



Universitas Katolik Parahyangan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN - PT NO: 3095/SK/BAN-PT/Akred/S/VIII/2019

**Diplomasi Budaya Jepang Dalam Meningkatkan Citra Jepang di
Indonesia Dengan Peran “Doraemon” 2008-2014**

Skripsi

Oleh

Nicholas Rolando

2017330110

Bandung

2020



Universitas Katolik Parahyangan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN - PT NO: 3095/SK/BAN-PT/Akred/S/VIII/2019

Diplomasi Budaya Jepang Dalam Meningkatkan Citra Jepang di

Indonesia Dengan Peran “Doraemon” 2008-2014

Skripsi

Oleh

Nicholas Rolando

2017330110

Pembimbing

Sukawarsini Djelantik, Dra., M.I.S., Ph.D.

Bandung

2020

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan Hubungan Internasional
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Nicholas Rolando
Nomor Pokok : 20117330110
Judul : Diplomasi Budaya Jepang Dalam Meningkatkan Citra Jepang di Indonesia Dengan Peran “Doraemon” 2008-2014

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana Pada
Jumat, 30 Juli 2021
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji

Ketua sidang merangkap anggota

Putu Agung Nara Indra, S.IP.,M.Sc. : 


Sekretaris

Sukawarsini Djelantik, Ph.D. : 

Anggota

Dr. Atom Ginting Munthe : 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nicholas Rolando

NPM : 2017330110

Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

Judul : Diplomasi Budaya Jepang Dalam Meningkatkan Citra Jepang di Indonesia
Dengan Peran "Doraemon" 2008-2014

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulisan ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 27 Juli 2020



Nicholas Rolando

2017330110

ABSTRAK

Nama : Nicholas Rolando

NPM : 2017330110

Judul : Diplomasi Budaya Jepang Dalam Meningkatkan Citra Jepang di Indonesia Dengan Peran “Doraemon” 2008-2014

Jepang memiliki kebudayaan yang beranekaragam dari kuliner, fashion, film, musik, anime, dan seni-seni tradisional Jepang. Guna memperbaiki citra negatif Jepang pasca kekalahan di perang dunia II, Jepang melakukan diplomasi budaya untuk memperbaiki citranya yang tercoreng. Jepang melihat potensi kebudayaan negaranya dan Keberagaman kebudayaan Jepang digunakan sebagai instrumen yang digunakan untuk melakukan diplomasi budaya Jepang. Di Indonesia sendiri, “Doraemon” memiliki kepopuleran dari peminat dikalangan masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini, penulis melihat “Doraemon” sebagai duta besar budaya animasi Jepang yang ditunjuk langsung oleh Kementerian Luar Negeri Jepang memiliki peran dalam diplomasi budaya Jepang secara resmi “Doraemon” diharapkan dapat menjadi pembawa pengaruh baik dan informasi mengenai negara Jepang.

Kata Kunci: Anime, Diplomasi Budaya Jepang, Diplomasi Multi-Jalur, Doraemon, Kebudayaan Jepang,

ABSTRACT

Name : Nicholas Rolando

NPM : 2017330110

Judul : Japanese Cultural Diplomacy in Improving Japan's Image in Indonesia with the Role of "Doraemon" 2008-2014

Japan has a diverse culture from culinary, fashion, film, music, anime, and traditional Japanese arts. In order to improve Japan's negative image after the defeat in World War II, Japan carried out cultural diplomacy to improve its tarnished image. Japan sees the potential of its country's culture and the diversity of Japanese culture is used as an instrument used to carry out Japanese cultural diplomacy. In Indonesia itself, "Doraemon" has the popularity of enthusiasts among the people of Indonesia. In this study, the author sees "Doraemon" as an ambassador for Japanese animation culture appointed directly by the Ministry of Foreign Affairs of Japan having a role in Japanese cultural diplomacy officially "Doraemon" is expected to be a bearer of good influence and information about the country of Japan.

Keywords: Anime, Doraemon, Japanese Culture, Japanese Cultural Diplomacy, Multi-Track Diplomacy,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian dengan judul Peran "Doraemon" di dalam Diplomasi Budaya Jepang di Indonesia disusun dalam rangka untuk memenuhi syarat kelulusan dalam jenjang pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan kata dan bahasa dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan serta teknik penyampaian yang digunakan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca untuk melengkapi segala kekurangan dan kesalahan dari penelitian ini. Penulis juga berharap apa yang disampaikan dalam bentuk tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi mereka yang membutuhkannya.

Bandung, 27 Juli 2020,



Nicholas Rolando

UCAPAN TERIMAKASIH

Kepada **Tuhan Yesus**, terima kasih atas berkat-Mu yang melancarkan proses pengerjaan skripsi ini. Dapat melewati banyak cobaan tak luput dari pertolongan dan penyertaan-Mu yang terus diberikan dari awal hingga akhir. Kepada **Mami, Papi, Ko Mio, Soh Vita, Ko Josh, Ci Amel, Um Dudi, Papah Jojo, dan sanak keluarga lainnya**, terimakasih atas dukungannya selalu dalam bentuk bantuan, saran, kepercayaan, dan motivasi dalam proses pengerjaan dari awal hingga akhir.

Kepada **Mba Sukawarsini** selaku dosen pembimbing, terimakasih atas segalanya dari masukan, dukungan, dan kritik yang banyak memberikan saya ilmu dan membantu saya melewati banyak tantangan dalam pengerjaan skripsi. Kepada **Mba Cucu** selaku kepala TU FISIP Unpar, terimakasih atas perhatian dan bantuannya dalam proses administrasi agar saya dapat daftar dan melaksanakan sidang dengan lancar.

