

# Soft Power Jepang Di Dalam Anime Samurai Champloo Sebagai Bentuk Diplomasi Kebudayaan

Wishnu Puji Wisanggeni

London School of Public Relations – Jakarta  
email : wishnupw@gmail.com

---

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

*Anime discourse as cultural diplomacy in the era of globalization is now increasingly massively. This research takes this potential as the focus that Samurai Champloo anime wants to use as a soft power form used for agricultural diplomacy by Japan in the era of globalization. Where this research will answer the forms of diplomacy carried out by anime. This study uses the theory of soft power which has sources in, the type of cultural politics contained in anime, and cultural diplomacy. This study uses qualitative discussion, this study discusses the diplomacy carried out in the anime film Samurai Champloo. The results showed that Japan made anime as a place to accommodate cultural forms originating from outside Japan as a way to show the nature of openness as a characteristic of anime to an international audience. Of the eight units of analysis through different episodes in the anime Samurai Champloo, six episodes use the type of cultural politics of the Internationalization of depoliticization. With the internationalization of depoliticization, it shows that extraterritorial development is the main goal so that anime can be integrated into other countries and be accepted by an international audience.*

### Keywords:

Soft power, Samurai Champloo anime, and Japanese cultural diplomacy.

---

## 1. PENDAHULUAN

Anime adalah salah satu bentuk *soft power* yang dimiliki oleh negara Jepang karena telah menjadi bagian dari budayanya. Menurut Joseph Nye, *soft power* adalah “*the second face of power*”, dimana kemampuan ini tidak bersandarkan pada kekuatan militer dan ekonomi sebagai bentuk dari upaya mendapatkan apa yang diinginkan tanpa memaksa. Melihat fenomena yang terjadi di era ini membenarkan pendapat Joseph Nye, bahwa *soft power* mampu lebih efektif dalam mempersuasi orang dari pada menggunakan paksaan yang bersifat ancaman (Nye, 2005, p. 5).

Sebagai sumber dari *soft power* Jepang, *anime* selalu dilibatkan dalam diplomasi kebudayaan untuk menjalin hubungan dengan negara-negara lain. Hal tersebut dapat dilihat dari masifnya perkembangan *anime* di banyak negara, seperti di Indonesia dan negara-negara lainnya. Di era globalisasi sumber *soft power* dalam bentuk budaya yang dimiliki setiap negara sudah tidak sulit untuk berpenetrasi ke negara lainnya, karena tidak ada lagi pembatas yang menyekat masyarakat suatu negara untuk mengetahui perkembangan dunia mengenai suatu hal yang baru. Melalui proses tersebut integrasinya kebudayaan-kebudayaan seperti *anime* sudah tidak menjadi hal yang sulit untuk diakses oleh masyarakat di berbagai negara. *Anime* merupakan film animasi khas dari negara Jepang yang dicirikan melalui gambar dengan diberikan warna pada tokoh-tokoh di dalamnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata *anime* juga merupakan serapan dari bahasa Inggris yaitu *animation*, yang dilafalkan menjadi *animeshon* dan disingkat menjadi *anime* (Coananda, 2017). Joseph Nye mendefinisikan *soft power diplomacy* sebagai kemampuan suatu negara untuk mencapai keinginannya melalui *attraction*, termasuk kebudayaan, nilai, kebijakan luar negeri dan sejenisnya yang tidak terkait dengan unsur ‘pemaksaan’ (Nye, 2005, p. 8).

Hadirnya *anime* sebagai sumber *soft power* yang dimiliki oleh Jepang mencerminkan keseriusan Jepang dalam menjalin hubungan dengan berbagai negara. Pencapaian transformasi-transformasi cepat dari Jepang yang belum pernah terjadi sebelumnya di ekonomi tradisional, pedesaan, dan foedal menjadi negara industri modern yang melahirkan bibit pahit yang akrab dari perang besar dengan kesuksesan. Jepang selalu kagum pada dunia *Meiji* (pengembalian kekuasaan)



dengan ingin mengulanginya menjadi ekonomi terbesar kedua di dunia dan menciptakan mesin yang membantu mendorong transformasi informasi Asia sepanjang paruh kedua, abad kedua puluh (Morton & Olenik, 2005, p. 199).

Industri film *anime* dari berbagai genre menghasilkan keuntungan sangat besar yang diterima oleh Jepang. Dalam laporan tahun 2016 yang diterbitkan oleh *Association of Japanese Animation* (AJA) dari situs *Akiba Nation* menunjukkan, bahwa pertumbuhan pasaran industri *anime* di luar negeri naik sebesar 171% sejak tahun 2013 (BetaOtaku, 2018).

Situs tersebut menunjukkan juga *top list* dari 30 negara yang melakukan hubungan kontrak *anime* dengan Jepang. China adalah negara pertama sebagai peminat *anime* dan juga diikuti oleh negara-negara lainnya seperti Amerika Serikat, Korea Selatan, dan juga termasuk Indonesia (BetaOtaku, 2018).

