

BAB IV

KESIMPULAN

Manga merupakan salah satu budaya populer bentuk media baru yang digunakan Jepang untuk memperlihatkan budaya tradisional dan kebiasaan sehari-hari masyarakatnya kepada dunia internasional. Berdasarkan pertanyaan penelitian **“Bagaimana diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia melalui serial *manga* ‘Haikyuu!!’?”**, dapat disimpulkan bahwa serial *manga* ‘Haikyuu!!’ merupakan salah satu budaya populer yang mewujudkan agenda diplomasi budaya Jepang. Serial *manga* ‘Haikyuu!!’ memiliki peran dari tiga aspek utama, yaitu sosial-budaya, olahraga, dan ekonomi. Dari segi sosial-budaya, serial *manga* ini berperan sebagai sarana pembelajaran budaya tradisional, meningkatkan minat untuk belajar Bahasa Jepang, inspirasi pengembangan budaya disiplin dan sopan santun, dan pendorong pembentukan pola pikir yang positif dan pantang menyerah. Dari segi olahraga, ‘Haikyuu!!’ berperan dalam meningkatkan minat akan olahraga voli, merepresentasikan kerja keras dan meningkatkan sportivitas, dan meningkatkan dukungan terhadap atlet voli profesional. Dari segi ekonomi, serial *manga* ini berperan dalam meningkatkan pendapatan sektor ekonomi kreatif, dan meningkatkan minat untuk berkunjung ke Jepang.

Budaya masyarakat Jepang diperkenalkan dan dipromosikan baik secara langsung maupun tidak langsung pada alur cerita serial *manga* ‘Haikyuu!!’. Unsur kebudayaan yang diperlihatkan ini tidak hanya meliputi budaya tradisional Jepang, seperti kesenian, kepercayaan dan bahasa, tetapi juga nilai-nilai, sikap, dan cara pandang masyarakat. Perkenalan dan promosi budaya Jepang ini juga disampaikan

melalui perjalanan dan/atau perkembangan para karakter. Penulis menyimpulkan peran yang dimiliki oleh serial *manga* '*Haikyuu!!*' dalam diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia dengan membaca dan menganalisis konten dari cerita ini. Analisis konten yang dilakukan juga meliputi penghitungan munculnya kata-kata, konsep, atau tindakan tertentu yang mengacu pada budaya Jepang, termasuk hal-hal yang mengindikasikan nilai-nilai masyarakatnya.

Serial *manga* '*Haikyuu!!*' memiliki cara menarik dalam menunjukkan kebudayaan tradisional Jepang. Hal ini dikarenakan serial ini memiliki latar waktu tahun 2012 hingga 2020. Serial ini juga secara umum lebih terlihat memiliki latar tempat di perkotaan. Namun meskipun memiliki latar waktu dan tempat di masa modern, alur cerita '*Haikyuu!!*' dapat tetap menyajikan budaya tradisional Jepang seperti kepercayaan untuk berdoa kepada dewa-dewa di kuil. Kepercayaan masyarakat Jepang ini juga disertai dengan ramalan dan jimat yang beberapa kali ditunjukkan dalam alur ceritanya. Serial *manga* ini juga tetap dapat menggabungkan bentuk kesenian tradisional Jepang, secara spesifiknya *taiko*, dalam alur ceritanya meskipun memiliki tema olahraga.

Sebagian besar peran yang dimiliki oleh serial *manga* '*Haikyuu!!*' lebih terfokus pada penyampaian dan promosi nilai-nilai, pola pikir, dan sikap masyarakat Jepang. Penyampaian dan promosi nilai-nilai kebudayaan masyarakat Jepang ini diperlihatkan berkali-kali melalui alur cerita, termasuk tindakan, dialog, serta monolog para karakter. Penghitungan jumlah munculnya hal-hal yang mengindikasikan nilai-nilai dasar, pola pikir dan sikap masyarakat Jepang dilakukan terhadap dua alur cerita terakhir, secara spesifiknya dari bab 207 hingga

402, untuk mengetahui seberapa sering hal-hal tersebut muncul. Data berupa frekuensi kemunculan kata-kata, konsep, dan tindakan yang mengindikasikan nilai-nilai kebudayaan masyarakat Jepang yang didapatkan kemudian digunakan untuk dianalisis. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai masyarakat yang paling sering diperkenalkan dan dipromosikan dalam serial *manga* '*Haikyuu!!*' adalah sopan santun, tanggung jawab, kedisiplinan, kerja keras, pantang menyerah, dan pola pikir yang optimis atau positif. Perkenalan, promosi dan representasi yang dilakukan oleh serial *manga* ini untuk nilai-nilai ini merupakan peran yang dimiliki '*Haikyuu!!*' dari segi sosial-budaya.