Kepada **Unpar Radio Station**, terimakasih sudah menjadi tempat bernaung, berkawan, bekerja, dan bersenang-senang selama 4 tahun. Terimakasih sudah menjadi rumah kedua yang membantu banyak dalam proses perkuliahan. Terimakasih kawan-kawan *producer* sudah menerima menjadi bagian divisi dan mempercayakan untuk memimpin divisi *producer* selaku *Chief*. Terimakasih sudah mempercayakan untuk memimpin menjadi *General Manager* selama 1.5 tahun. Terimakasih kepada **Inti-Chief 2019-2020** yang sudah mau bekerja dan bermain bersama selama 1.5 tahun dalam membantu terus memajukan *Unpar Radio Station*. Terimakasih kepada **Jason Tan, Aryo Bimantoro, Dennis Kho, Ramos Billyam, dan Anthony Susanto**, terimakasih sudah menjadi sahabat dan keluarga di *Unpar Radio Station* dan di dalam hidup. Banyak proses canda tawa dan susah-duka sudah kita lewati bersama-sama, terimakasih atas segalanya. Terimakasih kepada **Agnesa Rosyane Bonita Puritana**, yang bertemu di *Unpar Radio*

Station dan menjadi figur penting yang terus mendukung dalam suka dan duka dalam kehidupan, terimakasih atas kritik dan saran yang selalu diberikan agar dapat terus berkembang dan bertumbuh, terimakasih atas perhatian yang diberikan agar dapat terus berproses dalam hidup, khususnya dalam pengerjaan skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi menerima menjadi bagian keluarga *Unpar Radio Station. We work, We Play, We are Family.*

Kepada *kawan-kawan, rekan-rekan, teman-teman di Jurusan Hubungan Internasional*, terimakasih atas prosesnya bersama selama 4 tahun. Terimakasih sudah banyak membantu dan menolong di dalam proses pembelajaran. Kepada *Ignatius Wiradhi Kristianto* selaku tetangga NPM beda satu angka, terimakasih telah menemani proses perkuliahan di Jurusan Hubungan Internasional dari awal hingga akhir. Terimakasih atas segala proses dan tantangan yang kita lalui selama 4 tahun. Terimakasih atas canda dan tawa yang kita bagi selama berada di kampus tiga. Terimakasih sudah menjadi sahabat.

DAFTAR ISI

Abstrak	v
Abstract	vi
Kata Pengantar	vii
Ucapan Terimakasih	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.2.1 Pembatasan Masalah	8
1.2.2 Pertanyaan Penelitian	9
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
1.3.1 Tujuan Peneltian	9
1.3.2 Pembatasan Masalah	9
1.4 Kajian Pustaka.....	9
1.5 Kerangka Pemikiran	15
1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	19
1.6.1 Metode Penelitian.....	19
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data	20
1.7 Sistematika Pembahasan	20
Bab II Pemanfaatan Budaya Tradisional & Kontemporer di Diplomasi Budaya Jepang	22
2.1 Diplomasi Budaya Jepang Pasca Perang Dunia II	23

2.1.1 Perkembangan Diplomasi Budaya Jepang di Tahun 2000an	27
2.2 Hubungan Diplomatik Indonesia dan Jepang pasca Perang Dunia II	32
2.2.1 Peristiwa “Malapetaka Lima Belas Januari” (Malari).....	34
2.3 Masuknya dan Perkembangan Diplomasi Budaya Jepang di Indonesia	36
2.4 <i>Anime</i> “Doraemon” di Indonesia.....	48
Bab III Peran “Doraemon” Dalam Diplomasi Budaya Jepang Di Indonesia.....	54
3.1 Peran “Doraemon” sebagai Representasi Budaya Jepang di Indonesia	55
3.2 Peran “Doraemon” dalam Mempromosikan Budaya Jepang di Indonesia	64
Bab IV Kesimpulan.....	73
Daftar Pustaka.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kehadiran Jepang disidang UNESCO 1951 untuk dilantik	24
Gambar 2.2. Peta Persebaran Kantor Cabang the Japan Foundation	28
Gambar 2.3. Logo Cool Japan Strategy	30
Gambar 2.4. Potret hasil kerusakan Peristiwa Malari 1974	35
Gambar 2.5. Jak-Japan Matsuri 2018	38
Gambar 2.6. Potret JKT-48 pada tahun 2015	39
Gambar 2.7. Penayangan acara Doraemon di RCTI	41
Gambar 2.8 Cuplikan anime Wanpaku Omukashi Kumu Kumu	43
Gambar 2.9. Aplikasi Menonton <i>Anime</i> di <i>smartphone</i>	46
Gambar 2.10. Potret kegiatan Cosplay Indonesia di IGCP	47
Gambar 2.11. Episode pertama Doraemon di tahun 1979	50
Gambar 3.1. Kunjungan “Doraemon” ke Kedutaan Besar Jepang di Indonesia	55
Gambar 3.2. Twitter Doraemon Indonesia	57
Gambar 3.3. Situs Web Resmi “Doraemon” Indonesia.....	57
Gambar 3.4. Instagram “Doraemon” Indonesia.....	58
Gambar 3.5. Unggahan Instagram “Doraemon” Tentang Dorayaki.....	60
Gambar 3.6. Poster Film “Stand by Me Doraemon”	62
Gambar 3.7. Penggambaran suasana Rumah ala Jepang di “Stand by Me Doraemon.....	62
Gambar 3.8. Doraemon dengan kue kesukaannya Dorayaki.....	66
Gambar 3.9. Sari Roti memproduksi Dorayaki	66
Gambar 3.10. Taman Sakura diperlihatkan di anime “Doraemon”	68
Gambar 3.11. “Doraemon” dengan Teman-Teman menggunakan Yukata	69
Gambar 3.12. Museum “Doraemon” di Jakarta.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai sebuah negara, Jepang memiliki budaya yang kental dari berbagai aspek, seperti makanan dalam bentuk *sushi*, *takoyaki*, *onigiri*, *okonomiyaki*, *ramen*, pakaian tradisional seperti *kimono* dan *yukata*, bela diri nasional Jepang seperti *karate* dan *kendo*, dan khususnya komik serta kartun yang biasa disebut *manga* dan *anime* oleh masyarakat lokal Jepang.¹ Sepanjang sejarahnya, Jepang telah menelurkan banyak kebudayaan-kebudayaan dan seluruh aspek kebudayaan yang dimiliki oleh Jepang memiliki karakter yang unik beserta dengan latar belakang atau sejarahnya dari kebudayaan tersebut, yang berhasil dikenal secara populer dan luas dikalangan masyarakat internasional.

