

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Secara garis besar, Jepang memiliki beragam kebudayaan yang meliputi kuliner, fashion, film, musik, *anime*, dan seni tradisional Jepang. Dalam rangka memperbaiki citra negatif Jepang pasca kekalahan dalam Perang Dunia II, mereka menerapkan diplomasi budaya untuk mengembalikan citranya yang tercoreng. Jepang mengakui potensi kebudayaannya dan menggunakan keberagaman kebudayaan Jepang sebagai alat untuk menjalankan diplomasi budaya. Keseriusan Jepang dalam memperbaiki citranya tergambar dalam pembentukan The Japan Foundation oleh Kementerian Luar Negeri Jepang. Lembaga ini bertanggung jawab atas pengawasan dan pelaksanaan kegiatan diplomasi budaya Jepang di 24 negara yang berbeda. Tujuan utama diplomasi budaya Jepang adalah untuk menyebarkan pengaruh budayanya serta menjalin dan menjaga persahabatan Jepang dengan negara-negara internasional. Salah satu negara yang menjadi target aktivitas diplomasi Jepang adalah Indonesia, yang dikenal sebagai bekas jajahan Jepang pada masa Perang Dunia II.

Dapat terlihat bahwa sebenarnya Jepang memiliki unsur kebudayaan yang sangat kuat dalam segi budaya tradisional dan juga budaya populernya. Kecintaan masyarakat Jepang yang sangat melekat dengan aspek kebudayaannya menjadi suatu ciri khas yang menandakan bahwa masyarakat Jepang sangat memegang kuat budaya yang mereka miliki. Melihat potensi tersebut, maka hal tersebut

dimanfaatkan pemerintah Jepang supaya tetap mempertahankan aspek kebudayaan tersebut dan secara bersamaan menggunakannya sebagai alat untuk memperkuat negara mereka. Dengan begitu, disini jugalah serial *anime* Doraemon merupakan salah satu budaya populer yang digunakan dalam mewujudkan rangkaian diplomasi budaya Jepang.

Kebudayaan Jepang cukup berhasil direpresentasikan dan dipromosikan baik itu secara langsung maupun tidak langsung melalui serial *anime* Doraemon sebagai *nation brand*. Keberhasilan diplomasi budaya tersebut berjalan lurus dengan adanya perkembangan rekognisi serta pergeseran budaya. Hal tersebut membuat film animasi yang mengusung unsur budaya ini kemudian semakin diakui, diminati, dan diapresiasi oleh Indonesia. Selain itu, keberhasilan diplomasi budaya ini juga membantu Jepang dalam mempromosikan budaya kepada Indonesia, sehingga kemudian dapat membuka pintu lain dalam menjalin kerjasama lebih lanjut dengan beragam aktor yang ada di Indonesia.

Berdasarkan pertanyaan penelitian “Bagaimana upaya diplomasi budaya melalui *anime* Doraemon sebagai strategi *nation branding* Jepang di Indonesia?”, dapat disimpulkan bahwa dengan upaya pendekatan *soft power* melalui *anime* Doraemon tersebut, terlihat beragam pendekatan yang dilakukan pemerintah melalui strategi *nation branding* oleh Jepang dalam memperkenalkan kebudayaannya. Terdapat beberapa beberapa jenis acara yang berusaha Jepang lakukan dalam melaksanakan diplomasi budaya, seperti dalam bentuk kunjungan Doraemon sebagai duta besar *anime* di Indonesia, festival musik dan seni “Ennichisai” di Indonesia, ataupun “Doraemon 100 secret Gadget Expo” serta

menerapkan official media sosial Doraemon di beberapa platform. Di sisi lain, pengaruh kebudayaan yang berhasil mempengaruhi masyarakat Indonesia secara tidak langsung melalui *anime* Doraemon pada akhirnya terwujudkan ditengah kehidupan masyarakat Indonesia seperti maraknya penjualan kue dorayaki, penggunaan pakaian tradisional yukata/kimono dalam beberapa *event* Jepang seperti *cosplay*, identitas bunga sakura, serta berbagai aspek wisata lainnya. Pengaruh tersebut telah membawa pengaruh kepada masyarakat Indonesia dalam beberapa aspek yang terlihat melalui penjelasan pada bab sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku dan Jurnal :

