



**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 terhadap Amerika Serikat  
Melalui Film Animasi *Spirited Away* dalam Upaya  
Mengubah Opini Masyarakat Amerika Serikat tentang  
Nilai-Nilai Kebudayaan Jepang**

Skripsi

Oleh:

Anak Agung Ayu Kirana Prameswari  
6091801189

Bandung

2022



**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 terhadap Amerika Serikat  
Melalui Film Animasi *Spirited Away* dalam Upaya  
Mengubah Opini Masyarakat Amerika Serikat tentang  
Nilai-Nilai Kebudayaan Jepang**

Skripsi

Oleh:

Anak Agung Ayu Kirana Prameswari  
6091801189

Pembimbing

Jessica Martha, S.IP., M.I.Pol.

Bandung

2022

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



### Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Anak Agung Ayu Kirana Prameswari  
Nomor Pokok : 6091801189  
Judul : Diplomasi Budaya Jepang terhadap Amerika Serikat Melalui Film Animasi *Spirited Away* dalam Upaya Mengubah Opini Masyarakat Amerika Serikat tentang Nilai-Nilai Kebudayaan Jepang

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana  
Pada Selasa, 11 Januari 2022  
Dan dinyatakan **LULUS**

**Tim Penguji**

**Ketua sidang merangkap anggota**

Prof. Sukawarsini Djelantik, Dra, M.Int.S., Ph.D.

**Sekretaris**

Jessica Martha, S.IP., M.I.Pol.

**Anggota**

Dr. Atom Ginting Munthe, M.S.

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M. Si

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anak Agung Ayu Kirana Prameswari  
NPM : 6091801189  
Jurusan/Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional  
Judul : Diplomasi Budaya Jepang terhadap Amerika Serikat Melalui Film Animasi *Spirited Away*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis 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 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, 5 Januari 2022



Anak Agung Ayu Kirana Prameswari

## ABSTRAK

Nama : Anak Agung Ayu Kirana Prameswari

NPM : 6091801189

Judul : Diplomasi Budaya Jepang terhadap Amerika Serikat Melalui Film Animasi *Spirited Away* dalam Upaya Mengubah Opini Masyarakat Amerika Serikat tentang Nilai-Nilai Kebudayaan Jepang

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh globalisasi yang membuat batasan-batasan negara semakin menghilang akibat kemajuan teknologi dan informasi menyebabkan akses negara, kelompok, maupun individu untuk berinteraksi satu sama lain semakin mudah. Globalisasi lalu memungkinkan Amerika Serikat untuk memperluas wilayah dan pengaruhnya ke berbagai negara di dunia. Disisi lain, sebagai kekuatan baru di Asia, Jepang tetap harus memperjuangkan wilayahnya dengan banyak pertempuran. Namun, perselisihan terjadi ketika Amerika meremehkan Jepang karena dianggap tidak mungkin menyerang berdasarkan memiliki sikap yang tidak kompeten dan etis sesuai dengan budaya negara. Hal ini membuat Jepang membalas dengan serangan mendadak untuk Amerika yang dikenal dengan pengeboman *Pearl Harbor*. Memiliki sejarah yang tidak menyenangkan dengan Amerika Serikat, Jepang berupaya untuk mengembalikan citra baik Jepang di mata Amerika Serikat dan mendapatkan kembali kepercayaan Amerika Serikat terhadap Jepang sehingga persahabatan dapat terjalin lebih baik lagi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan meneliti “Bagaimana Dampak Film Animasi *Spirited Away* dalam Menyebarkan Nilai-nilai Jepang di Amerika Serikat?” Untuk menjawab pertanyaan, peneliti menggunakan konsep diplomasi budaya, konsep budaya populer, teori Liberalisme Sosiologis dan metode kualitatif penelitian berbasis internet untuk penelitiannya. Dalam film *Spirited Away*, nilai-nilai dan kebudayaan Jepang diolah sedemikian rupa agar penonton dapat memahami unsur budaya tanpa merasa tertinggal. Memiliki potensi yang besar, *Spirited Away* terbukti dapat memberikan dampak bagi Jepang dalam melakukan diplomasi budaya sesuai dengan konsep diplomasi budaya oleh Jack T. Lee. Penelitian yang dilakukan menemukan bahwa diplomasi budaya oleh Jepang melalui film animasi *Spirited Away*, mampu menghasilkan perubahan pada opini dan respon masyarakat Amerika Serikat terhadap film animasi Jepang yang sebelumnya penuh dengan kesan seks dan kekerasan, menjadi baik dan bersahabat. Keberhasilan diplomasi budaya ini didukung oleh popularitas dan pergeseran budaya Jepang yang semakin diakui, diminati, dan diapresiasi di Amerika. Sehingga membuka kesempatan bagi Jepang dan Amerika untuk menjaga hubungan baik, terlepas dari perbedaan yang ada dari kedua negara.

Kata kunci: Diplomasi budaya, Jepang, *Anime*, *Spirited Away*, Pergeseran budaya

## ABSTRACT

Name : Anak Agung Ayu Kirana Prameswari

NPM : 6091801189

Title : Japanese Cultural Diplomacy towards the United States Through Animated Film *Spirited Away* in Effort to Change United States' Public Opinion on Japanese Cultural Values

---

*This research is motivated by globalization which enables borderless nations as a result of developments in technology and information, making it easier for countries, groups, and individuals to connect with one another. Globalization allows the United States to spread its territory and influence to many countries throughout the world. On the other hand, as a new power in Asia, Japan had to fight several wars for its territories. However, the conflict arose when America misjudged Japan because it was deemed impossible to attack based on having an incompetent and ethical attitude according to the country's culture. As a result, Japan retaliated with the bombing of Pearl Harbor, a surprise strike on America. This unexpected invasion demonstrates that conflict is not only about comparing state power; for certain countries, conflict can also be about preserving culture and way of life. Because of its troubled relationship with the United States, Japan is working to restore its image in the eyes of the United States' citizens and reclaim the United States' trust in Japan so that friendships may be strengthened even further. Based on this background, the writer will research "How is the Impact of Spirited Away Animated Film in Spreading Japanese Values in the United States?" To answer the questions, the researcher uses the concept of cultural diplomacy, the concept of popular culture, the theory of Sociological Liberalism and qualitative methods of internet-based research for his research. In Spirited Away, Japanese values and culture are processed in such a way that the audience can understand the cultural elements without feeling left out. Having great potential, Spirited Away is proven to have an impact on Japan in carrying out cultural diplomacy according to the concept of cultural diplomacy by Jack T. Lee. The research found that cultural diplomacy by Japan through the animated film Spirited Away, was able to produce changes in the opinion and response of the American public towards Japanese animated films, which were previously filled with the impression of sex and violence, to become kind and friendly. The success of this cultural diplomacy is supported by the popularity and shift of Japanese culture which is increasingly recognized, sought after, and appreciated in America. This opens an opportunity for Japan and America to maintain good relations, regardless of the differences that exist between the two countries.*

*Keywords: Cultural diplomacy, Japan, Anime, Spirited Away, Cultural shift*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Diplomasi Budaya Jepang terhadap Amerika Serikat Melalui Film Animasi *Spirited Away* dalam Upaya Mengubah Opini Masyarakat Amerika Serikat tentang Nilai-Nilai Kebudayaan Jepang”. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana dalam program studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini sehingga membutuhkan banyak penyempurnaan. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Maka dari itu, penulis sangat terbuka akan kritik dan saran untuk memperbaiki skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan studi hubungan internasional, khususnya pada bidang diplomasi budaya dan menambah wawasan kepada para pembacanya.

