

PENGARUH ANIME NARUTO TERHADAP SISTEM POLITIK INDONESIA

Bapak Hadi Fitra Khaz¹, Jehan Kurnia Ilahi², Juliana³, Qhori Aisyah⁴, Yusita Widya Lestari⁵

fitrahadikhaz@gmail.com¹, jehankurnialahi219@gmail.com², ajhat043@gmail.com³,
goriiaisyah30@gmail.com⁴, yusitawidyalestariyusita@gmail.com⁵

STIA Lancang Kuning Dumai

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaruh serial anime Naruto, terhadap sistem politik di Indonesia. Anime Naruto sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, dan juga dewasa, tidak hanya menjadi hiburan tetapi, juga mempengaruhi cara pandang, dan nilai-nilai politik bagi penggemarnya. Melalui pendekatan kuantitatif, studi ini mengeksplorasi bagaimana narasi, dan karakter dalam Naruto, seperti kepemimpinan, keadilan, dan perjuangan melawan tirani, serta, dapat berkontribusi pada kesadaran politik, dan partisipasi politik warga negara muda Indonesia. Data dikumpulkan melalui kuisioner dan survei, melalui penggemar Naruto dari beberapa informan saja. Hasil penelitian menunjukkan adanya tanggapan positif, antara konsumsi Anime Naruto dengan peningkatan minat dan pemahaman politik, khususnya dalam hal nilai demokrasi, kepemimpinan, dan mengetahui betapa pentingnya berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Temuan ini menegaskan bahwa, media populer seperti anime dapat menjadi sarana alternatif yang mudah, dalam pembentukan kesadaran politik di Indonesia.

Kata Kunci: Pengaruh, Anime Naruto, Sistem Politik, Indonesia.

ABSTRACT

This study analyses the influence of the Naruto anime series on the political system in Indonesia. Naruto Anime is very popular among children, teenagers, and adults alike, serving not only as entertainment but also influencing the political views and values of its fans. Using a quantitative approach, this study explores how the narratives and characters in Naruto, such as leadership, justice, and the struggle against tyranny, can contribute to the political awareness and political participation of young Indonesian citizens. Data was collected through questionnaires and surveys of Naruto fans from several informants. The results of the study show a positive response between the consumption of Naruto Anime and an increase in political interest and understanding, particularly in terms of democratic values, leadership, and the importance of participating in society. These findings confirm that popular media such as anime can be an accessible alternative means of shaping political awareness in Indonesia.

Keywords: Impact, Naruto Anime, Political System, Indonesia's.

PENDAHULUAN

Anime merupakan karya animasi khas Jepang, berupa gambar yang diberi berbagai macam warna, dan menampilkan tokoh atau karakter dengan, alur cerita yang diatur berdasarkan tempat dan waktu, seperti kehidupan manusia pada umumnya (Zoebarazy 2010:15).

Beberapa judul anime, yang paling populer di kalangan mereka adalah Naruto, One Piece, Detective Conan, Dragon Ball, dan banyak lagi. Di antara anime-anime tersebut, Naruto menonjol sebagai salah satu, kartun televisi favorit dengan jumlah penggemar terbanyak, di kalangan anak-anak dan remaja pada tahun 2009.

Kepopuleran Anime bukan hanya di kalangan masyarakat Jepang saja, akan tetapi Anime sudah dikenal hingga seluruh dunia, dan diminati berbagai macam kalangan baik dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Indonesia menjadi salah satu negara dengan, penggemar anime terbanyak di seluruh dunia. Hal ini dapat dilihat dari, hasil survei yang

dilakukan oleh Japan Fondation, yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-2 dengan penggemar anime terbanyak di dunia (Anon t.t.).

Popularitas anime Naruto dan panjang serinya, bisa dikatakan salah satu anime yang sangat popular di jepang, bahkan mampu menyaingi salah satu anime yang cukup populer yaitu, Dragon Ball karya Akira Toriyama sedangkan anime Naruto sendiri, dikarang oleh Masashi Kishimoto yang di produksi oleh, studio pierrot dan aniplex. Secara perdana disiarkan di Jepang, oleh Tv Tokyo dan stasiun televisi lainnya. Bahkan, anime Naruto juga mulai ditayangkan di Indonesia, pada media televisi seperti GTV, Indosiar, dan Tv lainnya.