Nilai-nilai masyarakat Jepang yang diperkenalkan dan dipromosikan tersebut juga memiliki hubungan langsung dengan peran '*Haikyuu!!*' dari segi olahraga. Serial *manga* ini memiliki tema olahraga sehingga perannya dalam meningkatkan minat masyarakat Indonesia terhadap voli adalah hal yang lumrah. Namun melalui alur cerita, perkembangan karakter, dan teknisitas voli yang disampaikan, '*Haikyuu!!*' juga berperan sebagai cerminan dari sportivitas yang dimiliki oleh masyarakat, secara spesifiknya para atlet, Jepang. Serial *manga* ini kerap memperlihatkan dan mempromosikan sportivitas yang dimiliki atlet Jepang melalui sikap sportif para karakternya pada setiap pertandingan yang diikuti. Sportivitas yang dimiliki oleh para atlet ini pun sebenarnya berakar dari pendidikan moral yang diwajibkan pemerintah Jepang bagi masyarakatnya sejak usia dini, terlebih pengajaran untuk selalu menghargai dan menghormati orang lain.

Serial *manga* '*Haikyuu!!*' juga berperan dalam meningkatkan perhatian, minat, dan dukungan masyarakat terhadap atlet voli Jepang. Perhatian dan

dukungan yang didapatkan oleh para atlet Jepang ini berakar meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap olahraga voli. Keingintahuan para penggemar *'Haikyuu!!'* terhadap olahraga voli profesional ini kemudian mendorong peningkatan perhatian dan dukungan masyarakat Indonesia terhadap atlet voli Jepang. Dukungan yang diberikan tidak hanya dalam bentuk kehadiran dan/atau menonton pertandingan, tetapi juga pembelian *merchandise*, seperti *photocard* para anggota tim nasional voli Jepang pada ajang Tokyo Olympics 2020.

'Haikyuu!!' juga berperan dalam meningkatkan pendapatan Jepang. Peningkatan pendapatan atau devisa Jepang ini lebih spesifiknya terfokus pada sektor ekonomi kreatif dan pariwisata. Pendapatan melalui sektor ekonomi kreatif Jepang meningkat karena serial *manga* ini berperan serta melalui penjualan *manga* fisik, berbagai macam *merchandise*, dan penyiaran adaptasi *anime*-nya. Kontribusi dalam sektor ekonomi kreatif ini dapat dibuktikan dengan terus dibukanya *pop-up store* di Jepang serta banyaknya *merchandise*, baik resmi maupun buatan penggemar, di berbagai platform *e-commerce* Indonesia. Selain itu, *'Haikyuu!!'* juga berperan sebagai investasi jangka panjang dalam meningkatkan minat masyarakat Indonesia untuk berkunjung ke Jepang. Meningkatnya minat masyarakat Indonesia untuk berwisata ke Jepang ini dikarenakan adanya keinginan untuk mengunjungi tempat-tempat yang diperlihatkan dalam serial *manga* *'Haikyuu!!'*.

Analisis konten yang dilakukan membuktikan bahwa serial *manga* *'Haikyuu!!'* memang berperan sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia. Baik budaya tradisional maupun nilai-nilai kebudayaan

masyarakat Jepang tersampaikan dengan baik melalui alur cerita serial *manga* tersebut. Hal ini membuktikan bahwa *manga* ini telah membantu pelaksanaan diplomasi budaya, terutama dalam memberikan pemahaman budaya secara umum dan meningkatkan minat akan pembelajaran Bahasa Jepang. Pengaksesan serial *manga* ini, terlebih adaptasi *anime*-nya, secara umumnya dilakukan secara digital melalui internet. Meskipun *manga* fisik serial ini juga dijual di Indonesia, mayoritas pembaca mengakses konten '*Haikyuu!!*' melalui internet. Hal ini menunjukkan bahwa serial *manga* ini juga merupakan bagian dari diplomasi digital karena tidak dilakukan secara tatap muka.