Dari adanya data tersebut menunjukkan bahwa China berada di urutan pertama sebagai negara yang melakukan hubungan kontrak film *anime* dengan Jepang. Secara umum, kebijakan luar negeri dan ekonomi baik Jepang dan China menjadi perhatian negara di seluruh dunia. Ukuran ekonomi mereka adalah satu alasan ini, dalam hal dolar Jepang adalah negara ekonomi terbesar ke dua di dunia yang siap menyalip China (Vyas, 2011, p. 64).

Di dalam film *anime* *Samurai Champloo* nampak mempresentasikan kebudayaan Jepang di dalam ceritanya seperti, seni bela diri Jepang, senjata tradisional Jepang dan bahkan kebiasaan-kebiasaan dari masyarakat Jepang pada umumnya secara tradisional. Namun ada hal yang menarik pada cerita di film ini, bahwa *anime* *Samurai Champloo* juga menunjukkan budaya-budaya populer dari luar yang bukan merupakan budaya asli dari Jepang, seperti adanya musik *beat box* yang menghasilkan suara dari gerakan mulut, lalu *rapping* atau nyanyian dengan irama cepat, dan masih banyak lagi bentuk-bentuk kebudayaan dari luar sebagai kebudayaan yang diadopsi pada film animasi ini dan tidak disadari oleh banyak orang. Dari adanya hal tersebut menunjukkan bahwa film *anime* tidak hanya mempresentasikan kebudayaan Jepang saja, namun di dalamnya juga mempresentasikan juga kebudayaan dari negara lain.

Namun dengan adanya pengadopsian seperti kebudayaan-kebudayaan populer yang terdapat pada film *anime* *Samurai Champloo*, mengindikasikan adanya jenis politik kebudayaan yang diterapkan. Adanya kebudayaan-kebudayaan populer dan adanya penerapan fitur dari Barat pada film ini menjadikan *anime* *Samurai Champloo* nampak berperan aktif dalam diplomasi kebudayaan yang dilakukan oleh Jepang dalam menjalin hubungan dengan negara-negara lainnya.

Pada film ini terdapat beberapa episode yang mengadopsi fitur Barat dan menerapkannya ke dalam alur cerita dengan memperpadukan antara kebudayaan Jepang sebagai fitur Timur dan kebudayaan populer sebagai fitur Barat. Di beberapa episode menunjukkan narasi yang menarik, seperti dengan menampilkan orang Jepang yang mengadopsi budaya Barat, namun terdapat adanya pertunjukkan narasi sarkasme yang seolah-olah menyindir suatu negara melalui *anime* *Samurai Champloo*.

Jepang sejak akhir tahun 1990-an adalah sebuah kombinasi baru dari nasionalisme, kebencian terhadap apa yang orang Jepang anggap sebagai isolasionis Amerika Serikat yang mengabaikan Jepang, dan takut akan dominasi Amerika Serikat terhadap Jepang. Namun di era globalisasi ini fenomena yang terjadi adalah film industri animasi seperti *anime* *Samurai Champloo* mengadopsi kebudayaan Amerika Serikat serta Eropa di dalam ceritanya, hal tersebut menunjukkan adanya perubahan dari Jepang yang dahulu tidak bersikap demikian dikarenakan kenangan pahit pasca perang dunia ke dua (Yasushi & McConnel, 2008, p. 1).

Melalui film ini menunjukkan keberagaman budaya dari beberapa negara yang diterapkan di dalam ceritanya, terlebih lagi budaya-budaya yang ditampilkan masih memiliki eksistensi di era globalisasi. *Anime* *Samurai Champloo* sebagai sumber *soft power* juga menjadi berperan dalam diplomasi kebudayaan Jepang untuk menjalin hubungan baik dengan negara-negara lain. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk menjelaskan representasi film *anime* *Samurai Champloo* sebagai bentuk *soft power* diplomasi kebudayaan Jepang di era globalisasi.

## 2. KERANGKA TEORITIS

### 2.1 Soft Power

Menurut Joseph Nye, *soft power* bersandar pada kemampuan untuk membentuk preferensi orang lain. Joseph Nye berpendapat bahwa *soft power* adalah pokok dari bentuk demokrasi sehari-hari. Kemampuan untuk memiliki preferensi cenderung dikaitkan dengan aset tidak berwujud seperti hal kepribadian, budaya, nilai, institusi politik yang menarik dan kebijakan yang dianggap sah atau memiliki otoritas moral (Nye, 2005, p. 5-6).

Di dalam *soft power* terdapat *institutions* yang digunakan untuk mendukung kepentingan suatu bangsa dengan menggunakan sumber *soft power* yang dimiliki oleh suatu negara. Di dalam sumber *soft power* Joseph Nye mengatakan “*The soft power of a country rests primarily on three resources: its culture (in places where it is attractive to others), its political values (when it lives up to them at home and abroad), and it is foreign policy (when they are seen as legitimate and having moral authority)*” (Nye, 2005, p. 11).

