

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam melihat perkembangan situasi dunia modern pada masa kini, negara dalam mencapai kepentingannya yaitu dengan melakukan cara diplomasi. Sebelum terciptanya diplomasi, negara dalam mencapai *national interest* atau kepentingan nasionalnya menggunakan kekuatan militer untuk mempengaruhi negara lain. Namun metode tersebut terkesampingkan dengan adanya diplomasi karena selain dengan adanya faktor perkembangan zaman beserta munculnya berbagai teknologi dan media dengan menggunakan kekuatan militer berpotensi memicu terjadinya perang dimana perang merupakan hal yang paling dihindari untuk terciptanya *peace* ataupun kedamaian. Diplomasi merupakan salah satu instrumen yang penting untuk digunakan pada perkembangan dunia saat ini yang semakin modern. Melalui diplomasi inilah negara dapat mencapai tujuannya sekaligus juga negara – negara yang melakukan diplomasi dapat membangun citra negara yang positif ke seluruh negara. Selain dapat mencapai kepentingan negara diplomasi juga dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi antar dua negara dan juga sebagai bentuk relasi atau hubungan antar dua negara.

Seiring dengan perkembangan zaman, diplomasi pun terus terbagi menjadi beberapa bagian salah satunya adalah *soft diplomacy*. Joseph S. Nye berkata bahwa *soft diplomacy* ini “*And soft power is more than just persuasion or the ability to move people by argument, though that is an important part of it. It is also the ability to entice and attract. In behavioral terms, soft power is attractive power. In terms of resources, soft power resources are the assets that produce such attraction.*”(Nye, 2008). Dengan kutipan diatas Nye berkata bukan hanya untuk mengajak orang secara

persuasif dengan menggunakan argumen namun juga memiliki kemampuan untuk memikat dan menarik dari sumber yang menjadi tujuan negara tersebut berdiplomasi (Nye, 2008)

Joseph S. Nye melihat *soft diplomacy* yang dilakukan oleh negara – negara didunia bahwa setiap negara didunia mempunyai tiga aset sumber daya penting yang terdapat dalam *soft power*, kebudayaan merupakan salah satu sumber daya yang penting di dalam konsep soft power, konsep kebudayaan dibagi menjadi dua yaitu high culture dan low culture. Kebudayaan yang dapat dikategorikan dalam high culture yaitu berbentuk seni, pendidikan, yang telah dibuktikan dapat menarik yang juga dapat dipelajari dari berbagai kalangan yang berada. Sedangkan *low culture* telah dikonsepsikan kedalam kebudayaan yang dapat di pahami dan juga dapat di nikmati bagi siapapun yang menyukainya, yang juga termasuk kedalam kebudayaan yang populer seperti anime, seni, musik, film dan sebagainya (J.Nye, 2009).

Jepang memiliki kekayaan melimpah baik berbentuk hayati maupun kekayaan budaya yang diwariskan dari dulu. Jepang dikenal dengan kekentalan budaya yang masih terus dilestarikan dan dikembangkan menjadi strategi diplomasinya. Di negara Jepang sudah terkenal dengan berbagai budaya yang telah dikenal oleh berbagai belahan didunia. Dalam budaya tradisional Jepang yang sudah dikenal lama di Indoensia adalah seperti *Zen, Karate*, namun juga ada yang berbentuk dari komik, animasi dan konsep budaya - budaya populer lainnya. Dalam memelihara dan membangun kebudayaannya Jepang sudah diakui oleh dunia internasional hingga Jepang dikenal memiliki Japanese Popular Culture yang telah dikenal didunia. Dari kalangan anak kecil dan anak muda di seluruh dunia telah menjadi penggemar setia anime seperti *Hello Kitty, Ultraman, Pokemon, Doraemon, Digimon, Detective Conan, Naruto, dan One Piece*. Baru-baru ini, iklan besar perusahaan dan rumah

dagang di Jepang mengumumkan bahwa mereka akan mulai mempromosikan dan membantu distribusi produk *anime* (Simeon, 2006).

Jepang dalam memperkenalkan istilah *Japanese Popular Culture* nya ke berbagai dunia melakukan cara *soft diplomacy*. Jepang memiliki salah satu budaya *anime* populer yaitu adanya *anime* Pokémon. Pokémon sendiri sudah ada sejak tahun 1996 (Assunção et al., 2017). Seperti halnya dengan anime Hello Kitty maupun Doraemon yang terkenal Pokémon pun merupakan ikon animasi budaya populer yang dimiliki Jepang.

Pokémon sendiri menurut Yomota (2006) adalah ikon pendobrak monster mainstream yang berukuran besar seperti dinosaurus dalam film Jurassic Park. Di saat Amerika menciptakan berbagai jenis karakter binatang purba berukuran raksasa yang sudah punah yang dihidupkan kembali di dalam sebuah taman hiburan, Jepang malah menciptakan monster dinosaurus yang berukuran kecil. Saking kecilnya, monster tersebut bisa dimasukkan ke dalam kantong hingga dinamakan sebagai Pokémon.” (iqbal, 2017). Lalu Anime Pokémon ini dijadikan game yang menjadi Pokémon Go dimana game Pokémon Go ini berhasil menjadi trend baru dunia, dengan adanya Game Pokémon Go ini muncul lah istilah demam Pokémon Go.

