



Konstruksi Citra Jepang dalam Persepsi Penonton Anime di Indonesia Studi Kasus: Anime 1990-an

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional

Nama : Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu

NIM : 2210412013



**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL,
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK,
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA 2026**

**Konstruksi Citra Jepang dalam Persepsi Penonton Anime di Indonesia Studi Kasus:
Anime 1990-an**

**The Construction of Japan's Image in the Perceptions of Anime Viewers in Indonesia: A
Case Study of 1990s Anime**

Oleh:

Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu

2210412013

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

**Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan
Internasional**

**Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada
Tanggal seperti tertera di bawah ini**

Jakarta, 14 Agustus 2026

Pembimbing Utama

Musa Maliki, M.Si.,Ph.D



Program Studi Hubungan Internasional

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Tahun 2026

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu

NIM : 2210412013

Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Bila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu
NIM : 2210412013
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : Konstruksi Citra Jepang dalam Persepsi Penonton Anime di
Indonesia Studi Kasus: Anime 1990-an

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 10 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu
NIM : 2210412013
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**KONSTRUKSI CITRA JEPANG DALAM PERSEPSI PENONTON ANIME DI
INDONESIA STUDI KASUS: ANIME 1990-AN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 26 Juni 2026

Yang menyatakan,



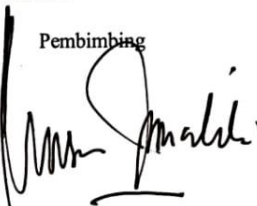
Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Shaquille Faizullah Putra Pulubuhu
NIM : 2210412013
PROGRAM STUDI : S1 Hubungan Internasional
JUDUL : Konstruksi Citra Jepang dalam Persepsi Penonton Anime di Indonesia Studi Kasus: Anime 1990-an

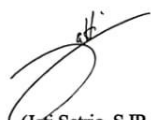
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



(Musa Maliki, Ph.D.)

Penguji 1



(Jati Satrio, S.IP, MA.)

Penguji 2



(M. Kamil Ghiffary A., M.Si.)

Koordinator Program Studi
Hubungan Internasional



Dr. Nyoman Aji Suadhana Rai, M.IR

Ditetapkan di : Jakarta, 10 Agustus 2026
Tanggal Ujian : 22 Juli 2026

Abstrak

Skripsi ini membahas konstruksi citra nasional Jepang di kalangan penggemar anime Indonesia pada era tahun 1990-an melalui media anime Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan perspektif konstruksi sosial untuk memahami bagaimana anime berperan sebagai medium representasi budaya Jepang yang membentuk persepsi penonton anime Indonesia terhadap Jepang. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dengan anggota komunitas anime yang ada di Jakarta, artikel pada surat kabar nasional, serta berbagai literatur dan artikel lainnya mengenai anime Jepang dan citra yang terbentuk pada era tahun tersebut di atas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan anime tidak hanya berperan sebagai media hiburan pada saat itu, tetapi juga memberikan kontribusi citra positif bagi Jepang melalui narasi yang terbentuk, sehingga mengakibatkan bergesernya citra buruk Jepang di masa lalu. Dengan demikian, terciptalah nilai persepsi terhadap nilai budaya Jepang, yaitu adanya persepsi konstruksi Jepang yang tidak hanya modern melainkan juga lebih manusiawi. Ini memberikan persepsi yang baik, membentuk opini penonton anime di Indonesia, menjadikan modal ideal bagi pecinta anime di Indonesia, sekaligus memberikan citra positif Jepang di kalangan pecinta anime muda di Indonesia.

Anime memberikan napas baru dan menghadirkan citra Jepang melalui teknologi dan kreativitas di mana Jepang digambarkan lebih modern serta manusiawi. Penggemar anime di Indonesia akhirnya memaknai bahwa Jepang adalah negara maju yang dapat menghadirkan tontonan edukatif sehingga memenangkan hati kalangan muda penggemar anime di Indonesia. Penelitian ini pada akhirnya menyimpulkan bahwa anime mempunyai peranan penting dalam konstruksi citra Jepang di Indonesia melalui proses representasi budaya dan teknologi.

