

MAKNA KREATIVITAS DAN KEBERSAMAAN OMIKOSHI DALAM JAK-JAPAN MATSURI SEBAGAI DIPLOMASI BUDAYA JEPANG DI INDONESIA

Oleh : Afrianti Wulandari, SS., MSi.

Dosen Prodi D-III Sekretari/Adm. Perkantoran Universitas Pamulang

tantiafry29@gmail.com

Abstrak

Jurnal ini dibuat untuk menganalisis makna kreativitas dan kebersamaan Omikoshi dalam Jak-Japan Matsuri sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Indonesia. Dengan menggunakan teori soft power didukung oleh konsep diplomasi budaya, konsep kebudayaan dan konsep sosialisasi. Pemerintah Jepang bekerjasama dengan pemerintah Indonesia menyelenggarakan Jak-Japan Matsuri sebuah perayaan kebudayaan kedua negara. Pekan Kebudayaan ini berisikan kegiatan pertunjukan budaya Jepang dan Indonesia yang terlaksana dengan kerjasama antara warga negara Jepang di Indonesia didukung oleh pemerintah Jepang dengan Indonesia melalui pemerintah daerah khusus ibu kota Jakarta. Kreativitas dan kebersamaan kedua negara dapat dilihat didalam penyelenggaraan acara pekan budaya ini.

Kata kunci : *soft power, diplomasi budaya, sosialisasi, kreativitas.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemerintah Jepang secara aktif menggelar perayaan pekan budaya Jepang di Jakarta yang dinamai Jak-Japan Matsuri. Kegiatan ini bekerjasama dengan Pemerintah Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Selain acara utama tersebut juga ditampilkan kesenian Jepang lainnya, serta beberapa kesenian dari Indonesia. Jepang termasuk negara yang aktif mengenalkan budayanya kepada masyarakat Indonesia, dilakukan secara individu, kelompok maupun institusi baik lewat media cetak, seperti komik, novel, maupun melalui media elektronik, contohnya film-film kartun, animasi, atau acara kuliner di televisi (Sumber data dari Panitia Jak-Japan Matsuri, Kedutaan Besar Jepang di Indonesia). Dengan tanpa meninggalkan cara-cara pengenalan budaya yang sudah dilakukan, Jepang menghadirkan acara Jak-Japan Matsuri sebagai bentuk lain dari sosialisasi budaya, tentu sudah disadari bahwa cara ini dinilai cukup efektif, karena pada acara festival atau perayaan penonton tidak hanya sebagai penerima pesan pasif, tetapi

juga bisa terlibat aktif di dalamnya (Beverly J. Stoeltje, 1992). Kegiatan semacam ini mendorong terjadinya interaksi sosial semua pihak yang terlibat di dalamnya.

Ada pesan lain yang ingin disampaikan pemerintah Jepang melalui Jak-Japan Matsuri selain menjadi ajang promosi budaya, juga bias menjadi perekat persahabatan antar masyarakat dari kedua negara. (antaranews, 3 oktober 2009). Hal ini disampaikan oleh Duta Besar Jepang untuk Indonesia Kojiro Shiojiri pada pembukaan festival itu di Balai Sidang Jakarta, pada awal diselenggarakannya Jak-Japan Matsuri 2009 (Kantor Berita Antara online <http://www.yiela.com/few/663571/mengenal-jepang-lebih-dekat-di-jak-japan-matsuri>). Jak-Japan Matsuri hanyalah sebuah nama, Matsuri dalam hal ini berarti festival disampaikan oleh Kenichi Koruda, pada Jak-Japan Matsuri 2009, bukan pengertian pada umumnya seperti yang didefinisikan oleh Lawanda berikut:

Matsuri adalah ritual perayaan dalam kehidupan orang Jepang untuk mengatasi persoalan-persoalan yang menimpa mereka. Matsuri merupakan ekspresi keyakinan keagamaan orang Jepang dalam kehidupan berkelompok serta merupakan penghubung antara dunia nyata dengan dunia gaib. Di samping itu Matsuri menjadi model dalam kehidupan orang Jepang berupa nilai-nilai, keyakinan, gagasan, dan metode yang membentuk pola tindakan yang bersifat keagamaan melalui makna internal dan eksternal. Pendapat tersebut didukung oleh Geertz yang menempatkan upacara dan kebudayaan dapat saling bertukar tempat dan peranan dengan perantara simbol-simbol atau lebih tepatnya perantara metafora melalui upacara yang sanggup menerjemahkan kenyataan-kenyataan sosial menjadi tingkat-tingkat lain yang lebih tinggi yang membentuk kesadaran manusia pelakunya (Lawanda Ike Iswary, Matsuri & Kebudayaan Korporasi Jepang, Depok, Iluni KWJ Press, 2009).

