

## BAB II

### Diplomasi Budaya Jepang dan Korea Selatan Melalui Industri Kultural Pop Culture

Dalam bab ini, penulis akan mendeskripsikan proses terbentuk dan berkembangnya diplomasi Jepang dan Korea Selatan di dunia internasional melalui diplomasi budaya. Lebih khusus, bab ini akan menjelaskan peranan *manga* sebagai media yang dipilih oleh pemerintah Jepang, serta *manhwa* oleh pemerintah Korea Selatan dalam pengembangan industri kultural di dalam kedua tersebut. Penjelasan-penjelasan tersebut termasuk penjabaran sejarah, jenis dan bentuk, serta fungsi dari media-media tersebut dalam diplomasi budaya Jepang maupun Korea Selatan.

Industri kultural adalah budaya yang meliputi percetakan, penerbitan, produksi multimedia, audio-visual, fonografi (rekaman suara), dan sinematografi yang termasuk kerajinan dan desain. Industri kultural bertujuan menumbuhkembangkan kreativitas serta mendorong pembaharuan produksi dan komersialisasi. Industri ini juga sangat berperan penting dalam pengembangan dan pelestarian keberagaman budaya serta dalam upaya memastikan akses yang demokratis terhadap budaya. Industri kultural merupakan penggabungan dari daya cipta, produksi, serta komersialisasi produk yang bersifat tak kasat mata karena bertujuan untuk melindungi hak cipta dan bisa berwujud barang atau jasa.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Kanisius, 2005, *Kebudayaan, Perdagangan, dan Globalisasi*, Yogyakarta; Kanisius, hal. 15-16

## 2.1 Sejarah dan Perkembangan *Manga*

Bagi bangsa Jepang, *Manga* tidak hanya sekedar produk budaya, namun telah ditransformasikan menjadi sebuah industri yang kini telah diekspor ke berbagai negara dengan pengaruh yang cukup signifikan terhadap budaya populer mereka. *Manga* juga tidak hanya sekedar karya fiksi sebagai hiburan anak-anak diberbagai belahan dunia. Namun, *Manga* juga merupakan refleksi realitas kehidupan masyarakat Jepang, yang di dalamnya mencakup unsur mitos, kepercayaan, ritual, tradisi, fantasi bahkan cara hidup orang Jepang. *Manga* juga melukiskan fenomena sosial lainnya, seperti tatanan sosial dan hierarki, seksisme, rasisme dan sebagainya yang tenggelam dalam lingkungan sosial tertentu yang mencakup sejarah, bahasa, budaya, politik, ekonomi, keluarga, agama, jenis kelamin dan gender, pendidikan, penyimpangan sosial dan kejahatan, bahkan demografi.<sup>24</sup>

Pada awalnya, *Manga* berasal dari jenis karikatur pada zaman Tekugawa Jepang. Kemudian berkembang semakin pesat pada era Osamu Tezuka sebagai tokoh pertama yang berjasa membuat cikal bakal *Manga* modern Jepang. Karya pertama Osamu Tezuka yang mendapat perhatian adalah *New Treasure Island* yang diterbitkan pada tahun 1947. Karya pertamanya ini secara luar biasa mampu terjual sebanyak 400.000 kopi.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> KINKO ITO, *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*, *The Journal of Popular Culture*, Vol. 38, No. 3, 2005, University of Arkansas: Blackwell Publishing. Hlm. 456.

<sup>25</sup> Di akses dari <http://tezukaosamu.net/en/about/1940.html>, pada (10/10/2015, 21:00 WIB)

Banyak karya awal Ozamu Tesuka yang terinspirasi oleh pengalaman hidupnya selama Perang Dunia II. Misalnya, manga *Tetsuwan Atomu* (atau lebih dikenal secara internasional sebagai *Astro Boy*) yang diterbitkan pada tahun 1951. Manga tersebut menceritakan tentang robot yang diciptakan oleh Profesor Tenma sebagai pengganti dari anaknya yang meninggal karena sebuah kecelakaan mobil. Namun ilmuwan tersebut membuang *Astro Boy* ketika ia menyadari bahwa robot tidak bisa menggantikan manusia sungguhan.<sup>26</sup> *Astro Boy* pun akhirnya menjadi serial pertama yang diangkat menjadi *anime* pada tahun 1963, hingga pada akhirnya diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dan disebarluaskan ke berbagai negara termasuk di Amerika Serikat.<sup>27</sup>