Kata Kunci: Anime Jepang, Konstruksi Sosial, Citra Nasional, Jepang, Indonesia

Abstract

This thesis explains the construction of Japan's image among Indonesian anime fans in the era of the year 1990s through Japanese anime media. This research uses a qualitative approach with the perspective of social construction to understand how anime plays a role as a medium of representation of Japanese culture that shape a perception among Indonesian anime viewers towards Japan. The research data is obtained through interviews with anime community members that exist in Jakarta and articles in national newspaper, including various literatures and other articles about Japanese anime and the image that was constructed in the era of the year above that is mentioned.

The result of the research shows that the growth of anime did not merely act as an entertainment medium during that time, but also gave a contribution of a positive image for Japan through a narration that has been constructed, therefore causing a transition from Japan's negative image of the past. Thereby, a perceived value was created towards Japanese cultural value, that is the existence of a perception regarding Japanese construction that is modern and humane. This has given a good perception of Japan, constructed opinions of anime viewers in Indonesia, and serves as an ideal model for anime enthusiasts in Indonesia, creating a positive image of Japan among youth anime fans in Indonesia. Anime provides a new breath of air and presents the image of Japan through technology and creativity, depicting Japan as not only a modern but also a more humane country. Anime fans in Indonesia finally interpreted that Japan is a developed country that can present educational shows and Japan has won the hearts of young anime fans in Indonesia.

This research concludes that anime has an important role in the construction of Japan's image in Indonesia through a process of culture and technology representation.

Keywords: Japanese Anime, Social Construction, National Image, Japan, Indonesia

DAFTAR ISI

Abstrak	vi
Abstract	vii
DAFTAR ISI	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pertanyaan Penelitian	21
1.3. Ruang Lingkup dan batasan penelitian	22
1.4. Tujuan Penelitian	24
1.5. Manfaat Penelitian	25
1.6. Sistematika Penelitian	26
BAB II	30
TINJAUAN PUSTAKA	30
2.1. Konstruksi Sosial	30
2.1.1 Media sebagai Medium Pengalaman	32
2.2. Kerangka Konseptual	33
BAB III	37
METODE ANALISIS	37
3.1 Objek Penelitian	37
3.2 Jenis Penelitian	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.3.1. Observasi	44
3.3.2. Wawancara	45
3.4. Sumber Data	47
3.4.1. Data Primer	47
3.4.2. Data Sekunder	48
3.5. Teknik Analisis Data	50
3.5.1. Analisis Wacana Interpretatif	51
3.6 Jadwal Penelitian	52

BAB IV	53
PERKEMBANGAN SEJARAH ANIME SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI BUDAYA JEPANG	53
BAB V	104
ANALISIS PEMBANGUNAN CITRA JEPANG MELALUI ANIME DI INDONESIA	104
5.1. Persepsi terhadap Citra Sejarah Jepang di Indonesia	104
5.2. Persepsi terhadap Nilai-Nilai dan Budaya Jepang	109
5.3. Persepsi terhadap Jepang Sebagai Negara Modern	114
5.4. Persepsi terhadap Teknologi dan Kreativitas Jepang	117
5.5. Pembentukan Persepsi Positif terhadap Jepang	122
BAB VI	128
KESIMPULAN DAN SARAN	128
6.1 Kesimpulan	128
6.2 Saran	130
REFERENSI	132

Daftar Tabel

Tabel 1 Perkembangan Jumlah Judul Anime Yang Tayang Disiaran Televisi Indonesia Pada Tahun 1990-1999	41
Tabel 2.1 Rencana Penelitian	52

Daftar Gambar

Gambar 1 Contoh Media Budaya Populer Jepang (Anime).....	4
Gambar 2 Ilustrasi Penayangan Anime Klasik Melalui Media Televisi Tabung.....	6
Gambar 3 Anime Doraemon sebagai Instrumen Diplomasi Budaya Jepang	10

MOTTO

死ぬことはいつでもできるが、生きることには真の勇気がいる。

You can die at any time, but living takes true courage.

-Himura Kenshin