Naruto bercerita tentang dirinya, yang ingin menjadi pemimpin di desanya yaitu desa Konoha. Dalam cerita anime Naruto ini, menceritakan karakter utama yang menghadapi berbagai rintangan dan penderitaan yang dialaminya, serta anime Naruto ini memuat tentang kisah persahabatan, solidaritas, dan pentingnya memiliki sebuah tujuan hidup.

Komunitas Anime Palembang merupakan perkumpulan orang-orang, yang berbasis berdomisili di daerah Palembang dan sekitarnya. Awal di bentuk karena memiliki hobi yang sama, yaitu menonton anime dan membaca manga, dengan tujuan dibentuknya agar bisa mendapatkan tempat untuk saling bertukar informasi, diskusi mengenai anime, dan menemukan orang yang mempunyai hobi yang sama, yaitu para pencinta anime dan Japanese Cultureatau budaya Jepang.

Komunitas Anime di Palembang pada saat ini, sudah lebih dari 5 komunitas yang sering melakukan Gathering, di antaranya KOMUNITAS ANIME PALEMBANG (Komunitas Anime Palembang), Itasha palembang, Wibu SNI Palembang, Kyoto N5, Shobunka , Anime Lovers region Palembang. Hampir tiap bulannya pada komunitas ini, sering melakukan kumpul sesama komunitas untuk berbagi koleksi anime, diskusi, bermain fun game dan juga kerap membahas event Jejepang, seperti Cosplay di kota Palembang.

Semarang adalah kota multietnis, yang mana penduduknya terdiri dari orang-orang dengan latar belakang budaya, dan agama yang berbeda-beda. Menjadi seorang pecinta anime di tengah berbagai budaya di Indonesia, khususnya di Kota Semarang yang penuh dengan interaksi langsung dengan sesama manusia, tentunya menjadi tantangan tersendiri. Berbagai komunitas telah terbentuk di Kota Semarang, dengan berdiri atas kegemaran terhadap budaya populer Jepang.

Menurut salah satu Founder Komunitas Cosplay di Semarang, yaitu Komunitas Genesis Art Semarang, mengatakan bahwa dari 2012 sampai 2019 penggiat anime dan jejepangan di Semarang cenderung terus naik, tetapi ketika adanya pandemi mengalami penurunan. Komunitas tersebut pada dasarnya, menjadikan cosplay sebagai kegiatan rutin, yang dilakukan pada saat mereka menghadiri sebuah kegiatan tentang kebudayaan Jepang.

Di Kota Semarang sendiri, sudah sering diadakan berbagai acara yang menyangkut dengan kebudayaan Jepang. Di antaranya ada Bunkasai, Clas:H, dan lainnya. Bunkasai atau yang biasa disebut Festival Budaya Jepang, merupakan kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa Jurusan Sastra dan Bahasa Jepang. Kegiatan tahunan ini, menjadi wadah bagi para pecinta anime untuk lebih mengenal kebudayaan, dari Negeri Sakura selain dari artikel yang mereka baca, ataupun anime yang mereka tonton.

Terdapat beberapa kegiatan acara, yang diadakan dalam bunkasai seperti, parade mikoshi, lomba shodo, lomba manga, dosushi, bazaar, lomba J-Style, foto yukata, workshop origami, obake yashiki, demo kendo dan lomba cosplay.

Dilihat dari data tahun 2022-2023 jumlah peminat anime secara nasional, Indonesia merupakan peringkat 3 setelah Jepang dan Amerika Serikat. Secara nasional, untuk peminat “wibu” atau penggemar anime di Indonesia, yaitu sekitar 31% sebagai penonton setiap minggu. Penonton Indonesia banyak didominasi oleh Generasi Z dan milenial, serta sebagian besar menonton anime, dalam bahasa Jepang dengan subtitle bahasa Indonesia.

Selanjutnya yaitu Jepang, sebagai negara asal anime, dan memiliki jumlah penonton anime tertinggi, dari jumlah penduduknya (sekitar 75,87% pada 2023). Anime adalah bagian integral, dari budaya sehari-hari di sana. Sehingga, dengan anime negara Jepang tetap dapat, mempertahankan dan mengetahui budaya mereka, sesuai dengan anime yang mereka tonton. Terakhir ada Amerika Serikat, dimana negara ini memiliki persentase penonton lebih rendah, daripada Jepang (sekitar 71,86% dari penonton internet), sehingga jumlah penonton di AS sangat besar (sekitar 167 juta penonton).