Bandung, 15 Januari 2022

Anak Agung Ayu Kirana Prameswari

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas rahmat-Nya, penulis didampingi dan diarahkan selama perkuliahan. Senantiasa mendengarkan dan memberikan perlindungan kepada penulis jika sedang kesusahan. Berkat kehendak-Nya pula, penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan dan melakukan sidang skripsi sesuai dengan target.
- Ibu dan Ajik yang selalu memberikan pendidikan yang terbaik untuk Ira sejak *playgroup* hingga sekarang, mempercayai Ira untuk kembali merantau, tetapi selalu *one call away to make me feel like i'm at home*. Terima kasih untuk Ibu yang selalu mendoakan, mendengarkan keluhan, mengajari untuk mandiri, dan memberikan nasehat di setiap langkah yang Ira ambil. Terima kasih untuk Ajik yang selalu mendorong Ira untuk mencoba hal-hal baru di kota yang baru juga, *thank you for always making time to visit me and Kakak all the way from Bali for our birthdays. Thank you thank you thank you.*
- Kakak Nandya yang selalu temenin jauh-jauh dari Telkom buat *celebrate my birthday*, makan, ke PVJ, atau kalau aku gamau tidur sendiri di kosan. *Even though life it's not always fun to live in, thank you for your endless love and support for me. You will always be my #1 role model.*
- Adik Pandu dan Pram, *my precious monkeys* yang selalu berantem tapi selalu ada buat Kakak. *Thank you for bringing so much joy, love and laughter into my life.*
- Ninik dan Eyang yang walaupun jauh, selalu mendoakan dan membimbing cucunya sepanjang menuntut ilmu. Terima kasih karena selalu memberikan dukungan untuk Ira waktu mengerjakan skripsi. Akhirnya, bisa liat Ira lulus!
- Mbak Jessica Martha, S.IP., M.I.Pol. selaku dosen pembimbing atas waktu, masukan, dan ilmu yang Mbak Jess berikan kepada saya. Saya senang belajar dengan Mbak Jess sejak awal menjadi ketua AOJ, matkul Jurinter, Statsos, sampai akhirnya jadi anak bimbingan Mbak Jess. Terima kasih juga karena selalu bisa dihubungi setiap saat jika saya kebingungan dalam menyusun skripsi saya ya Mbak!
- Puppy, Lilo dan Molly, *my three musketeers, my sweet sweet angels, thank you thank you thank you for coming into my life and bring sooooo much joy, comfort, and happiness. Molly, my guardian angel, I will always love you and cherish every moment we spent together. Thank you for coming right when I'm at my lowest point. Rest in love.*
- Bri6. Lala, Ersa, Tasya, dan Uma, akhirnya sampai juga aku ngetik ini? Terima kasih udah temenin sejak SD sampai sekarang punya kesibukan sendiri-sendiri. Walaupun udah jarang ngumpul *full team, all I know is that I will never be where I am right now if it wasn't for you guys*. Makasi karena selalu mau nampung keluhan kesah selama kuliah, ga *judgemental* kalo lagi cerita tentang *my bad decisions. Thank you for all of our*



*spontaneous trips, cry and laughter* kalau udah ngomongin tugas. *Thank you for reminding me what unconditional love means.* Makasi karena mau di telpon malem-malem buat temenin bikin tugas atau karena takut aja sendirian di kos. *Thank you for always being patient with my mood swings. Thank you for staying through ups and downs. Thank you for always being my home. I love you guys.*

- Jhonson's ex wives. Jhonson, Tami, Testa, Hilda. Kayaknya gue gabisa *thank you guys enough* karena udah ngertiin gue selama kuliah. Ga mikir panjang buat angkat telpon kalo gue butuh hiburan selama rancangan penelitian sampai skripsi, atau bahkan nginep-nginep dan ketemuan langsung waktu kuliah masih *offline*. Gak nyangka bakal tambah deket kalau kuliah *online*. *But here we are! Thank you so so so much* karena selalu punya waktu dan tenaga buat ngomongin hal-hal penting sampe ga penting sekalipun. Gue tau gue gabakal bisa *survive* skripsi dan kuliah kalo ga dibantu sama kalian. *I love you guys big time.*
- Study Buddy. Aninta, Laras, Abra, Arka, Arsy. Temen-temen kuliah pertama gue, gue bahkan gainget kenapa bisa terbentuk group ini. *But one thing for sure*, gue seneng banget bisa kenal dan deket sama kalian. Tahun-tahun pertama kuliah dan main bareng sama kalian sejujurnya gabisa lepas dari otak gue. *Spontaneous trip* ke Jakarta, nginep (sekaligus nyusahin) di apart Laras dan kosan Arsy, selalu belajar bareng h-1 ujian (sambil nyontek catatan Laras), ke punclut buat pesen coklat panas, ngeliatin Abra Arka main basket. *I'd do it all over again in a heartbeat.* Makasi banget kalian selalu ada buat gue.
- Claudine dan Nathalie. Gue udah gabisa ngomong apalagi selain makasi banyak karena kalian skripsi gue selesai. Karena dorongan (inse juga) dari kalian gue gajadi nyerah gitu aja. Makasi udah bantuin cari jurnal buat data, saling ingetin buat absen, buat ngumpul tugas, buat makan dan minum air kalau lagi stress-stressnya. Makasi karena ga ngejudge gue setiap gue send foto nangis karena inse menjadi-jadinya ngeliat yang lain udah masuk bab 3. Karena kalian gue sadar kalo gue ternyata *capable* buat selesaiin skripsi walaupun cuman nambahin 1 paragraf 1 hari sambil nangis hehehe. *Forever grateful to have you guys on this journey! Thank you thank you thank youuuuu!*
- Aninta. *My best girl. Thank you for making memories with me* selama kuliah. *Thank you for having my back* apapun situasi yang gue hadapin. *Thank you for the trips, the breakfasts, the endless support* bahkan waktu kita udah gak ngobrol lama. *Thank you for giving me confidence, advice and never making me feel like an outsider wherever we are. I love you and I miss you, always.*
- Keishya. Gue gatau apakah WH yang menyatukan kita atau emang kita Aquarius mampus sampe ngerti perasaan satu sama lain? *Either way*, gue seneng bisa kenal lo dan dapet *support* dari lo. Gue rasa gue ga harus ngomong panjang lebar biar lo tau maksud gue *include* nama lo di sini. *Thank you* buat saran dan masukannya selama di WH, *thank you* karena lo

selalu ingetin sekuat apa diri gue buat hadapin masalah yang kayaknya nih adaaaa aja. *So so lucky to have you. Keep being you ya kei!!*

- Gozail. *Thank you* gus karena lo yang selalu ngajakin gue buat ikut ke acara ini itu, gue jadi belajar buat *ga take things for granted*. Banyak banget *memories* yang gue tau gue gabakal alamin lagi kalo gue memutuskan buat diem di kos aja hari itu. Makasi dan maaf lo harus dengerin keluhan gue selama nyusun skripsi dan kuliah. *Thank you for always listening and looking out for me!*
- Warta Himahi. Gamungkin disebutin satu-satu. *Counting my blessings* karena beruntung banget dapet *family* yang bisa diajak kerja dan main bareng. Masuk ke divisi Feature mungkin *one of my best decision* selama kuliah. Feli, Valerie, Tsabita, Trystan, *my kiddos, thank you*. Kak Jeruth yang sampe sekarang aku bebanin karena nanya ini itu mulu. *Thank you for teaching me everything I know now about writing, about kindness, about professionalism. Thank you, WH!*
- Cicing: Claus, Uti, Feli, Emir, Ray (sisanya udah disebut!!), *thank you for including me in every sleepover, every social event, every "belajar bareng pls!!"* HAHAHAH *so many memories with you guys in it (including the last birthday surprise before corona) that i will never forget. Forever cherish our friendship. Thank you thank you!*
- Belajar Bersama, Ribut Kalo Mau Bencana, HI Gang Gong, Anak Buah Badok, Wadel 2019, Persembahan GINTRE 2019, PMKT, TAHI 2018, AOJ 2020, HMPSIHI, HI Unpar 2018, Advance, Listra, KAFU – *Met and keep in touch with so many great people here. Thank you for everything!*
- Jacklin, Rio, Casvo, Kevin, Ikiw, Adinda Saskia, Tama, Putu Rheza, Vianny, Sydney, Nosa, Iretta, Nessa, Kavuu, Dede, Risna, Andien, Fanya. Nama-nama yang *making my college life waayyy more fun and easier. Thank you for being there. I owe you guys one.*
- *To my favorite mood makers, Seventeen: GoSe, Inside. IKON, JCS. My finished thesis and my stable mental health are because of you three.*
- Terima kasih juga untuk orang-orang yang udah bantu dan dengerin aku sampai akhir. *To new and old friends, maaf gabisa disebutin satu-satu. You know who you are. Thank you.*
- Kirana. *Thank you for believing in yourself. You did it!*