Dalam perkembangannya, *manga* pun menjadi semakin bervariasi dan lebih berkualitas. Hal ini berdampak pada banyaknya *manga* yang kemudian meraih kesuksesan dan mendapatkan tempat bagi para penggemarnya. *Manga* yang meraih kesuksesan kemudian akan diangkat menjadi serial *anime*, atau bahkan menjadi drama televisi yang ditayangkan baik di TV lokal di Jepang maupun TV di luar negeri. Salah satu yang paling terkenal dari semua serial yang telah ditayangkan adalah *Doraemon*, *One Piece*, *Naruto* dan lain sebagainya.

## 2.2 Bentuk dan Jenis *Manga*

Dikarenakan begitu banyaknya *manga* yang populer dan dikenal di seluruh dunia saat ini, tidak heran jikalau dikemudian hari *manga* memiliki banyak bentuk

---

<sup>26</sup> Yuki Tanaka, *War and Peace in the Art of Tezuka Osamu: The Humanism of his Epic Manga*, diakses dari <http://apjif.org/-Yuki-Tanaka/3412/article.html>, pada (01/07/2017, 04:25 WIB).

<sup>27</sup> *Tezuka Osamu and Astro Boy*, diakses dari <http://www.colorado.edu/cas/tea/curriculum/imaging-japanese-history/late-20th-century/pdfs/handout2.pdf>, pada (01/07/2017, 04:42 WIB)

dan jenis. Menurut sumber yang penulis dapatkan, *manga* sendiri terdiri dari 5 bentuk yang berbeda, yaitu: *Show-Nen*, *Show-Joe*, *Say-Nen*, *Joe-Say*, dan *Kow-Dow-Mow*. Secara umum, kelima bentuk tersebut menjelaskan tema-tema berbeda yang diangkat sebagai plot cerita. Contohnya seperti *Show-Nen*, yakni kategori *manga* yang bertemakan pertualangan; *Show-Joe*, kategori *manga* yang bertemakan asmara; *Say-Nen*, kategori *manga* yang bertemakan dewasa – dikarenakan mengandung kekerasan grafis dan materi seksual;<sup>28</sup> *Joe-Say*, kategori *manga* yang bertemakan romantis; dan *Kow-Dow-Mow*, yakni kategori *manga* yang bertemakan anak-anak –bercerita tentang moral dan nilai-nilai kehidupan.<sup>29</sup>

Berikut adalah penjelasan yang lebih mendetail mengenai kelima bentuk tersebut:

1. *Show-Nen* berarti “beberapa tahun”, lebih mengacu pada anak-anak di bawah usia 15 tahun. *Manga* ini lebih pada sosok laki-laki sebagai aktor utamanya yang berfokus pada komedi, pertualangan, kepahlawanan, aksi dan berkelahi. Salah satu *manga* yang termasuk dalam kategori *Shon-Nen* adalah *Dragon Ball*, *Bleach*, *Naruto* dan *One Piece*.
2. *Show-Joe* berarti “gadis muda”, lebih mengacu pada anak-anak perempuan usia 10 hingga 18 tahun. *Manga* ini biasanya lebih pada sosok perempuan sebagai aktor utamanya yang berfokus pada asmara dan hubungan interpersonal. Namun banyak juga cerita homoseksual laki-laki yang masuk kedalam kategori *Show-Joe*. Salah satu *manga* yang termasuk

---

<sup>28</sup> Aaron Albert, *Manga 101 – Basic Walk-Through of the Manga World*, Di akses dari [http://comicbooks.about.com/od/manga/ss/manga101\\_4.htm#step-heading](http://comicbooks.about.com/od/manga/ss/manga101_4.htm#step-heading), pada (18/03/2015, 20:00 WIB)

<sup>29</sup> Richard Elsenbels, 2014, *How to Identify the Basic Types of Anime and Manga*, Di akses dari <http://kotaku.com/how-to-identify-the-basic-types-of-anime-and-manga-1538285518>, pada (18/03/2015, 21:00 WIB)

dalam kategori *Show-Joe* adalah Sailor Moon, Fushigi Yuugi, Nana dan Ouran High School Host Club.