Produk budaya Jepang memiliki daya tarik yang kuat bagi para peminatnya yang jumlahnya tak sedikit, banyak orang yang menjadikannya sebagai sebuah hobi, gaya seseorang untuk hidup, dan bahkan menjadikan itu sebagai bisnis atau profesi yang memiliki keterkaitannya dengan Jepang. Hal ini dapat dilihat dengan semakin maraknya restoran-restoran yang menganut cita rasa khas Jepang dan keberadaan komunitas-komunitas penikmat *manga* dan *anime* yang berhimpun untuk membicarakan mengenai cintanya akan produk budaya Jepang tersebut. Kebudayaan

¹ JNTO, "Panduan Anda ke Jepang", <https://www.jnto.or.id/informasi-perjalanan/buku-panduan-digital>, diakses 24 Januari 2020.

Jepang memiliki rekognisi yang kuat dikalangan masyarakat internasional. Sebagai sebuah negara, kebudayaan Jepang sebagai *soft power* memiliki popularitas yang kuat dan bahkan dapat memengaruhi suatu tindakan dan perilaku individu, sehingga potensinya sebagai instrumen diplomasi sangatlah besar.

Seiring perkembangan zaman dan globalisasi, dunia semakin terbuka dan dinamis. Globalisasi mampu membuat manusia lebih mudah mengakses, mempelajari, mengenal, dan memahami dunia lain kita seperti kebudayaan manusia di sekitar kita, diplomasi juga seperti itu. Diplomasi sekarang semakin beragam bentuknya, tak hanya menggunakan gaya-gaya tradisional seperti tatap muka dengan kedua pemimpin negara yang bertemu untuk berkomunikasi untuk membahas suatu isu secara bilateral², diplomasi sekarang bersifat lebih fleksibel dan dapat dilakukan oleh pemeran-pemeran non-negara sebagai aktor yang dapat membantu negara mencapai tujuan diplomasinya.

Jepang melihat potensi kebudayaan yang dimiliki untuk digunakan sebagai instrumen yang dapat diandalkan dalam berdiplomasi. Budaya dapat digunakan sebagai sarana diplomasi budaya, dengan maksud untuk meningkatkan pemahaman, pengenalan, rekognisi, dan kepercayaan masyarakat terhadap Jepang. Tentunya di sini Pemerintah Jepang tidaklah sendiri, kontribusi-kontribusi yang diberikan oleh pemeran non-negara juga memiliki peran dalam mendukung pemerintah berdiplomasi.

Diplomasi kebudayaan Jepang, merupakan contoh konkrit penggunaan *soft power* untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara. Jepang menggunakan

² Andre Geraud, “*Diplomacy, Old and New*”, Foreign Affairs, <https://www.foreignaffairs.com/articles/1945-01-01/diplomacy-old-and-new>, diakses 25 Januari 2020.

kebudayaannya yang sudah memiliki popularitas tinggi untuk mendukung pemahaman internasional mengenai negaranya. Salah satu contohnya adalah *anime* atau kartun Jepang. *Anime* adalah animasi khas yang dibuat oleh animator-animator yang memiliki alur cerita berkisah menarik dan karakter-karakter yang terlibat di dalam kisah tersebut. Biasanya *anime* memiliki tujuan sebagai instrument *entertainment* yang dapat merangkul banyak kalangan dengan kisah-kisah *memorable* yang disuguhkan oleh *anime* tersebut. *Genre-genre* yang disuguhkan *anime* sangatlah beragam, bermula dari komedi, aksi, drama, *science-fiction*, horror, dll. Keberagaman *genre* yang animator-animator *anime* ciptakan, menyebabkan *anime* sebagai tontonan dapat diterima dengan baik oleh beberapa kalangan yang memiliki selera yang berbeda-beda. *Anime* sudah menjadi salah satu produk budaya Jepang yang memiliki popularitas yang tinggi, masyarakat akan mengasosiasikan atau mengidentifikasi negara Jepang ketika seseorang sedang membicarakan atau memperbincangkan suatu *anime* yang populer.

Keberhasilan *anime* dalam menjadi ikon yang besar menjadikan *anime* sebagai instrumen non-negara yang mendukung aktivitas diplomasi yang bertujuan membantu penyebaran kebudayaan Jepang. Pemerintah Jepang menganggap *anime* sebagai *soft power* yang penting sebagai salah satu upaya dalam aktivitas diplomasinya ke negara lain. Pemerintah Jepang yakin *anime* mampu memberikan atau membawakan citra-citra positif mengenai Jepang kepada masyarakat internasional dari berbagai kalangan. Jepang memanfaatkan *anime* sebagai instrumen penting diplomasinya ke berbagai negara. Salah satu contoh konkrit pemanfaatan *anime* dapat dilihat dari "Doraemon" yang ditunjuk oleh pemerintah Jepang, khususnya Menteri Luar Negeri

Masahiko Koumura sebagai duta besar budaya animasi Jepang secara resmi pada tanggal 19 Maret 2008³. Dikarenakan popularitas dari tokoh kartun tersebut di dunia internasional dan masyarakat internasional pun mengasosiasikannya dengan Jepang beserta dengan segala citra-citra positif yang dibawakan *anime*. Citra-citra positif meliputi dari karakteristik masyarakat Jepang yang rajin, tekun, sopan, kreatif, setia, dan pantang menyerah. Tentu juga dengan citra positif pariwisata Jepang yang menawarkan wisata bersih dan indah melalui *anime* yang dintonton banyak orang.

Di Indonesia, *anime* atau kartun Jepang memiliki popularitas yang kuat di kalangan masyarakat. *Anime* awal masuk pertama kali di Indonesia pada tahun 1970-an. Anak-anak yang menjadi penonton setia *anime* membuat penggemar *anime* atau kartun Jepang berkembang pesat. Anak-anak melihat *anime* sebagai hiburan menarik dan baru pada zamannya. Popularitas dari *anime* di Indonesia terutama didukung oleh beberapa stasiun televisi yang turut menyiarkan *anime* atau kartun Jepang seperti stasiun TVRI, RCTI, SCTV, dan Indosiar. Penyiaran *anime* di stasiun-stasiun TV Indonesia menyebabkan *anime* di Indonesia memiliki reputasi dan popularitas yang kuat di kalangan anak-anak Indonesia, di *anime* menjadi tontonan wajib yang harus disaksikan di pagi hari.⁴

³ Tempo, "Tokoh Komik Doraemon Duta Besar Animasi", 17 Juni, 2008, <https://nasional.tempo.co/read/125707/tokoh-komik-doraemon-duta-besar-animasi>, diakses 25 Januari 2020.