Penulis berpendapat bahwa penggunaan serial *manga* '*Haikyuu!!*' sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia telah dilakukan dengan baik. Hal ini dikarenakan berhasilnya serial *manga* ini dalam memberikan pemahaman yang lebih luas terhadap budaya masyarakat Jepang kepada masyarakat Indonesia. Pendapat penulis ini didukung pula oleh opini beberapa narasumber lainnya. Seorang narasumber bernama Farsya mengungkapkan rasa hormat dan kekagumannya terhadap Jepang meningkat setelah membaca serial *manga* '*Haikyuu!!*', terlebih setelah melihat etos kerja dan dedikasi yang diberikan terhadap pekerjaan mereka serta pola pikir masyarakat untuk menyelesaikan masalah. Narasumber lainnya bernama Clara juga mengungkapkan kekagumannya akan etos kerja, dedikasi, dan tanggung jawab masyarakat Jepang, terutama bagi para seniman yang bekerja di industri *manga*. Dengan kata lain, meskipun sudah tidak dipandang buruk, serial *manga* '*Haikyuu!!*' telah berhasil meningkatkan citra positif dan rasa hormat masyarakat Indonesia terhadap Jepang.

Penelitian ini merupakan salah satu dari sedikit penelitian yang mengkaji budaya populer, terlebih serial *manga*, bertemakan olahraga sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang. Kurangnya kajian mengenai diplomasi menggunakan serial *manga* bertemakan olahraga, dan bukan olahraga itu sendiri, menempatkan penelitian ini sebagai salah satu penelitian yang mengkaji budaya populer Jepang mengenai olahraga. Hal ini dikarenakan lebih banyak kajian mengenai diplomasi budaya Jepang meninjau budaya populer yang mengacu pada kehidupan sehari-hari atau bertemakan khayalan (*fantasy*) sebagai instrumennya dibandingkan yang bertemakan olahraga. Namun di sisi lain, penelitian ini juga masih dapat dilanjutkan dengan analisis konten yang lebih komprehensif atau mendalam. Analisis konten pada penelitian ini hanya dilakukan terhadap dua dari enam alur cerita utama serial *manga* '*Haikyuu!!*'. Jika terdapat penelitian terkait topik dan instrument yang sama, penulis menyarankan untuk dilakukannya analisis konten terhadap semua alur cerita serial *manga* ini agar dapat mengetahui nilai-nilai masyarakat, cara pandang atau pola pikir, maupun etos kerja masyarakat Jepang lainnya yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bjola, Corneliu, dan Marcus Holmes, eds. *Digital Diplomacy: Theory and Practices*. Oxon dan New York: Routledge, 2015.
- Brenner, Robin E. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited, 2007.
- Cooper, Andrew F., Jorge Heine, dan Ramesh Thakur, eds. *The Oxford Handbook of Modern Diplomacy*. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*, 4th ed. London: SAGE, 2014.
- Cull, Nicholas J. *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Angeles: Figueroa Press, 2009.
- Drisko, James W. dan Tina Maschi, *Content Analysis*. New York: Oxford University Press, 2016.
- Hodkinson, Paul. *Media, Culture, and Society: an introduction*. London: SAGE Publications, 2011.
- Jackson, Robert, dan Georg Sørensen, *Introduction to International Relations: Theories and Approaches*, 5th ed. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- Johnson-Woods, Toni, ed., *MANGA: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: Continuum, 2010.
- Kelts, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* New York: Palgrave Macmillan, 2006.
- Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, Hawai'i: University of Hawai'i Press, 2000.
- Krippendorff, Klaus. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* 2nd ed. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, 2004.
- Krismasari, Dinur, et.al. *Indonesia's Development Knowledge through Japan's Cooperation: For South-South and Triangular Cooperation*. Jakarta: Japan International Cooperation Agency Indonesia, 2014.
- Leonard, Mark, Catherine Stead, dan Conrad Smewing. *Public Diplomacy*. London: The Foreign Policy Centre, 2002.
- Macwilliams, Mark W., ed., *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. New York dan London: M. E. Sharpe, 2008.
- McClory, Jonathan. *The Soft Power 30: Global Ranking of Soft Power 2019*. London: Portland Communications, 2019.

