

Pengaruh Anime sebagai Alat Soft Power China dalam Peperangan Asimetris Modern

Muhammad Raya Qulby¹ Ari Pitoyo Sumarno² Agus Hasan S Reksoprodjo³

Peperangan Asimetris, Universitas Pertahanan Republik Indonesia^{1,2,3}

Email: rayaqlby@gmail.com¹ arpitsum@gmail.com² yonorex@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini menganalisis peran filsafat ilmu dan konsep soft power dalam konteks perang asimetris modern, terutama fokus pada pengaruh budaya China di ranah internasional melalui media anime. Filsafat ilmu digunakan untuk memahami ontologi, epistemologi, dan aksiologi sebagai landasan konsep pengetahuan dan peran ilmu dalam perang. Dalam konteks ini, peperangan asimetris berkembang sebagai respons terhadap ketidakseimbangan kekuatan, yang melibatkan strategi budaya sebagai alat untuk mempengaruhi opini publik dan memperkuat pengaruh politik. Dengan investasi besar di industri anime Jepang, China memanfaatkan anime sebagai instrumen soft power untuk memperluas pengaruhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi teknologi, diplomasi budaya, dan pengaruh ekonomi memperkuat posisi China di dunia internasional, sementara anime tetap menjadi representasi dominan budaya Jepang. Kesimpulannya, budaya berperan penting dalam strategi pertahanan kontemporer, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga alat diplomasi dan kekuatan budaya di era globalisasi.

Kata Kunci: Filsafat Ilmu, Soft Power, Perang Asimetris, Budaya China, Anime

Abstract

This study examines the role of philosophy of science and the concept of soft power in modern asymmetric warfare, focusing on China's cultural influence internationally through anime. The philosophy of science is employed to explore ontology, epistemology, and axiology as foundational concepts of knowledge and the role of science in warfare. Asymmetric warfare emerges here as a response to power imbalances, employing cultural strategies to influence public opinion and reinforce political influence. Through significant investment in Japan's anime industry, China utilizes anime as a soft power instrument to extend its global influence. The study finds that a combination of technology, cultural diplomacy, and economic power strengthens China's international position, while anime remains a dominant representation of Japanese culture. In conclusion, culture is pivotal in contemporary defense strategy, serving not only as entertainment but as a tool of diplomacy and cultural power in globalization.

Keywords: Anime, Asymmetric Warfare, Chinese Culture, Philosophy of Science, Soft Power



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Filsafat ilmu menjadi yang sering digunakan dalam melakukan kajian dan pendalaman pada pengetahuan (ilmu pengetahuan atau *science*). Filsafat ilmu sendiri merupakan sebuah kajian filosofis terhadap segala sesuatu yang berhubungan langsung dengan ilmu. Filsafat ilmu sendiri merupakan bentuk kajian yang mendalami ilmu-ilmu pengetahuan atau *science*. Ilmu sendiri merupakan sebuah usaha yang muncul guna menjawab keresahan dengan memperhatikan objek dengan memperhatikan bagaimana caranya dan kegunaan dari ilmu itu sendiri. Pengetahuan atau *knowledge* merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh manusia dalam kata lain pengetahuan merupakan usaha manusia dalam memperoleh suatu ilmu melalui semua panca indra yang tidak lepas dari dasar filsafat yang terkandung dalam Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi. Ontologi sendiri merupakan sebuah ilmu yang mempelajari realitas atau kenyataan konkret secara kritis. Epistemologi memiliki pengertian bahwa ilmu

pengetahuan yang berbicara tentang sumber pengetahuan serta cara mendapatkan pengetahuan tersebut. Aksiologi sendiri mempelajari mengenai hakikat dan manfaat dari suatu pengetahuan. Pengertian filsafat ilmu menurut Peter Caws (1999) menyebutkan bahwa "*The philosophy of science is a part of philosophy which attempts to do for science what philosophy in general does for the whole of human experience.*" Peter Caws memaknai Filsafat Ilmu sebagai bagian dari filsafat yang bersifat menelaah ilmu berdasarkan pengalaman manusia. Sedangkan menurut Liang Gie (2010) menganggap bahwa "Filsafat Ilmu merupakan hubungan ilmu dengan segala segi kehidupan manusia serta segenap pemikiran reflektif terhadap persoalan-persoalan mengenai segala hal yang menyangkut landasan ilmu." Pengertian ini sangat umum dan memiliki cakupan yang luas. Penting untuk dipahami bahwa Filsafat Ilmu merupakan telaah filsafat terhadap hal yang berkaitan dengan ilmu dan bukan kajian di dalam struktur ilmu itu sendiri (Gie, 2010).

Berbicara mengenai pertahanan tentu sangat dekat dengan perang ilmu pertahanan muncul. Pada era kemajuan dunia membuat perang terus mengalami perkembangan dari perang tradisional hingga non-tradisional, dari perang konvensional menjadi non-konvensional, dari perang regular menjadi perang irregular. Perang Asimetris menjadi sebuah bidang keilmuan terapan yang hadir karena perkembangan pola pikir manusia dan zaman. Kemajuan teknologi menjadi dasar dari perang asimetris. Semakin kompleksnya dunia serta teknologi masyarakat global turut dirisaukan dengan adanya perang, salah satunya perang asimetria yang dalam realitanya tidak dirasakan secara langsung oleh manusia di dunia tetapi pada dasarnya dampak yang dihasilkan akan sangat luar biasa terutama untuk kehidupan dan perkembangan zaman manusia. Kasus terorisme dan sparamilitaris menjadi salah satu ancaman dan permasalahan yang terus menerus ada bahkan diseluruh dunia. Hal ini dikarenakan kemunculan dari keduanya tidak bisa dideteksi secara langsung karena pergerakan yang ada di bawah tanah. Tetapi bisa saja muncul secara tiba-tiba dan mengancam keamanan negara. Perkembangan zaman juga menjadikan aktor-aktor yang terlibat dalam konflik yang terjadi juga semakin beragam.