3. *Shay-Nen* berarti “disisi lain”, lebih mengacu pada anak-anak berusia 15-24 tahun. *Manga* ini biasanya lebih pada sosok laki-laki sebagai aktor utamanya yang berfokus pada kekerasan atau psikologis dan pornografi. Salah satu *manga* yang termasuk dalam kategori *Shay-Nen* adalah Berserk, Ghost in the Shell, Akira, Hellsing, dan Gantz.
4. *Joe-Say* biasanya mengacu pada wanita dewasa karena menceritakan tentang kehidupan orang dewasa, romantis, interpersonal dan realistis. Salah satunya bercerita tentang perselingkuhan dan pemerkosaan. Aktor utama dari *manga Joe-Say* biasanya adalah perempuan. Salah satu *manga* yang termasuk dalam *Joe-Say* adalah Loveles, Paradise Kiss, Makai Ouji dan Devils.
5. *Kow-Dow-Mow* secara harfiah berarti “diarahkan pada anak-anak”. *Manga* ini bercerita tentang nilai-nilai kehidupan dan mengajarkan tentang moral. Salah satu *manga* yang termasuk dalam *Kow-Dow-Mow* adalah Doraemon, Hello Kitty, Chibi Maruko-chan dan Shi-chan.

Setelah penjelasan mengenai kelima bentuk tersebut, penulis akan menjelaskan mengenai perbedaan jenis-jenis yang ada pada *manga*. *Manga* sendiri memiliki 12 jenis genre dalam penerbitannya yaitu; *Mecha*, *Magical Girl*,

*Card Battle, Monster Battle, Idol, Harem, Yaoi, Shonen Ai, Yuri, Shoujo Ai, Hentai, dan Ecchi.*<sup>30</sup> Berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis tersebut:

1. *Mecha* berasal dari kata "mekanik", *manga* ini berceritakan tentang robot. Mulai dari robot yang dikendalikan oleh pilot atau robot yang bergerak sesuai dengan keinginannya autopilot, baik robot berukuran kecil ataupun robot berukuran raksasa. Sasaran dari jenis ini adalah anak-anak, remaja, dan dewasa. Salah satu *manga* yang masuk kedalam jenis ini adalah *Gundam*.
2. *Magical Girl* yang berarti “perempuan yang berkekuatan sihir”, menggambarkan perempuan yang mampu berubah bentuk menjadi seseorang yang memiliki kekuatan super atau perempuan yang memiliki ilmu sihir. Sasaran dari jenis ini adalah perempuan, baik anak-anak dan remaja. Salah satu *manga* yang masuk kedalam jenis ini adalah *Sailor Moon*.
3. *Card Battle* yang berarti “pertarungan kartu”, menggambarkan pertarungan menggunakan media kartu bergambar, kartu yang digunakan memiliki kemampuan supernatural atau gambar yang di dalam kartu bisa keluar dari kartu. Sasaran dari jenis ini adalah anak-anak. Salah satu *manga* yang masuk kedalam jenis ini adalah *Yu-Gi-Oh*.

---

<sup>30</sup> Richard Elsenbels, 2014, *How to Identify Anime and Manga Genres*, Di akses dari <http://kotaku.com/how-to-identify-anime-and-manga-genres-1591748882>, pada (19/03/2015, 15:00 WIB)

