

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari temuan dan analisis penelitian ini mengenai konstruksi citra nasional Jepang yang positif di kalangan penonton anime Indonesia selama periode 1990an. Dengan menggunakan pendekatan konstruksi sosial yang dijelaskan oleh Thomas Luckman dan Peter L. Berger, penelitian ini menunjukkan bahwa anime Jepang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media representasi budaya yang berkontribusi terhadap pembentukan persepsi, dan pemahaman sosial tentang Jepang di kalangan penonton Indonesia. Berdasarkan temuan empiris yang dikumpulkan melalui wawancara, arsip surat kabar, dan literatur pendukung, bab ini menyimpulkan argumen utama penelitian mengenai pergeseran narasi citra historis Jepang, persepsi nilai-nilai budaya Jepang, proses pembentukan persepsi, konstruksi "Jepang Modern" sebagai model ideal, serta pembentukan persepsi positif terhadap Jepang yang positif. Lebih lanjut, bab ini juga memberikan beberapa saran untuk penelitian akademis di masa mendatang serta pertimbangan praktis terkait diplomasi budaya dan studi budaya populer dalam hubungan internasional.

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa anime Jepang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan di Indonesia selama periode 1990 an, tetapi juga sebagai media representasi budaya yang berkontribusi terhadap pembentukan citra nasional Jepang yang positif di kalangan penonton Indonesia. Dengan menggunakan perspektif konstruksi sosial yang dijelaskan oleh Thomas Luckman dan Peter L. Berger, studi ini menunjukkan bahwa citra nasional bukanlah produk statis yang ditentukan semata-mata oleh pengalaman sejarah atau kemampuan material, melainkan realitas sosial yang dibentuk melalui interaksi pembentukan persepsi, representasi budaya, dan interpretasi penonton. Melalui paparan berulang terhadap narasi anime selama perluasan jaringan televisi swasta di Indonesia pada awal tahun 1990-an, penonton Indonesia secara bertahap merekonstruksi pemahaman mereka tentang Jepang dari negara agresor pada masa perang menjadi negara modern, kreatif, berteknologi maju, dan menarik secara budaya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan citra positif terhadap Jepang terjadi melalui beberapa proses yang saling terkait. Pertama, anime berkontribusi pada pergeseran narasi seputar citra historis Jepang di kalangan penonton Indonesia. Alih-alih terutama mengaitkan Jepang dengan pendudukan masa perang dan militerisme, responden semakin memersepsikan Jepang melalui representasi imajinasi, teknologi, kreativitas, persahabatan, dan modernitas yang disampaikan dalam narasi anime. Hal ini menunjukkan bahwa representasi budaya memiliki kapasitas untuk membentuk kembali persepsi historis melalui interaksi simbolik jangka panjang dan keterlibatan emosional.

Kedua, anime Jepang berkontribusi dalam membentuk persepsi nilai-nilai budaya Jepang di kalangan penonton Indonesia. Melalui paparan berulang terhadap narasi anime, responden secara bertahap menyerap dan mengaitkan Jepang dengan nilai-nilai seperti disiplin, ketekunan, tanggung jawab kolektif, kerja keras, persahabatan, dan peningkatan diri yang berkelanjutan. Nilai-nilai ini tidak ditransmisikan secara langsung melalui pesan politik, tetapi melalui narasi yang melibatkan emosi dan karakter fiksi yang dapat dihubungkan, yang menjadi bagian dari pengalaman budaya sehari-hari responden. Akibatnya, anime berfungsi sebagai media sosialisasi budaya yang halus di mana nilai-nilai sosial Jepang dinormalisasi dalam persepsi penonton.

Ketiga, penelitian ini menemukan bahwa konstruksi persepsi mengenai Jepang terjadi melalui proses pembentukan persepsi. Audiens tidak secara pasif mengonsumsi anime sebagai konten budaya yang statis, tetapi secara aktif memersepsikan representasi tersebut sesuai dengan pengalaman mereka sendiri, keterikatan emosional, lingkungan sosial, dan interaksi kolektif. Melalui diskusi dalam lingkaran pertemanan, pengalaman menonton televisi, komunitas anime, dan budaya anak muda yang lebih luas, persepsi tentang Jepang terus dinegosiasikan dan dipersepsikan secara sosial. Oleh karena itu, citra Jepang muncul bukan semata-mata dari niat negara atau produksi media itu sendiri, melainkan dari interaksi antara representasi budaya dan interpretasi audiens.