Joseph Nye mengemukakan pendapat melalui bukunya, bahwa ada tiga sumber dari *soft power*, *pertama*, *culture* atau budaya adalah seperangkat nilai dan praktik yang menciptakan makna bagi masyarakat. Budaya juga memiliki banyak manifestasi atau perwujudan. Hal tersebut adalah hal yang biasa untuk membedakan antara *high culture* seperti sastra, kesenian dan pendidikan yang menarik bagi para elit dan budaya populer, yang berfokus pada hiburan massal (Nye, 2005, p. 11). *Soft power* menggambarkan pentas budaya sebagai salah satu metode tradisional untuk bekerja sama dan mempengaruhi hati serta pikiran bangsa-bangsa lain. Dengan kata lain hal tersebut mengatakan bahwa budaya dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan diplomasi dengan bangsa-bangsa lain dan menjadikannya sebagai sumber dari *soft power* (Missbach & Purdey, 2017, p. 205).

*Kedua*, *political values* atau nilai-nilai politik adalah sumber ke dua yang ada pada *soft power* dalam mempromosikan nilai dan minat yang dibagikan kepada yang lainnya. Dan hal tersebut meningkatkan kemungkinan untuk memperoleh hasil yang diinginkan oleh setiap negara dalam menyebarkan nilai-nilai yang dikarenakan hubungan yang menciptakan daya tarik dan tugasnya. Nilai-nilai yang sempit dan budaya yang sempit, kecil kemungkinannya untuk menghasilkan *soft power* (Nye, 2005, p. 11).

*Ketiga*, *foreign policy* atau kebijakan luar negeri adalah sumber ke tiga yang ada pada *soft power*, dimana dengan adanya *soft power* sebuah negara berusaha untuk mencapai kepentingannya melalui kebijakan luar negeri yang setiap negara ciptakan. Kebijakan luar negeri dilihat sebagai legitimasi dan memiliki otoritas moral. Kebijakan *soft power* Jepang tidak membentuk batas-batas norma yang sah untuk hubungan Internasional atau untuk secara serius menantang hegemoni budaya barat. Ketergantungan Jepang pada budaya sebagai sumber budaya untuk *soft power* mencerminkan popularitas budaya populer yang ada sebagai jembatan ke warisan budaya historisnya (Hayden, 2012, p. 282).

### 2.2 Jenis Politik Kebudayaan Anime

Menurut Amy Shirong Lu dalam Artikel Jurnal yang berjudul *The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime*, terdapat tiga jenis budaya politik yang menginformasikan tentang *anime*, di antaranya adalah (1) *Anime* memiliki peran untuk menetralkan dirinya sendiri, yang mencerminkan lebih luas keinginan nasional untuk memasuki tahap pengembangan ekstra-teritorial. Hal tersebut sifatnya dinamis, yang dapat dianggap sebagai *internationalization de-politicized* atau internasionalisasi yang tidak dipolitisasi. (2) *Anime* dapat dilihat untuk mempromosikan transkultural globalisasi, dimana fitur anime lainnya bekerja untuk mempertahankan kewibawaan Jepang. Menurutnya produk-produk ini bisa dibilang kurang ditujukan untuk konsumsi Barat, dikarenakan perdagangan penggambaran yang sifatnya stereotype

tentang Barat. *Anime* ‘*Occi-dentalizes*’ menjelaskan bahwa Barat memuji Timur, dan dengan demikian kecenderungan tersebut bisa dikatakan ‘*Occidentalized Internationalization*’ atau internasionalisasi yang dibarat-baratkan. (3) *Self-orientalized internationalization*, perluasan teknik orientalisme sebagaimana yang dikembangkan oleh Edward Said, hal tersebut menunjukkan bagaimana *anime* dapat terlibat dalam ‘mengorientasikan’ budaya Asia lainnya (Lu, 2008).

Internasionalisasi yang tidak dipolitisasi; sebagai taktik komersial, biasanya pada jenis politik kebudayaan ini cenderung menunjukkan keterbukaannya terhadap budaya di luar suatu negara dan juga budaya luar sering diadopsi sebagai kebutuhan negara lainnya. Internasionalisasi Occidentalisasi; sebagai praktik nasionalistik, jenis politik kebudayaan ini bisa dikatakan sebagai pembalikan gagasan dari orientalisme dan menjadikan Barat nampak inferior jika dibandingkan Timur. Lalu *Self – Orientalism*; sebagai keinginan budaya, negara Timur khususnya Jepang mencoba untuk menjadi negara yang dominan atau berada di puncak dalam hal apa pun jika dibandingkan dengan negara Timur atau Asia lainnya.