4. *Monster Battle* yang berarti “pertarungan monster”, menggambarkan sebuah pertarungan monster yang telah dilatih oleh pemilik monster. Sasaran dari jenis ini adalah anak-anak. Salah satu *manga* yang masuk ke dalam jenis ini adalah *Pokemooon dan Digimooon*.
5. *Idol* yang berarti “idola”, menggambarkan sebuah proses seseorang untuk meraih impian menjadi seorang selebriti ataupun musisi yang terkenal. Sasaran dari jenis ini adalah anak-anak dan remaja. Salah satu *manga* yang masuk ke dalam jenis ini adalah *Macross franchise*.
6. *Harem* yang berarti ‘romantis”, menggambarkan sebuah tokoh laki-laki atau perempuan yang menjadi idaman lawan jenisnya karena menjadi pahlawan pagi lawan jenisnya atau karena pesona yang dipancarkanya sehingga menarik perhatian lawan jenisnya. Sasaran dari jenis ini adalah remaja. Salah satu *manga* yang masuk ke dalam jenis ini adalah *Nisekoi*.
7. *Yaoi* adalah *manga* yang mengandung cerita laki-laki homoseksual yang mengandung unsur pornografi. Sasaran dari jenis ini adalah orang dewasa.
8. *Shonen Ai* secara hariah berarti “cinta anak muda”, menggambarkan laki-laki yang menyukai sesama jenis atau homoseksual akan tetapi jenis ini tidak mengandung unsur pornografi. Sasaran dari jenis ini adalah orang dewasa.
9. *Yuri* adalah *manga* yang mengandung cerita perempuan lesbian yang mengandung unsur pornografi. Sasaran dari jenis ini adalah orang dewasa.

10. *Showjoe Ai* secara hariah berarti “cinta gadis-gadis”, menggambarkan perempuan yang menyukai sesama jenis atau lesbian akan tetapi jenis ini tidak mengandung unsur pornografi. Sasaran dari jenis ini adalah orang dewasa.

11. *Hentai* yang berarti “sesat”, menggambarkan laki-laki dan perempuan yang sedang melakukan seks. Dalam alur ceritanya bisa saja dari sebuah drama percintaan yang romantis atau dari sebuah kejahatan yang berujung kepada pemerkosaan. Sasaran dari jenis ini adalah orang dewasa.

12. *Ecchi* adalah *manga* yang menceritakan tentang seks yang ekstrim karena tidak ada unsur cerita seperti *Hentai*, *Ecchi* lebih kepada semua yang berhubungan dengan telanjang dan seks. Sasaran dari jenis ini adalah dewasa.

Dengan beragamnya bentuk dan jenis yang hingga hari ini muncul dan terus berkembang di Jepang, menjadi hal yang wajar apabila pemerintah melihat hal ini sebagai sebuah kesempatan yang harus dimaksimalkan. Pemerintah Jepang pun kemudian mencoba untuk mengarahkan pengolahan potensi yang ada dari *manga* ke dalam dunia diplomasi, dimana karya seni modern Jepang ini diproyeksikan sebagai senjata alternatif yang efektif untuk membantu segala proses diplomasi Jepang ke berbagai negara di dunia.

### **2.3 Diplomasi Budaya Jepang**

Sebagai negara dengan nilai sejarah yang tinggi, Jepang tentu memiliki banyak kebudayaan, baik tradisional maupun modern. *Manga* menjadi bagian dari



kebudayaan modern tersebut. Karya seni tersebut memiliki perkembangan yang paling pesat karena memiliki penggemar yang paling banyak, mulai dari dalam negeri hingga di luar negeri. Hal ini menjadikan *manga* sebagai kunci utama dari kesuksesan dari budaya Jepang. Kesuksesan ini bisa dilihat dari jumlah produksi *manga* yang mengalahkan buku lainnya seperti novel dan lain-lain. Pada tahun 2007, ada 404 judul *manga* yang diterbitkan dengan total 1.318.000 kopi<sup>31</sup> bahkan pada tahun 2014 majalah *Tsukuru* untuk edisi Mei hingga Juni menerbitkan sebuah grafik daftar top 15 *volume manga* dari tiga perusahaan penerbit besar Jepang, *Kodansha*, *Shogakukan*, dan *Shueisha* yang terhitung dari tiga perusahaan penerbitan ada 28.565.000 cetak yang sudah di produksi.<sup>32</sup>

Melihat besarnya peminat *manga* ini, pemerintah Jepang akhirnya memutuskan untuk lebih meningkatkan industri kulturalnya –dengan berbagai kebijakan yang akan dijelaskan pula dalam bab ini. Hingga pada akhirnya, Jepang bisa terus menarik perhatian masyarakat internasional untuk lebih menyukai *manga* yang diproduksi oleh Jepang.