Pengertian Matsuri Lawanda memberi gambaran perbedaan kedua pengertian Matsuri tersebut juga untuk menjelaskan pengertian Matsuri dalam Jak-Japan Matsuri dengan pengertian Matsuri yang sudah berlaku selama ini.

Susunan panitia Jak-Japan Matsuri dari 2009 hingga 2013 masih dikelola sendiri oleh warga Jepang yang tinggal di Jakarta. Keterlibatan Pemerintah Daerah Khusus Ibukota Jakarta dalam kegiatan ini sebagai pendukung kegiatan dengan memberikan perijinan pemakaian tempat dan keamanan. Adapun susunan pelaksana acara ini adalah Komite Jak-Japan Matsuri, bekerjasama dengan Pemerintah DKI Jakarta dan Kedutaan Besar Jepang di Jakarta serta didukung oleh Jakarta Japan Club (JJC) dan Jakarta Shimbun, serta diorganisasi oleh Jakarta Matsuri-no Kai (Sumber data dari Kantor Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. (Panitia Jak-Japan Matsuri).

Sebagai catatan bahwa acara ini didukung sepenuhnya oleh pemerintah Jepang yaitu ketika penyelenggaraan Jak-Japan Matsuri 2013 Kedutaan Besar Jepang berfungsi sebagai sekretariat panitia yang diwakili oleh Sekjen Komite Takeyama Kenichi, Counsellor Information & Culture, Embassy of Japan. Sekretariat panitia terdiri dari 5 tim yaitu: Penggalang Dana, Publikasi, Tim Acara Pembukaan, Tim Japan Week, dan Tim Acara Penutupan.

Tujuan perayaan yaitu memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat Indonesia utamanya yang berada di Jakarta. Disamping untuk mempererat tali persahabatan antar kedua negara. Keinginan panitia penyelenggara ingin agar perayaan Jak-Japan Matsuri mendapat tempat di hati masyarakat, Jakarta sehingga berkembang menjadi sebuah kegiatan berkala di setiap tahun, dan suatu saat akan disebarluaskan ke daerah lainnya di Indonesia. Kami percaya, ini merupakan sebuah langkah awal bagi cahaya api persahabatan abadi di antara kedua negara.” Antaranews memuat berita ini, sebagai berikut:

Festival Jepang di Jakarta "Jak-Japan Matsuri" yang berlangsung tanggal 3-11 Oktober 2009 diharapkan dapat menjadi sarana informasi budaya tentang budaya Jepang bagi masyarakat Indonesia yang ingin mengenal Jepang lebih dekat.

Duta Besar Jepang untuk Indonesia Kojiro Shiojiri dan Ketua Komite Jak-Japan Matsuri Ken Kuroda yang hadir dalam pembukaan festival itu di Balai Sidang Jakarta, Sabtu, mengatakan ajang promosi budaya selanjutnya bisa menjadi perekat persahabatan antar masyarakat dari kedua negara. (antaranews, 3 Oktober 2009).

Ada dua jenis kegiatan dalam pelaksanaan acara Jak-Japan Matsuri, yaitu kegiatan utama, kegiatan partisipasi dan penutup.

1. Acara Utama

Kegiatan Utama adalah kegiatan yang diselenggarakan oleh Komite Penyelenggara Jak-Japan Matsuri, meliputi: Acara Pembukaan, *Japan Week*, dan Acara Penutupan.

a. Pembukaan

Acara Pembukaan selama ini diawali kata sambutan Duta Besar Jepang di Indonesia dan Gubernur DKI Jakarta, sebagai tanda dimulainya kegiatan Jak-Japan Matsuri. Pada 2013 acara pembukaan dipusatkan di Grand Ballroom, JS Luwansa Hotel & Convention Center Jakarta. Rangkaian acara yang digelar adalah penabuhan *taiko*, demo pembuatan *mochi*, pertunjukan JKT48 (kelompok penyanyi), Curio Asia & Ms Amanda (Kokoro-chan & Tomo-kun), *Sing Out Asia*, demo pemotongan ikan tuna, “*sushi battle*”, lomba membuat *sushi*, pertunjukan *Oedo Sukeroko Taiko*, pertunjukan *koto* dan *flute*, dan

paduan suara En-Juku “*Sakura-yo*” dengan personel 200 orang.

b. *Japan Week*

Japan Week adalah sebutan rangkaian acara selama sepekan. Berbagai acara dikemas dan dipertunjukkan dengan mengambil lokasi di sekitar Jakarta. Selain acara panggung, disediakan juga stan-stan (*booth*) yang menyediakan berbagai kuliner dan kerajinan serta produk-produk elektronik.

