

**PERAN DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG MELALUI ANIME
TERHADAP PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ramzyfa Fawwazsyah Ashari

17.95.0011

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**PERAN DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG MELALUI ANIME
TERHADAP PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Hubungan Internasional



disusun oleh

Ramzyfa Fawwazsyah Ashari

17.95.0011

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERAN DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG MELALUI ANIME TERHADAP PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramzyfa Fawwaszyan Asahri

17.95.0011

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal **24 Februari 2022**

Dosen Pembimbing,

Aditya Maulana Hasymi, S.IP, M.A

NIK. 190.302.367

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERAN DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG MELALUI ANIME TERHADAP PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramzyfa Fawwaszyan Asahri

17.95.0011

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Seftina Kuswardini, S.IP, M.A
NIK. 190.302.305

Sannya Pestari Dewi, S.IP, M.A
NIK. 190.302.411

Aditya Maulana Hasymi, S.IP, M.A
NIK. 190.302.367

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional
Tanggal

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom
NIK. 190.302.125

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Maret 2022



Ramzyfa Fawwazsyah Ashari

17.95.0011

MOTTO

“Barang siapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan kami berikan kepadanya kehidupan yang baik, dan sesungguhnya akan kami berikan balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.”

(Q.S An-Nahl: 97)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa penuh rasa syukur karya ini penulis persembahkan untuk:

- Allah SWT, yang memberikan hidup dan memegang matinya setiap makhluk tanpa-Nya tulisan ini tiada bermakna.
- Bapak dan Ibu saya tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, semangat, pengorbanan, dukungan, dan kesabaran yang tiada henti.
- Adik-adik saya yang selalu memberikan semangat, do'a dan dukungan kepada saya.
- Bapak Aditya Maulana Hasymi, M.A. yang selalu memberikan arahan, dukungan, dan ilmu didalam menjalankan penelitian ini.
- Teman-teman KOMAHI dan AEC yang selalu memberi dukungan.
- Hana Fardilla yang selalu menjadi tempat sharing.
- Teman-teman kelas Lyan, Dok, Firda, Putra, Romi, Ratih, Achlis, Dinta, Ryka, Astri, Uni, Reynald, Bagus, Aqsal, Anggi, Dimas, Riyanto, Eda, Irden, Ayu, Marni, Pika, Rifki, Tasya, Syahrul, dan Zainal yang sudah menjadi teman yang baik selama ini.
- Diri saya sendiri. Saya mengapresiasi diri saya sendiri atas terlaksananya penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat serta salam penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERAN DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG MELALUI *Anime* TERHADAP PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF INDONESIA” dengan baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Hubungan Internasional di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan. Selain itu, terselesainya penyusunan skripsi ini adalah berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala berkah, hidayah bimbingan dan keridhoan ilmu-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Nabi Agung Muhammad SAW yang selalu menjadi panutan dan suri tauladan.
3. Kedua orang tua dan adik penulis sebagai sosok luar biasa yang memberikan segala dukungan dan semangat baik moril maupun material.

4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan kebijaksanaan akademik kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
5. Bapak Aditya Maulana Hasymi, M.A selaku dosen pembimbing penulis, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Jurusan Hubungan Internasional Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan yang terbaik dan masukan sehingga penulis dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat.
7. Teman – teman satu angkatan 17 HI yang telah mendukung dan memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan bermanfaat untuk penulis maupun pembaca.

DAFTAR ISI

COVER.....	2
PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Bab	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Diplomasi Kebudayaan.....	7
2.1.2 <i>soft power</i>	8
2.1.3 Ekonomi Kreatif.....	10
2.2 Penelitian Terdahulu	12
2.3 Kerangka Pemikiran.....	17

2.4 Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III	20
METEDOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
3.2 Teknik Pengumpulan Data	22
3.2 Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV	24
HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Peran kebijakan luar negeri Jepang terkait Anime	24
4.2 Implementasi Diplomasi Kebudayaan Anime dalam Hubungan Bilateral Indonesia-Jepang	27
4.3 Pengaruh Diplomasi Kebudayaan Anime Terhadap Ekonomi Kreatif di Indonesia	31
4.3.1. Pengaruh Diplomasi Kebudayaan Anime Pada Sub-Sektor Kuliner	35
BAB V	38
PENUTUP.....	38
5.1 Simpulan.....	38
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Doraemon sebagai Duta Besar Anime Jepang.....	2
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 4.1 Japanese Diplomatic Bluebook membahas tentang Anime	25
Gambar 4.2 Japan’s Likableness Survey by Aun Consulting Inc 2012..	48
Gambar 4.3 Global Recorded Music Revenues by Segment 2019.....	50
Gambar 4.4 2020 Global Games Market (Per Region).....	51
Gambar 4.5 Ekspor Sektor Ekraf Tahun 2019 Dan Ekspor Ekraf Menurut Subsektor	52
Gambar 4.6 Distribusi Tenaga Kerja Ekraf Berdasarkan Subsektor Tahun 2019.....	52
Gambar 4.7 Top 3 Sektor Ekraf Per-Region.....	54