### **2.3.1 Manga Sebagai Alat Diplomasi**

Saat ini, *manga* sebagai bagian utama dari budaya modern Jepang adalah media yang digunakan oleh pemerintah Jepang dalam melakukan pendekatan diplomasi. Pendekatan ini dilakukan kepada sebagian besar negara-negara yang menjalin hubungan kerjasama dengan Jepang, yang ditujukan untuk mencapai

---

<sup>31</sup> Japan Book Publishers Association, 2014, *An Introduction to Publishing in Japan 2014-2015*, hal. 8, di akses dari <http://www.jbpa.or.jp/en/pdf/pdf01.pdf>, pada (20/10/2015, 16:00 WIB)

<sup>32</sup> Japanifo Lacuen, 2014, *Top 15 Manga dengan Cetakan Pertama*, di akses dari <http://www.japanifo.com/2014/04/top-15-manga-dengan-cetakan-pertama.html>, pada (25/10/2015, 11:00 WIB)

berbagai kepentingan nasional yang dimiliki. Dari berbagai kepentingan yang mungkin dicapai dengan menggunakan karya budaya ini, tujuan utama yang ingin dicapai oleh Jepang adalah memberikan pemahaman lebih mendalam –dan tentunya dalam arah yang positif- kepada masyarakat internasional tentang bagaimana mereka menggambarkan negara Jepang, sehingga citra positif yang kuat akan terbangun. Penyebarluasan pemahaman mendalam tentang Jepang dan penanaman citra positif ini menjadi dua tujuan utama yang diharapkan oleh pemerintah Jepang dapat tercapai melalui diplomasi budaya melalui *manga* dan *anime*. Berikut adalah penjelasan lebih mendalam mengenai keduanya:

- Membangun citra positif di mata internasional

Hal ini dikarenakan Jepang yang dulunya dikenal sebagai negara penjajah sejak perang dunia pertama dan kedua. Jadi lewat cerita yang terkandung didalam *manga* Jepang ingin menyampaikan kepada masyarakat internasional bahwa sekarang Jepang sangat ingin menjalin persahabatan dengan seluruh negara lain. Lewat media *manga* Jepang ingin memperkenalkan kebudayaan dan nilai-nilai yang di anut oleh Jepang. Jepang sadar dengan membangun citra positif maka Jepang akan lebih mudah di terima oleh masyarakat internasional sehingga berdampak pada kelancaran kerjasama antara Jepang dengan negara lain.<sup>33</sup>

- Memberikan pemahaman lebih mendalam kepada masyarakat internasional

---

<sup>33</sup> Kazuo Ogura, 2009, *Japan's Cultural Diplomacy*, Tokyo: The Japan Foundation, hal. 47

Hal itu bertujuan untuk menjalin kerjasama dan hubungan yang lebih baik antara Jepang dan negara lain. Jepang sadar bahwa perlu adanya pemahaman yang lebih baik tentang negaranya agar mempermudah Jepang dalam menjalin kerjasama dengan dunia Internasional. Dengan adanya media *manga* maka akan membuat masyarakat internasional lebih baik dalam memandang negara Jepang serta membuat masyarakat internasional untuk lebih tertarik mengetahui dan mempelajari lebih jauh tentang negara Jepang. Usaha Jepang dalam menarik perhatian internasional terbukti berhasil, hal itu terlihat dari data The Japan Foundation yang terhitung 2,98 juta orang mempelajari bahasa, budaya dan berkunjung ke negara Jepang pada tahun 2006, jumlah tersebut mengalami peningkatan sejak tahun 2003 sebanyak 26,5%.<sup>34</sup>

#### **2.4 Diplomasi Budaya Korea Selatan: *Manhwa***

Setelah penjabaran mengenai Jepang dengan *manga* dan *anime*-nya, penulis kemudian akan memberikan penjelasan mengenai Korea Selatan dengan *manhwa*. Korea Selatan, negara yang tepat bertetangga dengan Jepang ini, mampu menjadikan *manhwa* sebagai media untuk memperkenalkan budayanya, serta menarik perhatian masyarakat internasional. Perlu dipahami bahwa dikarenakan letak geografisnya yang sangat berdekatan, serta adanya peristiwa sejarah dimana kedua negara pernah saling bersinggungan secara langsung sebelum era negara-

---

<sup>34</sup> Chris Burgess, 2008, *Soft Power is key to Japan Reshaping its Identity Abroad*, Di akses dari <http://www.japantimes.co.jp/community/2008/09/02/issues/soft-power-is-key-to-japan-reshaping-its-identity-abroad/#.VWSHtdLtmkp>, pada (05/0/2015, 20:30 WIB)

bangsa modern, akan banyak ditemui kesamaan-kesamaan pola maupun konten diantara Jepang dan Korea Selatan.