Keempat, anime memberikan kontribusi signifikan terhadap konstruksi “Jepang Modern” sebagai model ideal di kalangan audiens Indonesia. Melalui representasi yang menekankan teknologi futuristik, modernitas perkotaan, keseriusan pendidikan, tatanan sosial, dan kecanggihan teknologi, responden semakin membayangkan Jepang sebagai simbol modernitas yang sukses serta kemajuan industri. Representasi ini semakin diperkuat melalui visibilitas produk-produk Jepang yang beredar di penonton anime Indonesia pada periode yang

sama. Akibatnya, Jepang tidak hanya diasosiasikan dengan keunggulan teknologi, tetapi juga dengan disiplin, kreativitas, efisiensi, dan organisasi sosial.

Terakhir, temuan menunjukkan bahwa citra nasional Jepang yang positif menjadi stabil melalui konsumsi budaya jangka panjang dan keterikatan emosional terhadap anime. Anime tidak hanya dianggap sebagai hiburan sementara, tetapi juga menjadi bagian dari kenangan masa kecil, nostalgia kolektif, dan pengalaman budaya antargenerasi di kalangan penonton Indonesia. Melalui paparan berkelanjutan terhadap budaya populer Jepang dari waktu ke waktu, asosiasi simbolik positif terhadap Jepang tetap bertahan dan bermakna secara emosional, bahkan setelah responden memasuki usia dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan diplomasi budaya tidak hanya bergantung pada kebijakan negara formal, tetapi juga pada kemampuan produk budaya untuk tertanam dalam pengalaman sehari-hari dan ingatan emosional penonton asing.

Secara keseluruhan, penelitian ini berargumen bahwa transformasi citra Jepang di Indonesia selama periode 1990an bukanlah fenomena spontan atau kebetulan, melainkan hasil dari proses sosial-budaya bertahap yang difasilitasi melalui anime sebagai media representasi. Melalui anime, Jepang berhasil memproyeksikan identitas alternatif yang menekankan modernitas, kreativitas, kemajuan teknologi, dan nilai-nilai sosial positif yang secara bertahap menggantikan citra negatif.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk penelitian akademis dan aplikasi praktis di masa mendatang. Secara akademis, studi di masa mendatang didorong untuk lebih mengeksplorasi hubungan antara budaya populer dan konstruksi citra nasional dalam hubungan internasional menggunakan pendekatan komparatif yang lebih luas. Penelitian ini secara khusus berfokus pada anime selama periode 1990an di Indonesia; oleh karena itu, peneliti di masa mendatang dapat meneliti periode yang berbeda, bentuk-bentuk budaya populer Jepang lainnya seperti manga, musik, video game, atau film, atau membandingkan pengaruh budaya Jepang dengan negara lain seperti Korea Selatan, Tiongkok, atau Amerika Serikat. Selain itu, studi di masa mendatang juga dapat menyelidiki bagaimana media digital dan platform internet mengubah proses interpretasi audiens kontemporer dibandingkan dengan lingkungan media berbasis televisi pada tahun 1990-an.

Lebih lanjut, penelitian di masa mendatang didorong untuk memperdalam pendekatan yang berpusat pada audiens dalam studi Hubungan Internasional Konstruksi sosial. Studi yang ada tentang pendekatan budaya populer sering kali memprioritaskan strategi negara dan implementasi kebijakan, sementara proses interpretasi audiens masih kurang dieksplorasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa audiens secara aktif berpartisipasi dalam membangun persepsi tentang Jepang melalui konsumsi budaya, alih-alih hanya berfungsi sebagai penerima pasif narasi negara. Oleh karena itu, para sarjana di masa depan harus terus meneliti bagaimana interaksi budaya sehari-hari, budaya penggemar, dan pengalaman sosial kolektif berkontribusi terhadap pembentukan persepsi internasional serta identitas nasional.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa produk budaya memiliki nilai strategis yang signifikan dalam diplomasi publik dan upaya pencitraan negara. Kasus Jepang menunjukkan bahwa keakraban budaya jangka panjang dan kedekatan emosional dapat dikembangkan lebih efektif melalui keterlibatan budaya sehari-hari daripada melalui komunikasi diplomatik formal semata. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia dan industri kreatif dapat mempertimbangkan untuk memperkuat penyebaran internasional produk budaya Indonesia, seperti animasi, film, musik, konten digital, dan cerita rakyat lokal, sebagai bagian dari upaya diplomasi budaya yang lebih luas. Dengan secara konsisten menghasilkan narasi yang beresonansi secara budaya dan mampu menciptakan hubungan emosional dengan audiens asing, Indonesia juga dapat memperkuat citra internasionalnya melalui instrumen diplomatik nontradisional yang beroperasi pada tingkat masyarakat dan budaya.