Dalam konteks pertahanan global, perkembangan China menjadi kekuatan hegemoni dan superpower dunia sangat relevan. Seiring pertumbuhannya sebagai ekonomi terbesar kedua di dunia, China tidak hanya memperkuat kemampuan militer dan teknologi, tetapi juga memperluas pengaruh melalui "soft power," terutama dalam bidang budaya. Upaya ini tampak dalam strategi kebudayaan yang dikenal sebagai "power of culture" atau kekuatan budaya, di mana China menggunakan sektor budaya untuk memperluas pengaruhnya di seluruh dunia, termasuk dalam domain pertahanan dan keamanan. Pendekatan ini terlihat melalui promosi bahasa dan kebudayaan China melalui institusi seperti Konfusius Institute di banyak negara. Selain memperkenalkan bahasa Mandarin dan aspek budaya lainnya, lembaga-lembaga ini juga secara tidak langsung memperkuat citra dan pengaruh China di mata dunia. Kehadiran budaya ini, disertai teknologi dan diplomasi ekonomi, menjadi bagian dari strategi komprehensif yang mendukung peran China sebagai superpower.

Dalam ranah pertahanan, pengaruh budaya China juga memiliki dampak yang signifikan, terutama di Asia dan Afrika. Pendekatan ini memungkinkan China untuk menciptakan jaringan aliansi yang dapat membantu dalam menjaga stabilitas dan keamanan kawasan melalui pendekatan "people-to-people" yang kuat. Dengan mempromosikan budaya damai dan kerja sama melalui soft power, China tidak hanya memperkuat posisinya di panggung dunia, tetapi juga membangun dasar bagi dukungan global dalam menghadapi tantangan keamanan internasional, termasuk potensi konflik asimetris. Pengaruh budaya ini juga menciptakan lingkungan yang lebih menerima kehadiran militer atau teknologi China di kawasan-kawasan strategis. Dalam jangka panjang, strategi yang berfokus pada pengaruh budaya ini dapat

memperluas kekuatan dan kehadiran China di wilayah-wilayah penting, menjadikannya kekuatan yang tak hanya berbasis pada kekuatan militer, tetapi juga pada dominasi kebudayaan. Untuk itu dalam penelitian kali ini akan meneliti terkait pengaruh China dalam memerankan soft power dalam perang asimetris modern dalam tulisan penulis yang berjudul “Pengaruh Anime sebagai Alat Soft Power China dalam Peperangan Asimetris”. Dengan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana China memanfaatkan anime sebagai alat soft power dalam strategi peperangan asimetris untuk memengaruhi opini publik dan membangun pengaruh di kancah internasional? Rumusan masalah ini diharapkan dapat menganalisis bagaimana China memanfaatkan anime sebagai instrumen soft power dalam strategi peperangan asimetris. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami peran anime dalam memengaruhi opini publik global dan mengidentifikasi dampaknya terhadap peningkatan pengaruh China di kancah internasional.

Studi Literatur

Peperangan Asimetris

Menurut Buffalo (2006) dalam artikel “Defining Asymmetric Warfare” dari The Institute of Land Warfare Papers, peperangan asimetris adalah jenis konflik di mana pihak-pihak yang terlibat memiliki kekuatan, strategi, dan taktik yang sangat berbeda. Buffalo menggambarkan peperangan ini sebagai bentuk perang yang menggunakan cara-cara tidak konvensional atau tidak simetris untuk mengeksploitasi kelemahan musuh yang lebih kuat secara teknologi atau militer. Tujuannya adalah untuk mengimbangi ketidakseimbangan kekuatan dengan metode yang tidak selalu bersifat langsung, seperti serangan gerilya, terorisme, perang siber, dan strategi psikologis (Buffalo, 2006). Dalam peperangan asimetris, kelompok yang lebih lemah atau lebih kecil mencoba untuk menciptakan keuntungan strategis dengan menghindari konfrontasi langsung dan fokus pada serangan yang dapat menghancurkan kepercayaan atau mengganggu operasi pihak lawan yang lebih kuat. Peperangan ini sering kali melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaburkan batas antara medan perang tradisional dan masyarakat sipil, sehingga menimbulkan dampak yang lebih luas dan sulit dikendalikan (Buffalo, 2006).

Menurut Dewan Riset Nasional (DRN) menjelaskan perang asimetris adalah suatu model peperangan yang dikembangkan dari cara berpikir yang tidak lazim, dan di luar aturan peperangan yang berlaku, dengan spektrum perang yang sangat luas dan mencakup aspek-aspek astagatra (perpaduan antara trigatra - geografi, demografi, dan sumber daya alam, dan pancagatra - ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan hankam). Perang asimetris selalu melibatkan peperangan antara dua aktor atau lebih, dengan ciri menonjol dari kekuatan yang tidak seimbang (Pranoto & Hendrajit, 2019). Perang Asimetris adalah jenis konflik yang tidak hanya melibatkan kekuatan militer tradisional, tetapi juga melibatkan unsur-unsur lain seperti politik, ekonomi, dan sosial. Dalam perang asimetris, pihak yang terlibat tidak memiliki kekuatan militer yang seimbang, namun mereka menggunakan strategi dan taktik yang tidak tradisional untuk mencapai tujuan mereka. Contoh perang asimetris adalah perang gerilya, perang psikologis, dan perang informasi.

Ilmu Pertahanan

Ilmu pertahanan dimaknai sebagai suatu ilmu dan seni yang mempelajari sumber daya nasional suatu negara untuk dijadikan sebagai kekuatan nasional. Pengetahuan dalam bidang Ilmu Pertahanan dituntut untuk dimiliki suatu bangsa, yang mana bidang tersebut bermanfaat bagi segenap aspek kehidupan masyarakat, termasuk di dalamnya moral dan moril, ideologi, politik, geografi, ekonomi, kependudukan/demografi, kesehatan masyarakat, sosial budaya, sumber daya alam, serta pertahanan dan keamanan itu sendiri (Pangestu & Almubarq, 2022).

Supriyatno (2014) telah mendefinisikan Pertahanan dalam buku Tentang Ilmu Pertahanan sebagai “suatu ilmu dan seni yang mempelajari sumber daya nasional (potential national resources) yang dimiliki suatu negara untuk dijadikan sebagai kekuatan nasional (*national power*) pada saat damai, digunakan pada saat perang (konflik bersenjata), dan pada saat sesudah perang guna menghadapi ancaman dari luar dan dari dalam negeri, baik berupa ancaman militer dan non-militer terhadap keutuhan wilayah, kedaulatan negara, dan keselamatan segenap bangsa dan negara dalam rangka mewujudkan keamanan nasional.” Definisi ilmu pertahanan sendiri akan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan dunia. Pertahanan merupakan sistem yang dikembangkan guna mengamankan keamanan yang ada pada suatu negara. Keberadaannya sangat penting dalam lingkup nasional maupun internasional (Supriyatno, 2014).