Berbeda dari animasi Barat, *anime* telah mengalami berbagai lintasan perkembangan unik yang memungkinkan peminjaman kreatif berbagai budaya dan elemen politik untuk membangun properti dan narasinya yang bergaya kerangka kerja di sepanjang jalan. Proses ini lebih rumit oleh dinamika mobilisasi dan sirkulasi produk *anime* di antara khalayak Internasional yang memberikan konsumsi *anime* dengan beragam kemungkinan budaya. Hasilnya *anime* dapat melibatkan banyak orang, politik budaya saling mempengaruhi dengan penanda campuran menghasilkan suatu *landscape* postmodern yang menarik.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode analisis interpretif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk memahami dengan menginterpretasikan beberapa kejadian yang terdapat pada film *Samurai Champloo*. Menurut Umar Suryadi Bakry “penelitian interpretif secara analitis berfokus pada pengungkapan praktik-praktik pembuatan makna (*meaning making practices*), sambil menunjukkan bagaimana praktik-praktik tersebut mengkonfigurasi untuk mendapatkan hasil yang diamati”. Menurut Joseph R. Gusfield “penelitian interpretif ditandai dengan perhatiannya yang intensif pada dunia empiris, pada penglihatan dan pemahaman perilaku dalam bentuk tertentu” (Bakry, 2017, p. 259).

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah adegan-adegan yang terdapat pada film sebagai dokumen *audio visual* yang menunjukkan perpaduan antara kebudayaan Jepang dan kebudayaan barat yang sifatnya populer. Sedangkan data sekunder meliputi studi literatur sebagai referensi untuk menjelaskan hal-hal apa saja yang nampak pada film tersebut seperti bentuk-bentuk kebudayaan yang muncul namun tidak dijelaskan secara komprehensif, sehingga dibutuhkan referensi seperti buku untuk menjelaskan mengapa suatu peristiwa itu terjadi sebagai upaya untuk memahami makna dari fenomena yang terdapat pada film.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati sebuah film *anime* *Samurai Champloo* untuk melihat hal-hal apa saja yang mengindikasikan adanya unsur budaya yang terdapat pada subtitle teks dan juga gambar. Setelah itu data tersebut akan menjadi acuan untuk menarik kesimpulan yang sifatnya bukan penjelasan tentang mengapa peristiwa tersebut dapat terjadi, tetapi pemahaman dari makna di balik film tersebut.

Penelitian interpretif ini menggunakan metode yang disebut dengan *storytelling* atau penelitian narasi. Penelitian ini bukan merupakan upaya untuk mendefinisikan variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat atau ketergantungan), melainkan mengakui konteks dan berusaha untuk memahami fenomena melalui makna yang ditetapkan sebagian besar orang untuk mereka (Bakry, 2017, p. 263). Untuk keabsahan data pada jenis metode penelitian analisis interpretif, perlu adanya kategorisasi dengan cara menentukan jenis film yang mampu menunjang kebutuhan terhadap data-data yang diperlukan.

Penelitian ini diawali dengan mengamati film sebagai awal untuk melihat episode atau bagian mana saja yang terdapat perpaduan budaya. Setelah diseleksi terdapat delapan episode yang menunjukkan adanya perpaduan budaya Jepang dengan kebudayaan lainnya, khususnya budaya Barat. Maka langkah selanjutnya adalah mengamati adegan berupa gambar yang diiringi oleh dialog serta *subtitle* dari cerita tersebut. Setelah mengamati maka langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan apa yang didapat dari hasil observasi pada film dan mencari referensi dari buku lainnya yang menjelaskan tentang kebudayaan yang ditunjukkan pada film, namun tidak dijelaskan secara komprehensif mengenai suatu kejadian sesungguhnya. Selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dari hasil interpretasi.

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Pada beberapa episode menunjukkan bahwa *anime* adalah salah satu bentuk sumber *soft power* yang dimiliki oleh Jepang untuk menarik perhatian khalayak Internasional. Hal tersebut ditandai dengan adanya upaya dari Jepang melalui film *anime* Samurai Champloo untuk membentuk apa yang diinginkan khalayak Internasional dengan melibatkan budaya, nilai-nilai politik, serta kebijakan luar negeri yang terdapat pada episode ini. Budaya Jepang di episode 06 menunjukkan terdapat dua orang, yaitu orang Jepang dan orang Barat sedang memakan *sushi* bersama. Pada cerita ini dijelaskan bahwa *sushi* adalah makanan khas dari Jepang, dan diceritakan bahwa orang yang berasal dari benua Eropa sangat menyukai makanan Jepang tersebut.

Selain *sushi*, pada episode ini juga menceritakan tentang tradisi Jepang melalui teater *yamato nadeshiko* yang menceritakan tentang nilai-nilai yang diterapkan oleh masyarakatnya. *Yamato nadeshiko* menceritakan tentang perempuan Jepang yang menunjukkan kelemahannya jika dilihat dari sisi luar sebagai wanita dan menunjukkan kekuatannya dari sisi dalam. Dan juga menunjukkan kebebasan untuk berekspresi dalam menjalani kehidupan sebagai manusia. Cerita ini menunjukkan adanya ketertarikan dari orang Barat terhadap budaya Jepang terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dengan menunjukkan kekagumannya dengan memuji Jepang sebagai negara yang hebat.