## Daftar Isi

<b>Daftar Isi</b>	10
<b>Bab I Pendahuluan</b>	12
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b>	12
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b>	18
1.2.1 Deskripsi Masalah	18
1.2.2 Pembatasan Masalah	24
1.2.3 Perumusan Masalah	26
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b>	26
1.3.1 Tujuan Penelitian	26
1.3.2 Kegunaan Penelitian	26
<b>1.4 Kajian Literatur</b>	27
<b>1.5 Kerangka Teori</b>	31
<b>1.6 Metode Penelitian</b>	36
1.6.1 Metode Penelitian	36
1.6.2. Teknik Pengumpulan Data	36
<b>1.7 Sistematika Pembahasan</b>	36
<b>Bab II Film Animasi Sebagai Produk Diplomasi Budaya Jepang</b>	38
<b>2.1 Sejarah Singkat Film Animasi Jepang</b>	38
<b>2.2 Industri Film Animasi di Jepang</b>	45
<b>2.3 Peran Film Animasi Sebagai Budaya Populer Jepang</b>	54
2.3.1 Film Animasi Sebagai Media Untuk Menyalurkan Nilai-nilai dan Kebudayaan Jepang	55
2.3.2 Film Animasi Sebagai Media Untuk Membentuk Emosi Masyarakat	60
<b>2.4 Studio Ghibli dan Spirited Away Sebagai Produk Budaya Populer Jepang</b>	65
<b>Bab III Dampak Film Animasi <i>Spirited Away</i> dalam Menyebarkan Nilai-nilai Jepang di Amerika Serikat</b>	75
<b>3.1 Dinamika Hubungan Jepang-Amerika Serikat Sebelum Tahun 2003</b>	75
<b>3.2 Perkembangan Budaya Jepang di Amerika Serikat</b>	97

3.2.1 Popularitas Film Animasi Jepang di Amerika Serikat	98
3.2.2 Pergeseran budaya di Amerika Serikat	104
<b>3.3 Dampak Spirited Away Sebagai Produk Budaya Jepang</b>	<b>109</b>
3.3.1 Proyeksi citra negara	111
3.3.2 Mempromosikan Pertukaran Budaya Jepang dengan Amerika Serikat	116
3.3.3 Menjalinkan Kemitraan dengan Amerika Serikat	121
<b>Bab IV Kesimpulan</b>	<b>128</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>132</b>

## Bab I

### Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi yang sedang terjadi pada masa kini, menggambarkan integrasi bangsa-bangsa ke dalam sistem global secara cepat, sehingga menghadirkan perkembangan hubungan ekonomi, pasar global, hingga perusahaan transnasional berkat media massa yang sesuai.<sup>1</sup> Karena hal ini, terbentuk suatu proses di mana segala peristiwa, kegiatan, maupun keputusan di suatu negara di dunia dapat mempengaruhi seorang individu, komunitas bahkan negara di bagian dunia yang lain.<sup>2</sup> Globalisasi yang sedang dialami oleh berbagai negara di dunia, tentu dimanfaatkan sebaik mungkin. Batasan-batasan negara yang semakin menghilang akibat kemajuan teknologi dan informasi menyebabkan akses negara, kelompok maupun individu untuk berinteraksi satu sama lain semakin mudah. Pemanfaatan ini membentuk suatu konvergensi tradisi serta pertukaran nilai-nilai budaya dari berbagai negara, yang lalu menjadi alasan mengapa ikatan budaya antara masyarakat di dunia semakin luas.<sup>3</sup> Penyebaran nilai ini dinilai dapat mengarah pada promosi budaya nasional dan menggantikannya menjadi budaya internasional.

---

<sup>1</sup> Raikhan, Sadykova, Myrzabekov Moldakhmet, Myrzabekova Ryskeldy, and Moldakhmetkyzy Alua. 2014. "The interaction of globalization and culture in the modern world." *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 122:8-12. doi:10.1016/j.sbspro.2014.01.1294.

<sup>2</sup> Hay, Colin, and David Marsh. 2000. *Demystifying globalization*. London: Palgrave Macmillan. Hal. 21-22

<sup>3</sup> Ibid.

Dalam menghadapi berbagai hubungan antar negara, budaya menjadi suatu ciri khas yang membedakan suatu negara dengan yang lainnya. Tradisi, serta orientasi sosial yang dijunjung suatu bangsa, mengharuskan bangsa tersebut untuk menjaga dan melestarikan apa yang menjadi cerminan bangsanya. Hubungan internasional lalu dianggap sebagai interaksi antar sistem budaya negara-negara yang berhubungan di dalamnya. Dalam suatu penelitian dan didukung oleh pernyataan Foucault, budaya dan kekuatan dianggap menjadi perangkat heuristik yang digunakan untuk mengungkap perbedaan dan interaksi yang ada dalam suatu negara.<sup>4</sup> Budaya lambat laun menjadi salah satu aspek dari kekuatan negara karena pengaruhnya untuk mengontrol perilaku suatu negara terhadap negara lain.

Budaya populer sebagai bagian dari produk budaya membawa peran penting pada era globalisasi ini untuk memberikan pemahaman terhadap masyarakat luas tentang dunia, politik dan identitas yang dimiliki, diperebutkan, atau bahkan dibentuk kembali.<sup>5</sup> Bentuk budaya populer yang semakin beragam, dimanfaatkan oleh berbagai negara di dunia untuk menghubungkan masyarakat global untuk mengetahui dan merasakan budaya lokal di negaranya. Pentingnya kehadiran budaya populer di tengah masyarakat global lalu dimanfaatkan aktor-aktor dalam negara sebagai alat untuk berdiplomasi. Diplomasi budaya yang dilakukan oleh negara-negara di dunia saat ini, sangat dipengaruhi oleh era globalisasi. Banyak negara memanfaatkan kemajuan teknologi yang pesat untuk menghasilkan suatu

---

<sup>4</sup> Iriye, Akira. 1979. "Culture and Power: International Relations as Intercultural Relations." *Diplomatic History* 3 (2): 115-128. doi:10.1111/j.1467-7709.1979.tb00305.x.

<sup>5</sup> Caso, Federica, and Caitlin Hamilton. 2015. *Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies*. Bristol: E-International Relations Publishing. Hal. 161

karya atau budaya populer (*pop culture*) yang dapat dibagikan ke seluruh dunia. Namun, disaat yang bersamaan pula, negara-negara tersebut melakukan diplomasi.

Salah satu bentuk budaya populer yang dijadikan media diplomasi budaya oleh banyak negara adalah film. Bentuknya yang berupa *audio visual*, meningkatkan potensinya untuk menyalurkan dan menyebarluaskan ide, gagasan serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Maka dari itu, film dianggap sebagai pilihan yang efektif dalam memperkenalkan suatu budaya ke negara lain. Namun terlepas dari hal tersebut, nyatanya hubungan antara film dan budaya masih terbilang rumit dan kompleks. Walaupun dapat menawarkan wawasan yang lebih luas tentang budaya, film yang mengandung unsur budaya tetap harus dibuat dan ditafsirkan dengan hati-hati, serta mempertimbangkan selera populer yang ada agar sesuai dengan minat penonton.<sup>6</sup>

Tidak sedikit negara-negara di Asia yang lebih mengedepankan budaya-budaya tradisional yang dimilikinya untuk dijadikan instrumen berdiplomasi sehingga membangun citra yang terkesan lebih historis dan *ancestral*. Negara seperti Korea Selatan dijadikan negara pusat untuk produk budaya populer karena berhasil mengeksport berbagai produk budaya negaranya melalui apa yang dikenal sebagai “Korean Wave”. Kementerian Luar Negeri dan Perdagangan Korea Selatan bekerja sama dengan Dewan Kepresidenan untuk memanfaatkan popularitas *Korean Wave* dalam rangka mempromosikan kepentingan nasional Korea untuk meningkatkan citra baik negaranya di mata dunia.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Harper, Sue. *British Film Culture in the 1970s*. (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013), [https://doi.org/10.1057/9781137305923\\_2](https://doi.org/10.1057/9781137305923_2)

<sup>7</sup>Jang, Gunjoo, and Won K. Paik. 2012. “Korean Wave as tool for Korea’s new cultural diplomacy.” *Advances in Applied Sociology* 2 (3): 196-202.