- Abdulla, Sri Muliati. "Social Cognitive Theory : A Bandura Thought Review Published in 1982-2012." Volume 18, No.1, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2019.
- Dinnie, Keith. "Nation Branding: Concepts, Issues, Practice." Oxford: Butterworth-Heinemann, 2008.
- Erwindo, Caraka W. "Efektifitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime dan Manga sebagai Nation Branding." Jurnal Analisis Hubungan Internasional, Vol.7 No.2, Mei 2018.
- Hayden, Craig. "The Rhetoric of Soft Power Public Diplomacy in Global Contexts." Lexington Books, 2012.
- Hills, Matthew. "Fan Cultures." London : Routledge 1<sup>st</sup> Edition, 2022.
- Japanese Station, Tim. "Japanese Station." Jagakarsa: Bukune, 2015.
- Japan, Ministry of Foreign Affairs of. "MOFA, Diplomatic Bluebook 2009." Chapter I Overview: International Situation and Japanese Diplomacy in 2008. Tokyo, 2008.
- Kaneva, Nadia. "Branding Post-Communist Nations : Marketizing National Identities in the New Europe." Volume 33, New York: Routledge, 2012
- Kelts, Roland. "Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S." Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. "Marketing Management." Volume 14. Prentice Hall, 2012
- McGray, Douglas. "Japan's Gross National Cool." Foreign Policy, No. 130. Mei – Juni, 2022.

- Mustaqim, Sidik A. "Upaya Jepang dalam Mempopulerkan Program Cool Japan sebagai Nation Branding." *eJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 2018.
- Nye, Joseph S. "The Powers to Lead." New York: Oxford University Press, 2008.
- Pradipta, Raditya Rangga. "Pengaruh Soft Power Budaya Populer Jepang Terhadap Perkembangan Bidang Industri Kreatif Indonesia Tahun 2009 – 2015." *FISIP UKI, Jurnal Ilmu Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia*.
- Praditya, Herpinando Trisnu & Puguh Toko Arisanto. "Cool Japan Initiative Sebagai Multitrack Diplomacy Jepang dalam Menyebarkan Budayanya di Indonesia 2011-2019." *Global & Policy* Vol.9, No.1, Januari-Juni 2021.
- Rana, Kishan S. "21st-Century Diplomacy: A Practitioner's Guide Key Studies in Diplomacy." London: Bloomsbury Academic, 2011.
- Reynaldi, Raihan, Habib Rohmani. "Pengaruh Terpaan Media Anime Jepang terhadap Gaya Hidup dan Perilaku Introvert Mahasiswa Otaku." *Journal of Digital Communication and Design*, 2022.
- Rosendorf, Neal M. "A Cultural Public Diplomacy Strategy. New York." Palgrave Macmillan, 2009.
- Szondi, Gyorgy. "Public Diplomacy and Nation Branding: Conceptual Similarities and Differences." *Netherlands Institute of International Relations "Clingendael"*, 2008.
- Tomlinson, John. "Cultural Imperialism: A Critical Introduction." *ACLS History E-Book Project*, 31 Desember 1899.
- Uche, Onyigbo Stephen. "The Role of Film in Brand, Branding, Rebranding, and International Diplomacy: Collected Essays." *Arabian Journal of Business and Management Review (OMAN Chapter)* Vol. 2, No.3; Oct. 2012.
- Warsito, Tulus dan Wahyuni Kartikasari. "Diplomasi Kebudayaan Dalam Konsep dan Relevansi Bagi Negara Berkembang: Studi Kasus Indonesia." Yogyakarta: Ombak 2007.

Widyatomo, Nicko Retnanto. "Strategi Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang dalam Memperkuat Soft Power dan Meningkatkan Pendapatan Industri Kreatif Melalui Kebijakan Cool Japan/Creative Industries Tahun 2010-2016." *Global & Policy* Vol. 5, No. 1. Januari-Juni 2017.

Yamaguchi Katsunori, Yasushi Watanabe, "Mamoru. Nihon animēshon Eigashi = the History of Japanese Animation." Yūbunsha, 1977.

Yoon, Yang Seung. "40 tahun Hubungan Indonesia-Korea Selatan." Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005.

### **Situs Web :**

Afza, Faris. "Desain Interior Ala Jepang Yang Dinamis Dan Serba Minimalis." *InteriorDesign.id*, 10 November 2022. <https://interiordesign.id/rumah-jepang/>. (diakses pada 25 Mei 2023).