Dari adanya keterlibatan orang Barat pada cerita ini, nampak adanya upaya dari Jepang untuk mempromosikan budaya melalui *sushi* dan tradisi *yamato nadeshiko* sebagai salah satu budaya dari Jepang yang ditunjukkan pada film ini, dan menjelaskan bahwa *sushi* dan tradisi *yamato nadeshiko* dapat dirasakan oleh siapa pun, bahkan orang Barat. Hal tersebut menjelaskan kembali bahwa budaya dijadikan sebagai salah satu bentuk nilai-nilai politik Jepang untuk mempromosikan nilai dan minat yang disebarakan kepada masyarakat Internasional.

*Sushi* dan tradisi *yamato nadeshiko* sebagai bentuk budaya dari Jepang yang dikagumi oleh orang Barat pada episode ini, menunjukkan bahwa *anime* seolah-olah bertujuan hanya sebatas keinginan Jepang untuk memasukkan *anime* ke wilayah ekstrateritorial yang lebih luas dengan tujuan untuk mempromosikan *anime* sebagai budaya populer yang dimilikinya agar Jepang mendapatkan keuntungan dari pendistribusian *anime* Samurai Champloo. Hal tersebut akan memungkinkan untuk menghilangkan batas-batas dari adanya politisasi yang menjadi penghalang Jepang, untuk mengintegrasikan *anime* ke wilayah teritorial yang lebih luas.

Dalam episode 08 terdapat budaya *beat box* pada episode ini, namun *beatbox* dimainkan oleh tokoh yang berasal dari Jepang dan budaya populer itu muncul pada film *anime* Samurai Champloo yang berlatarkan di zaman kekaisaran Edo. Hal tersebut sangat bertolak belakang jika melihat fakta historisnya tentang kebijakan yang diterapkan di zaman tersebut. Akan tetapi melalui episode ini Jepang berusaha menunjukkan keterbukaannya kembali kepada masyarakat internasional, bahwa Jepang yang sekarang adalah negara yang sangat terbuka termasuk mengadopsi budaya asing yang diterapkan di dalam filmnya.

Di episode 16 menampilkan budaya *rap* atau nyanyian dengan berirama cepat dengan musik yang datar. Menurut Abd Al Malik musik *rap* adalah nyanyian dari kata-kata ritmik, muncul dari *ghetto* kota New York pada awal tahun 1970-an. Yang membuat musik *rap* menjadi musik modern

adalah struktur musikalnya lirik penuh melodi yang diambil dari rekaman lainnya dan kemudian dikemas menjadi contoh dan dibubuhi dengan *scratch*, yaitu suara yang dihasilkan oleh seorang *disk jockey* atau sering disebut dengan DJ dengan menggerakkan *vinyl* di atas cakram platinum. Di samping itu musik *rap* memiliki nilai dan keunikan karena mengandung teks yang puitis di dalam liriknya dan juga sering berisi suara kritikan sosial terhadap suatu hal (Malik, 2008, p. 65).

Jika melihat fakta sebenarnya pada zaman kekaisaran Edo yang muncul pada tahun 1603 – 1868 dimana pemerintahan Jepang yang dipimpin oleh keluarga Tokugawa Ieyasu membuat peraturan melarang rakyatnya untuk berinteraksi dengan negara luar. Dari fakta tersebut kemungkinan besar budaya seperti *rap* di zaman kekaisaran Edo mustahil untuk berpenetrasi ke negara Jepang dan jika melihat fakta bahwa musik *rap* baru pertama kali muncul pada awal tahun 1970-an (Malik, 2008, p. 64).

Lalu pada episode 17 menampilkan makanan khas eropa yaitu *castella*. Kue *castella* adalah kue yang berasal dari Eropa yang berbentuk seperti kue bolu dan memiliki tekstur lembut. Namun kue *castella* sangat terkenal di Jepang dengan sebutan *kasutera cake*. Pada dasarnya kue tersebut hanyalah *sponge cake* yang terbuat dari telur, terigu, madu dan gula. Dan dengan pemakaian madu menjadikan kue tersebut juga dikenal dengan sebutan *Japanese honey sponge cake* (Irmadona, 2017, p. 34).

Pada episode 18 menunjukkan kebudayaan graffiti yang dilakukan oleh orang Jepang, orang-orang di episode ini digambarkan sebagai orang Jepang dengan gaya kebarat-baratan yang dicirikan dengan perawakan yang nampak seperti orang Jepang pada umumnya, namun *fashion* berupa pakaian, aksesoris, dan warna rambut mereka layaknya seperti orang Barat. Hal tersebut menunjukkan bahwa di episode ini karakter Jepang yang memiliki kegemaran grafiti mengadopsi budaya barat yang pertama kali nampak pada menit ke 06:57 saat Jin ingin mengunjungi dojo sebagai tempat dimana dia pernah belajar ilmu bela diri.