Selain Korea Selatan, negara seperti China juga menggunakan diplomasi budaya untuk menaruh pengaruh negaranya di luar negeri. *Confucius Institute* (CI) milik China dijadikan sebuah agen negara untuk memberikan pengetahuan serta informasi mengenai China dalam hal bahasa, cara hidup, tradisi, budaya, dan kebijakan luar negeri. Berbeda dengan Korea Selatan yang mengedepankan budaya populernya, program CI sebagian besar difokuskan untuk mendukung universitas di China sebagai diplomat budaya yang tidak resmi.<sup>8</sup> Dalam rangka memperkuat pengakuan internasional terhadap China sebagai negara yang beradab dan harmonis, CI didukung oleh pemerintah dalam hal sponsor untuk mengadakan pendekatan melalui pendidikan, acara budaya, konferensi, hingga pariwisata sebagai produk diplomasinya.<sup>9</sup>

Jepang merupakan salah satu negara Asia Timur yang kaya akan budaya dari masing-masing daerah yang lambat laun menjadi identitas dari Jepang itu sendiri. Menyadari hal ini, pemerintah Jepang berusaha mengembangkan diplomasi budaya Jepang atau yang disebut *bunka gaiko* sebagai strategi untuk memajukan kepentingan nasional Jepang. Sejak tahun 1930, Jepang telah menginisiasikan pengenalan budaya dan pendidikan Jepang dengan membuka pusat hubungan budaya di berbagai negara bagian barat seperti Paris, New York, Roma, dan lain-lain. Selain itu, Jepang juga mengkoordinasikan berbagai pertukaran pelajar, mengirim dosen dan seniman ke luar negeri, hingga mengundang tokoh asing ke

---

<sup>8</sup> Pan, Su-Yan. 2013. "Confucius Institute project: China's cultural diplomacy and soft power projection." *Asian Education and Development Studies* 2 (1): 22-33. doi:10.1108/20463161311297608.

<sup>9</sup> Ibid.



Jepang untuk bertukar informasi, opini dan ide untuk meningkatkan pandangan mereka terhadap Jepang.<sup>10</sup>

Pada periode pasca perang, Jepang belum memanfaatkan kebudayaan yang dimiliki untuk mempromosikan negaranya secara maksimal. Hal ini dikarenakan adanya anggapan bahwa kebudayaan tersebut tidak menguntungkan dan berpotensi merusak kepentingan ekonomi Jepang di Asia. Namun, pada tahun 1990, sikap tersebut bergeser ketika budaya populer Jepang seperti film animasi, komik, musik, hingga pakaian generasi muda mendapatkan antusiasme dari pemerintah Jepang.<sup>11</sup> Antusiasme tersebut kemudian mengubah pandangan Jepang akan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan citra negaranya. Perpindahan pandangan ini lalu dikenal dengan istilah “*Cool Japan*” di mana pemerintah berfokus untuk membangun citra Jepang yang lebih menarik dan bersahabat dari sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat memperkuat bidang ekspor Jepang dan hubungannya dengan pasar-pasar Asia untuk mencari keuntungan.<sup>12</sup> Sikap Jepang untuk mengedepankan budaya populer negaranya juga didukung oleh kemajuan teknologi yang berkembang pesat di negaranya. Hal ini berpengaruh terhadap produksi, kreasi dan distribusi budaya populer itu sendiri.

Seiichi Kondô, direktur dari the *Kondo Institute for Culture & Diplomacy*, yang dulunya menjabat sebagai diplomat Jepang berargumen bahwa orang-orang Jepang cenderung mengalami kesusahan dalam memproyeksikan ide-ide mereka

---

<sup>10</sup> Otmazgin, Nissim K. 2012. “Geopolitics and Soft Power: Japan’s Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia.” *Asia-Pacific Review* 19, no. 1 (Mei): 37-61. <https://doi.org/10.1080/13439006.2012.678629>.

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Ibid.

dalam bentuk nilai. Sehingga, produk budaya seperti film diperlukan sebagai cara mereka untuk menerjemahkan ide-ide tersebut dengan melibatkan emosi atau rasa yang dibangun di dalamnya. Hal tersebut ia anggap lebih mudah daripada mediasi menggunakan bahasa.<sup>13</sup>

Penelitian tentang film animasi Jepang (*anime*) sebagai salah satu bentuk media populer untuk berdiplomasi serta dampaknya bagi suatu negara tertentu, sudah banyak dilakukan oleh para *scholar* dari berbagai negara. Sebuah penelitian tentang *anime* dilakukan oleh banyak *scholar* dengan negara-negara Asia sebagai negara tujuan diplomasi budaya Jepang. Dilatarbelakangi oleh letak geografis yang berdekatan, kebudayaan dan nilai-nilai di masyarakat yang serupa, menghantarkan film animasi Jepang dapat berkembang dan diterima di pasar Asia. Berbagai pendekatan dalam bentuk diplomasi budaya juga dilakukan oleh pemerintah Jepang sebagai usahanya menyebarkan dan membentuk citra Jepang sebagai negara tetangga yang dapat diandalkan.

Namun disisi lain, penelitian tentang diplomasi budaya melalui film animasi terhadap sesama negara maju dengan letak geografis yang tidak berdekatan seperti Amerika Serikat masih minim untuk ditemui. Terlebih lagi jika produk diplomasi budaya tersebut awalnya tidak mendapatkan respon yang diharapkan dari negara penerima diplomasi. Penelitian yang telah dilakukan oleh para *scholar* banyak yang difokuskan untuk membahas kendala bahasa, *branding*, dan penggemar sebagai

---

<sup>13</sup> Napier, Susan. 2006. "The World of Anime Fandom in America." *Mechademia* 1:47-63. DOI: 10.1353/mec.0.0072.

aktor penting. Tetapi, sedikit yang membahas mengenai perubahan dalam masyarakat akibat diplomasi budaya itu sendiri.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

### **1.2.1 Deskripsi Masalah**

Konflik dan perang sudah tidak asing ditemui oleh beberapa negara di dunia. Apalagi jika ada kepentingan nasional yang diperjuangkan. Sejarah panjang akan perjuangan tersebut akan diabadikan walaupun telah memasuki era yang baru. Sebagai negara yang kuat, memungkinkan Amerika Serikat untuk memperluas wilayah dan pengaruhnya ke berbagai negara di dunia. Jalinan diplomasi terhadap banyak negara sekutu membuat peran dan nilai-nilai dari Amerika di dunia internasional semakin kuat dan terlihat. Disisi lain, sebagai kekuatan baru di Asia, Jepang tetap harus memperjuangkan wilayahnya dengan banyak pertempuran. Bagi Amerika, Jepang bukan menjadi lawan yang setara dengan dirinya. Diremehkan karena dianggap tidak mungkin menyerang karena memiliki sikap yang tidak kompeten dan etis sesuai dengan budaya negara, Jepang membalas dengan serangan mendadak untuk Amerika yang dikenal dengan pengeboman *Pearl Harbor*. Serangan ini, lalu dianggap menjadi bukti bahwa konflik tidak selalu tentang perbandingan kekuatan negara, tetapi bagi negara tertentu, konflik dapat pula bertujuan untuk mempertahankan budaya dan cara untuk hidup.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Iriye, Akira. 1979. "Culture and Power: International Relations as Intercultural Relations." *Diplomatic History* 3 (2): 115-128. doi:10.1111/j.1467-7709.1979.tb00305.x.

Pada tahun 1951, perdamaian antara Jepang-Amerika Serikat ditandai dengan penandatanganan *Treaty of San Francisco*.<sup>15</sup> Memiliki sejarah yang tidak menyenangkan dengan Amerika Serikat, keputusan Jepang untuk menjadikan Amerika Serikat sebagai negara tujuan diplomasi budaya sebagai bentuk *soft power* negaranya, dianggap sebagai hal yang tepat. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk membangun kembali citra baik Jepang di mata Amerika Serikat dan mendapatkan kembali kepercayaan Amerika Serikat terhadap Jepang sehingga persahabatan dapat terjalin lebih baik lagi. Selain itu, perkembangan diplomasi budaya Jepang yang bergerak ke arah “*Cool Japan*” membuat Jepang menginginkan produk-produk budayanya semakin dikenal secara global.

