

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran dari arus globalisasi telah membawa banyak perubahan di berbagai aspek kehidupan. Tidak bisa dihindari pula bahwa hal tersebut juga ikut serta dalam bidang keilmuan, salah satunya studi Ilmu Hubungan Internasional. Di era globalisasi, negara-negara besar di dunia telah memperdalam saling ketergantungan ekonomi dan perdagangan internasional telah berfungsi sebagai pendorong utama saling ketergantungan ekonomi (Yoshimatsu, 2021). Globalisasi bukanlah hal baru; literatur khusus di lapangan biasanya dimulai dengan pengungkapan serius bahwa dunia lebih saling terhubung dalam bidang ekonomi. Namun, ada sedikit keraguan bahwa globalisasi kontemporer menghadirkan konteks baru yang radikal untuk pelaksanaan hubungan luar negeri, di mana teknologi media memainkan peran penting, namun kompleks (Pamment, 2012). Dalam kanvas nyata Hubungan Internasional, sebuah negara menggunakan gagasan untuk mencapai berbagai tujuan diplomatik: untuk meningkatkan kepentingan nasional dan status internasionalnya, melawan kemungkinan ancaman dari negara musuh, atau mempertahankan tatanan internasional yang stabil dan pemerintahan global. Dewasa ini kebudayaan cenderung dijadikan sebagai instrumen diplomasi yang memiliki latar belakang *soft power*.

Sifat budaya jangka panjang yang kurang didorong oleh kebijakan berarti bahwa setidaknya dalam teori diplomasi budaya yang baru dapat dianggap sebagai perluasan dan generalisasi model komunikasi hubungan budaya yang mapan ke

dalam komponen diplomasi lainnya. Dalam pengertian yang paling literal, diplomasi budaya mengacu pada negosiasi perjanjian bilateral formal atas promosi atau pertukaran budaya, misalnya tur internasional teater atau balet negara bagian, menekankan pelaksanaan perjanjian ini dan pelaksanaan hubungan budaya yang mengalir darinya (Pamment, 2012).

Regionalisasi budaya adalah konsep yang lebih berguna daripada globalisasi karena mengacu pada unit geografis yang lebih kecil yang pada gilirannya lebih luas daripada unit lokal murni. Budaya populer telah menjadi bidang studi yang semakin penting dalam Hubungan Internasional. Budaya populer penting untuk citra Hubungan Internasional, hal itu dapat digunakan untuk memahami bagaimana orang memandang Hubungan Internasional dan bagaimana mereka membentuk pendapat mereka tentang negara lain dan bagaimana orang memandang dunia. Budaya populer sekarang memiliki peran yang lebih besar dalam urusan internasional daripada sebelumnya. Hal ini digunakan untuk menumbuhkan pemahaman budaya dan menciptakan penghalang antara peradaban lain. Budaya populer memiliki kemampuan untuk menjembatani kesenjangan budaya dan menyatukan orang-orang dari berbagai bangsa. Hal ini juga dapat digunakan untuk menyangkal kesan buruk dan prasangka tentang berbagai budaya. Budaya populer juga merupakan media bagaimana mereka membentuk pendapat mereka tentang negara lain memiliki kekuatan untuk membentuk identitas politik dan narasi yang menopangnya. Kegiatan ini menyatukan individu melalui narasi yang menggambarkan siapa “*us*” dan apa yang memisahkan “*we*” dari orang lain dan bagaimana budaya pop mempengaruhi momen politik.

Kehadiran budaya populer telah diakui oleh negara lain dan semakin banyak negara yang menggunakan budaya populer untuk mempromosikan citra positif, keuntungan ekonomi dan *soft power*, menciptakan objek budaya populer yang menarik yang membuat orang tertarik dengan budaya mereka yang menjadi budaya hybrid dan dilokalkan untuk menarik sebagian besar konsumen domestik dan internasional (Lux, 2021). Kegiatan diplomasi menjadi elemen utama suatu negara dalam eksistensinya di Hubungan Internasional. Diplomasi adalah proses politik untuk menjaga dan memelihara kebijakan luar negeri suatu negara dan pemerintah dalam mempengaruhi kebijakan negara lain. Cull (2008) mengutarakan opininya yakni lima kategori utama kegiatan diplomasi dapat dikategorikan seperti mendengarkan, advokasi, diplomasi budaya, diplomasi pertukaran dan penyiaran internasional.

Untuk melaksanakan kolaborasi di era globalisasi ini, aktor non-negara seringkali melibatkan diri dalam urusan pemerintahan dan politik, untuk menunjukkan kehadiran dan pengaruhnya terhadap suatu bangsa. Aktor non-negara sering kali memainkan peran penting bagi suatu negara ketika terlibat dalam hubungan diplomatik dan kerja sama internasional, termasuk diplomasi budaya. Diplomasi budaya merupakan salah satu aspek dalam studi Hubungan Internasional yang meliputi studi mengenai promosi, pertukaran, dan pemahaman budaya antar negara-negara. Diplomasi budaya yang melibatkan unsur suatu budaya termasuk seni musik, tarian, makanan dan lain-lain menjadi suatu alat bagi suatu negara untuk dapat memperkenalkan dan memperluas pengaruhnya secara global. Selain itu,

diplomasi budaya digunakan sebagai alat untuk memengaruhi orang-orang tanpa paksaan militer dan tekanan ekonomi (Nye, 2004).