Jak-Japan Matsuri 2013, memanfaatkan Plaza Senayan untuk menggelar *Japan Week* yang berlangsung dari 2 September hingga 7 September. Acara yang digelar adalah berbagai *workshop*, musik, *Cosplay*, *Omikoshi* dan *Taiko* anak dan dewasa, pertunjukan *Doraemon*, dan *karate*. Beberapa kedai juga disiapkan bagi pengunjung yang ingin menikmati kuliner, kerajinan tangan, festival animasi asia, kaligrafi Jepang, batik organik *Yakuta* dan pameran kamera dan foto Jakarta Shimbun.

2. Acara Partisipasi

Kegiatan partisipasi adalah bentuk kegiatan budaya hasil sumbangan partisipasi masyarakat yang memang sengaja diminta oleh panitia untuk mengisi acara tersebut. Kegiatan partisipatif dipilih berdasarkan beberapa kriteria yaitu, kegiatan harus bersifat non-komersial, bersifat memperkenalkan Jepang dan Indonesia sehingga dapat mempererat hubungan Jepang-Indonesia, sudah memiliki sumber dana yang jelas untuk melaksanakan kegiatan sendiri. Kegiatan partisipasi ini dapat kita kelompokkan ke dalam beberapa kegiatan yaitu: pameran, pertunjukan atau pagelaran musik tradisional Jepang, seminar yang berkaitan dengan Jepang, olahraga, dan CSR (*Corporate Social Responsibility*).

3. Acara Penutupan

Sepanjang penyelenggaraan Perayaan Jak-Japan Matsuri hingga yang ke-5 tahun 2013, program utama acara Penutupan bertempat di panggung Utama di lingkungan Monas, dilapangan luas bagian selatan Monas, dimulai pukul 12.00 WIB sampai dengan pukul 20.00 WIB. Pada tahun 2009 dan 2010 acara Penutupan dimulai dengan pembukaan dengan kata sambutan dari panitia, dilanjutkan dengan antara lain; lomba nyanyi, pertunjukan *Cosplay*, tarian Jepang *Yosakoi Soran*, pertunjukan-pertunjukan band, Salam Penutupan dari panitia penyelenggara dan ucapan terimakasih kepada seluruh pendukung acara. Sementara di lokasi yang sama, tidak terlalu jauh dari panggung utama dan di waktu yang

sama, diadakan pertandingan Sepak Bola mini antara siswa Jepang dan siswa Indonesia, Tarik Tambang, pembuatan *Mochi* (kue Jepang).

Acara Penutupan adalah acara puncak dari rangkaian Jak-Japan Matsuri. Dalam acara ini diperkenalkan pertunjukkan budaya tradisional Jepang yang menjadi inti acara Penutupan antara lain; *Omikoshi* atau kuil yang dijinjing yang dilaksanakan dua kali, siang dan sore hari, dan *Bon Odori* atau tarian tradisional yang populer di musim panas, yang dilaksanakan sesudah penutupan keseluruhan acara oleh panitia penyelenggara.

Kegiatan yang sangat terlihat dari *mikoshi* ini adalah perayaan kegembiraan. *Mikoshi* dipercaya sebagai kendaraan para Dewa menuju kuil sementara saat suatu festival berlangsung. Pada acara Jak-Japan Matsuri ada tiga kelompok peserta *mikoshi* yang diarak. *Mikoshi* pertama adalah peserta anak-anak, kedua peserta kelompok perempuan dewasa, ketiga peserta kelompok laki-laki dewasa. Di dekat masing-masing kelompok peserta terdapat beberapa peserta pendamping, yang selalu siap segera membantu para peserta. Arak-arakan *mikoshi* berlangsung dua kali yaitu saat siang dan sore hari menjelang penutupan acara Jak-Japan Matsuri.