- McCarthy, Helen. *A Brief History of Manga*. Lewes, United Kingdom: Ilex Press, 2014.
- Ministry of Foreign Affairs. *Diplomatic Bluebook 1973*. Tokyo: Ministry of Foreign Affairs, 1973.
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. *Diplomatic Bluebook 2004*. Tokyo: Ministry of Foreign Affairs, 2004.
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. *Diplomatic Bluebook 2005*. Tokyo: Ministry of Foreign Affairs, 2005.
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. *Diplomatic Bluebook 2006*. Tokyo: Ministry of Foreign Affairs, 2006.
- Nicolson, Harold. *Diplomacy*. Oxford: Oxford University Press, 1950.
- Ogoura, Kazuo. *Japan's Cultural Diplomacy*. Tokyo: Japan Foundation, 2009.
- Punch, Keith F. *Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approaches*, 2nd ed. London: SAGE, 2005.
- Satow, Ernest Mason. *A Guide to Diplomatic Practice: Volume 1*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.
- Sudo, Sueo. *The International Relations of Japan and South East Asia: Forging a New Regionalism*. London dan New York: Routledge, 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.

Jurnal

- Bear, George G., Maureen A. Manning, dan Kunio Shiomi. "Children's Reasoning About Aggression: Differences Between Japan and the United States and Implications for School Discipline." *School Psychology Review* 35, no. 1 (2006): 62–77.
- Benda, Harry J. "The Beginnings of the Japanese Occupation of Java." *The Far Eastern Quarterly* 15, no. 4 (1956), 541–560.
- Giorgetti, Filiz M. Craig Campbell, dan Ali Arslan. "Culture and education: looking back to culture through education," *Paedagogica Historica* 53, no. 1-2 (2017), 1–6
- Hall, Ian, dan Frank Smith. "The Struggle for Soft Power in Asia: Public Diplomacy and Regional Competition." *Asian Security* 9, no. 1 (2013): 1–18.
- Hsieh, Hsiu-Fang, dan Sarah E. Shannon. "Three Approaches to Qualitative Content Analysis." *Health Research* 15, no. 9 (2005): 1277–1288.
- Iqbal, Chadijah Isfariani. "Budaya Populer Jepang *Game* Pokemon Go sebagai *Soft Diplomacy* Jepang." *Izumi* 5, no. 2 (2016): 1–9.

- Kartikasari, Wahyuni. "The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy." *Tsukuba Gakuin University Bulletin* 13 (2018): 41–47.
- Li, Xiaojiao. "Research on the Impact of Japanese Culture on China." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 179 (2018): 168–171.
- Livingstone, Sonia. "New media, new audiences?" *New Media & Society* 1, no. 1 (1999): 59–66.
- Mubah, A. Safril. "Japanese Public Diplomacy in Indonesia: The Role of Japanese Agencies in Academic Exchange Programs between Japan and Indonesia." *Global & Strategis* 13, no. 1 (2019): 37–50.
- Nakamura, Toshiya. "Japan's New Public Diplomacy: *Coolness* in Foreign Policy Objectives." *Media and Society*, no. 5 (2013): 1–23.
- Ota, Tomoko., Tomoya Takeda, dan Yuko Kamagahara. "The Difference in Movement of Experienced and Inexperienced Persons in Japanese Bowling." *Energy Procedia* 89 (2016): 45–54.
- Pajtinka, Erik. "Cultural Diplomacy in Theory and Practice of Contemporary International Relations." *Politické vedy* 17, no. 4 (2014): 95–108.
- Pertiwi, Ayu, dan Nasution. "Larangan Soekarno terhadap Musik Barat Tahun 1959-1967." *e-Journal Pendidikan Sejarah* 2, no. 3 (2014), 334-345.

Lain-lain

- Docot, Dada. "Cultural Diplomacy of Japan in the Philippines: The Case of Japan Foundation Manila and its Eiga Sai Program." Makalah dipresentasikan pada *The First Philippine Studies Conference of Japan*, Tokyo, 11-12 November 2006.
https://www.academia.edu/1468309/Docot_Cultural_Diplomacy_of_Japan_in_the_Philippines.