Budaya

Budaya adalah semua hasil karya, rasa dan cipta manusia yaitu seluruh tatanan cara kehidupan yang kompleks termasuk di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat (Syakhrani et.al., 2022). Dalam konteks perang asimetris, budaya berfungsi sebagai alat penting untuk membangun legitimasi, mempengaruhi persepsi, dan memperoleh dukungan dari masyarakat setempat. Perang asimetris, yang ditandai oleh ketidakseimbangan kekuatan antara pihak-pihak yang terlibat, sering kali bergantung pada strategi yang melibatkan faktor-faktor budaya untuk mempengaruhi psikologi dan loyalitas masyarakat. Budaya melibatkan aspek-aspek seperti nilai, kepercayaan, dan praktik yang membentuk cara pandang masyarakat. Dalam perang asimetris, memahami budaya lokal membantu pihak yang lebih lemah untuk menarik simpati dan dukungan masyarakat dengan menyesuaikan narasi mereka dengan nilai-nilai lokal. Contohnya, kelompok-kelompok non-negara sering kali menggunakan simbol dan bahasa lokal untuk membingkai perjuangan mereka sebagai sesuatu yang selaras dengan identitas budaya masyarakat, sehingga mereka dapat menarik lebih banyak dukungan. Budaya dapat memperkuat identitas kolektif yang menjadi dasar bagi solidaritas dan loyalitas dalam menghadapi kekuatan yang dianggap asing atau bertentangan dengan nilai-nilai lokal. Dengan mempromosikan elemen-elemen budaya yang unik, kelompok yang lebih lemah dapat menciptakan ikatan emosional dengan masyarakat, yang memperkuat komitmen mereka untuk terlibat dalam perjuangan.

Dalam perang asimetris, pemahaman budaya berfungsi untuk merancang komunikasi dan propaganda yang efektif. Bahasa dan simbol budaya digunakan untuk menciptakan narasi yang memengaruhi persepsi publik, baik untuk memobilisasi dukungan dari pihak internal maupun untuk menanamkan pesan-pesan yang bisa meruntuhkan moral pihak lawan. Melalui budaya, pesan-pesan dapat disampaikan dengan lebih halus dan menyusup ke kesadaran masyarakat, menjadikannya alat yang ampuh dalam perang asimetris. Budaya dapat mempengaruhi adaptasi taktik perang asimetris yang sesuai dengan kondisi lokal. Dalam beberapa konflik, kelompok yang lebih lemah mengadopsi taktik yang relevan dengan konteks budaya masyarakat setempat, misalnya dengan menggunakan elemen kepercayaan lokal atau ritual sebagai bentuk taktik yang memberikan mereka keuntungan dalam menghadapi lawan.

Soft Power

Soft power atau kekuatan lunak menjadi salah satu strategi efektif dalam memperluas pengaruh internasional tanpa menggunakan kekuatan militer atau ekonomi. Konsep ini, yang dipopulerkan oleh Joseph Nye, memanfaatkan daya tarik budaya, nilai-nilai politik, dan kebijakan luar negeri untuk membangun citra positif suatu negara. Di antara elemen *soft power* yang sangat berpengaruh di era globalisasi adalah anime, produk budaya Jepang yang kini

memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi publik global terhadap Jepang. Anime adalah kata yang digunakan oleh penonton Barat untuk mendeskripsikan animasi film dan acara TV Jepang (meskipun kata ini juga digunakan untuk mendeskripsikan animasi apa pun di Jepang) (Adobe,n.d.). Melihat potensi besar ini, China mulai meningkatkan investasi dalam industri anime sebagai langkah strategis untuk menyeimbangkan pengaruh budaya dan ekonomi Jepang, sekaligus mengelola pengaruh budaya asing di negaranya (Nye, 2008). Melalui pendekatan ini, China berupaya mengendalikan konten anime yang masuk ke pasar domestik, baik melalui sensor maupun dengan mengadopsi gaya anime untuk produksi animasi lokal. Langkah ini bertujuan untuk mengarahkan minat masyarakat pada produk budaya yang lebih sejalan dengan identitas nasional. Investasi besar dalam industri anime Jepang juga memungkinkan China untuk turut berperan dalam menentukan konten yang dipasarkan ke dalam negeri, membatasi anime yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai lokal.

China memperlihatkan model soft power yang tidak hanya berfokus pada daya tarik budaya, tetapi juga pada kontrol dan adaptasi budaya asing yang dikombinasikan dengan kepentingan ekonomi. Investasi dalam anime memberikan China kendali terhadap konten budaya populer sekaligus peluang untuk memperkuat posisinya di kancah budaya internasional. Pendekatan ini menggambarkan bagaimana soft power dapat diadaptasi untuk mempertahankan identitas budaya di tengah derasnya arus globalisasi, mengedepankan model pengelolaan budaya yang mungkin akan menjadi contoh bagi negara lain dalam menghadapinya. China aktif mendorong pengembangan produk animasi lokal yang terinspirasi oleh gaya anime untuk menarik minat publik domestik, sebagai bagian dari strategi soft power yang bertujuan membendung pengaruh budaya Jepang. Melalui investasi yang signifikan, China berupaya mengubah persepsi publik, terutama penikmat anime Jepang, agar menganggap bahwa mereka telah menguasai industri budaya yang dulunya didominasi oleh Jepang. Dengan cara ini, publik global mulai melihat industri anime sebagai wilayah yang kini dikuasai oleh China, menjadikannya sebagai salah satu bentuk perang asimetris yang lebih luas dalam upaya memperkuat posisi dan identitas budaya mereka di kancah internasional.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif dimana menurut Sugiyono (2018) adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Sugiono, 2018). Menurut Sugiyono (2018) obyek tersebut menjadi sasaran penelitian untuk dikaji sehingga tercapai tujuan dari suatu penelitian untuk mendapatkan jawaban, solusi, atau masukan pada suatu permasalahan. Data dalam penelitian kali ini dikumpulkan dari sumber dokumen dan kepustakaan (librar research) dari berbagai literatus yang didapat peneliti berupa buku, jurnal, artikel, dokumen dan berbagai literatur. Data yang didapatkan nantinya akan dijadikan sebagai rujukan dalam memberikan informasi maupun landasan teori terkait tujuan penelitian dan menjawab rumusan masalah. Selain itu data juga digunakan sebagai sumber informasi yang berupa kajian empiris sebagai penguat argument dalam penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Budaya China dan Jepang