Amerika Serikat secara konsisten mengimpor produk-produk dari Jepang ke negaranya untuk diolah lebih lanjut. Menurut data, di tahun 2016, sebanyak 6.1% produk Jepang diimpor masuk ke Amerika. Hal ini lalu menjadikan Jepang sebagai negara importir terbesar keempat di Amerika Serikat.<sup>16</sup> Berbeda dengan mesin dan bahan pokok yang diekspor ke Amerika, produk budaya seperti film animasi Jepang belum menjadi produk unggulan untuk di distribusikan di pasar Amerika. Untuk pertama kalinya, di tahun 1961, distribusi film animasi *Astro Boy* dari Jepang baru mencapai pasar Amerika, yang lalu diikuti oleh film animasi terkenal lainnya

---

<sup>15</sup> “IV. San FRANCISCO Peace Treaty.” Diakses pada April 22, 2021.  
<https://www.mofa.go.jp/region/europe/russia/territory/edition92/period4.html>.

<sup>16</sup> Petroff, Alanna, Ivory Sherman, and Tal Yellin. n.d. “These are America's top trading partners - CNNMoney.” CNN Business.  
<https://money.cnn.com/interactive/news/economy/how-us-trade-stacks-up/index.html>.  
Diakses pada 22 April 2021

seperti *Akira* tahun 1988.<sup>17</sup> Walaupun terkenal dan berpengaruh, langkah ini lalu tidak menempatkan Jepang ke posisi utama dalam sektor film animasi di Amerika karena harus bersaing dengan studio animasi *Pixar* milik Amerika yang mengalami peningkatan pada tahun 1995.<sup>18</sup>

Namun, pengenalan film animasi *Astro Boy* dan *Akira* mendukung perkembangan salah satu produk budaya populer Jepang yaitu *video game* yang berhasil menyebarkan pengaruhnya berkat karakter '*Pokemon*' yang memikat banyak masyarakat Amerika. Bagi seorang antropolog Jepang, Koichi Iwabuchi, *Pokemon* dianggap sebagai karakter animasi yang dapat disebarluaskan di Amerika karena '*culturally odorless*'.<sup>19</sup> Istilah tersebut dimaksudkan untuk produk-produk budaya negara asing yang tidak mudah diketahui asal-usulnya. Situasi ini didukung oleh masyarakat Amerika, terutama di tahun 70an hingga 80an karena penggambaran animasi Jepang yang tidak spesifik mengikuti kultur Jepang, dianggap lebih memfasilitasi terjadinya penyebaran produk lintas batas.<sup>20</sup>

Karena perkembangan zaman, film animasi buatan Jepang lalu bergerak ke arah yang lebih modern. Para animator dapat menciptakan karya yang lebih detail menggunakan teknologi yang tersedia sehingga animasi yang diciptakan terjamin kualitasnya. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat agar

---

<sup>17</sup> Haider, Arwa. 2021. "The film that captures millennials' greatest fear." BBC. <https://www.bbc.com/culture/article/20210419-why-spirited-away-is-japans-greatest-animated-film>. Diakses pada 22 April 2021

<sup>18</sup> Zeke. 2015. "A Quick History of Animation | Student Resources." New York Film Academy. <https://www.nyfa.edu/student-resources/quick-history-animation/>. Diakses pada 21 April 2021

<sup>19</sup> Napier, Susan. 2006. "The World of Anime Fandom in America." *Mechademia* 1:47-63. DOI: 10.1353/mec.0.0072.

<sup>20</sup> McKevitt, Andrew C. n.d. "'You Are Not Alone!': Anime and the Globalizing of America." *Diplomatic History* 34 (5): 893-921.

mengonsumsi lebih banyak film animasi sebagai produk budaya Jepang. *Studio Ghibli* sebagai salah satu rumah produksi film animasi dari Jepang, telah merentangkan pengaruhnya di Amerika sejak 1985 dengan *Nausicaä of the Valley of the Wind*, hingga *The Wind Rises* pada tahun 2013 sebagai karya terbarunya.

Aspek penting berupa nilai-nilai moral yang dimasukkan ke film-film buatan *Ghibli*, tidak terkecuali film animasi *Spirited Away*, menjadi langkah yang berani karena dianggap “melangkahi” istilah ‘*culturally odorless*’ yang disebut sebagai kunci kesuksesan penyebaran beberapa produk budaya Jepang di Amerika. Dalam film buatan *Ghibli*, penyaluran nilai-nilai tersebut yang menghasilkan karakter atau situasi yang terpengaruh dengan budaya atau nilai yang ingin disampaikan. Bagi Miyazaki Hayao selaku animator utama *Studio Ghibli*, cerita dalam suatu film merupakan hal yang paling penting. Hal ini dikarenakan cerita tersebut dipercaya memiliki kekuatan untuk membentuk pribadi seseorang yang menikmatinya. Pesan yang disampaikan diharapkan dapat merangsang, memukau dan akhirnya menginspirasi penonton.<sup>21</sup> Karena pesan dan nilai-nilai di film buatan *Ghibli* menjadi aspek yang penting, di tahun 1985, film animasi *Nausicaä of the Valley of the Wind* yang ditayangkan perdana di Amerika, mengalami Amerikanisasi sehingga banyak bagian yang disunting agar sesuai dengan pasar Amerika. Hasilnya, proses Amerikanisasi menghilangkan sebagian besar makna film yang lalu mengakibatkan konflik antara pihak *Ghibli* dengan distributor film di

---

<sup>21</sup> Mes, Tom. 2002. “Midnight Eye interview: Hayao Miyazaki.” *Midnight Eye*. <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>. Diakses pada 22 April 2022

Amerika.<sup>22</sup> Sejak saat itu, film animasi *Ghibli* tidak lagi fokus pada pasar Amerika sebagai salah satu negara tujuan penayangan film-film animasi buatannya.

Namun, di tahun 2001, animasi buatan *Ghibli* yang berjudul *Spirited Away* berhasil menjadi film paling terkenal dan menduduki posisi nomor 2 sebagai film animasi terlaris di Amerika. Bahkan, keuntungan film animasi ini diberitakan mencapai \$355 juta USD di seluruh dunia.<sup>23</sup> Di tahun 2003, *Spirited Away* berhasil membawa pulang piala bergengsi *Oscar* dalam kategori *Best Animated Feature Film*. Kemenangan tersebut hanya salah satu dari banyak penghargaan yang lalu diterima Miyazaki Hayao yang membuat nama dan film animasinya semakin terkenal lagi di dunia. Terpengaruhi oleh banyak nilai-nilai Jepang di dalam filmnya, *Spirited Away* tetap menjadi film animasi terbaik dan menarik perhatian pasar Amerika. Pencapaian terus menerus diterima oleh *Studio Ghibli* yang merasa film animasi *Spirited Away* menjadi titik balik untuk lebih menghadirkan film animasi buatan *Studio Ghibli* di Amerika. Dari penjelasan ini, dapat dilihat kesuksesan Jepang dalam mengambil langkah yang besar dalam usahanya menghadirkan kembali nilai-nilai budaya yang ada di negaranya untuk disebarakan melalui produk-produk budaya populernya.

Berbeda dengan Jepang, Amerika Serikat tidak perlu mengganti strategi negara untuk memperluas pengaruhnya melalui diplomasi budaya yang ingin dilakukan. Sejak Perang Dingin, Amerika sudah memikirkan bagaimana mereka

---

<sup>22</sup> Ruth, Brian. 2010. "Transforming U.S. Anime in the 1980s: Localization and Longevity." *Mechademia* 5:31-49.

<sup>23</sup> Zahra, Salma M. 2020. "Daftar Rekomendasi Anime dengan Rating Tinggi dari Studio Ghibli." Tirta.ID. <https://tirta.id/daftar-rekomendasi-anime-dengan-rating-tinggi-dari-studio-ghibli-f56h>. Diakses pada 30 Maret 2021

dapat memperkenalkan apa yang dikenal dengan “*American Dream*” melalui ekspor ideologi dalam bentuk gambar, simbol, teknologi, dan seni yang lebih kompleks.<sup>24</sup> Dengan tujuan untuk “menjual” nilai-nilai Amerikanisme secara global, Amerika melakukan beberapa strategi yang dianggap dapat mempengaruhi pemikiran para elit di berbagai negara dalam hal budaya dan politik.<sup>25</sup> Strategi itu berupa menciptakan badan-badan resmi, berkolaborasi dengan universitas negeri dan swasta untuk mengurus pertukaran pelajar, hingga memberikan sponsor kepada industri film *Hollywood*.<sup>26</sup>

Dalam hal budaya populernya, Amerika memiliki dukungan besar dari pemerintah dan sektor-sektor swasta. Hal ini dapat dilihat dari produk budaya populer Amerika yang dapat didistribusikan dan diterima oleh berbagai negara dengan latar belakang yang berbeda. Selain karena dukungan pemerintah, kemudahan ini disebabkan oleh pasar Amerika yang besar dan didukung oleh budaya yang beragam, serta kebebasan politik dan ekonomi yang dipegang negaranya. Karena alasan ini, produk yang dihasilkan pun menarik perhatian masyarakat internasional karena merupakan inovasi baru yang layak untuk dikonsumsi. Situasi ini menciptakan kondisi di mana budaya populer tersebut menjadi kekuatan dominan di pasar global.<sup>27</sup>

Film animasi sebagai salah satu bentuk diplomasi budaya bukan hal yang baru bagi Amerika. Produk budaya populer berupa *audio visual* (AV) merupakan

---

<sup>24</sup> Chiaramonte, Claudio G. 2007. “The Evolution of U. S. Cultural Diplomacy in the Cold War.” *México y la Cuenca del Pacífico* 10 (28): 19-42.

