



Pendekatan Konstruktivisme Budaya Populer Jepang Melalui Anime Terhadap Indonesia Pada Tahun 2020

Maulana Alisyamsujen¹, Diansari Solihah Amini², Harits Dwi Wiratma³,
Bagus Subekti Nuswantoro⁴, Tanti Nurgiyanti⁵, Yeyen Subandi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas
Respati Yogyakarta

Abstrak

Received: 20 April 2025

Revised: 27 April 2025

Accepted: 01 Mei 2025

Anime adalah salah satu budaya populer Jepang yang tersebar secara di seluruh dunia melalui berbagai media, seperti televisi dan internet. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penyebaran anime di Indonesia dari sudut pandang konstruktivisme dengan penekanan khusus pada persepsi masyarakat terhadap anime dan media yang digunakan pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dari berbagai sumber data sekunder untuk menunjukkan bahwa anime mengembangkan nilai-nilai yang dimiliki oleh Jepang dan mempromosikannya ke seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Interaksi dan hubungan sosial antara Jepang dan Indonesia diperkuat oleh budaya populer ini. Hasil penelitian menunjukkan penerimaan anime di Indonesia tidak hanya menunjukkan antusiasme terhadap hiburan, tetapi juga kontribusinya dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya Jepang. Faktor-faktor seperti kemudahan akses, dukungan pemerintah, dan keterikatan budaya berperan penting dalam popularitas anime di Indonesia. Penelitian ini juga menyoroti dampak teknologi dalam mendistribusikan anime ke seluruh dunia, memperkuat pengaruh budaya Jepang, serta bagaimana anime menciptakan ruang interaksi budaya yang memperkaya hubungan internasional kedua negara.

Kata Kunci: Anime, Budaya Populer, Jepang, Indonesia.

(*) Corresponding Author:

¹m.alisyamsujen27@gmail.com,

²dian_amine@yahoo.co.id,

³wiratmaharits1985@gmail.com,

⁴bagus.subekti@respati.ac.id,

⁵tanti.nurgiyanti@respati.ac.id, ⁶yeyensubandi@gmail.com

How to Cite: Alisyamsujen, M., Amini, D., Wiratma, H., Nuswantoro, B., Nurgiyanti, T., & Subandi, Y. (2025). Pendekatan Konstruktivisme Budaya Populer Jepang Melalui Anime Terhadap Indonesia Pada Tahun 2020. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5.C), 120-126. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10411>.

PENDAHULUAN

Anime telah menjadi daya tarik utama dari Jepang sejak munculnya *Tetsuwan Atom* pada tahun 1963 dan terus memikat penggemar di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Beberapa judul seperti *Dragon Ball*, *Naruto*, dan *One Piece* bahkan terkenal dan telah menjadi ikon di ranah internasional, termasuk Indonesia. Di Jepang sendiri, deretan anime baru terus bermunculan baik di televisi maupun melalui platform internet. Meskipun di masa lalu anime sering tayang di televisi, kini beralih ke layanan streaming seperti Netflix dan AbemaTV. Anime bersifat universal karena dapat dinikmati oleh semua umur dan latar belakang. Budaya populer tersebut juga menawarkan cerita menarik, karakter yang berhubungan, dan animasi yang mengesankan. Anime juga sering mengangkat tema-tema universal seperti persahabatan, keberanian, cinta dan pencarian jati diri (Toi, 2020).

Penelitian ini akan membentuk implikasi yang relevan yaitu dengan penggunaan pendekatan konstruktivisme yang mengkaji pemahaman tentang pentingnya konstruksi sosial suatu bangsa, karena dalam hubungan internasional tidak berlaku adanya sebuah kebetulan, tetapi dibentuk dalam ruang dan waktu sehingga di masa depan Indonesia dapat lebih menghargai kebudayaan yang dimiliki. Di Indonesia, penggemar anime biasanya menikmati judul-judul yang dirilis pada tahun 2000-an atau sebelumnya melalui saluran televisi. Namun, demi kesinambungan dan kekinian para penggemar anime di luar Jepang terkadang perlu menonton anime dari platform online untuk mendapatkan akses terhadap judul-judul terbaru. Tren kelahiran anime juga mengalami evolusi, dari awalnya bermula dari komik seperti *Dragon Ball* dan *One Piece* kini anime seringkali dibuat bersamaan dengan novel, komik, dan serangkaian *merchandise* (Toi, 2020).