Website

- , Aktive. "10 reasons why winning and losing are important for children." 20 Mei 2019. <https://aktive.org.nz/news/10-reasons-why-winning-and-losing-are-important-for-children/>.
- , Anime Festival Asia. "About AFA." <https://animefestival.asia/>.
- , Anime Festival Asia. "Anime Festival Asia." <https://animefestival.asia/>.
- , Berita Satu. "Festival Kebudayaan Jepang 2012." 26 Maret 2012. <https://www.beritasatu.com/hiburan/39002/festival-kebudayaan-jepang-2012>.
- , CNN Indonesia. "Habis Anime di TV, Terbit di Streaming Kemudian." 28 Juni 2020. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200626125508-220-517799/habis-anime-di-tv-terbit-di-streaming-kemudian>.

- , CNN Indonesia. “Sejarah Peristiwa Malari, Malapetaka di Tahun 1974.” 8 Juli 2021. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210628163931-31-660422/sejarah-peristiwa-malari-malapetaka-di-tahun-1974>.
- , FIVB. “From Fact To Fiction, Volleyball Anime Haikyuu!! Returns.” 24 Januari 2020. <https://www.fivb.com/en/about/news/from-fact-to-fiction-volleyball-anime-haikyu?id=90265>.
- , FIVB. “Watch V.League Haikyuu!! Match In Sendai.” 16 Oktober 2020. <https://www.fivb.com/en/about/news/watch-vleague-haikyu-match-in-sendai?id=91523>.
- , IGN Southeast Asia. “The Best Anime of the Decade (2010-2019).” 2 Januari 2020. <https://sea.ign.com/attack-on-titan/156485/feature/the-best-anime-of-the-decade-2010-2019>.
- , Ikidane Nippon. “Mengunjungi Koryu Space di The Japan Foundation, Jakarta!” 30 Agustus 2019. <https://press.ikidane-nippon.com/id/a00657/>.
- , JAIF Japan-ASEAN Cooperation. “JENESYS Programme.” <https://jaif.asean.org/jaif-component/jenesys-programme/>.
- , Japan Foundation. “What We Have Done.” https://www.jpf.go.jp/e/about/outline/about_05.html.
- , Japan Foundation Jakarta. “Tentang The Japan Foundation.” <https://www.jpf.or.id/id/>.
- , Japan Foundation Jakarta. “The Japan Foundation, Jakarta.” <https://www.jpf.or.id/id/office/>.
- , Japan Interstudy Center Indonesia. “Japan Training Program.” <https://jic.co.id/program/jtp>.
- , Japan Student Service Organization. “History of JASSO.” <https://www.jasso.go.jp/en/about/organization/history/index.html>.
- , Jtb Communication Design. “A Short History of Taiko Drumming in Japanese Culture.” 13 Juni 2019. <https://me.jtbcom.co.jp/blog/2550.html>.
- , KAORI Nusantara. “Tentang KAORI Nusantara.” <https://www.kaorinusantara.or.id/corp/>.
- , Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. “Nikmati Film Jepang Terkini! Pekan Film dan Animasi Jepang Terbesar di Indonesia 2015.” 19 November 2015. https://www.id.emb-japan.go.jp/news15_47.html.
- , Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. “Peringatan 60 Tahun Hubungan Diplomatik Jepang-Indonesia.” https://www.id.emb-japan.go.jp/60years_i.html.

- , Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. “Pusat Informasi, Pendidikan dan Kebudayaan.” <https://www.id.emb-japan.go.jp/infcul.html>.
- , Liputan6. “Jepang Tawarkan Beasiswa Monbukagakusho untuk Guru di Indonesia, Ini Syaratnya.” 19 Desember 2020. <https://www.liputan6.com/global/read/4437130/jepang-tawarkan-beasiswa-monbukagakusho-untuk-guru-di-indonesia-ini-syaratnya>.
- , Ministry of Foreign Affairs of Japan. “Inauguration Ceremony of Anime Ambassador.” 19 Maret 2008. <https://www.mofa.go.jp/announce/announce/2008/3/0319-3.html>.
- , Ministry of Foreign Affairs of Japan. “Japan-Indonesia Relations.” 25 Juli 2019. <https://www.mofa.go.jp/region/asia-paci/indonesia/data.html>.
- , Ministry of Foreign Affairs of Japan. “Japan-Indonesia Relations (Archives).” 30 Maret 2021. <https://www.mofa.go.jp/region/asia-paci/indonesia/archives.html>.
- , Ministry of Foreign Affairs of Japan. “Public Diplomacy.” https://www.mofa.go.jp/policy/culture/public_diplomacy.html.
- , Nagasaki University Center for Japanese Language and Student Exchange. “Scholarship.” https://www.liaison.nagasaki-u.ac.jp/en/?page_id=148.
- , Nspirement, “How Japanese Taught the World the True Meaning of Sportsmanship.” 28 Juli 2018. <https://www.nspirement.com/2018/07/28/how-japanese-taught-the-world-the-true-meaning-of-sportsmanship.html>.
- , Oricon News. “[Annual book ranking] "Kimetsu no Yaiba" is the first in history to dominate various rankings such as BOOK overall & comics simultaneous 1st place Minami Tanaka "Photobook" 1st place in history.” 30 September 2020. <https://www.oricon.co.jp/special/55505/5/>.
- , Shueisha. “Haikyuu!! Jump Comics.” <https://books.shueisha.co.jp/search/search.html?seriesid=36539>.
- , VIZ Media. “Haikyu!!” <https://www.viz.com/haikyu>.
- 5camp. “Top 20 Best Anime of 2014.” *MyAnimeList*. 2 Desember 2015. https://myanimelist.net/featured/960/Top_20_Best_Anime_of_2014.
- ALR. “Akamaru J Community, Komunitas Penggemar Jepang di Padang.” *Japanese Station*. 28 Maret 2016. <https://japanesestation.com/community/local-profiles/akamaru-j-community-komunitas-penggemar-jepang-di-padang>.
- CES. “Penerbitan Manga di Indonesia – Bagian 2: Jalan Panjang dan Berliku Proses Lisensi” *KAORI Indonesia*. 3 April 2021. <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/164445/penerbitan-manga-di-indonesia-bagian-2-jalan-panjang-dan-berliku-proses-lisensi>.

- Gracellia, Jeniffer. "Pengalaman Baca Buku Hemat Uang dan Ruang Lewat Gramedia Digital." *Kompasiana*. 18 Agustus 2021. <https://www.kompasiana.com/jeniffer68599/611d09b106310e030f2e25d2/pengalaman-baca-buku-hemat-uang-dan-ruang-lewat-gramedia-digital>.
- ハイキューー!! .com (@haikyuu_com). *Twitter*. 2 Desember 2016. https://twitter.com/haikyuu_com/status/804587749055418368.
- HAIKYU!! (@Haikyuu_EN). "Haikyuu!! × Japan Men's National Volleyball Team." *Twitter*. 3 November 2019. https://twitter.com/Haikyu_EN/status/1190790901435682816.
- HAIKYU!! (@Haikyuu_EN). "Haikyuu!! × Japan Men's National Volleyball Team New Collaboration Video." *Twitter*. 4 November 2019. https://twitter.com/Haikyu_EN/status/1191062827076861958?s=20.
- HAIKYU!! (@Haikyuu_EN). *Twitter*. 26 Desember 2020. https://twitter.com/Haikyu_EN/status/1342725262702759936?s=20.
- Halloran, Richard. "Tanaka's Explosive Trip." *The New York Times*. 21 Januari 1974. <https://www.nytimes.com/1974/01/21/archives/tanakas-explosive-trip-roots-of-the-antijapanese-outbursts-in.html>.
- Hodgkins, Crystalyn. "Manga Market in Japan Hits Record 612.6 Billion Yen in 2020." *Anime News Network*. 26 Februari 2021. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-02-26/manga-market-in-japan-hits-record-612.6-billion-yen-in-2020/.169987>.
- Jin Woo, Sung. "5 Fakta Menarik Haikyuu!! Komik Olahraga yang Akhirnya Tamat Tahun Ini." *IDN Times*. 13 Agustus 2020. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/sultan-yardi-hijrah/5-fakta-manga-haikyuu-komik-olahraga-yang-akhirnya-tamat-tahun-ini-c1c2/5>.
- Kanul, Aulia Azfar Tri. "3 Alasan Anime Belum Bisa Bebas Tayang di Indonesia." *liniMuda*. 6 November 2020. <https://linimuda.id/hobi/film/alasan-anime-belum-bisa-bebas-tayang-di-indonesia/>.
- Kendall, Philip. "Survey reveals Japan's 'Top 10 Words' – all remarkably positive." *JapanToday*. 11 Februari 2013. <https://japantoday.com/category/features/lifestyle/survey-reveals-japans-top-10-words-all-remarkably-positive>.
- Kozlowski, Michael. "The Future of Manga is Digital." *Good E Reader*. 25 September 2017. <https://goodereader.com/blog/business-news/the-future-of-manga-is-digital>.
- Kusumanto, Dody. "Kami Mewawancarai Distributor Kartu TCG Haikyuu!! di Indonesia: Kartu yang Bisa Dimainkan Siapa Saja!" *KAORI Nusantara*. 5 Desember 2018. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/120226/kami>