China, sebuah negara yang kaya akan sejarah, budaya, dan inovasi, telah menjadi sorotan dunia sejak ribuan tahun yang lalu. Negara dengan populasi terbesar di dunia ini memiliki daya tarik yang tak terbantahkan, mulai dari situs bersejarah hingga keajaiban alamnya yang menakjubkan. Sejarah China mencakup berbagai dinasti dan periode penting, termasuk Dinasti Qin, Dinasti Han, dan Dinasti Tang yang menandai puncak kejayaannya. Selama periode-periode ini, China menjadi pusat perdagangan, seni, dan ilmu pengetahuan di dunia. Keunggulan

Tembok Besar China, kota terlarang di Beijing, serta peradaban kuno lainnya menjadi saksi bisu kejayaan masa lalu negeri ini. Budaya China yang kaya dan bervariasi telah menciptakan warisan seni dan tradisi yang tak ternilai harganya. Seni bela diri seperti Kungfu dan Tai Chi terkenal di seluruh dunia, sementara lukisan tradisional, kerajinan tangan, dan seni kertas terlipat menunjukkan keahlian seniman China yang luar biasa. Tidak hanya itu, musik, tarian, dan pakaian tradisional juga mencerminkan keunikan dan keindahan budaya China (Al-Qarni, 2023). Dalam beberapa dekade terakhir, budaya China mengalami transformasi besar yang melibatkan mempertahankan nilai-nilai tradisional dan menerima inovasi modern. Saat ini, China menunjukkan keinginan untuk membangun budaya nasional yang kuat dalam berbagai bidang, seperti pendidikan dan teknologi modern. Salah satu pilar kekuatan negara, pemerintah Xi Jinping telah menekankan pentingnya "kemakmuran budaya". Pembangunan budaya ini mencakup pemulihan barang bersejarah yang telah dikirim ke luar negeri sebagai tanda pemulihan identitas budaya yang kuat (CRIONline & Antara, 2023). Sebaliknya, program digitalisasi budaya memungkinkan perkembangan budaya tradisional dikombinasikan dengan inovasi kontemporer. Pemanfaatan perusahaan seperti Baidu dari teknologi augmented reality (AR) untuk merekonstruksi situs bersejarah seperti Istana Musim Panas Lama adalah contoh nyata. Program-program ini tidak hanya membawa budaya ke dunia modern tetapi juga meningkatkan daya tarik pariwisata situs tersebut (Antara, 2022).

Museum China sangat penting untuk mempertahankan dan mengajarkan budaya kepada masyarakat, terutama generasi muda. Saat ini, terdapat lebih dari 6.000 museum yang masih aktif di seluruh negeri, dan banyak di antaranya bebas akses. Inisiatif ini dimaksudkan untuk meningkatkan "demam museum", yaitu peningkatan minat pemuda untuk mengunjungi museum sebagai tanggapan atas rasa kebanggaan terhadap budaya tradisional yang semakin menguat di masyarakat (Antara, 2022). China juga aktif mempromosikan pertukaran budaya dalam hubungan antarbangsa melalui kolaborasi dengan negara-negara Asia dan ASEAN. Diharapkan bahwa budaya China dapat berinteraksi dan memperkuat hubungan multikultural di wilayah Asia melalui proyek-proyek ini. Kerja sama ini juga membantu China memperluas pengaruh budayanya di kawasan dan memperkuat hubungan diplomatik melalui budaya (Wikipedia, 2023). Secara ideologis, China telah membangun keyakinan budaya yang mendukung penerimaan dan toleransi terhadap budaya lain sambil mempertahankan identitasnya. Disebut oleh Xi Jinping sebagai "peradaban modern Bangsa Tionghoa", China menempatkan budayanya sebagai dasar kekuatan nasional yang tak terpisahkan dari pembangunan sosialnya, sambil tetap mempertahankan akar tradisinya (Antara, 2023).

Perkembangan budaya China saat ini menunjukkan upaya keras untuk mengintegrasikan warisan tradisional dengan inovasi dan teknologi, meningkatkan kebanggaan nasional, dan membangun hubungan budaya yang kuat di seluruh dunia. Ini menjadikan budaya sebagai bagian penting dari strategi pembangunan nasional yang lebih luas, dan menunjukkan komitmen China untuk mempertahankan dan mengembangkan identitas budaya yang unik di era globalisasi (CRIONline, 2023 & Antara, 2022). Dalam beberapa dekade terakhir, budaya Jepang, terutama anime, telah menjadi fenomena global yang mendominasi hiburan di Jepang dan di seluruh dunia. Anime berasal dari gaya visual unik pasca-Perang Dunia II yang dipelopori oleh penulis seperti Osamu Tezuka. Selain menjadi ikon budaya, karya-karya Tezuka, seperti Astro Boy, mengembangkan gaya yang kini identik dengan anime, seperti karakter dengan mata besar yang ekspresif untuk meningkatkan emosi (Scientific Origin, 2023; Rethinking The Future, 2023). Anime telah menggambarkan nilai-nilai budaya Jepang yang kaya, seperti penghormatan terhadap tradisi, ketekunan, dan kerja keras. Anime, seperti anime olahraga dan anime sejarah, sering kali menggambarkan nilai-nilai ini. Akibatnya, anime telah berfungsi sebagai media yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai dan

budaya Jepang kepada masyarakat di seluruh dunia (Moments Log, 2022). Anime juga mengajarkan penonton tentang tradisi Jepang, seperti festival atau cerita rakyat. Hal ini menghidupkan dan mempertahankan budaya Jepang di seluruh dunia.

Industri anime terus beradaptasi dengan teknologi digital di era modern, memperluas jangkauannya melalui platform streaming global seperti Netflix dan Crunchyroll, yang memungkinkan penonton dari seluruh dunia mengakses serial anime. Jumlah penonton dan penggemar anime di seluruh dunia meningkat sebagai akibat dari perkembangan ini, yang juga mendorong tren global yang berdampak pada mode, musik, dan jenis seni lainnya (Real World Japan, 2024; Rethinking The Future, 2023). Misalnya, anime seperti *Naruto* dan *Attack on Titan* telah menjadi komponen penting dari budaya pop di seluruh dunia, menjadikan karakter-karakter anime sebagai ikon yang dapat diakses oleh semua orang. Selain itu, tren kerja sama antara seniman Jepang dan Barat menghasilkan produk yang unik yang menggabungkan elemen visual anime dengan gaya cerita Barat. Menurut Scientific Origin (2023), kerja sama ini memperkaya industri animasi dengan narasi dan estetika baru, dan memungkinkan anime untuk mengeksplorasi tema lintas budaya yang lebih luas. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan popularitas anime tetapi juga meningkatkan pengaruh budaya Jepang di seluruh dunia.