Analytics, Parrot. "Anime and Asian Series Dominate 4th Annual Global TV Demand Awards, Highlighting Industry and Consumer Trends towards International Content." *WFMZ.com*, 25 Januari 2022. [https://www.wfmz.com/news/pr\\_newswire/pr\\_newswire\\_entertainment/anime-and-asian-series-dominate-4th-annual-global-tv-demand-awards-highlighting-industry-and-consumer/article\\_28591ec0-befe-57c6-99c3-eebe66ad66c5.html](https://www.wfmz.com/news/pr_newswire/pr_newswire_entertainment/anime-and-asian-series-dominate-4th-annual-global-tv-demand-awards-highlighting-industry-and-consumer/article_28591ec0-befe-57c6-99c3-eebe66ad66c5.html). (diakses pada 18 Maret 2023).

Animations, The Association of Japanese. "Anime Industry Report 2017." *The Association of Japanese Animations*. <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. (diakses pada 5 Juni 2023).

Arrazi, Fakhrudin. "Sensasi Menikmati Lanskap Kota Padang Sore Dan Malam Di Puncak Bukit Nobita." *Padangkita.com*, 3 November 2020. <https://padangkita.com/sensasi-menikmati-lanskap-kota-padang-sore-dan-malam-di-puncak-bukit-nobita/>. (diakses pada 19 Mei 2023).

Barder, Ollie. "Netflix Is Currently Funding 30 Original Anime Productions." *Magazine*, 19 Oktober 2017. <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/10/18/netflix-is-currently-funding-thirty-original-anime-productions/?sh=10924f143aad>. (diakses pada 18 Maret 2023).

CRIC. “Copyright Law of Japan.” <https://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>. (diakses pada 21 Maret 2023).

Developer, Medcom.id. “Serunya Lihat Pameran 100 Doraemon Secret Gadget Expo.” Medcom.id, 23 Desember 2014. <https://www.medcom.id/rona/wisata-kuliner/ybDE5zZk-serunya-lihat-pameran-100-doraemon-secret-gadget-expo>. (diakses pada 8 Mei 2023).

Diskominfo. “Bukit Nobita.” padang.go.id, 28 Februari 2022. <https://padang.go.id/bukit-nobita>. (diakses pada 19 Mei 2023).

Indonesia, Kedutaan Besar Jepang di. “, “Pelantikan ‘Doraemon’ Sebagai Duta Besar Budaya Animasi Dan Kunjungan Kehormatannya Ke Kedutaan Besar Jepang.” Press Release, 17 Juni 2008. [https://www.id.emb-japan.go.jp/news08\\_23.html](https://www.id.emb-japan.go.jp/news08_23.html). (diakses pada 8 Mei 2023).

Iwamoto, Tetsu. “Happy Birthday! Doraemon Will be Born 100 Years From Today.” 2012. [http://ajw.asahi.com/article/cool\\_japan/style/AJ201209030098](http://ajw.asahi.com/article/cool_japan/style/AJ201209030098). (diakses pada 2 November 2022)

Indrawan, Aditya Fajar. “Kisah Baru Doraemon Dan Nobita Dalam Stand by Me 2.” VOI. VOI.ID, 16 Desember 2019. <https://voi.id/lifestyle/863/kisah-baru-doraemon-dan-nobita-dalam-i-stand-by-me-i-2>. (diakses pada 23 Maret 2023).

Joy, Mas. , “Ennichisai 2015 Akan Diselenggarakan Pada 9-10 Mei 2015.” Japanese Station, 15 Maret 2015. <https://japanesestation.com/events/upcoming-events/ennichisai-2015-akan-diselenggarakan-pada-9-10-mei-2015>. (diakses pada 8 Mei 2023).

Kamil, Ati. “Ayo Berburu Makanan Favorit Doraemon.” KOMPAS.com, 30 Juni 2012. <https://nasional.kompas.com/read/2012/06/30/22103575/ayoberburumakanan.favorit.doraemon>. (diakses pada 8 Mei 2023)

METI. “METI to Start the First Cross-Industry Anti-Piracy Measures for Manga and Anime.” 2014.

[http://www.meti.go.jp/english/press/2014/0730\\_01.html](http://www.meti.go.jp/english/press/2014/0730_01.html). (diakses pada 21 Maret 2023).

Ningsih, Widya Lestari, "Sejarah Anime: Awal Kemunculan Dan Perkembangannya Di Indonesia" KOMPAS.com, 18 Mei, 2022. <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/18/090000679/sejarah-anime-awal-kemunculan-dan-perkembangannya-di-indonesia?page=all>. (diakses pada 10 Maret 2023).