Banyaknya penampakan budaya-budaya di luar Jepang di dalam *anime*, menjadikan Jepang melakukan depolitisasi *anime* yang hanya menjadi sebatas keinginannya untuk mencapai wilayah ekstrateritorial yang lebih luas, sebagaimana yang dikatakan oleh Amy Shirong Lu.

Menurut Amy Shirong Lu jika mengacu pada jenis politik kebudayaan *anime* melalui Internasionalisasi depolitisasi, menunjukkan bahwa *anime* hanya sebatas upaya untuk mencakup wilayah ke ekstrateritorial yang lebih luas. Hal tersebut ditandai melalui film ini dengan melihat, bahwa Jepang berusaha untuk menunjukkan keterbukaannya yang diterapkan pada cerita *anime* Samurai Champloo. Dengan adanya keterlibatan orang Barat, hal tersebut menunjukkan adanya Internasionalisasi depolitisasi yang dilakukan oleh Jepang sehingga *anime* mampu masuk ke dalam pasar Internasional dan kemungkinan dapat diterima oleh khalayak Internasional, karena *anime* Samurai Champloo memiliki sifat keterbukaan dengan perpaduan budaya dari Jepang dengan budaya lainnya.

Menurut Patricia M. Goff, diplomasi budaya dapat menceritakan kisah lain tentang suatu negara (atau provinsi atau negara atau pengelompokan regional). Dengan demikian, diplomasi budaya dapat mengimbangi kesan negatif, *stereotype*, atau terlalu simplistis yang timbul dari penggambaran yang tidak bersahabat. Dari adanya keterlibatan orang Barat dengan perpaduan budaya Jepang dengan adanya unsur kebarat-baratan di dalam film *anime* Samurai Champloo, menunjukkan bahwa hal tersebut adalah salah satu upaya dari Jepang yang bisa dijadikan sebagai alat diplomasi kebudayaan untuk menjembatani dan memfasilitasi saling pengertian di era globalisasi ini (Goff, 2013).

Sedangkan di episode 10 pada film ini menunjukkan adanya tokoh yang identik dengan penggambaran orang Cina pada umumnya. Hal tersebut dapat dilihat dari perawakannya jika dilihat dari wajah yang memiliki mata sipit, rambut dengan model bulu babi, dan adanya kumis tipis serta jenggot yang terdapat pada wajahnya. Tokoh tersebut juga menggunakan pakaian tradisional yang berasal dari Cina jika dilihat dari motifnya yang memiliki garis ke samping di bawah kerah.

Berdasarkan pendapat Missbach dan Purdey untuk melihat dari adanya keterlibatan orang yang bukan berasal dari Jepang pada cerita ini, menggambarkan sebagian kecil dari adanya pentas

budaya yang diterapkan di dalam cerita *anime* Samurai Champloo pada episode ini. Dengan kata lain *anime* adalah salah satu bentuk *soft power* yang dimiliki oleh Jepang sebagai wadah untuk menampung serta menggambarkan pentas budaya-budaya yang berasal dari berbagai tempat di seluruh dunia. Pada episode ini, Jepang berusaha melibatkan Cina ke dalam ceritanya yang diawali dengan pakaian tradisional yang nampak pada episode ini, dan diakhiri dengan budaya bela diri yang bernama *Kung-fu* (Missbach & Purdey, 2017, p. 205).

Dari temuan penelitian yang di dapat pada episode ini, menunjukkan bahwa jenis politik kebudayaan yang diterapkan pada episode ini adalah *self-orientalized*. *Self-orientalized internationalization* adalah perluasan teknik orientalisme sebagaimana yang dikembangkan oleh Edward Said, hal tersebut menunjukkan bagaimana *anime* dapat terlibat dalam ‘mengorientasikan’ budaya Asia lainnya.

*Self-orientalisme* atau Orientalisme diri berbeda dari Orientalisme tradisional dalam pengertian yang diberikannya, sebuah panggung dimana Jepang dapat menonjol dari sisi Oriental di negara-negara Asia lainnya dan bertindak sebagai orang asing dan pemimpin di Asia. Di dalam proses, keaslian Asia yang melekat pada budaya Jepang dikaburkan atau nampak tidak jelas, apa yang dimunculkan adalah hal yang jauh, namun akrab di sekitar Jepang.

Pada episode ini Jepang berusaha untuk berada di posisi teratas jika dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya, terutama Cina yang muncul pada episode ini. Dari adanya tokoh orang Jepang yang selalu dimenangkan jika terjadi perselisihan atau pertikaian di dalam cerita, dan merendahkan tokoh lainnya yang digambarkan bukan sebagai orang Jepang melainkan orang asing, seperti tokoh orang Cina yang dikarakterkan sebagai pemeran antagonis pada cerita ini.