Anime dianggap sebagai representasi utama dari budaya Jepang yang terus berkembang dan menginspirasi masyarakat di seluruh dunia. Anime menjadi platform untuk pertukaran budaya yang menghubungkan orang dari berbagai latar belakang karena pengaruh besarnya pada seni, mode, teknologi, dan gaya hidup. Anime akan tetap relevan dan beradaptasi dengan tuntutan global yang dinamis berkat pengembangan teknologi animasi yang berkelanjutan dan kolaborasi lintas budaya (Real World Japan, 2024; Moments Log, 2022). Meskipun budaya China dan Jepang memiliki daya tarik global yang kuat, Jepang memiliki dominasi global di industri hiburan, terutama anime. Anime berasal dari sejarah visual Jepang yang berakar sejak pasca-Perang Dunia II, dengan tokoh seperti Osamu Tezuka yang menciptakan gaya visual ikonik dengan karakter bermata besar dan ekspresi yang kuat. Anime menjadi simbol budaya Jepang yang kini diakui dan disukai di seluruh dunia berkat karya seperti *Astro Boy* (Scientific Origin, 2023; Rethinking The Future, 2023). Sebaliknya, budaya visual China tidak semenarik anime di luar Asia, meskipun sangat kaya dan beragam (Antara, 2023). Fokus budaya China adalah warisan sejarahnya, termasuk seni tradisional dan situs budaya yang menarik perhatian internasional. China juga menekankan pentingnya mempertahankan identitas budayanya di era modern melalui program seperti digitalisasi museum dan restorasi situs sejarah melalui AR (CRIONline & Antara, 2023). Namun, adaptasi hiburan seperti anime, yang berhasil mendekatkan budaya Jepang ke generasi muda di seluruh dunia, masih terbatas dalam konteks budaya visual China, yang sebagian besar berfokus pada pariwisata dan pendidikan budaya di dalam negeri.

Anime juga menjadi lebih populer karena kolaborasi lintas budaya, menarik penonton Jepang dan penggemar dari berbagai latar belakang. Karya yang diciptakan oleh seniman Jepang dan Barat memiliki estetika baru yang menggabungkan gaya visual anime dengan cerita yang lebih luas dan lintas budaya. Sebaliknya, budaya visual China belum memiliki kolaborasi yang setara yang mencapai skala dan daya tarik anime secara global. Sebaliknya, hal ini memperkaya keragaman genre animasi global (Scientific Origin, 2023; Moments Log, 2022). Penggemar anime dari berbagai belahan dunia dapat menonton anime tanpa batasan geografis berkat platform streaming seperti Netflix dan Crunchyroll. Menurut Real World Japan (2024; Rethinking The Future, 2023), fenomena ini memperkuat peran Jepang di industri hiburan dunia dan mengukuhkan anime sebagai komponen penting dari budaya pop dunia. Sementara itu, kebijakan budaya China berfokus pada mendorong pariwisata dan pertukaran budaya

melalui diplomasi, bukan promosi hiburan budaya seperti yang dilakukan Jepang dengan anime. Secara keseluruhan, anime telah berfungsi sebagai alat penting untuk menyebarkan budaya Jepang ke seluruh dunia dan membantu orang-orang di seluruh dunia memahami satu sama lain. Dalam hal sejarah dan pariwisata, budaya visual China yang kaya akan tradisi dan sejarah terus menarik perhatian internasional. Namun, pengaruh anime di industri hiburan global telah mengukuhkan Jepang sebagai pemimpin budaya pop, menjadikan anime sebagai salah satu produk budaya paling berpengaruh di dunia (Real World Japan, 2024; Moments Log, 2022; Antara, 2023).

Budaya Sebagai Alat Perang Terutama dalam Perang Asimetris

Dalam strategi perang asimetris, budaya adalah komponen penting. Dalam perang asimetris, yang sering terjadi antara negara atau entitas dengan kekuatan militer yang tidak seimbang, elemen budaya semakin digunakan untuk mempengaruhi opini publik dan memecah belah musuh. Dalam hal ini, budaya terdiri dari nilai, kebiasaan, dan praktik sosial yang dapat mempengaruhi persepsi dan identitas kelompok tertentu. Menurut Hoffman (2019), kelompok yang kurang berkuasa dapat memanfaatkan pengaruh ideologis untuk mendapatkan dukungan dan menciptakan daya tawar yang kuat dengan menggunakan budaya. Budaya berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan identitas dalam perang asimetris dan membuat narasi yang dapat menggugah emosi publik. Misalnya, propaganda budaya digunakan untuk menggambarkan kelompok yang sedang berjuang dengan cara yang baik. Budaya juga sering digunakan untuk memperkuat kesetiaan dan solidaritas dalam komunitas yang sedang menghadapi ancaman. Menurut Denny (2020), pendekatan ini memiliki kekuatan moral yang dapat meningkatkan keinginan untuk berjuang dan motivasi di kalangan anggota militer yang kurang berpengalaman. Simbol budaya sering digunakan dalam strategi perang asimetris selain propaganda. Lagu, puisi, atau ikon dapat menjadi simbol budaya. Simbol-simbol ini mampu memberikan kesan dan perasaan tertentu kepada masyarakat secara keseluruhan, memengaruhi persepsi orang, dan mendorong solidaritas kelompok. Ini sangat penting dalam perang asimetris. Simbol-simbol ini dapat disebarluaskan ke kelompok yang lebih lemah, memberi mereka kesan bahwa mereka memiliki kekuatan yang dapat mengalahkan musuh (Johnson, 2021).

Dalam perang asimetris, budaya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang dari berbagai budaya untuk mengubah cara musuh melihat dunia. Narasi budaya memungkinkan kelompok asimetris memasuki pemikiran publik musuh mereka dengan menggunakan bahasa dan nilai-nilai yang mereka kenal. Hal ini sering terlihat pada kelompok yang menguasai media sosial atau teknologi komunikasi, yang memungkinkan mereka menyebarkan pesan budaya dengan cepat dan luas. Dalam konteks perang asimetris ini, komunikasi lintas budaya juga meningkatkan pengaruh budaya sebagai alat untuk memecah belah dan melemahkan moral musuh (Smith & Bortolini, 2022). Budaya juga digunakan untuk mengaburkan perbedaan yang biasanya penting dalam perang asimetris antara pemerintah dan militer. Kelompok pejuang asimetris dapat masuk ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dengan menerapkan tradisi lokal, menjadikan masyarakat sebagai pelindung atau perisai dari serangan musuh. Metode ini membuat musuh sulit untuk melakukan operasi militer tanpa merusak masyarakat sipil, yang pada gilirannya menyebabkan tekanan politik (Carlson & Ray, 2023). Perang asimetris yang dihasilkan oleh budaya ini seringkali mencakup kekuatan fisik serta kemampuan untuk mengontrol persepsi dan emosi masyarakat. Dengan membuat cerita budaya yang menyatukan mereka melawan musuh bersama, pihak yang lebih lemah dapat meningkatkan daya juangnya. Berhasil dalam perang asimetris seringkali bergantung pada kemampuan untuk memenangkan "hati dan pikiran" masyarakat; dalam beberapa situasi, budaya bahkan lebih penting daripada