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Crothers, Lane. 2021. *Globalization and American popular culture*. London: Rowman & Littlefield Publishers. Hal 57.



produk andalan yang menghantarkan Amerika untuk dikenal lebih luas lagi di dunia. Teknologi yang pesat dan sumber daya manusia yang memenuhi kriteria, membuat film animasi Amerika yang ditujukan untuk anak-anak, mulai menghidupkan karakter yang sebelumnya hanya didengarkan dan dibaca, menjadi bergerak dan membuat penonton “memasuki” dunia fantasi yang dikonstruksi. Amerika sendiri telah mengenal *golden age* di mana film animasi mencapai popularitasnya tahun 1928 hingga 1960-an, dengan film buatan beberapa *studio* animasi terkemuka di Amerika Serikat.

Memiliki *American Dream* yang kuat, Amerika menjadi negara yang paham apa yang diinginkan dan tidak diinginkan untuk tersebar di negaranya. Hal ini lalu membuat produk asing tidak semudah itu masuk dan berkembang dengan budaya yang sudah ada sebelumnya. Walaupun memiliki pasar yang besar, dukungan dari masyarakat juga harus didapatkan produk budaya asing agar dapat membentuk suatu kekuatan dominan. Hal ini tentu membuat Jepang harus melakukan langkah ekstra untuk menaruh pengaruh dan mendapatkan perhatian masyarakat Amerika.

### **1.2.2 Pembatasan Masalah**

Fokus penelitian ini adalah untuk melihat dampak yang dihasilkan oleh Jepang untuk menyebarkan nilai-nilai negaranya melalui film animasi buaatannya sehingga dapat berkembang di Amerika Serikat, tanpa harus mengubah nilai-nilai yang dianut agar sesuai dengan kondisi negara tujuan diplomasi. Perubahan-perubahan yang terjadi di Jepang dan di Amerika lalu diteliti sesuai dengan

perkembangan budaya yang ada. Film animasi yang dijadikan contoh kasus adalah *Spirited Away*.

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis mengenai Jepang sebagai aktor utama dalam melakukan diplomasi budaya melalui film animasi *Spirited Away*. Pembahasan dalam penelitian ini akan melihat bagaimana Jepang bergerak untuk mempromosikan film animasi *Spirited Away* ke Amerika Serikat setelah melihat potensi yang dimiliki untuk menyebarkan nilai-nilai dan kebudayaan Jepang. Tahun 2003 menjadi penanda dan titik balik bagi film *Spirited Away* karena menjadi pemenang piala bergengsi *Oscar*. Hal ini membuat Jepang dapat merentangkan pengaruhnya ke negara-negara lain terutama Amerika Serikat. Dalam periode ini, Jepang menjadi perhatian masyarakat global karena menjadi pembuat film animasi pertama dari Asia yang dianggap berhasil menembus pasar Amerika, mengalahkan film animasi buatan Amerika sendiri.

Pencapaian Jepang membuat masyarakat internasional semakin menyadari bahwa suatu film dapat membawa isu kemanusiaan serta nilai-nilai tradisional dari negara sendiri, tetapi tetap dibalut dengan animasi yang rumit dan terkesan baru. Penelitian akan dibatasi hingga tahun 2011 yang ditandai dengan dilaksanakannya *Japan NYC Festival* di *Carnegie Hall City* Amerika, setelah bencana tsunami di Jepang. Penetapan tahun dilakukan karena melihat respon masyarakat Amerika yang meningkat dalam festival untuk menyebarkan kebudayaan Jepang sekaligus acara penggalangan dana untuk bencana alam di Jepang.

### **1.2.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu pertanyaan penelitian **“Bagaimana Dampak Film Animasi *Spirited Away* dalam Menyebarkan Nilai-nilai Jepang di Amerika Serikat?”**

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa diplomasi budaya mampu menghasilkan perubahan pada opini masyarakat Amerika Serikat terhadap nilai-nilai budaya Jepang.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian yaitu untuk memberikan pengetahuan secara mendalam tentang diplomasi budaya melalui budaya populer sebagai bagian dari *soft power* sebuah negara. Penelitian ini juga memberikan gambaran tentang bagaimana Jepang dapat mempromosikan sektor perfilman sekaligus menyebarkan budaya atau nilai-nilai yang dianut secara *visual*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong penelitian lebih lanjut mengenai diplomasi budaya melalui film animasi sebagai bagian dari *soft power diplomacy* suatu negara.

#### 1.4 Kajian Literatur

Untuk membantu membuat rencana penelitian, penulis menggunakan sejumlah literatur dengan posisi yang berbeda dalam menjelaskan tentang *soft power*, diplomasi budaya, dan budaya populer yang diharapkan dapat memberikan pemahaman dan sudut pandang baru. Literatur lalu digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam penulisan rencana penelitian ini.

Terdapat empat literatur utama yang digunakan sebagai referensi oleh penulis. Literatur ini terdiri dari artikel jurnal yang membahas seputar bagaimana film animasi sebagai bagian dari budaya populer Jepang serta dampaknya kepada diplomasi budaya yang dijalankan.

Literatur pertama diambil dari artikel jurnal berjudul *The World of Anime Fandom in America* oleh Susan Napier. Artikel jurnal ini berisi tentang bagaimana *anime* berkembang di Amerika melalui klub penggemar (*fandom*) yang sudah ada sebelumnya. Selain memberikan latar belakang dari film-film animasi *Ghibli*, artikel jurnal ini juga memberikan pandangan dan argumen yang berbeda-beda dari klub penggemar *Miyazaki Mailing List* (MML) mengenai karya Miyazaki selaku animator utama *Studio Ghibli*. Popularitas *Studio Ghibli* di Amerika yang meluas, membuat orang Amerika membedakannya dengan film animasi buatan Amerika yaitu *Disney*.<sup>28</sup> Karakteristik film animasi yang dibuat oleh *Ghibli* juga dibahas melalui sudut pandang dan ruang lingkup yang asing dan cenderung bertolak belakang.

---

<sup>28</sup> Napier, Susan. 2006. "The World of Anime Fandom in America." *Mechademia* 1:47-63. DOI: 10.1353/mec.0.0072.

Literatur kedua diambil dari artikel jurnal berjudul *The Struggle for Soft Power in Asia: Public Diplomacy and Regional Competition* oleh Ian Hall dan Frank Smith. Artikel jurnal ini memaparkan bagaimana negara-negara di dunia khususnya di Asia, berinvestasi dengan skala yang tinggi untuk membangun dan memanfaatkan *soft power* negara mereka, walaupun sepertinya tidak berhasil. Dalam artikel jurnal ini, ditunjukkan bahwa terdapat sedikit bukti yang dapat dikumpulkan untuk menunjukkan diplomasi publik dapat mempengaruhi opini publik. Dengan memberikan contoh diplomasi yang dilakukan negara-negara di Asia, penulis beranggapan bahwa negara-negara di Asia masih sensitif terhadap upaya asing dalam mempengaruhi opini publik. Maka dari itu, diplomasi publik yang dilakukan dipandang mirip dengan spionase. Proses pembuatan kebijakan pun tidak lalu dengan mudah dipengaruhi oleh diplomasi publik karena kerumitan proses tersebut. Dengan menggunakan contoh diplomasi yang dilakukan negara seperti Korea Selatan melalui *Korean Wave*, China melalui *Confucius Institute (CI)*, hingga Jepang melalui manga dan animenya, penulis beranggapan bahwa diplomasi publik yang dilakukan menyebabkan lebih banyak masalah di negara asal seperti rasa frustrasi hingga peningkatan persaingan untuk penggunaan *hard power* karena perbedaan yang semakin menonjol antar negara. Diplomasi publik yang gagal pun dianggap dapat meningkatkan permusuhan di Asia dan berpotensi menyebabkan kerugian yang besar.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Hall, Ian, and Frank Smith. 2013. "The Struggle for Soft Power in Asia: Public Diplomacy and Regional Competition." *Asian Security* 4, no. 1 (Maret): 1-18. <https://doi.org/10.1080/14799855.2013.760926>.