Jepang menjadikan game Pokémon Go ini sebagai salah satu strategi untuk melakukan *soft diplomacy* nya ke berbagai negara termasuk Indonesia. Indonesia sendiri pun mengalami masa demam Pokémon Go, ribuan masyarakat Indonesia telah mendownload game tersebut. Pemerintah Jepang mengarahkan strateginya pada pengolahan sumber daya dari *soft power* pada produk budaya Jepang seperti anime, Pokémon Go yang dipilih sebagai aset *soft power* nya. Hal tersebut merupakan hal yang dapat dibuktikan dari terbitnya sebuah artikel berjudul Gross National Cool yang ditulis oleh Douglas McGray pada tahun 2002 dimana digambarkan kesuksesan

negara Jepang yang berasal dari Japanese Popular Culture seperti manga dan anime, desain, mode, gaya hidup yang telah membuka pandangan pemerintah Jepang mengenai kebudayaan populer Jepang yang setelah ditinjau memiliki potensi yang sangat besar untuk dijadikan diplomasinya kenegara – negara luar termasuk Indonesia karena Jepang dan Indonesia sudah lama menjalin kerja sama (McGray et al., 2013).

Pokémon Go sudah termasuk kedalam budaya populer Jepang karena dari karakter Pokémonnya sendiri yang dimana sudah dikenal dan diminati oleh masyarakat internasional sejak dahulu. Dalam game populer Pokémon Go tersendiri memiliki keunikan dan unsur budaya Jepang dari karakter utamanya maka Jepang pun tidak membuang kesempatan untuk dijadikan sebagai strategi diplomasi ke berbagai dunia global. Banyak keuntungan yang diperoleh dalam soft diplomacy yang dilakukan Jepang ini diantaranya tersebarluasnya pengaruh dari budaya Jepang, semakin naiknya citra positif negara Jepang dari pandangan dunia internasional dan masih banyak lagi.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas maka dalam penelitian ini penulis akan menjelaskan bagaimana latar belakang Jepang mengangkat game populer Pokémon Go sebagai salah satu strategi soft diplomacynya dan sampai sejauh mana Jepang sukses bagaimana suksesnya Jepang melakukan diplomasi di Indonesia melalui game Pokemon Go. Sehingga penulis mengangkat topik penelitian dengan judul ***“Diplomasi Jepang Melalui Game Populer Pokémon Go Sebagai Instrumen Soft Diplomacy Jepang di Indonesia”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana Arus Diplomasi dan Penyebaran Kebudayaan Jepang Melalui Instrumen Soft Diplomacynya Berkembang di Indonesia
2. Bagaimana Jepang Menjadikan Aspek Kebudayaan Sebagai Strategi Diplomacynya
3. Bagaimana Ketertarikan Masyarakat Indonesia Terhadap Penyebaran Kebudayaan Jepang Melalui Pokémon Go

1.2.1 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, agar pembahasan yang diambil di dalam penelitian skripsi ini dapat lebih terfokuskan, terarah dan tidak meluas dari pembahasan yang akan diuraikan, maka disini penulis merasa perlu dan pentingnya untuk membatasi masalah topik agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus. Dalam hal ini, penulis membuat adanya batasan masalah seputar diplomasi Jepang melalui game Pokémon Go sebagai instrumen soft diplomacy di negara Indonesia pada tahun 2016-2019. Dimana pada tahun 2016 game online Pokémon Go pertama di rilis di Indonesia yang sampai pada tahun 2019 dimana diselenggarakannya event besar “Piala E-Sport Presiden 2019” dimana dalam event ini Pokémon Go membuktikan dengan menunjukkan eksistensinya bahwa penggemar dan penggunanya masih setia memainkan game tersebut.

1.2.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diangkat oleh penulis adalah **“Bagaimana strategi Soft Diplomacy Jepang dalam menyebarkan pengaruh kebudayaannya melalui melalui game populer Pokémon Go di Indonesia ?”**

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Dalam suatu kegiatan yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai, adapun beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana arus diplomasi Jepang melalui instrumen soft diplomacynya berkembang di Indonesia
2. Untuk mengetahui bagaimana Jepang memanfaatkan aspek kebudayaannya dalam memperluas kebudayaannya di Indonesia
3. Untuk mengetahui dampak dan pengaruh apa saja yang terdapat di masyarakat Indonesia rasakan dari soft diplomacy Jepang melalui game Pokémon go di Indonesia

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah penulis paparkan dia atas, adapun kegunaan dari penelitian ini dikemukakan menjadi dua sisi, diantaranya:

1. Kegunaan teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberi secara teoritis, sekurang-kurangnya untuk menambah wawasan tentang bagaimana negara Jepang

melakukan diplomasi melalui game populer Pokémon Go sebagai salah satu instrumen soft diplomacy Jepang di Indonesia

2. Kegunaan praktis dari penelitian ini, diantaranya :
 - a. Untuk memenuhi salah satu tanggung jawab dalam menempuh program studi S-1 dengan membuat suatu karya ilmiah yang menjadi salah satu syarat kelulusan untuk lulus pada program studi Ilmu Hubungan internasional di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Pasundan Bandung;
 - b. Memberikan manfaat baik secara akademik maupun aplikatif bagi masyarakat dan akademisi pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya; dan
 - c. Secara khusus memberikan informasi kepada pihak lain yang berminat untuk meneliti masalah yang diangkat dalam penelitian ini dan menjadi referensi bagi pengembangan dan bagi pihak yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai diplomasi Jepang melalui game populer Pokémon Go sebagai instrumen soft diplomacy Jepang di Indonesia