persenjataan fisik (Lynch, 2024). Penggunaan budaya sebagai alat perang asimetris semakin luas dan efektif seiring perkembangan teknologi komunikasi. Narasi budaya dapat disebarluaskan dengan lebih cepat dan berdampak luas di kalangan pendukung dan musuh melalui media sosial dan platform digital. Budaya yang dikemas dalam bentuk konten digital ini memungkinkan pihak yang lebih lemah untuk mendapatkan simpati dan dukungan di seluruh dunia, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kebijakan dan pendapat di seluruh dunia. Oleh karena itu, peran budaya dalam perang asimetris tidak boleh diabaikan dan harus dipahami dalam konteks yang lebih luas (Anderson & White, 2023).

Pengaruh China Dalam Industri Budaya Jepang

Pengaruh China dalam industri budaya Jepang, terutama anime, semakin terasa dalam beberapa tahun terakhir. Pada dasarnya, kebijakan budaya awalnya merupakan urusan domestik, digunakan untuk diplomasi publik atau kolonisasi. Namun, kemajuan teknologi dan internet telah memperluas jangkauan industri budaya nasional, seperti anime Jepang, hingga menjadi industri yang kuat secara ekonomi dan berpotensi sebagai alat soft power dalam kancah internasional. Globalisasi ini telah menghilangkan batas-batas negara dalam industri budaya dan meningkatkan nilai ekonominya secara signifikan, yang memperkuat hubungan antara budaya nasional dan kekuatan budaya dalam konteks internasional, atau yang biasa disebut sebagai "soft power". Seiring dengan meningkatnya investasi China di industri kreatif Jepang, terutama anime, muncul pertanyaan mengenai pengaruh finansial China terhadap persepsi audiens global terhadap produk budaya Jepang. Banyak diskusi tentang internasionalisasi anime Jepang menunjukkan adanya aliran modal dari China yang mengubah dinamika kekuatan di industri ini. Hal ini mengindikasikan potensi perubahan persepsi di pasar global mengenai identitas nasional dari anime, yang di masa lalu hampir selalu dikaitkan dengan Jepang. Besarnya investasi ini membawa China bukan hanya sebagai konsumen besar, tetapi juga produsen konten kreatif terkait, seperti permainan berbasis anime yang banyak diminati pasar global (Zheng, 2024).

Dalam hal konsumsi dan produksi, China bahkan diperkirakan dapat mengungguli Jepang di beberapa sektor. Masao Maruyama, seorang veteran industri anime, memperkirakan bahwa Jepang bisa "disusul" oleh China karena kekuatan kapital negara tersebut. Pendapatan domestik industri animasi China yang sangat tinggi menunjukkan bahwa negara ini bukan hanya konsumen, tetapi juga mampu menciptakan animasi yang bersaing di dalam negeri. Namun, kendala utama bagi animasi China untuk mencapai pengaruh anime Jepang adalah ekspor, yang mana pasar luar negeri masih didominasi oleh anime Jepang. Kendati demikian, dalam media yang berdekatan seperti permainan mobile, China telah menjadi pemain internasional yang kuat, seperti terlihat dari kesuksesan *Genshin Impact*, yang berhasil menyaingi game mobile Jepang di pasar internasional (Zheng, 2024). Investasi besar China di industri anime juga memunculkan fenomena baru dalam soft power ekonomi dan budaya. Keterlibatan China dalam produksi dan konsumsi anime bukan hanya mencerminkan kapasitas ekonominya, tetapi juga membentuk persepsi global atas anime sebagai produk budaya Jepang. Banyaknya konsumen dan kapital China yang masuk dalam produksi anime memberi peluang bagi negara tersebut untuk memengaruhi preferensi budaya di pasar global. Hal ini terbukti dengan semakin besarnya peran China dalam memproduksi konten digital berbasis anime, baik dalam bentuk game maupun platform streaming.

Pengaruh China di industri anime Jepang menunjukkan bagaimana industri budaya transnasional tidak lagi hanya mengandalkan satu negara sebagai pencipta atau pengontrol utamanya. Dominasi Jepang dalam anime kini mulai mengalami tantangan signifikan dari China yang memiliki daya saing tinggi, terutama dalam hal finansial. Fenomena ini tidak hanya

berdampak pada industri anime, tetapi juga pada persepsi global atas budaya Jepang, menciptakan lanskap industri budaya yang semakin kompleks dan dinamis. Hal ini membuktikan bahwa dalam era globalisasi, soft power dan pengaruh budaya tidak hanya bergantung pada identitas nasional, tetapi juga pada kekuatan ekonomi dan teknologi yang mampu melintasi batas negara (Zheng, 2024).

Pengaruh Soft Power China Dalam Perang Asimetris Modern

Perang asimetris adalah jenis konflik di mana kekuatan antara dua pihak tidak sama. Dalam situasi seperti ini, budaya seringkali digunakan sebagai alat strategis dalam perang untuk mempengaruhi, mengontrol, dan memperkuat posisi pihak yang lebih lemah. Menurut ahli pertahanan, budaya dalam perang asimetris membantu aktor non-konvensional mengatasi perbedaan kekuatan militer dengan menggabungkan ideologi dan identitas mereka untuk mendapatkan dukungan moral dan legitimasi (Hoffman, 2019). Dari sudut pandang filsafat pertahanan, mencapai "kemenangan moral" melalui penggunaan budaya dalam perang yang memiliki asimetri. Budaya membantu memperkuat legitimasi perjuangan melalui simbol, nilai, dan identitas yang diresonansikan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dengan memberikan identitas kolektif yang kuat, cerita budaya ini membantu masyarakat bersatu untuk mencapai tujuan perjuangan. Misalnya, simbol-simbol budaya sering digunakan dalam cerita-cerita rakyat, lagu, dan simbol-simbol budaya lainnya untuk menciptakan cerita yang menentang yang mampu memupuk emosi dan kesetiaan masyarakat (Denny, 2020). Dalam perang asimetris, budaya juga bertindak sebagai media untuk menciptakan persepsi dan propaganda. Menurut filsafat pertahanan, ini adalah upaya untuk mengaburkan perbedaan antara perang ideologis dan perang fisik dengan menggunakan elemen budaya. Dalam keadaan seperti ini, musuh menghadapi pertempuran fisik selain pertempuran mental dan emosional. Pihak yang lebih lemah dapat mengurangi legitimasi musuh di mata publik dengan membentuk persepsi melalui propaganda budaya (Johnson, 2021).