Jumlah peserta masing-masing *mikoshi* sebanyak dua puluh sampai tiga puluh orang. Khusus peserta *mikoshi* anak-anak ada dua grup. Satu grup disiapkan untuk menggantikan grup lainnya setelah menandum *mikoshi* kira-kira sepertiga atau separuh jalan.

Peserta *mikoshi* pada acara Jak-Japan Matsuri dapat dibagi dalam dua kelompok peran. Pertama peserta penandu *mikoshi* dan kedua peserta pendukung atau pemberi semangat. Peserta pendukung ada yang berperan sebagai membawa kipas, sekalipun tidak berfungsi secara benar, tapi pembawa kipas ini berperan mengipasi peserta *mikoshi* agar tidak kepanasan. Peserta pendukung lainnya bertugas menyiram-nyiramkan air bersih dalam botol ke arah peserta *mikoshi*, tujuannya agar peserta *mikoshi* tidak lelah. Ada peserta yang berperan membuka dan mengarahkan jalan arak-arakan. Sedang peserta pendamping menjalankan tugas antara lain, menahan laju gerak *mikoshi* agar berjalan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat, memberikan semangat dan siap membantu peserta *mikoshi*.

Penyelenggaraan Jak-Japan Matsuri merupakan salah satu bentuk diplomasi budaya dalam praktek (atau diplomasi budaya yang diterapkan), yang merupakan aplikasi dan implementasi dari teori diplomasi budaya, termasuk semua bentuk diplomasi budaya yang telah dipraktekkan sepanjang sejarah oleh individu, masyarakat, negara atau aktor kelembagaan untuk memfasilitasi dan meningkatkan hubungan dan kerjasama antara budaya yang berbeda. Bentuk diplomasi budaya lainnya seperti; program pertukaran budaya

yang beragam, delegasi internasional (misalnya, duta jazz) dan beberapa kompetisi olahraga dan lain-lain (Institute For Cultural Diplomacy http://www.culturaldiplomacy.org/index.php?en_cultural_diplomacy).

Mempengaruhi pendapat masyarakat dunia, mempercepat mewujudkan prinsip antar negara untuk saling menghormati dan mengakui keragaman budaya dan warisan budaya, dialog antar budaya dunia, keadilan, kesetaraan dan ketergantungan, perlindungan hak asasi manusia internasional, perdamaian dan stabilitas internasional, merupakan beberapa contoh kemampuan yang dapat diwujudkan melalui diplomasi budaya.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah :

Diplomasi budaya Jepang di Indonesia, melalui penyelenggaraan Jak-Japan Matsuri pada kegiatan *Omikoshi* di Jakarta sejak tahun 2009.

Perumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas maka Perumusan Masalah yang dalam penulisan ini adalah :

Apakah makna kreativitas dan kebersamaan dari diplomasi budaya Jepang di Indonesia melalui penyelenggaraan Jak-Japan Matsuri pada kegiatan *Omikoshi* di Jakarta sejak tahun 2009?

Kerangka Teori

Landasan teori dalam penelitian ini menggunakan teori *soft power* yang ditulis oleh Joseph S. Nye Jr. Nye mendefinisikan *soft power* sebagai kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan lebih mengutamakan daya tarik (*attraction*) dari pada paksaan (*coercion*) dan imbalan atau pembayaran (*payment*). “*The ability to get what you want through attraction rather than through coercion or payments*” (NYE, Joseph S. Jr, *Soft Power: The Means To Success In World Politics*, New York, Public Affairs, 2004).

Lebih lanjut Nye mengatakan, *soft power* merupakan cara tidak langsung untuk menjalankan kekuasaan sebagai sebuah negara dapat memperoleh hasil yang diinginkan karena negara lain bersedia untuk mengikutinya dan meminjam pengalaman dan teknik, mereka meniru contohnya, mengagumi nilai-nilai dan tradisi, berusaha untuk mencapai tingkat pembangunannya dan prosperity (Nye, Joseph S. Jr. 2002. *The paradox of American Power: why the world's only superpower can't go it alone*. Oxford University Press, Inc., pp.8-11).