Berikut penejelasan dari tabel yang menyajikan 10 negara dengan jumlah populasi terbesar di dunia, disertai persentase (jumlah) tertentu pada tiap negara. Berikut deskripsi sesuai isinya:

1. China menempati peringkat pertama dengan jumlah penduduk sekitar 1.439.323.776 jiwa dan persentase 81%.
2. India berada di posisi kedua dengan populasi sekitar 1.384.148.310 jiwa dan persentase 73%.
3. Indonesia menempati urutan ketiga dengan jumlah penduduk sekitar 273.523.615 jiwa dan persentase 65%.
4. Brazil berada di peringkat keempat dengan populasi sekitar 212.559.417 jiwa dan persentase 58%.
5. Rusia menempati posisi kelima dengan jumlah penduduk sekitar 145.934.462 jiwa dan persentase 63%.
6. Amerika Serikat berada di urutan keenam dengan populasi sekitar 331.002.651 jiwa dan persentase 23%.
7. Filipina menempati peringkat ketujuh dengan jumlah penduduk sekitar 109.581.078 jiwa dan persentase 59%.
8. Meksiko berada di posisi kedelapan dengan populasi sekitar 128.932.753 jiwa dan persentase 45%.
9. Jepang menempati urutan kesembilan dengan jumlah penduduk sekitar 126.476.461 jiwa dan persentase 33%.
10. Spanyol berada di peringkat kesepuluh dengan populasi sekitar 46.754.778 jiwa dan persentase 38%.

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan perbandingan jumlah penduduk negara-negara besar di dunia beserta persentase yang berkaitan dengan masing-masing negara. Dapat dilihat, negara Indonesia berada diurutan nomor tiga setelah negara China dan negara India, yang memiliki jumlah penonton anime terbanyak menurut data epicdope.com.

Dari data tersebut, negara Indonesia memiliki jumlah populasi sekitar 273.523.615 dengan, jumlah orang yang menonton tayangan anime sekitar 65%.

Cosplay dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, dengan memperagakan salah satu karakter menggunakan kostum, sesuai dengan karakter yang dinginkan. Cosplay biasanya diperankan dan diadakan, disalah satu event-event yang bertemakan Jepang atau Japan Matsuri, J-Fest dll.

Baik dalam event kecil maupun event-event besar, salah satu dari mereka pasti akan berpartisipasi untuk mengikuti event tersebut. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang anime, diperlukan beberapa syarat-syarat menjadi seorang anime yaitu:

1. Menonton Anime

Dapat dilakukan dengan mengikuti dan menonton serial anime, atau film animasi yang tidak bersambung. Terdapat berbagai macam genre anime yang bisa kamu nikmati, mulai dari action, romansa, komedi, fiksi sains, fantasi, thriller, dan masih banyak lagi, yang bisa kamu sesuaikan dengan selera kamu.

Kamu juga bisa memulai dengan, menonton anime-anime yang sedang populer dan ramai dibicarakan saat ini, seperti Attack on Titan, Demon Slayer, Jujutsu Kaisen, Haikyuu, The Promised Neverland, Made in Abyss, dan lain-lain.

Dengan berbagai cerita menarik, menghibur serta mendebarkan yang disuguhkan, tidak akan sulit bagi kamu untuk, jatuh cinta dan terobsesi dengan anime-anime Jepang ini.

2. Membaca Manga

Selain menyukai anime, biasanya para wibu juga senang membaca komik Jepang, atau yang biasa disebut dengan manga. Ketahui pula, perbedaan antara wibu dan otaku. Kelebihan dari wibu yang suka membaca manga, dibandingkan dengan wibu yang hanya menikmati anime saja adalah, mereka sudah mengetahui jalan cerita dari anime yang baru akan dirilis.

Hal ini disebabkan karena, banyak sekali anime yang merupakan cerita orisinal dari sebuah manga populer, yang kemudian diangkat menjadi animasi. Oleh karena itu, jika ada anime yang baru akan dirilis, biasanya mereka sudah membaca manganya terlebih dahulu, dan terkadang dengan usil senang menebar spoiler atau bocoran cerita.