Manhwa kemudian menjadi alat diplomasi budaya modern utama Korea Selatan dikarenakan tingginya permintaan pasar, diakibatkan oleh besarnya jumlah peminatnya. Jumlah *Manhwa* yang diproduksi oleh Korea Selatan diperkirakan sekitar 1140 judul<sup>35</sup> –bahkan ada beberapa judul yang memiliki jilid ke dua karena tingginya permintaan akan *manhwa* yang sudah diikuti oleh para penggemarnya.

#### **2.4.1 Sejarah dan Perkembangan *Manhwa* dan Drama**

*Manhwa* memiliki sejarah yang cukup panjang, *manhwa* berasal dari sebuah komik koran. Setelah Jepang menduduki Korea pada tahun 1910, *manhwa* beralih fungsi sebagai media pengkritik terhadap perlakuan pemerintah Jepang atau menggambarkan sentimen anti Jepang. Hal itu bertujuan agar Jepang mau memberikan kebebasan kepada masyarakat Korea. Setelah kekalahan Jepang dari Amerika Serikat, Jepang akhirnya meninggalkan penjajahannya di Korea. Akan tetapi, kepergian Jepang bukan menjadi kabar gembira bagi masyarakat Korea. Hal ini dikarenakan setelah kepergian Jepang, negara ini kembali di duduki oleh dua kekuatan besar dunia saat itu, yakni Uni Soviet di bagian utara dan Amerika Serikat di bagian selatan. Pendudukan ini membuat Korea menjadi terbelah dua, yang pada akhirnya memunculkan terjadinya perang saudara antara Korea Utara

---

<sup>35</sup> Jumlah *manhwa* yang diproduksi di korea didapatkan dari hasil perhitungan penulis secara manual dari situs yang menayangkan semua judul *manhwa* yang ada di korea <http://www.anime-planet.com/manga/tags/manhwa?page=1>, pada (21/03/2015, 12:00 WIB)

dan Korea Selatan. Pada saat pendudukan Amerika Serikat di Korea Selatan, *manhwa* kembali menjadi media propaganda dan bagian penting untuk mempromosikan sentimen anti komunisme kepada seluruh masyarakat Korea Selatan.

Pada tahun 1960-an para pengarang *manhwa* mengalami keterbatasan dalam hal berkreasi. Persoalan ini dikarenakan ketatnya aturan yang dibuat oleh Pemerintahan Park Chung-Hee terhadap pembatasan gambar. Pada pemerintahan Park Chung-Hee, semua *manhwa* tidak boleh menggambarkan unsur pornografi – salah satunya tidak boleh ada gambar perempuan berpakaian minim. Setelah pembunuhan Park Chung-Hee pada tahun 1979, aturan terhadap pengarang akhirnya dicabut sehingga para pengarang bisa bebas untuk mengkreasikan imajinasi mereka ke dalam gambar dan cerita. Melihat kesuksesan *manga* Jepang di dunia Internasional, pemerintah Korea Selatan kemudian juga mengusahakan agar *manhwa* bisa sukses seperti *manga* Jepang. Salah satu bentuk dukungan pemerintah untuk memajukan *manhwa* adalah memberikan bantuan dana dalam pembuatan hingga penerbitannya, membantu dalam melakukan seminar yang bertujuan untuk memperkenalkan *manhwa* ke masyarakat global.<sup>36</sup>

Untuk menunjang industri *manhwa* yang ada di Korea Selatan, pemerintah memberikan dukungan dengan pengadaan pendanaan, penelitian, pendidikan, dan pelatihan para ahli industri *manhwa*, hingga sampai proses promosi. Hal ini

---

<sup>36</sup> Jeremy Ross Media, 2010, *The Role of Korean Manhwa in the US Graphic Novel Market*, Di akses dari <http://www.jeremyrossmedia.com/2010/02/06/manga-mangles/>, pada (17/03/2015, 10:00 WIB)

dilakukan agar industri *manhwa* Korea Selatan semakin berkualitas dan digemari oleh semua kalangan yang ada didunia.

