

DAFTAR ISI

ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
Bab II Kerangka Berpikir	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Kerangka Teori	9
2.2.1. Neoliberalisme	9
2.2.2. Diplomasi Budaya	12

2.2.3 Diplomasi Publik.....	13
2.2.4. Budaya Populer	16
Bab III Metode Penelitian	18
3.1. Pendekatan Ilmiah.....	18
3.2. Metode Penelitian	18
3.3. Teknik Pengumpulan Data	19
3.4. Teknik Analisis Data.....	19
Bab IV Analisis	21
4.1. Perkembangan Budaya Jepang di Indonesia pada 2010-2021.....	21
4.1.1. Periode 2010-2013: Bangkitnya Para Otaku	21
4.1.2. Periode 2014-2016: Era Kegelapan bagi “Jejepangan”.....	25
4.1.3. Periode 2016-sekarang: Masanya Wibu Berkarya.....	27
4.1.4. Periode 2020: Menjadi Wibu Generasi Z.....	27
4.2. Klasifikasi Festival Budaya Jepang	29
4.2.1. Festival yang Bernapaskan Budaya.....	29
4.2.2. Festival yang Bertujuan Komersil.....	31

4.3 ... Studi Kasus: <i>Jakarta-Japan Matsuri</i> dan Diplomasi yang Terkandung di dalamnya	33
Bab V Kesimpulan	45
5.1. Kesimpulan	45
5.2. Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR ISTILAH



AFAID	: Anime Festival Asia Indonesia
ComiVuro	: Comic Frontier Virtual
DJ	: <i>Disk Jockey</i>
GJUI	: Gelar Jepang Universitas Indonesia
ICC	: Indonesia Comic Convention
IPTEK	: Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
JJM	: Jak Japan Matsuri
JNTO	: <i>Japan National Tourism Organization</i>
Malari	: Malapetaka Lima Belas Januari
SAO	: <i>Sword Art Online</i>