3. Mengikuti Event

Jejepangan Festival Jepang, atau yang biasa disebut dengan J-Fest merupakan, sebuah acara yang bisa menjadi wadah di mana wibu-wibu, bisa berkumpul dan menikmati kebudayaan Jepang bersama. Event Jejepangan ini, biasa diadakan di tiap-tiap kota, dan diselenggarakan di mal atau bahkan diwilayah kampus. Universitas yang memiliki jurusan atau program studi Sastra Jepang, biasanya secara rutin mengadakan festival Jepang tiap tahunnya.

Festival Jepang ini biasanya diramaikan dengan, stan-stan yang menjual berbagai merchandise unoficial dari karakter-karakter anime atau manga, dan juga stan-stan yang menjual makanan-makanan khas Jepang, seperti sushi, onigiri, takoyaki, okonomiyaki, dan lain-lain.

Selain itu, biasanya juga terdapat wibu-wibu yang melakukan cosplay, dengan mengenakan kostum untuk menyerupai karakter, atau tokoh anime tertentu. Jika kamu tertarik, kamu boleh meminta izin untuk berfoto bersama dengan mereka.

Nah, itulah ketiga cara yang bisa kamu lakukan, bila kamu ingin menjadi seorang wibu.

Meskipun memiliki stigma negatif di mata masyarakat, namun menjadi seorang wibu bukanlah suatu hal yang buruk untuk dilakukan, selama tidak mengganggu kegiatan dan kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan, menjadi wibu sebenarnya sama saja dengan hobi-hobi lain, yang juga dimiliki oleh kebanyakan orang. Salah satu manga paling populer saat ini, yang bisa kamu baca untuk terjun ke dalam dunia wibu adalah, seri Attack on Titan yang ditulis oleh Hajime Isayama.

Saat ini Pemerintah Indonesia, mulai melihat potensi industri animasi sebagai salah satu kekuatan ekonomi kreatif, yang diprediksi dapat berkontribusi terhadap perekonomian negara. Pemerintah Jepang juga menggunakan diplomasi publik, dalam rangka mendukung anime sebagai potensi utama untuk, meningkatkan soft power Jepang.

Ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2020) yang menyatakan bahwa "media populer sering kali digunakan untuk, menyampaikan pesan-pesan politik dalam cara yang lebih halus namun tetap efektif, karena audiens yang lebih muda merasa terhubung dengan, narasi yang disampaikan melalui medium tersebut" (hal. 92). Ini menciptakan resonansi emosional dengan audiens, yang mungkin tidak terlalu tertarik dengan politik, tetapi sangat terhubung dengan budaya populer.

Pada tahun 2006, MOFA juga turut serta mengambil peran menjadi salah satu sponsor utama, untuk acara World Cosplay Summit (WCS), yang merupakan acara cosplay

(costume play) tahunan sejak tahun 2003, yang mempromosikan persahabatan serta pertukaran budaya secara internasional, melalui budaya populer Jepang (anime, manga, J-pop, J-Fashion, dll).

Kehadiran buku ini penting sebagai, pelengkap buku-buku kajian Jepang, karena mengangkat isu yang jarang dibahas, dalam kajian budaya populer Jepang, yakni terkait aspek hukum dalam, penyebaran manga dan anime Jepang ke berbagai negara, serta bagaimana interaksi fans di berbagai negara, mempengaruhi penerimaan pemerintah negara-negara terhadap budaya populer Jepang.

Buku ini juga berguna bagi pemerhati hukum, karena memberikan gambaran umum tentang perbedaan praktik negara-negara, dalam merumuskan aturan nasional mereka, terkait perlindungan hak cipta, anti-pornografi, dan perlindungan anak, yang disimpulkan dengan mengikuti penyebaran anime, dan manga ke berbagai negara melalui kebijakan Cool Japan.

Pemerintah perlu memperhatikan bagaimana, praktik pelanggaran hak cipta oleh fans, menimbulkan kerugian finansial yang cukup signifikan, bagi industri anime di Jepang. Hal ini menjadi penting, mengingat di Indonesia sendiri, berdasarkan hasil survei ekonomi kreatif 2016, yang dilakukan oleh BPS dan Bekraf diketahui hanya 11% pelaku ekonomi kreatif di Indonesia, yang telah memiliki HKI (Bekraf, 2017).