mewawancarai-distributor-kartu-tcg-haikyu-di-indonesia-kartu-yang-bisa-dimainkan-siapa-saja.

- Leung, Hilary. "Haikyu!!'s Uplifting Ending, Explained." *CBR*. 20 Juli 2020. <https://www.cbr.com/haikyuu-ending-explained/>.
- Loo, Egan. "Top-Selling Manga in Japan by Series: 2013." *Anime News Network*. 2 Desember 2013. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2013-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-series/2013>.
- Loo, Egan. "Top-Selling Manga in Japan by Series: 2014." *Anime News Network*. 1 Desember 2014. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2014-11-30/top-selling-manga-in-japan-by-series-2014/.81607>.
- Loo, Egan. "Top-Selling Manga in Japan by Series: 2019." *Anime News Network*. 28 November 2019. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-11-27/top-selling-manga-in-japan-by-series-2019/.153758>.
- Loo, Egan. "Top-Selling Manga in Japan by Series: 2020." *Anime News Network*. 30 November 2020. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2020-11-29/top-selling-manga-in-japan-by-series-2020/.166841>.
- Manggala, Thomas. "Kuatkan Kerjasama Budaya dengan Jepang, Kemdikbud Gelar Pameran." *SidoNews*. 2 Agustus 2018. <https://nasional.sindonews.com/berita/1327160/15/kuatkan-kerjasama-budaya-dengan-jepang-kemdikbud-gelar-pameran>.
- Mohamad, Ardyan. "Kisah lobi Jepang di industri mobil RI." *Merdeka.com*. 20 September 201, <https://www.merdeka.com/uang/kisah-lobi-jepang-di-industri-mobil-ri.html>.
- Monson, Christian. "Is Manga More Mainstream Than Anime In Japan?" *Japan Junky*. 28 April 2020. <https://japanjunky.com/is-manga-more-mainstream-than-anime-in-japan/>.
- Muhammad, Fikri. "Serba-Serbi Hype Streaming Anime Subtitle Indonesia." *CNBC Indonesia*. 16 Maret 2019. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190316165929-33-61056/serba-serbi-hype-streaming-anime-subtitle-indonesia>.
- Ngai, Justine. "10 reasons why *Haikyuu* will be your favorite sports anime." *Geek Bomb*. 8 Januari 2017. <https://www.geekbomb.net/10-reasons-why-haikyuu-will-be-your-favorite-sports-anime/>.
- Nguyen, Richie. "15 Best Sports Manga (According to MyAnimeList)." *CBR*. 23 September 2020. <https://www.cbr.com/best-sports-manga-myanimelist-ranked/>.
- Peters, Megan. "Haikyuu Earns Praise from One of Volleyball's Top Athletes." *comicbook*. 27 Oktober 2020.

<https://comicbook.com/anime/news/haikyuu-anime-volleyball-star-praise/>.

