

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah era globalisasi, budaya populer telah menjadi salah satu cara utama untuk memperkenalkan identitas suatu negara kepada masyarakat internasional. Jepang, sebagai salah satu negara yang sukses dalam hal ini, berhasil memanfaatkan elemen-elemen budayanya seperti *anime*, *manga*, dan video game untuk menarik perhatian audiens global serta memperkuat citranya di panggung internasional (Nye, 2004). Keberhasilan Jepang dalam menyebarkan budaya populernya ke berbagai penjuru dunia didukung oleh kemajuan teknologi digital yang semakin mempercepat distribusi konten budaya. Fenomena ini telah menciptakan daya tarik yang besar bagi masyarakat dari berbagai negara, termasuk Indonesia, yang kini memiliki komunitas penggemar yang signifikan terhadap produk-produk budaya Jepang (Muslim & Nurifqi, 2023).

Salah satu bentuk budaya populer Jepang yang mengalami perkembangan pesat adalah industri video game. Video game kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang memperkenalkan berbagai elemen budaya negara tersebut kepada audiens global. Seiring dengan pesatnya perkembangan industri game, banyak permainan yang tidak hanya menawarkan mekanisme bermain yang menarik, tetapi juga menyajikan narasi yang kaya akan unsur budaya, sejarah, dan mitologi (Vania & Anggoro, 2022). Jepang memanfaatkan video game sebagai bagian dari strategi *soft power* untuk menarik

minat masyarakat internasional terhadap budaya mereka, terlihat jelas dalam berbagai game yang mengadaptasi elemen budaya Jepang ke dalam alur ceritanya (Racharjo & Affandi, 2019).

Salah satu game yang secara jelas mengangkat budaya dan sejarah Jepang adalah *Fate/Grand Order* (FGO). Game ini merupakan sebuah role-playing game (RPG) yang mengusung sistem pertarungan berbasis giliran, dikembangkan oleh *Type-Moon* dan dirilis oleh *Aniplex*. *Fate/Grand Order* menghadirkan beragam karakter yang diadaptasi dari tokoh-tokoh sejarah, mitologi, serta legenda dari berbagai penjuru dunia, termasuk Jepang. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menawarkan pengalaman bermain yang menarik, tetapi juga memperkenalkan pemain kepada kisah-kisah yang kaya akan latar belakang sejarah dan budaya (Peñate Domínguez, 2022). Game *Fate/Grand Order* dipilih karena menyajikan beragam elemen budaya Jepang seperti tokoh sejarah, mitologi, dan estetika visual, yang diintegrasikan dalam alur cerita dan karakter permainan. Game ini juga memiliki basis pemain yang luas di Indonesia, khususnya di kalangan penggemar budaya Jepang. Pemain tidak hanya berinteraksi dengan karakter-karakter dalam game, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menjelajahi lebih dalam tentang sejarah dan budaya yang melatarbelakangi setiap tokoh tersebut (Racharjo & Affandi, 2019).

Di Indonesia, budaya populer Jepang telah menjadi bagian dari konsumsi budaya yang terus meningkat. Dengan kemudahan akses internet dan berbagai platform hiburan digital, saat ini masyarakat Indonesia dapat menikmati lebih banyak produk budaya Jepang dibandingkan sebelumnya. Video game Jepang,

seperti *Fate/Grand Order*, semakin terkenal di kalangan masyarakat, terutama di antara generasi muda yang aktif di komunitas penggemar budaya Jepang (Muslim & Nurifqi, 2023). Komunitas pemain *Fate/Grand Order* di Indonesia terus berkembang, ditandai dengan adanya forum diskusi, grup di media sosial, yang menghubungkan para pemain. Dalam suasana seperti ini, diskusi mengenai elemen budaya Jepang yang ada dalam game pun semakin meluas, memberikan kesempatan bagi pemain untuk lebih memahami dan mengapresiasi budaya tersebut.

Sebagai media interaktif, video game memiliki kelebihan yang signifikan dibandingkan dengan bentuk budaya populer lainnya. Jika film atau literatur hanya dapat dinikmati secara pasif, video game menawarkan kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang disajikan. Interaksi ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan imersif, sehingga meningkatkan apresiasi pemain terhadap budaya yang dihadirkan dalam permainan (Tomotani & Salvador, 2022). Dalam permainan *Fate/Grand Order*, pemain tidak hanya menikmati cerita yang disajikan, tetapi juga aktif terlibat dalam alur narasi yang interaktif. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami karakter serta latar belakang sejarah yang lebih luas (Racharjo & Affandi, 2019).

Peran video game dalam membentuk ketertarikan terhadap budaya suatu negara semakin penting di tengah pesatnya konsumsi budaya digital. Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan industri game, semakin banyak permainan yang menggabungkan elemen budaya sebagai bagian dari pengalaman bermain. Budaya populer yang dipublikasikan melalui media digital tidak hanya menarik

perhatian terhadap negara asalnya, tetapi juga menanamkan ikatan budaya yang lebih mendalam di antara para penggemarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis memiliki rumusan masalah yaitu Bagaimana pengaruh diplomasi publik jepang melalui game *Fate/Grand Order* bisa meningkatkan ketertarikan terhadap budaya Jepang di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan memahami pengaruh diplomasi publik yang dilakukan melalui game *Fate/Grand Order* terhadap peningkatan ketertarikan budaya Jepang bagi pemain di Indonesia. Serta untuk mengetahui bagaimana game dapat menjadi sarana yang baik bagi sebuah negara untuk menjalankan diplomasi publik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana game seperti *Fate/Grand Order* dapat mempengaruhi ketertarikan pemain di Indonesia terhadap budaya Jepang, sehingga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang mengkaji hubungan antara media hiburan dan budaya.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana game, sebagai salah satu bentuk media hiburan, dapat berfungsi sebagai alat diplomasi publik yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat membuka ruang bagi penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi

hubungan antara berbagai bentuk media dan persepsi budaya, serta bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk membangun hubungan antarnegara.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu memberikan wawasan tentang elemen-elemen budaya Jepang yang paling menarik bagi pemain di Indonesia. Informasi ini dapat digunakan untuk merancang konten yang lebih relevan dan menarik, sehingga meningkatkan pengalaman bermain dan memperkuat keterikatan pemain dengan budaya yang diwakili dalam game.