Selain *soft power*, konsep lain yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah konsep "*Socialization*", (Philip Mayer, 1970). Didalam bukunya tersebut Mayer memaparkan bahwa sosialisasi adalah proses pembelajaran seseorang dalam mengembangkan dan meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan agar kelak bisa beradaptasi dan diterima oleh kehidupan sosialnya. Sosialisasi yang dimaksud Mayer dalam teorinya, adalah proses belajar berinteraksi sosial baik dari lingkungan kecil dalam hal ini keluarga, maupun lingkungan yang lebih besar yaitu lingkungan masyarakat dimana seseorang itu menetap. (Mayer, *Socialization*, 1970).

Signifikansi Penelitian

Penelitian ini melalui pendekatan kebudayaan dengan teori soft power dan konsep sosialisasi serta konsep bermain diharapkan dapat menunjukkan adanya peran diplomasi budaya Jepang melalui Jak-Japan Matsuri.

Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan penelitian ini adalah lima tahun penyelenggaraan Jak-Japan Matsuri di Jakarta sejak kurun waktu tahun 2009, pada awal tahun penyelenggaraan.

Metode Penelitian

Dalam tema penelitian diplomasi budaya melalui penyelenggaraan Jak-Japan Matsuri sejak 2009, digunakan metode kualitatif, untuk dapat menunjukkan dan menganalisis gejala budaya dan sosial. Digunakan pula pendekatan interpretif (Geertz, 1973), suatu pendekatan yang digunakan untuk menunjukkan makna yang sesungguhnya, karena setiap ungkapan atau pernyataan di dalam suatu kejadian dilihat sebagai suatu upaya untuk mengungkapkan berbagai makna oleh seseorang.

Data-data yang berkaitan dengan objek penelitian diperoleh melalui wawancara tertulis dan langsung dengan nara sumber dan juga melalui buku-buku ilmiah, jurnal, artikel dan foto baik secara cetak maupun elektronik yang relevan dengan penelitian.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Makna Diplomasi Budaya Dalam Acara Jak-Japan Matsuri

Susunan arak-arakan diawali oleh empat peserta yang membawa tongkat semacam pedang, selanjutnya seorang pemimpin untuk peserta anak (pemberi arahan atau aba-aba, kapan harus jalan, kapan harus berhenti. sekaligus memberi semangat dengan meniup peluit). Selanjutnya peserta *mikoshi* anak. Selanjutnya pemimpin, untuk peserta perempuan dewasa, diikuti peserta perempuan dewasa, disambung lagi dengan pemimpin peserta laki-laki dewasa, diikuti peserta laki-laki dewasa. Terakhir kelompok pemukul *dashi* (drum-gerobak) yang ditarik dan dikawal dan dimainkan sejumlah peserta.

Dua peserta naik pada *mikoshi* peserta perempuan dewasa dan *mikoshi* peserta laki-laki dewasa. Namun tidak pada *mikoshi* peserta anak. Peserta yang naik di atas tandu berdiri menghadap ke arah depan *mikoshi* dan peserta lainnya berdiri menghadap belakang. Namun posisi ini juga dapat diubah dengan posisi lain, yaitu masing-masing berada di samping miniatur kuil. Keduanya membawa lampion, dan bergoyang-goyang seperti menari serta terus memberi semangat kepada peserta arak-arakan. Sesekali mereka berinteraksi dengan penonton yang berada di sepanjang pinggir lintasan jalan yang dilewati. Mereka mengisyaratkan mengajak penonton untuk terlibat dalam perayaan ini dengan gembira. Sepanjang arak-arakan *mikoshi*, peserta penandu *mikoshi* anak-anak meneriakkan *wasoi.. wasoi.. wasoi..*, sementara peserta penandu *mikoshi* dewasa meneriakkan *soya.. soya... soya..*

Para peserta *mikoshi* menggunakan ikat kepala serupa tali dari kain bermotif garis-garis merah dan putih atau garis hitam dan putih. Dalam satu kelompok mereka berpakaian seragam baju khas Jepang, sebagai wujud rasa kebersamaan dan persatuan.

Makna Kegembiraan

Untuk menjadi utuh, manusia diharapkan memiliki kemampuan untuk memecahkan kendala fisik dan realitas moral. Hal tersebut diperoleh melalui aktivitas-aktivitas yang menggembirakan, aktivitas bermain adalah salah satu caranya. Dengan mengikuti salah satu aktivitas permainan akan menghilangkan keseriusan, mendapatkan kegembiraan dan kesenangan, dengan kata lain bermain bisa membuat individu menjadi utuh.