⁴ Andy Christine Yuliani, "Studi tentang animasi Jepang (*anime*) dan perkembangannya di Indonesia", <http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/jdkv/2003/jiunkpe-ns-s1-2003-42499169-7234-animechapter4.Pdf>, diakses 26 Januari 2020.

Stasiun-stasiun TV Indonesia turut menyiarkan *anime* yang dianggap populer pada zamannya, yakni pada tahun 1990-an hingga 2000-an ini, seperti Dragon Ball, Sailor Moon, Saint Saiya, Crayon Shinchan, Chibi Maruko Chan, dan Doraemon yang turut membantu menyebarkan popularitas *anime* di Indonesia. Tak hanya menonton melalui siaran televisi, industri VCD/DVD juga turut membantu masyarakat Indonesia untuk lebih dapat menikmati tontonan *anime* di rumah masing-masing. Tontonan-tontonan tersebut menjadi titik awal perkembangan *anime* di Indonesia.⁵

Seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, masyarakat luas di Indonesia atau bahkan internasional mampu menyaksikan *anime* atau kartun Jepang di *smartphone* atau komputer pribadinya secara daring. Di era globalisasi sekarang ini, yang semuanya terbuka dan gampang mudah diakses, *anime* sudah berhasil menjelma menjadi bagian dari gaya hidup dari budaya di dunia internasional. Jepang yang menyadari pentingnya menggunakan *soft power* dalam memengaruhi dunia internasional, dan *soft power tersebut* ada berada di dalam tubuh *anime* yang memiliki popularitas kuat di kancah internasional. Pemerintah Jepang pun akan terus gencar mempromosikan *anime*.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada tahun 1941-1945, Jepang terlibat langsung dalam Perang Dunia II sebagai lawan dari sekutu. Keterlibatan Jepang diprakarsai oleh serangan pada

⁵ *Ibid.*

pangkalan angkatan laut Amerika Serikat, Pearl Harbour yang menewaskan kurang lebih 2500 jiwa. Jepang juga melaksanakan praktik penjajahan kepada beberapa negara di Asia, seperti Hong Kong, Tiongkok, Korea, Malaysia, dan Indonesia. Jepang menampilkan kekejian dan kekerasan bagi negara yang didudukinya. Pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah kepada sekutu pasca pengeboman pada Hiroshima dan Nagasaki dan Perang Dunia II pun berakhir. Pasca Kekalahan Jepang muncul masalah mengenai citra Jepang yang telah menjadi buruk akibat aktivitas penjajahan Jepang di masa perang. Jepang memerlukan solusi untuk memperbaiki citranya. Banyak cara dilakukan untuk memperbaiki citra Jepang, salah satunya adalah dengan menggunakan kebudayaan dalam aktivitas diplomasi budaya. Diplomasi Budaya digunakan Jepang sebagai suatu upaya untuk memberikan citra-citra positif.

Jepang menggunakan *anime* untuk mempromosikan negaranya untuk meraih pengenalan tentang budaya Jepang oleh dunia asing, khususnya Indonesia. Lokasi-lokasi dan budaya yang muncul ke dalam kartun “Doraemon” adalah suatu upaya untuk menampilkan citra-citra budaya Jepang agar mudah dikenal atau lebih mudah dipahami. Gambaran citra-citra budaya yang ditampilkan dapat menjadi suatu jembatan baru bagi Jepang untuk melakukan diplomasi budaya melalui kartun “Doraemon”. Jepang juga memberikan pengetahuan mengenai kegiatan, budaya, dan makanan negaranya yang terepresentasikan melalui kartun “Doraemon”.

Sebagai duta besar budaya animasi Jepang, “Doraemon” menunjukkan bahwa di dalam aktivitas berdiplomasi dewasa ini, instrumen-instrumen non negara dapat digunakan untuk menjadi pembawa pengaruh yang menyebarkan *soft power*. Jepang

menggunakan peran “Doraemon” untuk memperkenalkan budayanya lebih luas dan jauh lagi ke berbagai negara, tak terkecuali Indonesia yang menjadi destinasi. Dapat dibuktikan dengan kunjungan “Doraemon” ke Kedutaan Besar Jepang di Indonesia pada tanggal 17 Juni 2008 selaku Duta Besar Budaya Animasi Jepang. Pada kunjungan itu, “Doraemon” menyampaikan salam kepada Bapak Kojiro Shiojiri, Duta Besar Jepang untuk Indonesia pada masanya dan salam kepada masyarakat Indonesia.⁶ Kunjungan ini merupakan contoh konkrit pemanfaatan *anime* sebagai sebuah instrumen diplomasi budaya dan juga memperlihatkan bahwa sebuah tokoh figur di *anime* bisa diperankan sebagai “diplomat” yang mengunjungi negara ke negara untuk membawa pesan atau pengaruh. Pemanfaatan *anime* sebagai instrumen diplomasi budaya, merupakan hal yang menarik untuk dikaji, khususnya kartun “Doraemon” sebagai objek yang populer di kalangan masyarakat internasional dan bahkan Indonesia dan memiliki jangkauan yang luas, sehingga bisa dipermanfaatkan sebagai sebuah instrumen diplomasi budaya. Selain “Doraemon” adalah instrumen non negara yang dipilih langsung oleh negara untuk menjadi Duta Besar Budaya Animasi Jepang, Alasan menariknya membahas “Doraemon” adalah karena *longevity* popularitas “Doraemon” yang masih populer setelah kurang lebih 20 tahun muncul di hadapan masyarakat Indonesia.