Artinya resiko sebuah animasi, untuk dipalsukan dan dikuasai pihak lain sangat besar, karena sebagian besar pelaku animasi, masih enggan mendaftarkan karya mereka untuk, mendapatkan perlindungan hak cipta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan perbandingan data dari beberapa jurnal dan buku. Penulisan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis data yang terkandung dalam artikel dan buku yang berhubungan dengan anime. Metode penelitian kuantitatif telah digunakan dalam penelitian ini. Sehingga, hasilnya bisa sesuai dengan metode yang digunakan.

Metode kuantitatif, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2015: 14), adalah pendekatan penelitian yang menggunakan, filsafat positivis penelitian sampel dan penelitian populasi.

Tujuan dari metode kuantitatif adalah, untuk menentukan tingkat di mana variasi dalam suatu faktor, dikaitkan dengan perubahan dalam satu atau lebih faktor lain, tergantung pada koefisien korelasi, seperti yang ditunjukkan oleh Subrata dalam Ardial (2015: 308) dan penelitian korelasional.

Beberapa penelitian terdahulu, telah dilakukan yang relevan sesuai dengan penelitian ini, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Arni Septiani Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja Yang berjudul Interilasi Identitas Korea Pada Komunitas Korean Pop Baturaja. Ia melakukan beberapa penelitian untuk, mendapatkan hasil yang sesuai dengan data yang diperoleh.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu kuisioner dan studi pustaka.

1. Kuisioner

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, berupa angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (2019: 199), kuesioner adalah teknik pengumpulan data, yang melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan, atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden.

Kuesioner tertutup digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner tertutup, sebagaimana didefinisikan oleh Winarno (2013: 99), adalah survei yang memungkinkan responden, untuk

memilih dari pilihan yang terbatas. Kuesioner adalah kompilasi pertanyaan, yang memerlukan jawaban atau masukan dari partisipan, tergantung pada situasinya.

Pendekatan ini dilakukan berdasarkan, panduan dari Sugiyono (2014: 58), yang menekankan bahwa, penggunaan skala Likert bertujuan untuk membuat, data tanggapan responden lebih relevan, dan mudah dianalisis.

Proses pengisian kuesioner ini juga, menjadi penting untuk menjaga keabsahan data, dimana responden diharapkan mengisi sesuai dengan, pemahaman dan persepsi pribadi mereka. Data yang dihasilkan dari tanggapan responden, kemudian digunakan untuk mengidentifikasi pola, hubungan, atau kesimpulan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori yang digunakan adalah teori pengaruh, yang akan menguraikan temuan spesifik dari penelitian, dan menafsirkannya menggunakan kerangka teori yang relevan. Serta, bagian ini berfokus pada metode penelitian yang dilakukan secara objektif menggunakan angket dan kuisioner.

Teori Soft Power Joseph Nye (2005) menjelaskan bahwa pengaruh budaya populer seperti anime Naruto terhadap sistem politik Indonesia terjadi melalui tiga sumber utama:

1. Culture

Naruto menarik perhatian generasi muda, sehingga nilai moral, kepemimpinan, dan konflik politik dalam anime mudah diinternalisasi. Perkembangan media visual seperti film dan anime, telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama generasi muda. Serial ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menyajikan berbagai nilai moral, sosial, dan spiritual yang dapat dijadikan bahan refleksi dan pembelajaran. Hal ini membuka peluang bagi pendidik dan orang tua untuk, menggunakan media ini sebagai alat pembelajaran karakter bagi anak-anak dan remaja.

Dalam berkembangnya, Anime yang begitu pesat terdapat juga, peran manga atau komik, yang merupakan cerita awal sebelum menjadi anime. Hal tersebut kemudian ditandai dengan kemunculan cosplay. Para pecinta anime kemudian membuat diri mereka seakan-akan, mirip dengan karakter yang mereka suka supaya terlihat lebih nyata.

Dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan, pada paragraf sebelumnya contoh budaya populer Jepang yang paling banyak diminati, di Indonesia adalah budaya populer anime, manga dan ngecosplay. Hal tersebut dapat dilihat dari, maraknya penikmat serial anime diberbagai negara berdasarkan data dari, epicdope.com dalam bentuk tabel di bulan Oktober 2020. Karakter tokoh yang biasa di cosplay mulai dari karakter anime, manga, karakter dalam game, tokoh cerita fiksi/legenda/dongeng, idol grup, dan masih banyak lagi.