Pentingnya aktifitas bermain dapat membebaskan individu sehingga mampu belajar melakukan gerakan yang mendorong kemampuan tubuhnya. Semua gerak tubuh harus bermain, sehingga dengan mudah dapat mengendalikan gerakan yang menuntut sifat mereka, seni dari berbagai permainan mereka untuk membuat mereka memperoleh kesenangan, kegembiraan tanpa sedikit pun kendala.

Faktor emosi merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran dalam kehidupan. Individu akan lebih mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi dilingkungannya melalui perasaan yang menyenangkan, menggembirakan. Dan begitupun sebaliknya, akan lebih sulit menyerap kebaikan dilingkungannya jika individu memiliki emosi tidak gembira dan tidak menyenangkan dirinya. Kegembiraan menghilangkan keseriusan, dan dapat membuat individu menjadi utuh dalam kehidupannya selain itu kegembiraan membebaskan individu melakukan pembelajaran yang mendorong kemampuan tubuhnya, lepas dan bebas tanpa beban.

Makna Kreativitas :

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan maupun produk, atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Dapat dikatakan pula bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang membawa dampak terjadinya percepatan dalam kemampuan berpikir. Kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan cara yang baru.

Makna Kebersamaan :

Bermain menyebabkan individu memiliki kesempatan bertemu dengan banyak individu lainnya dan menjalankan aktifitas bersama, Kebersamaan dan kerjasama dilakukan secara sukarela dan sungguh-sungguh, dilakukan dengan aktivitas seperti: jalan, lari, melompat, merangkak, berguling, melempar, memanjat, menendang mengikuti aturan permainan berdasarkan kesepakatan bersama. Dalam kebersamaan dapat bermanfaat menemukan berbagai jenis keterampilan yang berguna. Dengan kebersamaan dalam permainan, aktifitas-aktifitas dalam permainan menjadi lebih bermanfaat dan lebih menyenangkan bagi individu-belajar maupun lingkungan rumah. Hal tersebut akan menjadikan individu menjadi lebih kreatif dan semangat menemukan cara untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Data 1 :

Kegiatan yang terlihat dari *Omikoshi* ini adalah perayaan kegembiraan. *Omikoshi* dipercaya sebagai kendaraan para Dewa menuju kuil sementara saat suatu festival berlangsung. Pada acara Jak-Japan Matsuri ada tigakelompok peserta *Omikoshi* yang diarak. *Omikoshi* pertama adalah peserta anak-anak, kedua peserta kelompok perempuan dewasa, ketiga peserta kelompok laki-laki dewasa. Di dekat masing-masing kelompok peserta terdapat beberapa peserta pendamping, yang selalu siap segera membantu para peserta. Arak-arakan *Omikoshi* berlangsung dua kali yaitu saat siang dan sore hari menjelang penutupan acara Jak-Japan Matsuri.

Data 2 :

Jumlah peserta masing-masing *Omikoshi* sebanyak dua puluh sampai tiga puluh orang. Khusus peserta *Omikoshi* anak-anak ada dua grup. Satu grup disiapkan untuk menggantikan grup lainnya setelah menandu *Omikoshi* kira-kira sepertiga atau separuh jalan dalam perayaan.

Data 3 :

Peserta *Omikoshi* pada acara Jak-Japan Matsuri dapat dibagi dalam dua kelompok peran. Pertama peserta penandu *Omikoshi* dan kedua peserta pendukung atau pemberi semangat. Peserta pendukung ada yang berperan sebagai membawa kipas, pembawa kipas ini berperan mengipasi peserta *Omikoshi* agar tidak kepanasan. Peserta pendukung lainnya bertugas menyiram-nyiramkan air bersih dalam botolkearah peserta *Omikoshi*, tujuannya agar

peserta *Omikoshi* tidak kepanasan dan tidak mudah lelah. Ada peserta yang berperan membuka dan mengarahkan jalan arak-arakan. Sedang peserta pendamping menjalankan tugas antara lain, menahan laju gerak *Omikoshi* agar berjalan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat, memberikan semangat dan siap membantu peserta *Omikoshi*.