⁶ Kedutaan Besar Jepang di Indonesia, “Pelantikan “Doraemon” sebagai Duta Besar Budaya Animasi dan kunjungan kehormatannya ke Kedutaan Besar Jepang”, 17 Juni, 2008, https://www.id.emb-japan.go.jp/news08_23.html#:~:text=Jakarta%2C%2017%20Juni%202008&text=Pada%20tgl.%2019%20Maret%202008,sebagai%20Duta%20Besar%20Budaya%20Animasi. diakses 27 Oktober 2020.

1.2.1 Pembatasan Masalah

“Doraemon” merupakan kartun Jepang yang memiliki popularitas yang kuat di dunia internasional, tak luput di Indonesia. Jepang sebagai negara asal kartun “Doraemon” menggunakan sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang dengan cara meresmikan “Doraemon” sebagai aktor di dalam diplomasi budaya Jepang. Oleh karena itu, fokus pembahasan penelitian ini adalah mengenai peran “Doraemon” sebagai instrumen di dalam diplomasi budaya Jepang di Indonesia. “Doraemon” dipilih sebagai objek penelitian dikarenakan oleh status “Doraemon” yang dilantik sebagai duta besar budaya animasi oleh kementerian luar negeri Jepang. Indonesia dipilih penulis sebagai objek target dikarenakan oleh kegemaran, animo, antusiasme dan daya kenal yang besar masyarakat Indonesia terhadap “Doraemon” dan latar belakang penulis yang merupakan masyarakat Indonesia yang menyukai “Doraemon”. Penelitian ini dibatasi waktu dari tahun 2008-2014 untuk lebih memperarah penelitian dari tahun pelantikan “Doraemon” sebagai duta besar budaya animasi Jepang yang notabene menjadi aktor diplomasi budaya Jepang hingga tahun 2014 saat film *Stand by Me Doraemon* tayang di layar lebar mancanegara, khususnya Indonesia. Pemilihan batas penelitian hingga 2014, khususnya saat rilisnya film *Stand by Me Doraemon* adalah karena popularitas tinggi film tersebut yang bisa meraup keuntungan \$184 juta di seluruh dunia dengan di Indonesia sendiri mencapai pendapatan hingga \$3 juta. Media yang digunakan sebagai refrensi di dalam penelitian adalah media stasiun televisi lokal

Indonesia seperti RCTI, Indosiar, dll. yang menayangkan *anime* dan khususnya kartun “Doraemon”, internet, dan situs-situs berita.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dari riset ini adalah bagaimana peran “Doraemon” dalam mendukung diplomasi budaya Jepang di Indonesia dalam meningkatkan citra Jepang?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran “Doraemon” dalam mendukung diplomasi budaya Jepang di Indonesia.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penulisan penelitian ini di antaranya adalah memberikan referensi bagi pembaca yang memiliki ketertarikan dengan peran “Doraemon” di dalam diplomasi budaya Jepang di Indonesia dan ingin menulis *essay*, *paper*, karya tulis, atau serupa

1.4 Kajian Pustaka

Jepang adalah negara yang memiliki kebudayaan yang kental dan populer di khalayak internasional. Melalui kebudayaannya, Jepang memanfaatkan popularitas

tersebut untuk dimanfaatkan untuk menjadi instrumen diplomasi budaya Jepang. Untuk bisa lebih memahami mengenai diplomasi budaya Jepang melalui kebudayaannya, berikut penulis mengkaji empat artikel yang ditulis oleh akademisi dan dimuat di jurnal-jurnal penulisan. Artikel pertama yang dikaji adalah berjudul “Penggunaan Budaya Populer dalam Diplomasi Budaya Jepang melalui *World Cosplay Summit*”. Artikel ini berasal dari tulisan I Made Wisnu Saputera Wardana, Idin Fasisaka, dan Putu Ratih Kumala Dewi di Jurnal Hubungan Internasional Universitas Udayana *volume 1*. Artikel ini membahas diplomasi budaya yang dilakukan oleh Jepang melalui *event* tahunan *World Cosplay Summit* (WCS). Di dalam WCS, Jepang sadar akan *pop culture* yang berbentuk seni *cosplay* memiliki daya tarik internasional yang kuat dan menggunakan seni *cosplay* untuk mempromosikan citra positif Jepang kepada dunia melalui diplomasi budaya. Seni *cosplay* tidak luput dari peran tersebar-luasnya kartun Jepang kepada seluruh dunia. Kartun Jepang telah dapat menjadi sebuah gaya hidup yang dimiliki seorang individu dan cara mengekspresikan gaya hidupnya tersebut adalah dengan cara melakukan seni *cosplay*. Seni *Cosplay* adalah aktivitas memakai pakaian dan berdandan meniru tokoh tertentu dari kartun Jepang yang dilakukan oleh penggemar kartun Jepang dengan tujuan untuk ditampilkan di hadapan publik. Alhasil dari acara tahunan WCS yang disponsori oleh Kementerian Luar Negeri Jepang, muncul citra positif Jepang sebagai negara yang ramah terhadap orang-orang dari berbagai negara, Jepang sebagai negara yang memiliki kebudayaan yang populer serta menarik, dan terakhir pada *event* WCS, Jepang terlihat sebagai negara yang mengedepankan

kebebasan berekspresi dari seorang individu.⁷ Artikel ini memiliki kelebihan bahwa Jepang sebagai sebuah negara sadar akan kapabilitas yang dimiliki *pop culture* atau kebudayaan poplarnya, sehingga Jepang gunakan untuk meningkatkan citra positif Jepang kepada masyarakat internasional.