Untuk literatur ketiga, penulis menggunakan artikel jurnal yang berjudul *Technologies of Perception: Miyazaki in Theory and Practice* oleh Susan J. Bigelow. Dalam artikel jurnal ini, penulis memaparkan bagaimana Miyazaki, selaku animator utama *Studio Ghibli*, melewati berbagai tekanan serta taruhan tinggi dari budaya komoditas sinema global dengan tujuan untuk mempertahankan ruang bagi seni sinema.<sup>30</sup> Dengan mempertahankannya, Miyazaki diharapkan dapat memperluas dan meningkatkan persepsi manusia atas banyak hal di dunia yang dituangkan melalui sinema, bukan malah menetralkan ataupun menurunkan persepsi tersebut. Dijelaskan pula dalam artikel jurnal bagaimana Miyazaki menerjemahkan isu-isu kompleks menjadi bentuk *visual* (sinema) agar dapat dikonsumsi secara luas, sebagai bentuk penyeimbang morbiditas pemikiran yang konvensional, serta untuk mengkomunikasikan masalah tentang sejarah. Di tengah perkembangan teknologi digital yang dimanfaatkan berbagai animator dunia untuk membawa penontonnya ke dimensi yang lebih kompleks, Miyazaki tetap mengistimewakan pembawaan cerita melalui gambar manual yang dibuatnya sehingga membentuk imajinasi penonton melalui dunia-dunia baru yang diciptakannya.

Literatur terakhir yang dipakai penulis yaitu artikel jurnal yang berjudul *Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia* oleh Nissim Kadosh Otmazgin. Artikel jurnal ini berisi tentang pengalaman Jepang sebelum menemukan kesempatan untuk melakukan diplomasi budaya. Hal

---

<sup>30</sup> Bigelow, Susan J. 2009. "Technologies of Perception: Miyazaki in Theory and Practice." *An Interdisciplinary Journal* 4, no. 1 (Juni): 55-75.  
doi:10.1177/1746847708099740.

ini lalu bergerak ke arah yang lebih baik karena kesadaran Jepang akan budaya suatu negara tidak dipengaruhi oleh posisi geopolitik negara tersebut serta ambisinya di dunia.<sup>31</sup> Otmazgin percaya bahwa budaya yang tercipta di suatu negara juga terlepas dari sistem politik yang menjalankannya. Dalam artikel jurnal ini juga dipaparkan bagaimana keberhasilan Jepang dalam membawa budayanya untuk dikenal secara global, tetapi, pada tingkatan tertentu juga dapat membatasi dampak *soft power* Jepang di luar negeri. Hal ini dikarenakan budaya Jepang juga mengimpor dari budaya negara Barat, yang lalu mengarah ke lingkungan yang lebih kompleks dari yang sebelumnya. Sehingga, negara memiliki pengaruh yang kecil terhadap hasil dari *cultural policy* yang dibuat sebelumnya.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis menemukan celah dalam keempat literatur tersebut. Di mana penelitian-penelitian tentang diplomasi budaya menggunakan film, sebagian besar terfokus pada definisi diplomasi budaya dan bagaimana negara menaruh pengaruh dan harapannya melalui budaya populer milik negaranya di suatu negara tertentu. Maka dari itu, penulis akan mencoba untuk mengisi celah dengan membuat penelitian mengenai diplomasi budaya yang dapat menghasilkan dampak yang positif dari penyebaran nilai-nilai film animasi sebagai bagian dari budaya populer suatu negara. Sehingga, nilai-nilai yang disebarkan ini dapat diterima di negara tujuan yang memiliki latar belakang serta letak geografis yang berbeda. Hal ini termasuk jika film animasi tersebut sebelumnya tidak mendapatkan respon yang diinginkan oleh masyarakat di negara tujuan.

---

<sup>31</sup> Otmazgin, Nissim K. 2012. "Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia." *Asia-Pacific Review* 19, no. 1 (Mei): 37-61. <https://doi.org/10.1080/13439006.2012.678629>.

## 1.5 Kerangka Teori

Hubungan internasional merupakan studi yang mempelajari tentang hubungan dan interaksi antar negara di dunia. Jika dahulu hubungan internasional identik dengan perang sebagai bentuk interaksi antar negara, pada masa ini, interaksi tersebut lalu bergeser menjadi hubungan yang lebih damai namun tetap membatasi negara. Hal ini menempatkan diplomasi sebagai salah satu instrumen tambahan dalam melakukan interaksi tersebut.<sup>32</sup> Diplomasi menjadi instrumen yang penting guna mencapai tujuan-tujuan negara yang dapat dicapai jika menjalin hubungan maupun kerjasama dengan negara lain di dunia.

Seiring dengan selesainya perang dingin dan perkembangan jaman, kekuatan tradisional negara-negara besar juga memiliki batasannya. Negara dan aktor-aktor politik di dalamnya menyadari bahwa *power* yang dimiliki dan digunakan oleh negara secara *high politics* tidak dapat digunakan terus menerus. Maka dari itu, terjadi perubahan dalam aktor utama dalam politik dunia yang semula dipegang oleh negara, berubah menjadi aktor swasta hingga perusahaan transnasional.<sup>33</sup> Pendekatan diplomasi lalu bergerak kearah yang lebih *soft power* sehingga meliputi lebih banyak aspek dari apa yang bisa ditawarkan oleh sebuah negara selain kekuatan militernya. *Soft power* yang dikedepankan negara juga berdasarkan harapan negara tersebut tetap dapat mempengaruhi negara lain sehingga mendapatkan keinginannya tanpa menggunakan paksaan maupun

---

<sup>32</sup> Bull, Hedley. 2012. *The anarchical society: a study of order in world politics*. London: RED GLOBE PRESS. Hal. 157

<sup>33</sup> Nye, Jr, Joseph S. 1990. "Soft Power." *Foreign Policy* 80:153-157. doi:10.2307/1148580.



pembayaran tertentu.<sup>34</sup> Menurut Nye, *soft power diplomacy* suatu negara dapat membawakan hasil yang sesuai karena ada negara lain yang mengagumi keteladanan, keterbukaan, serta mengagumi nilai-nilai yang disebarkan melalui budaya, nilai dan kebijakan yang dimiliki negara asal.<sup>35</sup>

Budaya merupakan salah satu aspek yang disebarkan negara sebagai bagian dari diplomasi *soft power*-nya. Menurut Cummings, seorang ilmuwan politik asal Amerika Serikat, diplomasi budaya yang dijalankan suatu negara menyangkut pertukaran informasi, seni dan budaya yang dimiliki oleh satu negara ke negara lain dengan tujuan untuk menciptakan suatu pengertian yang sama.<sup>36</sup> Diplomasi budaya menjadi penting selain karena kehadirannya yang bersifat damai, diplomasi ini dapat mencangkup banyak aktivitas yang dapat membuat hubungan antar bangsa semakin erat. Diplomasi budaya berdampak terhadap munculnya proyeksi citra negara yang positif, mempromosikan pertukaran budaya, hingga membentuk suatu kepercayaan untuk menjalin kemitraan menjadi hasil yang dapat diperoleh sebuah negara jika diplomasi budaya yang mereka lakukan berhasil.<sup>37</sup>

Dalam membuat penelitian ini, penulis menggunakan teori Liberalisme. Teori yang dikemukakan oleh John Locke di abad ke 17 ini, lebih terbuka dari teori sebelumnya yaitu Realisme. Hal ini dikarenakan Locke percaya bahwa manusia

---

<sup>34</sup> Nye, Jr, Joseph S. 2008. "Public Diplomacy and Soft Power." *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* 616 (1): 94-109. doi:10.1177/0002716207311699.

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> Ang, Ien, Yudhishtir R. Isar, and Philip Mar. 2015. "Cultural diplomacy: beyond the national interest?" *International Journal of Cultural Policy* 21 (4): 365-381. doi:10.1080/10286632.2015.1042474.