Pada tahun 1997, Hamid Mowlana menerbitkan artikel tentang arus informasi internasional. Artikel ini menjelaskan bagaimana negara dapat memanipulasi arus informasi di era informasi saat ini. Di era informasi, pergerakan informasi melintasi batas negara tidak dapat dihentikan. Negara dapat lebih mudah mengatur dan memanipulasi (masuk dan keluar) arus informasi baik di negaranya sendiri maupun di negara lain. Dengan berkembangnya teknologi ini, Jepang memanfaatkannya sebagai pembawa budaya populernya untuk mendistribusikan anime ke seluruh penjuru dunia. Tentu hal tersebut merupakan langkah yang tepat mengingat Jepang mampu mengambil dampak positif untuk mencapai keuntungannya dengan teknologi (Wike Dita Herlinda, 2009).

Perkembangan teknologi telah mengubah cara orang menonton anime, hal tersebutlah yang telah mempengaruhi bagaimana kepopuleran anime secara global. Selain perkembangan teknologi, terdapat beberapa hal yang turut memperkuat distribusi anime ke seluruh dunia, terutama Indonesia. Kepopuleran anime di Indonesia didukung oleh beberapa faktor, diantaranya kemudahan akses, dukungan pemerintah, dan keterkaitan budaya. Kemudahan akses, anime kini lebih mudah diakses di Indonesia melalui media sosial, layanan streaming, dan televisi. Dukungan pemerintah, Pemerintah Indonesia mendukung pertumbuhan budaya pop Jepang, termasuk anime. Keterkaitan budaya, anime memiliki hubungan dengan budaya Jepang, yang menarik masyarakat Indonesia (Fahrur Dhany Rahayu, 2020).

Di sisi lain, Jepang adalah negara dengan kepentingan nasional agar dapat mempromosikan budaya populer yang dimilikinya ke seluruh penjuru dunia sehingga menjadi produk budaya transnasional. Dominasi budaya populer Jepang di Indonesia bahkan sudah melampaui dominasi budaya populer yang dimiliki oleh Amerika Serikat sejak tahun 2005. Menurut Jepang, penyebaran nilai dan ide yang dianut oleh negaranya merupakan sebuah investasi. Budaya populer menjadi sektor utama yang mendukung kegiatan perekonomian di era informasi dan digitalisasi. Pemerintah juga memfasilitasinya dengan kebijakan yang mendorong kemajuan pesat dalam upaya melakukan konstruksi sosial terhadap publik internasional dengan melebarkan industri budaya populer anime (Wike Dita Herlinda, 2009).

Kemajuan teknologi internet telah mengubah lanskap penyebaran anime secara drastis, dulu akses terhadap episode anime baru seringkali terbatas pada wilayah Jepang saja. Namun, saat ini, setiap episode yang dirilis bisa langsung diakses oleh penonton global. Terjemahan dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa Inggris, tersedia pada hari yang sama dengan penayangan aslinya di Jepang. Hal ini

menghadirkan pengalaman menonton yang mendekati waktu real dan memperluas penggemar anime ke seluruh dunia. Di samping itu, kemudahan akses juga ditemukan dalam versi berbahasa lokal. Penggemar komik di Indonesia bisa dengan mudah menemukan versi berbahasa Indonesia dari komik yang menjadi dasar anime di toko buku lokal seperti Gramedia. Ini memberikan akses lebih luas kepada penggemar yang ingin merasakan cerita anime dalam bahasa dan format yang lebih akrab bagi mereka.

Penggemar anime di Indonesia sangat antusias dengan perkembangan terbaru anime, yang ditandai dengan munculnya judul seperti *My Hero Academia*, *Tokyo Ghoul*, *Full Metal Alchemist*, *Blue Giant*, dan *Attack On Titan*. Anime yang memiliki genre aksi dan tema pertempuran berhasil menarik perhatian para penggemar di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan betapa suksesnya anime menyebar ke seluruh dunia dan mengubah preferensi penggemar anime di Indonesia seiring berjalannya waktu. Genre seperti ini tidak selalu mendapat perhatian. Perkembangan ini menunjukkan perubahan dalam preferensi penggemar anime Indonesia (Toi, 2020).