Menurut Ongky Saputro, penggunaan elemen anime dalam kampanye politik tidak dianggap masalah, dan justru menjadi bagian dari strategi yang kreatif di era digital (Saputro, 2024). Selain itu, untuk menarik perhatian pemilih muda dan meningkatkan keterlibatan politik. Politisi bisa memanfaatkan popularitas anime ini untuk, menyampaikan pesan-pesan politik yang berkaitan dengan, perjuangan melawan korupsi atau ketidakadilan.

2. Political Values

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).

Anime memuat pesan demokrasi, anti-korupsi, kepemimpinan etis, dan kerja sama antar negara/desa yang mempengaruhi cara pandang politik. Anime sebagai budaya populer yang berasal dari Jepang, memiliki tafsir politik terutama anime yang memiliki tema pertarungan. Dalam channel Pinter Politik TV, menjabarkan politik di balik anime Naruto, seperti Akatsuki yang menjadi aktor bawah tanah, yang melawan negara yang bertindak di luar aturan sistem, bersifat transnasional, dan mempengaruhi outcome politik, perebutan kekuasaan antar klan, serta hubungan antar negara.

Menurut salah satu pejabat dari kementerian luar negeri, Yuko Hotta, dengan menunjuk sebagai duta besar anime, mereka berharap bahwa masyarakat dari negara lain, dapat lebih memahami anime sebagai budaya populer Jepang, serta memperdalam minat mereka terhadap budaya Jepang saat ini. Secara umum, menggambarkan sisi lain dari budaya populer Jepang, yang menimbulkan perdebatan di berbagai kalangan, mulai dari pemerintah, ahli hukum, hingga akademisi, dan peneliti yang concern pada kajian Jepang.

3. Foreign Policy

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).

Penyebaran anime sebagai alat diplomasi budaya Jepang, membentuk penerimaan publik terhadap nilai politik yang terkandung di dalamnya, sehingga meningkatkan kesadaran politik anak muda Indonesia.

Hingga sekarang, cosplay sudah menjadi budaya populer yang terkenal diberbagai negara, hingga mencapai go-internasional. Berkat ketenarannya, yang sudah mencapai ranah go-internasional, negara Indonesia pun ikut terkena dampak, dari adanya budaya populer tersebut.

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 its 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).

Tabel 1. Hasil Rekomendasi Anime Naruto

Anime dengan anime_id 20 berjudul Naruto. Anime ini memiliki genre Action, Comedy, Martial Arts, Shounen, dan Super Power. Tipe anime tersebut adalah TV series dengan jumlah 220 episode. Anime Naruto memperoleh rating 7,81 dan memiliki jumlah anggota atau penonton terdaftar sebanyak 683.297 members.

Sumber: *Jurnal Inovasi Global. Data diolah. (2023)*

Tabel 2. Hasil Top 5 Rekomendasi Film Naruto

Tabel tersebut menampilkan daftar judul anime yang berkaitan dengan seri Naruto beserta genre yang dimilikinya. Adapun isinya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

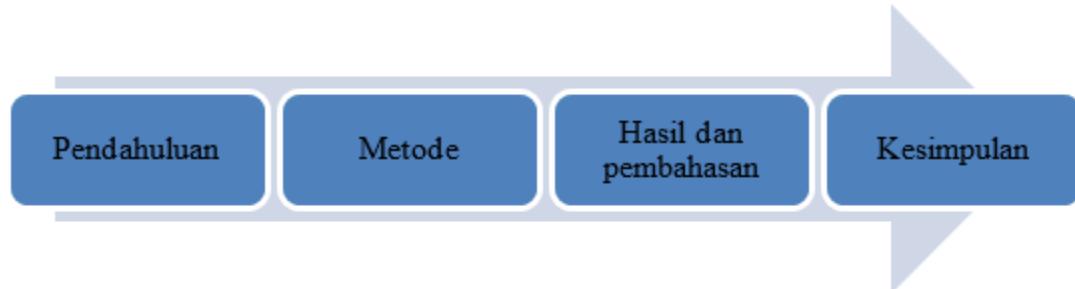
1. Naruto: Shippuden Movie 4 – The Lost Tower termasuk dalam genre Action, Comedy, Martial Arts, Shounen, dan Super Power.
2. Naruto Shippuden: Sunny Side Battle memiliki genre Action, Comedy, Martial Arts, Shounen, dan Super Power.
3. Boruto: Naruto the Movie – Naruto ga Hokage ni Natta Hi juga mengusung genre Action, Comedy, Martial Arts, Shounen, dan Super Power.
4. Naruto x UT termasuk dalam genre Action, Comedy, Martial Arts, Shounen, dan Super Power.
5. Naruto: Shippuden memiliki genre yang sama, yaitu Action, Comedy, Martial Arts, Shounen, dan Super Power.