Artikel kedua berjudul “*The Ambivalent Relationship of Japan's Soft Power Diplomacy and Princess Mononoke: Tosaka Jun's philosophy of culture as moral reflection*”. Artikel ini berasal dari tulisan Shimizu Kosuke di *Japanese Journal of Political Science; Cambridge Volume 15*. Artikel ini membahas bagaimana hubungan diplomasi *soft power* Jepang dengan moralitas dan pemikiran kritis yang tersalurkan di dalam film *Princess Mononoke*. Jepang menggunakan *soft power* dalam bentuk kartun Jepang dan film animasi untuk mengembangkan daya tariknya di dunia internasional, terlepas dari ekonomi dan politik Jepang yang notabene merupakan *hard power*. Jepang memiliki keinginan untuk memperluas pengaruh budaya ke seluruh dunia dengan menggunakan *soft power* yang berbentuk kartun atau film animasi. Jepang menjelaskan bahwa melalui-melalui *soft power* Jepang akan menjadi kekuatan budaya di kalangan remaja dan nilai-nilai yang terkandung di dalam kartun dan film animasi Jepang pada akhirnya dapat memengaruhi pandangan masyarakat mengenai Jepang sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya yang tinggi.⁸ Artikel ini menjelaskan

⁷ I Made Wisnu Saputera Wardana, Idin Fasisaka, Putu Ratih Kumala Dewi, “Penggunaan Budaya Populer dalam Diplomasi Budaya Jepang melalui *World Cosplay Summit*”, *Jurnal Hubungan Internasional*, [S.l.], v. 1, Juni 03, 2015, <https://ojs.unud.ac.id/index.php/hi/article/view/13475>, diakses 16 Februari 2020.

⁸ Shimizu Kosuke, “*The Ambivalent Relationship of Japan's Soft Power Diplomacy and Princess Mononoke: Tosaka Jun's philosophy of culture as moral reflection*”, *Japanese Journal of Political Science; Cambridge Vol. 15, Iss. 4*,

bahwa di Jepang sebagai sebuah negara ini memiliki kekayaan nilai-nilai hidup yang dapat dibagikan, khususnya dibagikan melalui kartun atau film animasi.

Artikel ketiga berjudul “*Revisiting Japan's Cultural Diplomacy: A Critique of the Agent-Level Approach to Japan's Soft Power*”. Artikel ini berasal dari tulisan Alexander Bukh seorang PhD in International Relations dari Victoria University of Wellington di *Asian Perspective Journal Volume 38*. Artikel ini membahas bagaimana diplomasi budaya di Jepang itu tak hanya masalah keahlian diplomatik saja, namun diplomasi budaya itu adalah transfer identitas nasional yang dimiliki dan dilakukan secara bertahap atau berkala kepada target *audience* atau negara target. Diplomasi budaya Jepang memiliki tujuan untuk melakukan transfer identitas nasional yang dimiliki untuk meningkatkan pengaruh Jepang baik itu pengaruh politik maupun pengaruh sosial di wilayah Asia dan sekitarnya. Memiliki senjata kuat dengan kebudayaan yang unik dan menarik, Jepang berhasil menarik hati banyak penggemar di dalam kebudayaannya, dan bahkan sudah dapat mentransformasi gaya hidup seseorang yang berasal dari negara lain untuk menganut gaya hidup *keJepang-Jepangan*.⁹ Artikel ini menonjolkan bahwa Jepang sebagai sebuah negara, paham betul kapabilitas *soft power* yang dimilikinya, dan menggunakannya dengan terampil untuk melakukan

<https://search.proquest.com/docview/1695738362/4AADEA6A024F496CPQ/1?accountid=31495>, diakses 16 Februari 2020.

⁹ Alexander Bukh, “*Revisiting Japan's Cultural Diplomacy: A Critique of the Agent-Level Approach to Japan's Soft Power*”, *Asian Perspective Journal Vol.38 pp. 461–485*, <https://search.proquest.com/docview/1552155012/604D811F68044F50PQ/1?accountid=31495>, diakses 16 Februari 2020.

diplomasi budaya kepada negara-negara agar dapat meningkatkan pengaruhnya di dunia internasional.

Artikel keempat berjudul “*The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy*”. Artikel ini berasal dari tulisan Wahyuni Kartikasari di *Bulletin of Tsukuba Gakuin University Vol. 13*. Artikel ini membahas bagaimana diplomasi sebagai studi hubungan internasional itu memiliki banyak model, salah satu model tersebut adalah diplomasi budaya yang merupakan bagian dari diplomasi publik. Model diplomasi budaya memiliki tugas untuk menyebarkan pengaruh *soft power*. Pada zaman sekarang, pemahaman seseorang akan negara seseorang tak hanya bersumber dari sekolah dan buku saja. Namun, internet, sosial media, dan film bisa menjadi sumber baru yang lebih memfasilitasi pemahaman dengan lebih cepat dan aktual. Jepang sebagai sebuah negara yang memiliki keberagaman kebudayaan, memiliki banyak unsur kebudayaan yang dapat mudah diakses oleh khalayak umum, khususnya masyarakat Indonesia. Salah satu unsur kebudayaan itu adalah *anime* dan *manga*. Kepopuleran *anime* dan *manga* dan aksesibilitasnya yang sudah di level internasional adalah mengapa Jepang terfokus untuk menggunakan *anime* dan *manga* sebagai instrumen diplomasi budayanya, karena melalui *anime* dan *manga*, Jepang dapat memperkenalkan dirinya lebih jauh lagi ke dunia internasional, khususnya Indonesia.¹⁰ Artikel ini menjelaskan bahwa *anime* dan *manga* adalah produk kebudayaan Jepang

¹⁰ Wahyuni Kartikasari, “The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy”, *Bulletin of Tsukuba Gakuin University Vol. 13 pp. 41-47*, <https://www.tsukuba-g.ac.jp/library/kiyou/2018/05Wahyuni%20Kartikasari.pdf>, diakses 27 Oktober 2020.

yang sangat populer dan mudah diakses oleh dunia internasional, khususnya Indonesia. Aksesibilitas dan popularitas *anime* dan *manga* adalah faktor pendorong Jepang untuk menggunakan keduanya sebagai instrumen diplomasi budaya yang dapat memperkenalkan negara Jepang lebih luas lagi dan memperkuat *soft power* Jepang.