Ketertarikan yang meningkat terhadap anime bergenre *action* dan tema pertempuran menandai pergeseran dari minat sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggemar telah menyesuaikan diri dengan variasi baru dari cerita dan karakter-karakter yang ditampilkan dalam anime kontemporer. Dalam konteks hubungan internasional, perubahan preferensi penggemar anime di Indonesia juga menunjukkan bagaimana elemen budaya seperti anime dapat menjadi cerminan dari dinamika perubahan sosial dan estetika dalam masyarakat. Fenomena ini juga menunjukkan bagaimana pengaruh budaya asing, seperti anime Jepang, dapat diterima dan diubah di kalangan masyarakat Indonesia, menciptakan hubungan yang lebih kuat antara kedua budaya.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian bersifat deskriptif-analitis dengan menggunakan teori konstruktivisme untuk menganalisis konsep budaya populer, dalam hal ini adalah anime oleh Jepang. Penelitian menggunakan teknik studi literatur (*literature review*) dari sumber data sekunder berupa buku dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Berdasarkan sumber data yang ada, peneliti mengambil data campuran. Meskipun dalam eksekusinya penulis dominan menggunakan data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerimaan Masyarakat Indonesia Terhadap Anime

Penerimaan terhadap anime yang positif di Indonesia pada tahun 2020 menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme terhadap budaya populer Jepang di negara ini. Fenomena ini terlihat di banyak komunitas anime yang aktif di Indonesia. Komunitas-komunitas ini menunjukkan kesukaan seseorang terhadap anime selain menjadi tempat untuk berbagi minat, berbicara, bahkan menggelar acara terkait anime. Selain itu, Indonesia setiap tahun menjadi tuan rumah beberapa acara dan festival anime yang semakin meriah dan populer. Acara-acara ini menjadi tempat para penggemar berkumpul, berbagi pendapat, menampilkan bakat, dan

merayakan cinta mereka terhadap anime. Anime semakin masuk ke dalam kehidupan budaya masyarakat Indonesia melalui festival-festival ini.

Pertama, judul anime Jepang yang paling disukai orang Indonesia adalah Doraemon, Dragon Ball, dan Boruto, yang merupakan karakter yang telah ditayangkan dan diterbitkan di berbagai media, seperti televisi, komik, dan film, antara lain. Kedua, berdasarkan jenis media, media yang digunakan oleh orang Indonesia untuk menikmati anime adalah film (64,8%), YouTube (48,8%), dan internet (24,4%), dengan persentase total 73,2 persen jika YouTube juga termasuk dalam kategori internet. Dengan demikian, jenis media internet adalah jenis media yang paling umum digunakan oleh orang Indonesia untuk menikmati anime. Ketiga, bahasa dan alur cerita anime Jepang berkontribusi pada persepsi dan ketidakpahaman orang Indonesia tentangnya (Toi, 2020).

Berdasarkan pengalaman, peneliti dapat mengonfirmasi bahwa anime populer di banyak negara salah satunya Indonesia, bukan hanya di Jepang. Anime dan komik adalah salah satu budaya besar Jepang yang diminati dan dihargai tinggi di seluruh dunia, termasuk Indonesia, menurut peneliti. Banyak orang menyukai pesona Jepang karena jenis media dan adaptasinya. Jika fokusnya adalah untuk menikmatinya, beberapa masalah dapat muncul, seperti menggunakan media atau layanan dengan cara yang ilegal. Dalam beberapa kesempatan, anime dan komik Jepang terutama yang bersifat ilegal akan disensor atau dilarang di Indonesia karena dianggap berbahaya bagi masyarakat.

Masyarakat Indonesia menerima anime dengan baik. Pertama dan terpenting, masyarakat Indonesia semakin memahami budaya Jepang. Anime bukan hanya hiburan; itu juga memberikan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai aspek budaya Jepang, mulai dari tradisional hingga modern, serta budaya pop, yang merupakan bagian penting dari identitas Jepang. Anime juga memengaruhi sektor pariwisata Jepang di Indonesia. Animasi sering menggambarkan latar belakang cerita. Hal ini dapat memikat pengunjung Indonesia untuk mengunjungi tempat di Jepang yang menjadi inspirasi dari anime-anime yang mereka sukai, meningkatkan kunjungan wisata kedua negara.

Anime memiliki tujuan yang lebih besar daripada sekadar hiburan. Anime, di balik karakter dan ceritanya, berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mendorong kerja sama bilateral antara Indonesia dan Jepang. Melalui cerita dan nilai-nilai yang disampaikannya, anime menjadi sarana yang memungkinkan kedua negara meningkatkan pemahaman satu sama lain. Anime adalah lebih dari sekadar hiburan; itu memungkinkan orang Indonesia dan Jepang untuk berbagi minat yang sama, belajar tentang nilai-nilai budaya, dan menemukan kecenderungan dan preferensi yang sama. Anime membuat kedua budaya ini bertemu di tempat yang memungkinkan kolaborasi yang lebih luas dan beragam.