<sup>37</sup> Lee, Jack T. 2015. "Soft power and cultural diplomacy: emerging education hubs in Asia." *Comparative Education* 51 (3): 353-374. doi:10.1080/03050068.2015.1037551.

memiliki sifat baik serta rasional sehingga memiliki potensi untuk berkembang.<sup>38</sup> Menurut Nye, teori Liberalisme pasca perang terbagi menjadi 4 alur pemikiran utama yaitu: Liberalisme Sosiologis, Liberalisme Kelembagaan, Liberalisme Republik, dan Liberalisme Saling Ketergantungan.<sup>39</sup> Setiap alur pemikiran memiliki kajian yang berbeda, namun tetap mengedepankan relasi manusia sebagai aktor penting dalam teori ini.

Dalam penelitian ini, alur pemikiran Liberalisme Sosiologis dianggap akan memberikan penjelasan lebih spesifik. Hal ini dikarenakan Liberalisme Sosiologis memperkenalkan istilah 'Pluralisme' dan 'Relasi Transnasional' yang didefinisikan oleh James Rosenau sebagai proses hubungan internasional yang dijalankan oleh pemerintah suatu negara, diikuti oleh hubungan antara individu maupun kelompok-kelompok dalam masyarakat yang dianggap memiliki peran penting untuk jalannya suatu peristiwa.<sup>40</sup> Sifat dan potensi yang dimiliki ini lalu menjadikan manusia sebagai aktor penting yang dapat membawa perubahan. Keterlibatan individu maupun kelompok tertentu dalam membawa perubahan, merupakan hasil dari kerjasama dan aksi sosial yang dilakukan sehingga menghasilkan manfaat bukan hanya di dalam negeri, namun juga secara internasional.

Terdapat model '*cobweb*' oleh John Burton yang diperkenalkan dalam teori ini. Model *cobweb* merupakan model yang digunakan untuk menjelaskan bahwa kelompok-kelompok di masyarakat yang tinggal di suatu bangsa memiliki ikatan

---

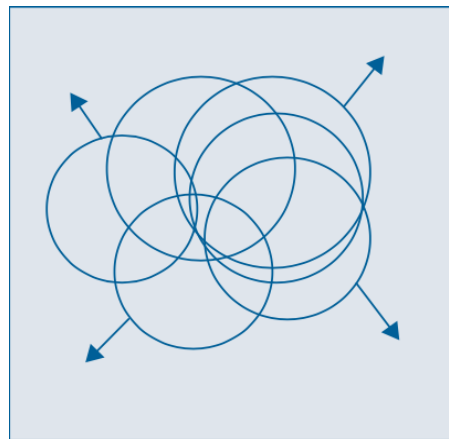
<sup>38</sup> Jackson, Robert, Georg Sørensen, and Jørgen Møller. 2019. *Introduction to international relations: theories and approaches*. New York: Oxford University Press. Hal 100.

<sup>39</sup> Ibid. hal. 102

<sup>40</sup> Ibid. hal. 103

eksternal dengan latar belakang yang berbeda, yang membuat mereka terhubung satu sama yang lain. Model ini digunakan untuk melihat dunia secara lebih akurat karena mencerminkan pola perilaku manusia yang sebenarnya.

**Gambar 1.1 John Burton's Cobweb Model**



Cobweb of groups:  
conflicts muted

**Sumber: Sociological Liberalism<sup>41</sup>**

Teori Liberalisme Sosiologis lalu menganggap hubungan interdependen yang terjalin, lambat laun akan menghasilkan kerjasama yang sifatnya tidak kaku dan eksklusif seperti hubungan antar negara.<sup>42</sup> Hubungan ini dipercaya oleh penganut teori Liberalisme Sosiologis dapat menguntungkan dan menghindari konflik.

Selain itu, konsep budaya populer juga digunakan dalam penelitian ini mengingat budaya populer dapat mendorong terjadinya perubahan politik karena

---

<sup>41</sup> Ibid. hal. 104

<sup>42</sup> Ibid. hal. 105

potensi yang dimilikinya.<sup>43</sup> Untuk beberapa pemikir, budaya populer diidentifikasi sebagai tempat untuk kekuasaan, identitas maupun ideologi dapat dibentuk hingga diwujudkan. Praktik seperti pembuatan film, patung, musik, puisi, tayangan televisi, mode, hingga kegiatan rekreasi lainnya dianggap dapat membentuk budaya populer.<sup>44</sup> Memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak orang, budaya populer lalu dimanfaatkan untuk membentuk latar belakang pengetahuan sekelompok masyarakat baik di dalam maupun di luar negeri. Selain itu, budaya populer juga memberikan informasi tentang peristiwa masa lalu maupun masa kini mengenai negara sendiri maupun negara lawan.<sup>45</sup> Dalam usaha mempengaruhi konflik yang ada, budaya populer membentuk emosi sehingga memerankan peran dalam menciptakan dan mengubah pendekatan masyarakat terhadap konflik yang ada.<sup>46</sup> Konsep budaya populer yang awalnya ditolak oleh disiplin Hubungan Internasional, berubah menjadi bagian dari kehidupan sosial-politik di masyarakat yang didukung oleh industrialisasi dan pembangunan negara yang maju.<sup>47</sup> Masyarakat yang selalu dihadapkan oleh unsur-unsur budaya populer, tenggelam dalam wacananya sehingga secara tidak langsung membentuk akal sehat dari nilai-nilai yang ada.<sup>48</sup>

---

<sup>43</sup> Davies, Matt, Kyle Grayson, and Simon Philpott. 2009. "Pop Goes IR? Researching the Popular Culture–World Politics Continuum." *Politics* 29 (3): 155-163. doi:10.1111/j.1467-9256.2009.01351.x

<sup>44</sup> Ibid.

<sup>45</sup> Press-Barnathan, Galia. 2017. "Thinking about the role of popular culture in international conflicts." *International Studies Review* 19 (2): 166-184.

<sup>46</sup> Ibid.

<sup>47</sup> Caso, Federica, and Caitlin Hamilton. 2015. *Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies*. Bristol: E-International Relations Publishing. Hal. 170

<sup>48</sup> Ibid. 19

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu berupa metode kualitatif penelitian berbasis internet. Sifatnya yang fleksibel mengoptimalkan penulis untuk memahami fenomena dan proses yang terjadi melalui berbagai informasi yang tersedia dari internet untuk mendukung penelitian.<sup>49</sup> Data yang sudah dianalisis lalu diinterpretasikan oleh penulis untuk melengkapi penelitian yang akan dijalankan.

### **1.6.2. Teknik Pengumpulan Data**

Bentuk pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa studi literatur. Sehingga, teknik pengumpulan data difokuskan untuk mengumpulkan data sekunder yang akan didapatkan dari buku, jurnal akademik, film dan artikel dari sumber berita yang terpercaya. Pengumpulan data menggunakan teknik ini akan membantu penulis untuk mendapatkan data yang relevan dan valid agar dapat melakukan analisis lebih dalam tentang objek yang diteliti.

## **1.7 Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

---

<sup>49</sup> Bakry, Umar S. 2016. *Metode Penelitian Hubungan Internasional*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR. Hal. 70-72

Bab I merupakan bab pendahuluan yang mengawali penelitian ini. Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan dari penelitian, kajian literatur, kerangka teori, metode penelitian, teknik pengumpulan data, sistematika pembahasan serta daftar pustaka.

Bab II merupakan bab yang membahas tentang sejarah dari film animasi *Spirited Away* dari *Studio Ghibli* serta memaparkan bagaimana nilai dan budaya Jepang dimasukkan ke dalam film tersebut. Dalam bab ini juga, dipaparkan bagaimana budaya populer tersebut menjadi produk diplomasi budaya yang dilakukan oleh Jepang.

Bab III berisi pembahasan mengenai hubungan Jepang dengan Amerika Serikat serta kondisi yang terjadi di Amerika Serikat yang mempengaruhi perkembangan budaya Jepang di Amerika Serikat. Selain itu, dipaparkan pula analisis terkait peran film animasi (*anime*) dalam memperkenalkan kebudayaan dan nilai-nilai Jepang kepada Amerika Serikat melalui diplomasi budaya yang dilaksanakan.

Bab IV berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, sehingga dapat memaparkan hasil dari analisis yang dilakukan.