Empat artikel yang sudah dibahas memberikan penjelasan dan kontribusi dalam proses penulisan skripsi penulis. Diplomasi budaya itu memerlukan kesadaran akan kekuatan budaya masing-masing. Jepang memiliki kebudayaan beranekaragam. Kebudayaan Jepang juga populer dan mudah diakses oleh khayalak umum di dunia internasional. Penulis melihat bahwa Jepang sadar akan kapabilitas kebudayaannya, Jepang menggunakan kebudayaannya sebagai instrumen diplomasi budaya untuk memperkenalkan negaranya lebih lanjut dan memperkuat *soft power*. Di dalam pelaksanaan diplomasi budaya Jepang, diperlukan kontribusi sinergis antara aktor negara dan aktor non-negara. Bila dikaitkan dengan penelitian aktor non-negara memiliki instrumen seperti *anime* dan *manga* yang bisa digunakan oleh aktor negara untuk menjadi instrumen diplomasi budaya, Dalam kasus ini adalah penggunaan “Doraemon” oleh Jepang untuk melaksanakan diplomasi budaya. Oleh karena itu instrumen non-negara harus memiliki daya tarik yang luas dan mudah diakses agar dapat berperan menjadi instrumen diplomasi budaya. “Doraemon” adalah salah satu contoh instrumen non-negara yang memiliki popularitas dan daya tarik yang luas. “Doraemon” memiliki peran di dalam diplomasi budaya Jepang. *Soft power* yang bisa ditingkatkan oleh Jepang, bisa dikontribusikan oleh “Doraemon” yang memiliki

popularitas tinggi di dunia Internasional, khususnya Indonesia sepanjang kurang lebih 20 tahun.

Berangkat dari artikel-artikel yang di atas, penulis ingin meneliti mengenai peran “Doraemon” di dalam diplomasi budaya Jepang di Indonesia. Sehingga, pada akhirnya dapat terlihat bahwa “Doraemon” dapat digunakan sebagai instrumen diplomasi budaya untuk memperkenalkan negaranya lebih lanjut dan memperkuat soft power.

1.5 Kerangka Pemikiran

Diplomasi menurut Barston adalah sebagai aktivitas pengelolaan hubungan antar negara atau dengan aktor-aktor hubungan internasional lainnya. Sehingga, dapat dikatakan bahwa diplomasi adalah serangkaian aktivitas untuk membangun sebuah hubungan resmi antar negara atau dengan aktor-aktor hubungan internasional dan dikelola agar hubungan yang sudah terbangun dapat bertahan lama.¹¹ Sedangkan jika menurut *Federal Departement of Foreign Affairs*, diplomasi adalah wadah yang dapat dimanfaatkan oleh aktor negara dan non-negara untuk melakukan negosiasi atau komunikasi yang dilakukan secara damai untuk membangun hubungan. Fungsi utama dari diplomasi adalah mengamankan atau melindungi kepentingan nasional yang

¹¹ Sukawarsini Djelantik, “Diplomasi antara Teori & Praktik”, Bandung: Graha Ilmu, 2008. Hal 4

bersifat politik, ekonomi, sosial, dan budaya melalui tahapan-tahapan negosiasi, komunikasi, dan *lobby*.¹²

Di dalam diplomasi ada yang disebut sebagai *multi-track diplomacy*, yang berarti adalah diplomasi yang berkoneksi antar komponen di dalam suatu negara yang bekerja sinergis untuk mencapai tujuan bersama. Komponennya terdiri dari pemerintah, professional non pemerintah, bisnis, masyarakat dan individu, pendidikan, aktivis, agama, funding, dan media komunikasi. *Multi-track diplomacy* menciptakan suatu kondisi di mana diplomasi bisa dilakukan oleh masyarakat umum yang terajuk oleh negara untuk berdiplomasi satu dengan yang lain guna menciptakan hubungan yang harmonis, bersahabat, dan bisa menyebarkan pengaruh lebih dalam lagi.¹³ Pelaksanaan *multi-track diplomacy* menitikberatkan kepada peran aktor non-negara dan aktor negara yang bekerjasama saling mendukung dalam memperluas pengaruh atau mencapai tujuan yang diinginkan, seperti meningkatkan citra bangsa atau mencapai kepentingan nasional.

Di dalam pelaksanaan diplomasi, diplomasi membahas beberapa aneka ragam isu yang ada di dunia internasional, seperti diplomasi ekonomi, diplomasi tradisional, diplomasi publik, dan diplomasi budaya. Di dalam diplomasi terdapat *hard power* atau *soft power*. *Soft power* adalah daya tarik suatu negara untuk memengaruhi negara atau

¹² Federal Departement of Foreign Affairs, "ABC of Diplomacy", FDFA, https://www.eda.admin.ch/dam/eda/en/documents/publications/GlossarezurAussenpolitik/ABC-Diplomatie_en.pdf, diakses 09 Februari 2020.

¹³ John W. Mcdonald, "Multi-Track Diplomacy", September, 2003, https://www.beyondintractability.org/essay/multi-track_diplomacy, diakses 27 Oktober 2020,

orang lain melalui cara-cara persuasif, karismatik dengan harapan suatu tujuan bisa dicapai oleh negara. *Soft power* dapat memberikan pengaruh kepada suatu negara mengenai citra atau *image* negaranya melalui cara-cara yang menarik dan memiliki daya tarik yang besar, salah contohnya adalah budaya.¹⁴

Kebudayaan menurut Sir Edward Taylor adalah sebuah satu kesatuan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, peralatan kerja, bangunan dan semua kemampuan dan kebiasaan yang tercampur secara kompleks dan diperoleh oleh masyarakat. Menurut Paul B. Horton kebudayaan adalah segala sesuatu yang material ataupun non-material, yang dihidupi secara sosial oleh anggota masyarakat. Menurut Max Webber kebudayaan adalah sebuah rangkaian antara kehidupan sosial dan nilai atau ide. Kehidupan sosial itu meliputi struktur kemasyarakatan dan hasil-hasil perbuatan manusia secara kebendaan, sedangkan ide atau nilai meliputi sistem nilai, sistem kepercayaan, dan sistem ideologi. Menurut S. T. Alisjahbana kebudayaan adalah perwujudan hasil aktivitas akal budi manusia yang tersusun dalam suatu pola. Pola-pola ini adalah pola nilai-nilai. Nilai-nilai ini meliputi ekonomi, agama, kesenian, dan nilai solidaritas. Menurut Van Peursen kebudayaan adalah endapan kompleksnya kegiatan dan karya manusia yang terus berubah dan dinamis, baik dengan proses penolakan ataupun penerimaan pada setiap elemen-

¹⁴ Joseph Nye, "Diplomasi Publik dan Soft Power. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science", *Vol 616, Issue 1, pp. 94 – 109, First Published March 1, 2008*. Hal. 1 <https://courses.helsinki.fi/sites/default/files/course-material/4506639/Nye.pdf>, diakses 09 Februari 2020

elemen kegiatan dan karya manusia.¹⁵ Untuk bisa melaksanakan diplomasi Budaya, diperlukan pemahaman mengenai kebudayaan itu sendiri.