- Pineda, Rafael Antonio. "Haikyuu!! Manga to Top 50 Million Copies in Circulation." *Anime News Network*. 2 November 2020. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2020-11-02/haikyu-manga-to-top-50-million-copies-in-circulation/.165843>.
- Poerwanto, Djoko. "Melihat Pesta Komunitas Pencinta Komik di Indonesia Comic Con 2019." *Merdeka.com*. 12 Oktober 2019. <https://www.merdeka.com/foto/artis/1117035/20191012183921-melihat-pesta-komunitas-pecinta-komik-di-indonesia-comic-con-2019-klm-001-djoko-poerwanto.html>.
- Purwadi, Didi. "Kedubes Jepang Gelar Festival Budaya di Jakarta." *Republika*. 15 September 2014. <https://republika.co.id/berita/nasional/umum/14/09/15/nbxz3b-kedubes-jepang-gelar-festival-budaya-di-jakarta>.
- Ramadhan, Muhammad Syahrul. "IABIE Dorong Hidup Kembali Beasiswa Habibie di 2020." *Medcom.id*. 20 Desember 2019. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/4KZ6logK-iabie-dorong-hidupkan-kembali-beasiswa-habibie-di-2020>.
- Ronzi, Kristin. "Religion and Superstition in Japan." *Berkeley Center for Religion, Peace & World Affairs*. 26 Februari 2015. <https://berkeleycenter.georgetown.edu/posts/religion-and-superstition-in-japan>.
- Rustandi, Cantika. "Indonesia and Japan: a role model in bilateral relations." *Economic Research Institute for ASEAN and East Asia*. 14 Februari 2019. <https://www.eria.org/news-and-views/indonesia-and-japan-a-role-model-in-bilateral-relations/>.
- Reynaldi, Videtra. "Penerbitan Manga di Indonesia – Bagian 1: Sejarah Singkat Penerbitan Manga oleh Elex Media." *KAORI Nusantara*. 5 April 2020. <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/143815/penerbitan-manga-di-indonesia-bagian-1-sejarah-singkat-penerbitan-manga-oleh-elex-media>.
- Sembiring, Ira Gita Natalia. "Konser ONE OK ROCK di Jakarta Bakal Digelar 2 Hari." *KOMPAS*. 29 Januari 2020. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/01/29/140808466/konser-one-ok-rock-di-jakarta-bakal-digelar-2-hari>.
- Sharp, Will. "Captain Tsubasa: The Anime Star Who Changed the Face of Japanese Football and Inspired Messi, Iniesta, and Nakata." *These Football Times*. 6 November 2018. <https://thesefootballtimes.co/2018/06/11/captain-tsubasa-the-anime-star-who-changed-the-face-of-japanese-football-and-inspired-messi-iniesta-and-nakata/>.

- Sista. "Gandeng Kedubes Jepang, Ditjenbud Gelar Seminar Arsip Digital." *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan*. 21 Februari 2018. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/gandeng-kedubes-jepang-ditjenbud-gelar-seminar-arsip-digital/>.
- Slay, Widibuyana. "Indonesia Peringkat Ke-2 Pembaca Terbanyak di Dunia." *Tribunlifestyle*. 29 November 2013. <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>.
- Tobing, Christian. "Ini 7 Bioskop di Indonesia yang Tayangkan Violet Evergarden: The Movie." *duniaku IDN Times*. 2 Maret 2021. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/christian-tobing-1/ini-7-bioskop-di-indonesia-yang-tayangkan-violet-evergarden-the-movie>.
- Toh, Alfred. "Most Popular Anime in Japan." *Mipon*. 17 Februari 2021. <https://mipon.org/anime-popular-japan-2020/>.
- Valdez, Nick. "Haikyuu Finally Reaches Massive Sales Milestone." *comicbook*. 2 November 2020. <https://comicbook.com/anime/news/haikyuu-manga-50-million-copies-sales-milestone/>.
- W., Kevin. "Event Mangaka Fire oleh Komunitas Mangaka Indonesia." *KAORI Nusantara*. 2 Maret 2016. <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/46634/event-mangaka-fire-oleh-komunitas-mangaka-indonesia>.
- Zenny. "Inilah Para Juara Shogakukan Manga Awards." *Japanese Station*. 22 Januari 2016. <https://japanesestation.com/anime-manga/manga/inilah-para-juara-shogakukan-manga-awards-ke-61>.
- Zhang, Mary. "Haikyuu!! Isn't Over Yet: The Little Giant's Cultural Legacy." *CBR*. 25 Juli 2020. <https://www.cbr.com/haikyuu-little-giant-cultural-legacy/>.