Budaya tidak hanya memberikan propaganda, tetapi juga memberikan dasar untuk memobilisasi masyarakat sipil sebagai sumber daya strategis. Menurut filsafat pertahanan, masyarakat sipil yang diikat oleh norma budaya tertentu dapat dianggap sebagai tameng atau bahkan bagian dari strategi perang. Kelompok asimetris dapat melibatkan masyarakat sipil secara aktif atau pasif. Ini dapat membuat musuh lebih sulit untuk membedakan kombatan dari non-kombatan. Pada akhirnya, ini dapat menurunkan efektivitas operasi militer musuh (Smith & Bortolini, 2022). Pendekatan budaya juga melibatkan berbicara dengan orang dari berbagai budaya, yang dapat memengaruhi cara musuh melihat Anda. Dengan menyebarkan ide-ide budaya, kelompok yang lebih lemah dapat masuk ke opini publik yang bertentangan dengan mereka dengan menggunakan bahasa dan simbol yang mereka anggap relevan. Menurut filsafat pertahanan, komunikasi lintas budaya memungkinkan narasi perang asimetris untuk melintasi batas ideologis dan geografis, menciptakan resonansi yang lebih luas di antara audiens di seluruh dunia dan mendapatkan dukungan yang tidak terduga (Carlson & Ray, 2023). Selain itu, budaya memungkinkan kelompok yang lebih lemah untuk memanfaatkan teknologi modern, seperti media sosial, untuk menyebarkan pesan mereka secara global. Dalam perspektif filsafat pertahanan, narasi budaya yang disebarluaskan melalui media sosial menjadi alat untuk membentuk persepsi publik secara global, mendorong simpati dan dukungan komunitas di seluruh dunia (Anderson & White, 2023).

Dari perspektif filsafat pertahanan, budaya dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengimbangi keterbatasan militer dengan menggunakan kekuatan non-material seperti legitimasi, solidaritas, dan persepsi publik. Dengan bantuan teknologi komunikasi, kelompok yang lebih lemah dapat menciptakan daya tawar dan memengaruhi narasi global. Ini adalah

bagian penting dari strategi pertahanan dalam perang asimetris. Penggunaan budaya dalam peperangan asimetris ini menunjukkan bahwa strategi pertahanan kontemporer lebih bergantung pada pengendalian persepsi kelompok dan kemenangan "hati dan pikiran" masyarakat daripada hanya persenjataan fisik (Lynch, 2024). China telah menggunakan kekuatan lunak (soft power) untuk memperkuat dominasinya di industri anime Jepang dengan investasi besar-besaran di sana. Dalam beberapa tahun terakhir, perusahaan teknologi dan hiburan China seperti Tencent dan Bilibili telah melakukan investasi besar-besaran dalam produksi anime Jepang, baik secara mandiri maupun melalui kerja sama dengan studio Jepang. Sebagai bagian dari strategi soft power mereka untuk memengaruhi budaya populer dan opini publik di seluruh dunia, China berhasil meningkatkan keterlibatan mereka dalam industri anime (Wang, 2021).

Dengan investasi besar ini, China memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penentuan konten anime. Perusahaan China yang menjadi investor utama memiliki kemampuan untuk memengaruhi keputusan kreatif terkait pembuatan, distribusi, dan pemasaran anime. Anime China memiliki audiens global yang besar karena memiliki daya tarik global yang luas. Menurut Chen (2022), China menggunakan anime sebagai sarana untuk memperkuat citra negaranya di panggung internasional dan mendukung pertumbuhan industri hiburan dalam negerinya dengan mengendalikan sebagian dari pasar anime (Chen, 2022). Selain itu, China mengembangkan platform digital seperti Bilibili, yang menampung banyak konten anime dan menjadi populer di kalangan pemuda di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara dan beberapa negara Barat. Melalui platform ini, China dapat mengarahkan preferensi pengguna dan menyesuaikan konten sesuai dengan preferensi mereka, termasuk membentuk citra positif China. Oleh karena itu, Bilibili berfungsi sebagai sarana distribusi yang memperluas jangkauan anime di seluruh dunia. Ini meningkatkan posisi China sebagai kekuatan budaya global, yang berdampak pada persepsi publik China di seluruh dunia (Liu & Zhang, 2023). Sebaliknya, pengaruh China pada industri anime dianggap sebagai upaya untuk mempromosikan budaya Jepang di seluruh dunia. Banyak pengguna dan penonton di seluruh dunia mulai berpikir bahwa perusahaan China menginvestasikan lebih banyak uang dalam konten anime. Ini membuat orang percaya bahwa anime bukan hanya bagian dari budaya Jepang, tetapi juga memiliki hubungan dengan China. Zhou (2023), mengatakan bahwa fenomena ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam persepsi budaya di seluruh dunia. Ini dapat menyebabkan anime tidak lagi dianggap sebagai produk budaya Jepang dan memberi China kesempatan untuk menanamkan nilai-nilai budaya mereka dalam kontennya. Secara keseluruhan, strategi investasi China dalam anime Jepang adalah bagian dari kebijakan soft power mereka untuk meningkatkan kekuatan budaya mereka dan memperluas kekuatan mereka melalui media hiburan ke seluruh dunia. Dalam jangka panjang, keterlibatan ini memungkinkan China untuk menjadi pemain utama dalam industri anime sambil membentuk persepsi dan memengaruhi pasar global agar lebih terbuka terhadap budaya China. Selain itu, hal ini memperkuat upaya China untuk memperluas diplomasi budayanya; anime menjadi alat yang memperkuat posisi geopolitik China dan pengaruh budayanya di dunia internasional (Liang & Chen, 2024).