Diplomasi budaya merupakan salah satu bagian dari diplomasi yang menggunakan *soft power* dalam pelaksanaannya melalui pertunjukan kebudayaan yang dimiliki. Bila harus diartikan, diplomasi budaya memiliki makna sebagai berikut:

*Cultural Diplomacy may best be described as a course of actions, which are based on and utilize the exchange of ideas, values, traditions and other aspects of culture or identity, whether to strengthen relationships, enhance socio-cultural cooperation, promote national interests and beyond; Cultural diplomacy can be practiced by either the public sector, private sector or civil society.*¹⁶

Bila diterjemahkan, berarti diplomasi budaya adalah serangkaian aktivitas untuk saling bertukar ide, nilai-nilai, tradisi, identitas, dll, yang bertujuan untuk memperkuat hubungan, meningkatkan kerjasama sosial-budaya, dan mempromosikan kepentingan nasional. Aktor-aktor yang dapat melakukannya adalah negara, aktor individu, atau bahkan kelompok.

Diplomasi budaya bersifat interaksi yang *people to people contact*. Diplomasi budaya memiliki tujuan untuk mempromosikan suatu kebudayaan negara kepada negara lain, sehingga tercipta sebuah pemahaman, serta bertujuan juga untuk membangun *image* positif kepada negara lain sebagai negara yang memiliki kekayaan yang tinggi. Diplomasi budaya juga dapat digunakan untuk meyakinkan suatu

¹⁵ As Martadani, "Teori Kebudayaan", *Universitas Widya Mataram*, http://www.academia.edu/14056635/Teori_Kebudayaan, diakses 09 Februari 2020.

¹⁶ ICD, "Apa itu Diplomasi Budaya?", http://www.culturaldiplomacy.org/index.php?en_culturaldiplomacy, diakses 09 Februari 2020.

masyarakat untuk memercayai pelaku diplomasi budaya tersebut.¹⁷ Diplomasi budaya dapat digunakan untuk mengonstruksi suatu persepsi di dalam masyarakat yang bersifat stereotip terhadap suatu negara yang pada akhirnya menyebabkan perubahan dalam pola pikir dan cara berinteraksi individu, kelompok, atau pemerintah. Pemahaman ide yang ditawarkan adalah salah satu tujuan dari diplomasi budaya, pemikiran-pemikiran baru, pengetahuan-pengetahuan, dan budaya-budaya yang ada juga digunakan untuk menciptakan suatu pemahaman satu antar yang lain. Pemahaman dapat dibentuk melalui interaksi antar individu, kelompok, atau pemerintah yang bersifat lintas budaya satu sama dengan yang lain.¹⁸ Bentuk budaya yang dapat digunakan untuk diplomasi budaya adalah seperti, ide, informasi, kesenian daerah, kebiasaan, adat istiadat, film, dan kartun.

1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang mampu menafsirkan makna, pengaruh, proses, dan konteks sebuah peristiwa. Metode kualitatif juga menekankan mengenai konteks sosial dari sebuah fenomena yang diteliti

¹⁷ Peters, Jessica Julia McGill, "American Cinema as Cultural Diplomacy: Seeking International Understanding One Film at a Time", *UCLA*, <https://escholarship.org/uc/item/11c6g3mk>, diakses 09 Februari 2020.

¹⁸ Cynthia Schneider, "Cultural Diplomacy: Hard to Define, but You'd Know It If You Saw It", *The Brown Journal of World Affairs*, <https://www.jstor.org/stable/pdf/24590653.pdf?seq=1>, diakses 09 Februari 2020.

sehingga apabila dihubungkan dengan topik yang dipilih, peneliti dapat melihat peran “Doraemon” di dalam diplomasi budaya Jepang di Indonesia. Di dalam bentuk penelitian kualitatif, peneliti dapat menyampaikan sudut pandangnya mengenai kasus yang diteliti.¹⁹

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan dokumen. Data dokumen didapat melalui buku dan data yang berada dari internet seperti dokumen atau artikel-artikel yang terkait dengan penelitian ini baik dari jurnal maupun situs resmi pemerintahan Jepang atau Indonesia.

1.7 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terbagi ke dalam beberapa bab, yaitu: Bab 1 membahas mengenai pendahuluan yang membahas latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan dari dilakukannya penelitian ini, serta metode penelitian dan teknik pengumpulan data penelitian ini. Bab 2 membahas perkembangan diplomasi budaya Jepang dengan 2.1 membahas diplomasi budaya Jepang pasca perang dunia ke II, 2.1.1 membahas perkembangan diplomasi budaya Jepang di tahun 2000an, 2.2 membahas hubungan diplomatik Indonesia dan

¹⁹ Umar Suryadi Bakry, “Metode Penelitian Hubungan Internasional”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2016. hal 109.

Jepang pasca Perang Dunia II, 2.2.1 membahas peristiwa “Malapetaka Lima Belas Januari” (Malari), 2.3 membahas masuknya dan perkembangan diplomasi budaya Jepang di Indonesia, dan 2.4, membahas mengenai *anime* “Doraemon” di Indonesia. Bab 3 menganalisis peran “Doraemon” di dalam diplomasi budaya Jepang di Indonesia dengan 3.1 membahas peran “Doraemon” sebagai representasi budaya Jepang di Indonesia, dan 3.2, membahas “Doraemon” dan perannya sebagai yang mempromosikan budaya Jepang di Indonesia. Kemudian, pada Bab 4 menjadi kesimpulan.