Beberapa faktor utama yang menentukan popularitas budaya populer Jepang ini di Indonesia dipengaruhi oleh apresiasi masyarakat Indonesia terhadap anime. Pertama dan terpenting, kemudahan akses. Anime kini lebih mudah diakses oleh masyarakat Indonesia melalui berbagai platform, mulai dari siaran TV, layanan streaming online, hingga penyebaran melalui media sosial. Dengan kemudahan ini, anime dapat diakses oleh penonton yang lebih luas di berbagai lapisan masyarakat. Pemerintah Indonesia juga membantu perkembangan budaya pop Jepang, termasuk anime, dengan menyelenggarakan berbagai acara dan festival anime yang dibiayai

dan didukung oleh pemerintah, serta berusaha untuk memajukan industri anime di Indonesia.

Anime juga memiliki hubungan yang kuat dengan budaya Jepang, yang menjadikannya menarik bagi masyarakat Indonesia. Anime sering menampilkan elemen budaya tradisional Jepang, seperti seni bela diri, kimono, dan kuil Shinto, serta elemen lainnya yang menarik perhatian penonton. Selain itu, anime juga sering mengangkat tema-tema yang universal dan relevan dengan masyarakat Indonesia, seperti persahabatan dan keluarga, serta nilai-nilai moral yang dapat diterima oleh orang Indonesia. Anime diterima secara luas oleh masyarakat Indonesia, dan menjadi bagian penting dari budaya populer negara ini berkat kombinasi faktor-faktor ini.

Pandangan Konstruktivisme Terhadap Budaya Populer Anime

Menurut konstruktivisme dalam studi hubungan internasional, realitas sosial diciptakan oleh interaksi yang kompleks antara individu, kelompok, dan organisasi. Menurut perspektif ini, realitas sosial dibentuk oleh interpretasi dan persepsi aktor-aktor sosial daripada realitas yang eksis secara alami. Menurut konstruktivisme, apa yang dianggap sebagai "fakta" atau "kebenaran" di dunia internasional tidak ada dalam bentuk yang independen dan objektif. Sebaliknya, proses interpretasi, negosiasi, dan pembentukan makna yang dilakukan oleh pihak-pihak yang berpartisipasi dalam hubungan internasional membentuk realitas tersebut (Dugis, 2016).

Konstruktivisme mengajak untuk mempertimbangkan peran interpretasi dan pemahaman bersama dalam membentuk dinamika kompleks dunia internasional karena, dalam kerangka konstruktivisme ini, hubungan antar-negara, konflik, kerja sama, dan konstruksi identitas dan kepentingan adalah hasil dari interaksi, persepsi, dan pemahaman bersama yang berubah dari waktu ke waktu (Burchill, 1996; Rosyidin, 2023). Menurut konstruktivisme, anime dianggap sebagai alat yang efektif untuk membentuk pemahaman yang positif tentang Jepang di mata masyarakat Indonesia. Perspektif konstruktivisme menyoroti bahwa anime tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan jendela yang menawarkan perspektif tentang berbagai aspek budaya Jepang, mulai dari tradisional hingga modern, termasuk aspek-aspek budaya pop yang menonjol. Dalam hal ini, anime dianggap mampu menampilkan dan menyampaikan elemen-elemen budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia dengan cara yang menarik dan menghibur. Dengan memperkenalkan elemen-elemen budaya seperti seni tradisional, kehidupan sehari-hari di kota metropolitan, festival, makanan, nilai-nilai, dan tradisi yang berbeda, anime memberikan kesempatan bagi masyarakat Indonesia untuk lebih memahami dan merasakan keanekaragaman budaya Jepang.

Anime juga dapat memupuk empati, minat, dan pemahaman budaya Jepang di kalangan masyarakat Indonesia, anime juga mampu menciptakan ikatan emosional dan pemahaman yang positif antara dua budaya ini dengan membawa cerita yang beragam, karakter-karakter yang berbeda, dan latar belakang yang menggambarkan kehidupan sehari-hari di Jepang. Selain itu, anime memungkinkan masyarakat Indonesia untuk menerima, menghargai, dan mengadopsi berbagai aspek budaya Jepang yang disampaikan melalui media ini, menciptakan jembatan pemahaman yang menghubungkan kedua negara dalam konteks budaya.