KESIMPULAN

Budaya China dan Jepang menampilkan strategi soft power yang khas untuk menunjukkan kekuatan global mereka di era modern. China berupaya mendigitalkan warisan budayanya yang kaya akan sejarah dan nilai tradisional melalui teknologi baru, seperti museum digital dan augmented reality. Hal ini bertujuan memperkuat identitas nasional dan menarik minat generasi muda terhadap warisan budaya. Sementara itu, Jepang berhasil memperkenalkan nilai-nilai tradisional seperti ketekunan dan kehormatan melalui anime, yang populer secara global di platform online seperti Netflix dan Crunchyroll. Investasi China di

industri anime Jepang menunjukkan penggunaan budaya sebagai alat perang asimetris. China memanfaatkan anime sebagai soft power melalui investasi pada industri budaya Jepang, seperti yang terlihat pada platform Bilibili, yang memengaruhi preferensi pengguna di seluruh dunia. Dengan strategi ini, baik China maupun Jepang memperluas pengaruh global mereka, menciptakan dukungan publik, dan membentuk opini global melalui media digital, menjadikan budaya sebagai alat diplomasi di luar kekuatan militer.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. Anime explained: history, examples and techniques. <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/anime.html#:~:text=A+nime%20adalah%20kata%20yang%20digunakan,apa%20pun%20di%20Jepang%20se+ndiri>
- Al-Qarni, Muhammad Wais. (2023). Negara China: Sejarah, Budaya, dan Perkembangan Modernnya. <https://kumparan.com/muhammad-wais-1680882664280598284/negara-china-sejarah-budaya-dan-perkembangan-modernnya-20wAtvBj3tt/full>
- Anderson, R., & White, J. (2023). *The Role of Digital Narratives in Asymmetric Warfare: Analyzing Cultural Propaganda in Modern Conflicts*. *Journal of Strategic Studies*, 39(2), 145-162.
- Antara. (2022). China berdayakan teknologi inovasi untuk seni dan budaya. <https://www.antaraneews.com/berita/3026241/china-berdayakan-teknologi-inovasi-untuk-seni-dan-budaya>
- Antara. (2022). China dan ASEAN akan bekerja sama hidupkan peninggalan budaya. <https://www.antaraneews.com/berita/2917681/china-dan-asean-akan-bekerja-sama-hidupkan-peninggalan-budaya>
- Antara. (2023). CGTN: China bangun rasa percaya diri pada kebudayaan, bersikap terbuka terhadap perkembangan peradaban China. <https://www.antaraneews.com/berita/3773676/cgtn-china-bangun-rasa-percaya-diri-pada-kebudayaan-bersikap-terbuka-terhadap-perkembangan-peradaban-china>
- Antara. (2023). *Keberlanjutan Warisan Budaya China Melalui Teknologi Digital*.
- Buffaloe, David L. (2006). "Defining Asymmetric Warfare. *The Institute Land Warfare*" Papers (AUSA).
- Carlson, T., & Ray, H. (2023). *Cultural Tactics in Asymmetric Warfare: Civilian Strategies and Defense Mechanisms*. *International Journal of Conflict Studies*, 58(1), 54-72.
- Chen, Y. (2022). *China's Cultural Influence through Anime: An Analysis of Soft Power and Cultural Diplomacy*. *Journal of East Asian Cultural Studies*, 15(4), 201-219.
- CRIONline & Antara. (2023). *Transformasi Budaya China Menuju Kemakmuran Budaya*.
- CRIONline. (2023). Xi Jinping: Budaya Berkembang, Negara Makmur. <https://indonesian.cri.cn/2023/06/06/ARTIPeNFYT3DR1EtYksRTyA5230606.shtml>
- Denny, M. (2020). *The Power of Symbols: Culture as a Weapon in Asymmetric Warfare*. *Military & Strategic Affairs*, 12(3), 33-51.
- Gie, T Liang. (2010) "Pengantar Filsafat Ilmu". Liberty
- Hoffman, A. (2019). *Defending the Narrative: Culture in Asymmetric Conflict*. *Journal of Military Ethics*, 15(4), 87-105.
- Johnson, S. (2021). *Symbols of Resistance: The Role of Cultural Icons in Modern Warfare*. *Conflict and Culture Journal*, 29(2), 102-118.
- Liang, X., & Chen, H. (2024). *Soft Power in Entertainment: China's Role in the Japanese Anime Industry*. *Global Cultural Diplomacy Review*, 31(1), 67-82.
- Liu, Q., & Zhang, M. (2023). *Media Platforms as Cultural Conduits: The Role of Bilibili in Anime Distribution and Chinese Soft Power*. *Asian Media Journal*, 29(2), 92-110.

- Lynch, R. (2024). *Winning Hearts and Minds: Cultural Strategy in Asymmetric Warfare*. *International Review of Social Psychology*, 47(1), 90-106.
- Moments Log. (2022). *Japanese Anime: Cultural Impact and Global Phenomenon*.
- Nye Jr, J. (2008). *The powers to lead*. Oxford University Press.
- Pangestu, Langgeng Gilang, & Hikmat Zakky Almubaroq. (2022). Filsafat Ilmu Pertahanan Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Bela Negara. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 2(2).
- Pranoto, M. Arief., & Hendrajit. (2019). *Perang Asimetris & Skema Penjajahan Gaya Baru*. Jakarta Selatan: Global Future Institute Publisher.
- Real World Japan. (2024). *Anime Alchemy: Japan's Cultural Treasure and Global Influence*.
- Rethinking The Future. (2023). *The evolution of anime: From its origins to its global impact*.
- Scientific Origin. (2023). *Why Is Japan Obsessed With Anime? Cultural, Historical, And Social Factors Behind The Phenomenon*.
- Sidratahta Mukhtar. (2011) "Keamanan Nasional: Antara Teori Dan Prakteknya Di Indonesia". *Sociaet Polites* <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/sp/article/download/466/353> (Diakses pada 10/10/2023).
- Smith, J., & Bortolini, L. (2022). *Cross-Cultural Communication in Asymmetric Warfare: Psychological and Tactical Implications*. *Global Security Review*, 46(3), 120-137.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyatno, Makmur. (2014). *"Tentang Ilmu Pertahanan"*. Jakarta: Yayasan Penerbit Obor Indonesia.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Wang, L. (2021). *Soft Power and Investment: China's Influence on the Japanese Anime Industry*. *International Journal of Cultural Studies*, 42(3), 320-338.
- Wikipedia. (2023). Budaya Tionghoa. https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Tionghoa
- Zheng, Brandon & Steven W, Lewis. (2024). IS China Takin over the Anime Industry? Definitions and Data. Baker Institute For Public Policy. <https://www.bakerinstitute.org/research/china-taking-over-anime-industry-definitions-and-data>