Norris, Craig. "Manga, Anime, and Visual Art Culture." *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, (2009): 236. <https://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521880473.014>. (diakses pada 18 Maret 2023).

Otmazgin, Nissim Kadosh. "Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia." Routledge. Diakses pada 27 September 2022. <http://www.tandfonline.com/loi/capr20.u> (diakses pada 27 September 2022).

Ressler, Karen. "Report: Anime Industry Up 12% in 2015". <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-09-29/report-anime-industry-up-12-percent-in2015/.107055>. (diakses pada 27 September 2022).

Saihombing, Nurhasanah Arumsari. "Bunga Sakura Dalam Budaya Dan Diplomasi Jepang." *Kumparan*, 14 Maret 2019. <https://kumparan.com/nurhasanah-arumsari-sihombing/1523207443791/full>. (diakses pada 9 Mei 2023).

Saunders, Richard. "How Did Anime Start – Origins of a Worldwide Phenomenon." *Comic Years*, 12 Maret 2021. <https://comicyears.com/anime-news/how-did-anime-start-find-out-how-anime-started>. (diakses pada 14 Maret 2023).

Tan, Yvette. , "How a Demon-Slaying Film Is Drawing Japan Back to the Cinemas." *BBC News*, 30 Oktober 2020. <https://web.archive.org/web/20201103161257/https://www.bbc.com/news/world-asia-54730487>. (diakses pada 19 Maret 2023).

Teffen. "Trouble at Home: Anime & Manga Piracy Increasing in Japan." 2017. <https://goboiano.com/trouble-at-home-anime-manga-piracy-increasing-in-japan/>. (diakses pada 21 Maret 2023).



- Wahyuningsih, Merry. "Asal Usul Dorayaki, Camilan Favorit Doraemon." *Gaya hidup*, 2 Desember 2014. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20141202150507-262-15276/asal-usul-dorayaki-camilan-favorit-doraemon>. (diakses pada 8 Mei 2023).
- . "A Small Glimpse into the History of Japanese Anime." *Go! Go! Nihon*, 19 Agustus 2021. <https://gogonihon.com/en/blog/a-small-glimpse-into-history-of-japanese-anime/>. (diakses pada 18 Maret 2023).
- . "A Short History of Anime Guide." *Japan City Tour*, 8 Maret 2021. Diakses pada 10 Maret 2023. <https://www.japancitytour.com/info/short-history-anime.html>. (diakses pada 10 Maret 2023).
- . "Anime." *Encyclopædia Britannica*, 20 Februari 2023. Diakses pada 10 Maret 2023. <https://www.britannica.com/art/anime-Japanese-animation>. (diakses pada 10 Maret 2023).
- . "Doraemon Diangkat Jadi Duta Besar," *detiknews*, 20 Maret 2008. <https://news.detik.com/berita/d-911226/doraemon-diangkat-jadi-duta-besar>. (diakses pada 1 November 2022).
- . "How Does CGI in Anime Affect the Viewing Experience?." *Animost Studio*, 3 Juli 2022. <https://animost.com/ideas-inspirations/how-does-cgi-in-anime-affect-the-viewing-experience/>. (diakses pada 18 Maret 2023).
- . "Kimono Dan Yukata, Ini Berbagai Perbedaannya." *FWD Indonesia*. , <https://www.fwd.co.id/id/fwdmax/passionstory-fashion-and-music/kimono-dan-yukata-ini-berbagai-perbedaannya/>. (diakses pada 10 Mei 2023).
- . "Pameran 'Doraemon 100 Secret Gadget Expo' Hadir Di Jakarta." *detikhot*, 4 November 2014. <https://hot.detik.com/art/d-2738594/pameran-doraemon-100-secret-gadget-expo-hadir-di-jakarta>. (diakses pada 2 November 2014).
- . "Pasaran Internasional Industri Anime Meningkatkan! Tapi Ternyata Hasilnya." *BetaOtaku*, 3 Mei 2018. <https://www.akibanation.com/pasar-inter-industri-anime-merugi/>. (diakses pada 27 September 2022).

- . "Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah Ke Indonesia." CNN Indonesia, 18 Agustus 2020. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>. (diakses pada 27 September 2022).
- . "The All-New 'Doraemon' Premieres on TV Asahi with an Hour-Long Special and More." The Japan Times, February 7, 2013. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2005/04/10/tv/the-all-new-doraemon-premieres-on-tv-asahi-with-an-hour-long-special-and-more/>. (diakses pada 23 Maret 2023).