Terdapat dua episode pada film *anime* Samurai Champloo yang memiliki pandangan *stereotype* terhadap dunia barat, yaitu pada episode 19 dan 23. Episode 19 menceritakan tentang keagamaan di zaman kekaisaran Edo. Proses budaya dalam bentuk keagamaan yang dijadikan sebagai bentuk *soft power* Jepang pada episode ini dapat dilihat dari adanya keterlibatan tokoh yang nampak seperti orang Barat di dalam ceritanya yang membawakan ajaran Kristen yang menyimpang kepada masyarakat desa di Jepang yang mempercayainya sebagai anak Tuhan.

Namun pada akhir cerita tersebut Mugen dan Jin sebagai tokoh utama di film ini membongkar kebohongan orang yang Nampak seperti orang Barat dikarenakan tujuannya hanya untuk menjual senjata dengan menggunakan agama sebagai alat untuk mempengaruhi mereka agar membeli senjata terlarang.

Lalu pada episode 23 menceritakan adanya pergerakan invasi tentara Amerika Serikat ke tanah Jepang dengan dalih membangun kerja sama perdagangan dengan Jepang, namun penduduk Jepang menolaknya dan terjadilah ancaman yang dilakukan tentara Amerika Serikat dengan menembakkan senjata meriam dari kapalnya. Lalu terdapat tokoh yang berasal dari Jepang melakukan negosiasi dengan panglima Amerika Serikat untuk menyelesaikan permasalahan dengan bertanding olahraga *baseball* yang berasal dari Amerika Serikat.

Episode 19 dan 23 menggambarkan orang Barat dengan pandangan negatif. Melalui *anime* sebagai sumber *soft power* Jepang dalam bentuk budaya, ternyata dapat digunakan sebagai perlawanan dari orientalisme yang dilakukan oleh Barat kepada Timur. Pada episode tersebut Jepang memosisikan dirinya sebagai negara yang unggul jika dibandingkan dengan negara Barat. Sehingga menjadikan cerita pada episode tersebut sebagai praktik nasionalistik yang digunakan oleh Jepang untuk menjaga kewibawaannya dari pandangan dunia Barat.

Jenis Internasionalisasi occidentalisasi yang dapat dilihat pada episode ini, menunjukkan adanya cara pandang yang dilakukan oleh penulis cerita film *anime* Samurai Champloo terhadap penggambaran karakter yang berasal dari Barat. Pada episode ini tokoh orang-orang yang berasal dari Ameika Serikat digambarkan sebagai orang yang tidak memiliki adab dan memiliki karakter antagonis.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Amy Shirong Lu bahwa, occidentalisme dapat menghasilkan ekplisit atau demonisasi tersirat dari Barat. Demonisasi eksplisit biasanya termasuk referensi dari negara yang sebenarnya. Jika melihat Amerika Serikat, digambarkan sebagai plotter

di belakang layar atau bercita-cita konspirator yang berusaha mendominasi dunia. Jepang, dalam kondisi ini bertidak sebagai penyelamat kemanusiaan dan demokrasi dan tokoh penting untuk menggagalkan hegemoni AS. Di sini, Occidentalisme muncul sebagai bentuk nasionalisme, yang menyiratkan aspirasi Jepang untuk menjadi pemimpin dunia dan wali dalam haknya sendiri. (Lu, 2008)

Menurut Patricia M. Goff, diplomasi budaya dapat menceritakan kisah lain tentang suatu negara (atau provinsi atau negara atau pengelompokan regional). Dengan demikian, diplomasi budaya dapat mengimbangi kesan negatif, *stereotype*, atau terlalu simplistis yang timbul dari penggambaran yang tidak bersahabat (Goff, 2013).

Dari adanya keterlibatan orang Barat dengan perpaduan budaya Jepang dengan meletakkan unsur kebarat-baratan di dalam film *anime* Samurai Champloo, menunjukkan bahwa hal tersebut adalah salah satu upaya dari Jepang yang bisa dijadikan sebagai alat diplomasi kebudayaan untuk menjembatani dan memfasilitasi saling pengertian di era globalisasi ini. Dan dengan kata lain, adanya pengadopsian budaya Barat yang nampak di dalam *anime* Samurai Champloo, menggambarkan bahwa diplomasi kebudayaan Jepang ditandai dengan adanya keterbukaan yang dituangkan di dalam *anime* dengan melibatkan kebudayaan-kebudayaan luar tanpa dibatasi semua aspek dari nilai-nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya, walaupun sesekali harus menggambarkan tokoh dari suatu negara dengan peran antagonis untuk mendukung jalannya cerita yang baik

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian mengenai *anime* sebagai salah satu sumber *soft power* yang berfokus pada film Samurai Champloo yang diuraikan secara komprehensif dengan kerangka berpikir yang terdapat pada BAB II, terdapat kesimpulan bahwa *anime* memiliki keterbukaan dalam alur ceritanya. Hal tersebut ditandai dengan adanya bentuk-bentuk kebudayaan yang bukan berasal dari Jepang yang diterapkan di dalam ceritanya.