INTISARI

Salah satu fenomena yang berkembang pesat dewasa ini di kalangan anak muda adalah budaya populer. Salah satu budaya yang populer di dunia saat ini yaitu *Anime* yang berasal dari Jepang. Gagasan pemerintah Jepang untuk memperkuat *soft power* adalah dengan memanfaatkan *Anime* sebagai alat diplomasi mereka. Dalam rangka memperkuat *soft power* dan diplomasi yang berkelanjutan pada suatu negara lain, pemerintah Jepang telah menyebutkan dalam *Diplomatic Blue Book* tentang "*Cool Japan*" yang bertujuan untuk membangun ketertarikan masyarakat pada negara lain terhadap budaya Jepang.

Data yang diperoleh merupakan hasil dari penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya, seperti kebijakan luar negeri pemerintah Jepang yang dituang dalam "*Diplomatic Blue Book: Japanese Diplomacy and International Situation*" yang mengatur bidang "*Foreign Policy to Promote National and Global Interest*", kemudian hasil dari penelitian yaitu terkait perkembangan *Anime* di Jepang dan pengaruh budaya Jepang terhadap perkembangan industri kreatif di Indonesia, serta data lain seperti berita hingga laporan terkait lainnya.

Dalam hal ini, keseriusan pemerintah Jepang dalam menjalankan strategi diplomasinya diharapkan akan berdampak pada masyarakat di Indonesia yang mengagumi budaya Jepang. Dan fenomena tersebut tidak hanya mengenai penyebaran *soft power* Jepang saja, namun hal tersebut mampu memberikan pengaruh yang memiliki nilai ekonomi kreatif. Dengan semakin meningkatnya masyarakat Indonesia yang mengagumi Jepang, maka Jepang mengharapkan kedepannya akan semakin banyak pula kebijakan-kebijakan yang bisa mendukung banyak hal yang berkaitan dengan Jepang. Penelitian ini menjelaskan upaya dan bagaimana peran diplomasi kebudayaan yang digunakan Jepang untuk meningkatkan *soft power* dengan memberikan pengaruh terhadap pengembangan industri kreatif di Indonesia. Studi ini juga akan mengeksplorasi bagaimana prospek masa depan industri kreatif di Indonesia yang dipengaruhi oleh budaya populer Jepang melalui *Anime*.

Kata kunci: Diplomasi Publik, *soft power*, Budaya Populer Jepang, *Anime*, Industri Kreatif

ABSTRACT

One of the rapidly growing phenomena among young people today is popular culture. One of the most popular cultures in the world today is Anime, which originates from Japan. The idea of the Japanese government to strengthen soft power is to use Anime as an instrument of their diplomacy. In order to strengthen soft power and sustainable diplomacy in other countries, the Japanese government has mentioned in the Diplomatic Blue Book about "Cool Japan" which aims to build public interest in other countries towards Japanese culture.

The data obtained is the result of the previous studies, such as the Japanese government's foreign policy as stated in the "Diplomatic Blue Book: Japanese Diplomacy and International Situation" which regulates the field of "Foreign Policy to Promote National and Global Interest", the results of research related to the development of Anime in Japan and the influence of Japanese culture on the development of the creative industry in Indonesia, as well as other data such as news to other related reports.

In this case, Japanese government is serious in carrying out its diplomatic strategy and expected to have an impact towards the people in Indonesia who admire Japanese culture. This phenomenon is not only about the spread of Japanese soft power, but also to have an ability to influence creative economic value. With the increasing number of Indonesian people who admire Japan, Japan hopes that in the future there will be more policies that can support many things related to Japan. This study explains the efforts and how cultural diplomacy is used by Japan to increase their soft power by influencing the development of creative industries in Indonesia. This study will also explore how the prospects of the creative industry in Indonesia are influenced by Japanese popular culture through anime.

Keywords: *Public Diplomacy, soft power, Japanese Popular Culture, Anime, Creative Industries*