Anime memainkan peran penting dalam membentuk citra positif tentang Jepang di mata masyarakat Indonesia dan juga berfungsi sebagai alat yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan kerja sama antara kedua negara. Anime, dari sudut pandang konstruktivisme, berfungsi sebagai jendela yang menawarkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek budaya Jepang, dari yang tradisional hingga modern. Anime memberi orang Indonesia kesempatan untuk menyaksikan aspek-aspek budaya seperti seni bela diri, kimono, dan kuil-kuil Shinto, yang mendorong mereka untuk belajar lebih banyak tentang budaya Jepang.

Anime tidak hanya menampilkan budaya Jepang, tetapi juga sering mengangkat tema yang terkait dengan masyarakat Indonesia, seperti nilai-nilai moral, persahabatan, dan keluarga. Akibatnya, anime menjadi lebih menarik dan mudah diresapi oleh masyarakat Indonesia, memberikan gambaran yang lebih akrab dan relevan bagi mereka. Anime juga memberikan gambaran positif tentang orang Jepang yang tangguh dan gigih melalui karakter-karakter yang kuat dan inspiratif. Ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang karakter masyarakat Jepang, yang dapat menginspirasi dan menarik simpati masyarakat Indonesia.

Anime memainkan peran penting dalam membangun empati dan solidaritas antara masyarakat Indonesia dan Jepang dalam konteks diplomasi budaya. Anime memiliki kemampuan untuk mendorong orang untuk berbagi dan membantu satu sama lain dengan menyajikan cerita-cerita yang menyentuh hati. Secara keseluruhan, dari sudut pandang konstruktivisme, anime tidak hanya menjadi sarana hiburan semata tetapi juga alat yang kuat untuk memperkuat hubungan baik antara Indonesia dan Jepang, meningkatkan pemahaman budaya, dan meningkatkan kerja sama di berbagai bidang.

KESIMPULAN

Penerimaan positif terhadap anime mencerminkan antusiasme masyarakat Indonesia terhadap budaya populer Jepang di tahun 2020. Komunitas anime pun menjadi tempat berbagi minat, wadah diskusi dan mengadakan event. Meskipun dalam beberapa kesempatan mengalami sensor dan larangan, anime tetap diterima di Indonesia. Penelitian ini mengungkapkan bahwa anime tidak hanya menjadi sebuah hiburan, tetapi juga menjadi “jendela” yang membuka pemahaman luas tentang aspek tradisional sampai aspek modern dalam budaya Jepang. Penelitian ini juga mengungkap bahwa budaya populer menjadi bagian penting identitas Jepang. Elemen budaya tradisional seperti seni bela diri, kimono, dan kuil Shinto turut membentuk “konstruksi sosial” terhadap Jepang. Tema universal seperti persahabatan, kekeluargaan, dan nilai-nilai moral juga dapat diterima oleh masyarakat Indonesia. Sebab menurut konstruktivisme dalam studi hubungan internasional, realitas sosial atau penerimaan tersebut dapat dipahami sebagai hasil interaksi kompleks antara individu/komunitas pecinta anime, para pelaku di bidang anime, dan Jepang yang menggunakan anime sebagai alat “konstruksi sosial”

DAFTAR PUSTAKA

Bakry, U. (2019). *Dasar-Dasar Hubungan Internasional Edisi Pertama*. Prenadamedia Group. <https://books.google.co.id/books?id=-BVNDwAAQBAJ>

- Burchill, S. dan L. A. (1996). *Teori-Teori Hubungan Internasional (Theories of International Relation)* (A. Kundori, Ed.; 5th ed.). Penerbit Nusa Media.
- Dhany Rahayu, F. (n.d.). *The Success of Anime and Manga As a Means of Japanese Culture Diplomacy (Keberhasilan Anime dan Manga Sebagai Sarana Diplomasi Budaya Jepang)*.
- Dugis, V. (2016). *Teori Hubungan Internasional; Perspektif-Perspektif Klasik* (V. Dugis, Ed.; 1st ed.). Cakra Studi Global Strategis (CSGS). www.csgsunair.org
- Fahrur Dhany Rahayu. (2020). *The Impact of Anime on Indonesian Culture*.
- Rosyidin, M. (2023). *Teori Hubungan Internasional: Dari Perspektif Klasik Sampai Non-Barat*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Universitas Pertamina. (2020). *Isu Nonkonvensional dalam Hubungan Internasional untuk Pemula*. Griya Media.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. 7(1).
- Wike Dita Herlinda. (2009). *Kapabilitas ICT Jepang: Pengaruhnya terhadap Dominasi Budaya Populer Jepang Di Indonesia*. Universitas Airlangga.