Melalui film *anime* Samurai Champloo dalam merepresentasikan *soft power* Jepang sebagai bentuk diplomasi kebudayaan di era globalisasi, menunjukkan bahwa Jepang menjadikan *anime* sebagai wadah untuk menampung bentuk-bentuk kebudayaan yang berasal dari luar negara Jepang sebagai cara untuk menunjukkan sifat keterbukaannya sebagai karakteristik *anime* kepada audiens Internasional. Dari hal tersebut memungkinkan Jepang untuk menggunakan *anime* sebagai sumber *soft power* dalam rangka mempengaruhi audiens Internasional yang dikarenakan sifat *anime* yang terbuka menjadikan suatu kemudahan bagi Jepang untuk melakukan diplomasi kebudayaan ke negara-negara dengan penduduk yang cukup banyak dalam hal memiliki ketertarikan terhadap *anime*.

Di dalam cerita film *anime* Samurai Champloo juga menunjukkan tentang kisah-kisah yang pernah terjadi secara historis, dimana masa tersebut adalah kejadian yang nyata dan pernah ada di masa lampau yang menunjukkan bentuk kebudayaan, nilai-nilai politik, serta kebijakan luar negeri di dalamnya. Namun di era globalisasi ini melalui budaya populer *anime*, penerapan politik kebudayaan yang dilakukan Jepang dengan menerapkan Internasionalisasi depolitisasi, Internasionalisasi occidentalisasi, dan orientalisme diri adalah upaya untuk mencerminkan lebih luas keinginan Jepang dalam memasuki tahap pengembangan ekstrateritorial, mempromosikan transkultural globalisasi, dan berusaha menunjukkan bagaimana *anime* dapat terlibat dalam 'mengorientasikan' budaya Asia lainnya sebagaimana yang dikatakan oleh Amy Shirong Lu.

Dari delapan unit analisis melalui episode yang berbeda di dalam *anime* Samurai Champloo, terdapat enam episode yang menggunakan jenis politik kebudayaan Internasionalisasi depolitisasi. Meski terlihat penggunaan jenis politik kebudayaan Internasionalisasi occidentalisasi dan orientalisme diri, dari film *anime* Samurai Champloo tetap menekankan Internasionalisasi depolitisasi yang menunjukkan bahwa pengembangan ekstrateritorial adalah tujuan utama agar *anime* dapat berintegrasi ke negara-negara lainnya dan dapat diterima oleh audiens Internasional.



Dengan demikian hal tersebut mempertegas kembali bahwa melalui *anime* sebagai salah satu sumber *soft power* Jepang, menjadikan *anime* sebagai bentuk diplomasi kebudayaan yang menerapkan kebudayaan-kebudayaan di luar Jepang untuk terlibat di dalam ceritanya. Dari hal tersebut menjelaskan bahwa keterbukaan dengan Jepang dalam menerima adanya perpaduan budaya dari negaranya dengan negara lain, dapat menjembatani dan memfasilitasi saling pengertian yang dapat mempermudah proses berjalannya diplomasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakry, U. S. (2017). *Metode Penelitian Hubungan Internasional*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Hayden, C. (2012). *The Rhetoric of Soft Power: Public Diplomacy in Global Context*. New York City, NY: Lexington Books.
- Irmadona, R. (2017). *Dona's Delight: Cake*. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Missbach, A., & Purdey, J. (2017). *Linking People: Pertalian dan Interaksi Orang Australia dan Orang Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Gramedia.
- Morton, W. S., & Olenik, J. K. (2005). *Its History and Culture*. New York City, NY: McGraw-Hill.
- Nye, J. S. (2005). *Soft Power-The Means To Success In World Politics*. New York City, NY: Publicaffairs.
- Vyas, U. (2011). *Soft Power in Japan-China Relations*. Oxon, England: Routledge.
- Yasushi, W., & McConnel, D. L. (2008). Soft Power Super Powers: Cultural and National Assets of Japan and The United States. In W. Yasushi, *Anti-Americanism in Japan*. New York City, NY: An East Gate Book.
- BetaOtaku. (2018, May 3). *Pasaran Internasional Industri Anime Meningkat! Tapi Ternyata Hasilnya*. Diperoleh November 13, 2018, dari akiba nation: <https://www.akibanation.com/pasar-inter-industri-anime-merugi/>
- Coananda, E. (2017, November 14). *Apakah Anime adalah Kartun? Ini Kata KBBI*. Diperoleh Oktober 25, 2018, dari risamedia: <https://www.risamedia.com/perspektif/apakah-anime-adalah-kartun-ini-kata-kbbi/>
- Goff, P. M. (2013). *Cultural Diplomacy*. Edited by A. F. Cooper, J. Heine, & R. Thakur, The Oxford Handbook of Modern Diplomacy. Croydon, England: CPI Group.
- Lu, A. S. (2008). The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Volume 3, 172-183. DOI: 10.1177/1746847708091893

## Film

- Wanatabe, S. (Director). (2004). *Samurai Champloo*. Tokyo, Jepang: Fuji TV.