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa seluruh judul anime yang tercantum konsisten, mengusung genre aksi dan petualangan dengan unsur komedi, bela diri, serta kekuatan super, yang menjadi ciri khas dari semesta Naruto.

Sistem telah berhasil merekomendasikan, top 5 persen anime yang mirip dengan naruto, yaitu beberapa film dan seri dari naruto itu sendiri. Jadi, jika pengguna menyukai naruto, maka sistem dapat merekomendasikan seri, atau movie naruto lainnya.

Penulisan judul gambar diletakkan di bawah gambar sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1. Tahap ini digunakan untuk, mengetahui apa saja penjelasan point yang akan dibahas, supaya mempermudah dalam melakukan penjelasan, dan pembahasan sesuai dengan judul.

Sehingga, penulis dapat menyesuaikan dengan point yang akan dibahas, agar hasil yang didapat memudahkan penulis dalam, pemecahan pengaruh anime terhadap sistem politik. Dengan demikian, didapat tahapan penelitian sesuai dengan, teknik dan data yang telah digunakan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat ditarik simpulan bahwa, mobilisasi dan perubahan yang terjadi di dalam masyarakat Jepang itu sendiri, dan akibat globalisasi itu sangat berpengaruh terhadap, paradigma pengajaran bahasa Jepang baik di masa kini, maupun di masa mendatang. Lalu, bentuk-bentuk kerjasama yang dilakukan antara, pihak Jepang dan pihak luar negeri akan berkembang, ke bentuk kerjasama networking, artinya bukan saja pihak Jepang dan pihak luar negeri semata, (yang umumnya berpusat di pihak Jepang), namun akan banyak pula dilakukan oleh negara-negara yang ada di luar Jepang itu sendiri.

Anime adalah salah satu budaya populer Jepang, yang memiliki dampak global yang signifikan. Anime mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan aspek-aspek budaya Jepang, serta menjadi alat efektif untuk memperkenalkan budaya Jepang, kepada khalayak internasional, terutama generasi muda.

Kegiatan pengenalan budaya populer Jepang anime ini, dilakukan melalui metode ceramah dan model pembelajaran project-based learning. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap anime, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan berkolaborasi, serta penguasaan teknologi mahasiswa lintas prodi.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa, tujuan pembelajaran dalam kegiatan ini telah tercapai, dengan peningkatan pemahaman peserta kegiatan terhadap anime, dan luaran yang dapat dilihat yaitu video pembelajaran interaktif.

Dengan demikian, kegiatan pengenalan budaya populer Jepang anime dalam kurikulum lintas prodi, telah memberikan kontribusi positif dalam memperluas pemahaman dan mengapresiasi budaya Jepang, serta mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam pembelajaran lintas budaya dan teknologi.

Berdasarkan temuan penelitian mengenai anime, sebagai salah satu sumber soft power yang berfokus pada film *Samurai Champloo*, yang diuraikan secara komprehensif dengan kerangka berpikir, 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 occidentalisisasi, 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. Sehingga, hal tersebut dapat disesuaikan sesuai kebudayaan Jepang.