Jepang menjadi salah satu negara yang menggunakan budaya sebagai penggerak roda diplomasinya. Keunikan budaya populer Jepang dijadikan sebagai *entry point* oleh pemerintah Jepang untuk memulai atau melakukan diplomasi. Dengan diperkenalkannya nilai-nilai budaya oleh Jepang seperti melalui *manga* dan *anime*, Jepang berhasil memberikan kesan budaya yang kuat kepada masyarakat di beberapa negara, termasuk Indonesia (Iwabuchi, 2015).

Pada abad ke 21, *video game* telah muncul sebagai bagian penting dari budaya populer. *Video game* dapat dilihat sebagai bagian *soft power* dalam konteks Hubungan Internasional yang dapat digunakan negara untuk memproyeksikan pengaruh dan membentuk persepsi citra dan cita-cita mereka seperti yang dilakukan oleh METI (*Ministry of Economy, Trade and Industry*) dan MOFA (*Ministry of Foreign Affairs*) Jepang dengan membentuk J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*). Dengan narasi dan penceritaan, *video game* juga dapat digunakan sebagai alat untuk proyeksi *soft power*. *Mobile game Ensemble Stars* hadir sebagai bentuk dari perkembangan budaya populer itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan mengkaji Pengaruh program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) dan *mobile game Ensemble Stars* sebagai *franchise* budaya populer Jepang yang sukses menerapkan kebijakan luar negerinya di sektor ekspor budaya industri kreatif global.

Program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) sendiri merupakan perluasan dari J-LOP (*Japan Localization and Promotion*) yang sebelumnya telah dibentuk sebagai perisai dari kegiatan promosi budaya *public-private* Jepang dalam kebijakan *Cool Japan*. Eksistensi yang masih muda ini menarik perhatian peneliti untuk mengupas lebih dalam akan pengaruh yang dimiliki J-LOD serta penerapannya yang kerap kali mengadakan kolaborasi bersama perusahaan swasta baik segi bisnis ekonomi hingga pemilik industri kreatif yang banyak diminati oleh masyarakat secara universal. Oleh karena itu penelitian ini akan mengkaji akan kePengaruh dari kebijakan yang baru ini dan melihat bagaimana luasnya dunia dalam pandangan sebagai bagian dari studi Ilmu Hubungan Internasional dengan menjadikan sebuah seri dari *video game* menjadi alat diplomasi untuk membangun citra positif negara (*nation branding*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apa pengaruh Program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) dalam Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat Tahun 2021 – 2023: Studi Kasus *Video Game* ?

Pemilihan tahun spesifik yakni 2021-2023 adalah dengan pertimbangan kehadiran program J-LOD dalam kebijakan luar negeri Jepang pada tahun 2021, peluncuran versi global dari *mobile game Ensemble Stars* yang menjadi salah satu objek dalam penelitian ini pada tahun 2022, dan melihat Pengaruh program J-LOD dalam rentang waktu 2 tahun sejak diberlakukannya hingga tahun ini 2023.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

Untuk mengetahui Pengaruh dari J-LOD oleh METI (*Ministry of Economy, Trade and Industry*) dan MOFA (*Ministry of Foreign Affairs*) Jepang dalam melakukan diplomasi budaya populer melalui *video game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan sebagai bentuk kontribusi yang berkemanfaatan baik untuk peneliti sendiri dan juga perkembangan ilmu pengetahuan terlebih dalam studi Hubungan Internasional.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan atas dasar pengembangan dari dinamika studi Ilmu Hubungan Internasional dalam memainkan instrumen *soft power* menggunakan strategi program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) melalui *video game*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berguna untuk peneliti, khususnya posisi peneliti yang menjadi bagian dari komunitas budaya populer Jepang serta pengalaman pribadi yang tertarik untuk meneliti bahwa sebuah *video game* dapat menjadi bentuk inovasi dalam nation branding dan budaya populer;

- b. Bagi masyarakat, dengan tersusunnya penelitian ini diharap masyarakat dapat menyadari bahwa mereka juga memiliki peran penting terhadap partisipasi untuk diplomasi budaya khususnya budaya populer yang semakin banyak diminati oleh mata internasional;
- c. Peneliti lainnya, dengan disusunnya penelitian ini, peneliti harap bahwa ke depannya dapat sedikit membantu para peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan penelitian lebih lanjut dan menggunakannya sebagai rujukan yang dapat dipercaya. Selain itu, di harap penelitian ini dapat menjadi cermin bahwa dinamika Ilmu Hubungan Internasional tidak hanya kaku dalam melaksanakan diplomasi budaya.