Data 4 :

Susunan arak-arakan *Omikoshi* diawali oleh empat peserta yang membawa tongkat semacam pedang, selanjutnya seorang pemimpin untuk peserta anak (pemberi arahan atau aba-aba, kapan harus jalan, kapan harus berhenti. Sekaligus memberi semangat dengan meniup peluit). Selanjutnya peserta *Omikoshi* anak. Selanjutnya pemimpin peserta perempuan dewasa, diikuti peserta perempuan dewasa, disambung lagi dengan pemimpin peserta laki-laki dewasa, diikuti peserta laki-laki dewasa. Terakhir kelompok pemukul *dashi* (drum-gerobak) yang ditarik dan dikawal dan dimainkan sejumlah peserta.

Menurut Emil Constantinescu, Diplomasi budaya dapat digambarkan sebagai suatu program aksi, yang didasarkan pada dan memanfaatkan pertukaran gagasan, nilai-nilai, tradisi dan aspek lain dari budaya atau identitas, baik untuk memperkuat hubungan, meningkatkan kerjasama sosial budaya atau mempromosikan kepentingan nasional; diplomasi budaya dapat dilakukan baik oleh sektor publik, sektor swasta atau masyarakat sipil (Ibid).

Diplomasi budaya adalah usaha-usaha sebuah negara dalam memperjuangkan kepentingan negaranya untuk meningkatkan dan memperkuat kerjasama dengan negara lain, dengan menggunakan dimensi budaya antara lain kesenian, pariwisata, olah raga, ilmu pengetahuan dan lain sebagainya.

PENUTUP

Kesimpulan

Unsur-unsur budaya asing yang mudah diterima ialah yang bercorak atau bersifat konkrit, seperti budaya kebendaan (material culture), dan unsur-unsur budaya yang mempunyai fungsi atau gunanya yang tinggi kepada budaya yang menerima. Sesuatu unsur budaya yang diterima itu adalah yang mudah disesuaikan dengan keadaan masyarakat yang menerima.

Suatu negara dapat dikatakan mempunyai *soft power* jika negara tersebut antara lain memiliki kebudayaan yang luas dan menarik. Kebudayaan-kebudayaan yang dimiliki dapat dikembangkan antara lain melalui aktifitas seperti; pertukaran budaya, bantuan ekonomi. Hal-hal tersebut akan menghasilkan opini publik dunia yang baik dan menguntungkan. Dengan kata

lain, Apabila suatu negara memiliki kebudayaan dengan nilai-nilai yang menarik dan mendunia, negara tersebut memiliki kekuatan budaya untuk ditiru dan diikuti negara-negara lain.

Kegiatan diplomasi budaya dapat dilakukan oleh pemerintah, swasta, pribadi, pemerintah dengan pemerintah, pemerintah dengan swasta, pemerintah dengan pribadi dan seterusnya. Tujuan yang ingin dicapai dalam diplomasi budaya antara lain adalah mempengaruhi kebijakan pemerintah negara lain dalam mendukung kebijakan luar negeri negara yang bersangkutan.

Mempengaruhi pendapat masyarakat dunia, mempercepat mewujudkan prinsip antar negara untuk saling menghormati dan mengakui keragaman budaya dan warisan budaya, dialog antar budaya dunia, keadilan, kesetaraan dan ketergantungan, perlindungan hak asasi manusia internasional, perdamaian dan stabilitas internasional, merupakan beberapa contoh kemampuan yang dapat diwujudkan melalui diplomasi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber data dari Panitia Jak-Japan Matsuri, Kedutaan Besar Jepang di Indonesia.

Kantor Berita Antara online <http://www.yiela.com/few/663571/mengenal-jepang-lebih-dekat-di-jak-japan-matsuri>.

Institute For Cultural Diplomacy http://www.culturaldiplomacy.org/index.php?en_cultural_diplomacy

NYE, Joseph S. Jr, *Soft Power: The Means To Success In World Politics*, New York, Public Affairs, 2004.

Nye, Joseph S. Jr. 2002. *The paradox of American Power: why the world's only superpower can't go it alone*. Oxford University Press, Inc., pp.8-11

LAMPIRAN



Gambar 4.1 Omikoshi Jak-Japan Matsuri

Sumber foto: Panitia Jak-Japan Matsuri.



Gambar 4.7 Peserta Pendamping Yang Membawa Kipas Dalam Mikhosi Pada Penutupan Jak-Japan Matsuri 2011

Sumber: <http://www.antaraneews.com/foto/22618/penutupan-jak-japan-matsuri>



Gambar 4.7 Omikoshi Kelompok Wanita Dewasa Di Jak Japan Matsuri

Sumber: https://jakartashimbun.com/images/2012/2012-09-19-22-46_1.jpg