#### 2.4.2 Bentuk dan Jenis *Manhwa*

*Manhwa* Korea Selatan memiliki 6 jenis genre yang terdiri dari *Sunjeong*, *Children's Manhwa*, *Indie*, *Webtoons*, *Political Manhwa*, *Hanguk Manhwa* *Aenimeisyeon*.<sup>37</sup>

1. *Sunjeong* adalah *manhwa* yang bercerita tentang sosok perempuan yang sedang menjalin hubungan asmara dengan laki-laki, ceritanya biasanya dikemas dengan nuansa romantis.
2. *Children's Manhwa* adalah *manhwa* yang bercerita tentang pertualangan dan kelucuan atau kekonyolan yang bertujuan untuk menghibur para pembacanya.
3. *Indie* adalah *manhwa* yang di buat diluar penerbit utama
4. *Webtoons* adalah *manhwa* yang diposting di internet, akan tetapi ada perbedaan yang dimana jalan cerita *manhwa* yang ada di dalam buku mengalir dari kiri ke kanan, maka cerita webtoon di ceritakan dari atas ke bawah dan penuh warna.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Di akses dari <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Manhwa>, pada (20/04/2015, 20:00 WIB)

<sup>38</sup> Park Seok-hwan, 2014, *Koreana Seni dan Budaya Korea*, hal. 50-51 Di akses dari [http://ebook.kf.or.kr/contentsPdf.jsp?book\\_id=1494](http://ebook.kf.or.kr/contentsPdf.jsp?book_id=1494), pada (20/04/2015, 20:30 WIB)

5. *Political Manhwa* adalah *manhwa* yang bercerita tentang politik, baik yang bertujuan untuk propaganda ataupun sebagai media pengkritik.
6. *Hanguk Manhwa Aenimeisyeon* adalah *manhwa* yang diangkat kedalam bentuk film kartun karena kepopulerannya.

Pada umumnya drama Korea Selatan memiliki genre yang sama dengan film ataupun drama-drama lainnya seperti; *Action*, *Comedy*, *Crime*, *Horror*, *Romance*, *Historical*, *Melodrama*, dan lain sebagainya.<sup>39</sup>

1. *Action* adalah genre yang menggambarkan sebuah aksi pertempuran, perkelahian, kejar-kejaran, penyelamatan, dan krisis yang merusak (banjir, ledakan, bencana alam, kebakaran, dll).<sup>40</sup>
2. *Comedy* adalah plot yang secara konsisten dan sengaja dirancang untuk menghibur dan memprovokasi tawa dengan melebih-lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan dan karakter.
3. *Crime* adalah genre yang menceritakan suatu tindakan penjahat atau mafia, khususnya perampok bank, atau preman kejam yang beroperasi di luar hukum, dan yang memilih jalan hidup sebagai pencuri dan pembunuh.

---

<sup>39</sup> Di akses dari <http://allkoreandrama.com/>, pada (21/04/2015, 13:15 WIB)

<sup>40</sup> Di akses dari <http://www.filmsite.org/genres.html>, pada (21/04/2015, 16:00 WIB)