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 occidentalisa 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T., Jamil, A., Zidan, A., & Huda, Y. (2024). Komunitas Wibu Situbondo Sekai: Sebuah identitas kebudayaan yang terbentuk dalam masyarakat modern. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 227–238.
- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena budaya wibu sebagai bentuk komunikasi remaja generasi Z (Studi pada komunitas cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 1–9.
- Atikkah, S. (2021). Pengaruh fanatisme fans anime, keragaman produk dan lifestyle terhadap keputusan pembelian merchandise anime pada distro Pikapikani. *Universitas Putra Bangsa*.
- Azzizah, K., & Siswono, T. (2024). Perancangan buku ilustrasi perlombaan HUT RI dengan gaya visual anime untuk Gen Z. *JURNAL ADAT: Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*, 6(2), 40–46.
- Fahrezi, A. F. (2025). Pengaruh Anime Naruto Jepang terhadap Perilaku Penggemar di Media Sosial Instagram (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Fatchurrozaq, I. K. (2025). Analisis Pendidikan Islam dalam Film Naruto: Refleksi Nilai-Nilai Akhlak dan Etika. *EL WAHDAH*, 6(1), 01-36.
- Herlianto, H. R. (2023). Pemfilteran berbasis konten yang dapat menentukan top-N rekomendasi anime bagi pengguna. *Jurnal Inovasi Global*, 3(3), 609–616.
- Ilham, D., & Rosramadhana. (2025). Gaya hidup mahasiswa pecinta budaya Jepang (Wibu) di Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 218–227.
- Maulana, R. I. (2018). Tinjauan buku: Anime, pornografi dan pelanggaran hak cipta: Aspek hukum dalam implementasi kebijakan Cool Japan. *Jurnal Kajian Wilayah*, 9(1), 84–89.
- Muaddab, M. A. (2024). Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Anime One Piece Sebagai Medium Politik (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Nye, J. S. (2005). Soft power: The means to success in world politics. New York, NY: PublicAffairs.
- Prasetyo, T. F., & Subagio, D. D. (2025). Adaptasi elemen sejarah Jepang pada karakter dan cerita negara Inazuma dalam gim Genshin Impact. *Multikultura*, 4(1), 2.
- Pratama, A. D., & Puspitasari, A. (2020). Diplomasi budaya anime sebagai upaya penguatan soft power Jepang periode 2014–2018. *Universitas Budi Luhur*.
- Pratama, A. D., & Puspitasari, A. Diplomasi budaya anime sebagai upaya penguatan soft power Jepang periode 2014–2018. *Universitas Budi Luhur*.
- Pratiwi, M. A., Martawijaya, A. E., & Listyarti, R. (2022). Komunitas grup jejepangan dalam pencarian jati diri oleh remaja di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 47–54.
- Pristianti, K. (2024). Pengaruh menonton animasi Jepang di internet terhadap gaya hidup wibu di Yogyakarta. *Commsphere: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 93–121.
- Rahayu, F. D. (2021). Keberhasilan anime dan manga sebagai sarana diplomasi budaya Jepang. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Rahman, J. J. (2024). Analisis Semiotika Anime Naruto Shippuden pada Arc Pain (EPISODE 152-175) sebagai Bentuk Komunikasi Persuasif (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG).
- Rasyid, A. R., Qadri, M. A., Haq, R. I., & Arif, M. J. (2024). Analisis pengaruh menonton animasi Jepang terhadap nasionalisme pada generasi Z. *Pinisi Journal of Education*, 334–341.
- Roni. (2009). Tipologi bahasa Jepang: Kajian teori tentang qualifier. *Jurnal Bahasa Asing STBA*

JIA, 5(5), 1–23.

- Safariani, P. (2017). Penyebaran pop culture Jepang oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia tahun 2012–2016. *eJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3), 729–744.
- Salamoon, D. K. (2019). Wanita dan kekuasaan: Studi analisis karakter Yuzuriha Inori dalam anime *Guilty Crown*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.
- Siregar, A. G. (2021). Studi Netnografi Terpaan Tayangan Anime One Piece Pada Perubahan Gaya Hidup Anggota Komunitas One Piece ID Medan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Surya, T. S. (2024). Analisis Self Disclosure sebagai Penyembuhan Luka Batin Anime Naruto Shippuden dalam Perspektif Konseling Pastoral (Doctoral dissertation, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja).
- Wardani, K. T. P. A., & Permadi, A. S. (2021). Makna hidup cosplayer anime. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wisanggeni, W. P. (2019). Soft power Jepang di dalam anime *Samurai Champloo* sebagai bentuk diplomasi kebudayaan. *Jurnal Lugas*, 3(2), 64–72.