4. *Horror* adalah genre yang dirancang untuk menakut-nakuti dan untuk memanggil ketakutan terburuk kita yang tersembunyi, sering kali dibuat semenakutkan mungkin dan mengejutkan.<sup>41</sup>
5. *Romance* adalah genre yang mengeksplorasi sisi kompleks cinta. Plot biasanya berpusat pada hambatan yang mencegah cinta antara dua orang. Hambatan dalam Drama Film Romantis dapat berkisar dari ketidaksetujuan keluarga, untuk cinta terlarang, untuk pembatasan psikologis seseorang. Banyak Drama Romantis berakhir dengan cinta yang terpisahkan karena besarnya kendala.<sup>42</sup>
6. *Historical* adalah sub-genre film Drama yang menggambarkan peristiwa yang benar terjadi. Film-film ini cenderung berfokus pada masyarakat yang lebih dimuliakan seperti tokoh-tokoh besar dalam sejarah Kerajaan atau tokoh politik penting yang dianggap memiliki pengaruh dalam perkembangan suatu negara ataupun dunia.
7. *Melodrama* adalah sub-genre yang menarik emosi tinggi dari penonton. Plot dan karakter sering lebih realistis daripada yang ditemukan dalam film drama tradisional. Melodrama biasanya menceritakan kisah yang berpusat pada krisis besar dan protagonis heroik.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Ibid

<sup>42</sup> Di akses dari <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/drama#>, pada (21/04/2015, 15:00 WIB)

<sup>43</sup> Ibid



### 2.4.3 *Manhwa* sebagai alat Diplomasi

*Manhwa* adalah salah satu media yang digunakan oleh Korea Selatan dalam melakukan pendekatan kepada masyarakat internasional. Hal itu bertujuan untuk mencapai kepentingan-kepentingan Korea Selatan di kancah internasional. Tujuan yang ingin dicapai oleh Korea Selatan adalah meningkatkan citra Korea Selatan di mata internasional, serta menarik minat masyarakat internasional terhadap Korea Selatan. Penjelasan mengenai tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan citra Korea Selatan di mata internasional

Tujuan ini fokus pada memperkenalkan kebudayaan yang ada di Korea Selatan kepada masyarakat internasional, seperti kebudayaan berbusana dan tarian. Selain itu, Korea Selatan juga memperkenalkan makanan khas, wisata, dan teknologinya. Semua itu di konsep melalui Film, Drama, *Manhwa*, Musik, serta festival (pameran) atau iklan lewat media online. Hal itu bertujuan untuk mempermudah masyarakat internasional memperoleh informasi tentang Korea Selatan, sehingga memunculkan ketertarikan masyarakat internasional terhadap negara Korea Selatan.<sup>44</sup>

- Menarik minat masyarakat internasional terhadap Korea Selatan

Dalam hal ini, pemerintah menekankan upaya peningkatan minat masyarakat asing untuk datang ke Korea dan membeli produk-produk

---

<sup>44</sup> Olivia lh-Prost and Antoine Bondaz, 2014, *South Korea Trying to Improve its Nation Brand*, Asia Centre, hal. 1-3, di akses dari [http://www.centreasia.eu/sites/default/files/publications\\_pdf/note\\_kal\\_south\\_korea\\_trying\\_to\\_improve\\_its\\_nation\\_brand.pdf](http://www.centreasia.eu/sites/default/files/publications_pdf/note_kal_south_korea_trying_to_improve_its_nation_brand.pdf), pada (22/04/2015, 12:00 WIB)

Korea. Diplomasi yang dilakukan oleh Korea Selatan terbukti berhasil karena pada tahun 2014 jumlah wisatawan internasional yang berkunjung ke Korea Selatan yang naik 17,0% menjadi 1.086.569 juta orang dengan menyumbang pendapatan negara sebesar USD 1,6 miliar yang naik sebanyak 32%<sup>45</sup> dan hasil dari penjualan produk dalam negeri mampu menyumbang pendapatan negara sebanyak \$918 miliar<sup>46</sup>, semua keuntungan yang didapat oleh negara dikarenakan dari suksesnya penyebaran budaya Korea Selatan melalui media budaya, salah satunya media *manhwa* dan drama.

---

<sup>45</sup> Foreign Travelers to Korea, 2014, *Korean Travelers Overseas, and Trends of Tourism Revenue and Expenditure*, di akses dari <http://english.visitkorea.or.kr/cms/getFile.jsp?fid=15037&cid=1995226&fname=attach1&index=1>, pada (22/04/2015, 14:00 WIB)

<sup>46</sup> Walter Pinem, 2013, *Korea Wave dan Peningkatan Perekonomian Korea Selatan*, Di akses dari <http://www.seniberpikir.com/korean-wave-dan-peningkatan-perekonomian-korea-selatan/>, pada (22/04/2015, 16:00 WIB).