

ABSTRAK

Tashya Libria Istanto (00000013210)

ANIME DAN MANGA SEBAGAI INSTRUMEN KEBIJAKAN LUAR NEGERI JEPANG DALAM MEMPERERAT HUBUNGAN BILATERAL JEPANG-INDONESIA

(xii + 60 halaman; 6 gambar; 3 lampiran)

Kata Kunci: konstruktivisme, *soft power*, kebijakan luar negeri, diplomasi publik dan budaya populer

Jepang terkenal dengan budayanya yang beragam dan juga mendunia, mulai dari tempat rekreasi wisata, makanan, hingga kultur seninya dan salah satunya *anime* dan *manga*. *Anime* dan *manga* merupakan sebuah seni ilustrasi, *Manga* merupakan sebuah susunan gambaran yang membentuk sebuah cerita atau lebih dikenal dengan komik Jepang dan *anime* adalah animasi kartun yang membentuk sebuah video. Setelah hadirnya *anime* maupun *manga* di Indonesia, tentunya membuat kaum muda menjadi lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. Hal ini, merupakan salah satu bentuk *soft power* Jepang. Tanpa disadari, Jepang yang mempopulerkan budayanya sampai tingkat manca negara telah menanamkan ideologi-ideologi dasarnya seperti sejarah, tradisi, kehidupan sosial maupun makanannya yang dibuat dalam bentuk hiburan yang ditayangkan melalui *anime* dan *manga*. Maka dari itu, anak-anak yang tumbuh dan berkembang didampingi oleh hiburan *anime* dan *manga* menerapkan nilai-nilai dan citra Jepang yang ingin dibangun di Indonesia dengan instrumen *soft power*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penulis menggunakan metode ini karena dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan data-data dan informasi yang diperoleh dari data sekunder, sedangkan data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini antara lain berupa artikel ilmiah, jurnal, media cetak, media *online* dan buku-buku.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Anime* dan *manga* dapat dijadikan sebagai instrumen kebijakan luar negeri oleh Jepang karena dari keunikan dari budaya populer Jepang tersebut dijadikan sebagai pintu masuk oleh Pemerintah Jepang untuk memulai atau menjalankan diplomasi dengan negara-negara lain, termasuk Indonesia. Dengan pengenalan nilai-nilai budaya yang dilakukan Jepang di Indonesia misalnya melalui instumen *manga* dan *anime*, Jepang berhasil memberikan kesan yang kuat terhadap masyarakat di Indonesia khususnya kaum muda tentang nilai-nilai Jepang. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Jepang dengan memberikan penghargaan kepada seniman *manga* dari seluruh dunia, seperti memberikan hadiah di acara “*The World Cosplay Summit*”, dan menunjuk beberapa orang wanita untuk menjadi duta *cosplay* dalam upaya mempromosikan street jalanan Jepang keluar negeri.

Referensi: 7 buku (2000 - 2017) + 34 jurnal + 13 website + 1 media massa

ABSTRACT

Tashya Libria Istanto (00000013210)

ANIME AND MANGA AS JAPANESE FOREIGN POLICY INSTRUMENTS IN ENHANCING JAPANESE-BILATERAL RELATIONS

(xii + 60 pages: 6 images; 3 attachments)

Keywords: constructivism, soft power, foreign policy, public diplomacy and popular culture

Japan is famous for its diverse culture and is also worldwide, ranging from tourist recreation areas, food, to its artistic culture. One of them is anime and manga. Anime and manga are an illustration art, Manga is an arrangement of images that forms a story or better known as Japanese comics and anime is a cartoon animation that forms a video. After the presence of anime and manga in Indonesia, of course it makes young people become more interested in learning Japanese. This, is one form of Japanese soft power. Unwittingly, Japan, which popularized its culture to the international level, has instilled its basic ideologies such as history, traditions, social life and food which are made in the form of entertainment that is displayed through anime and manga. Therefore, children who grow up and are accompanied by anime and manga entertainment apply Japanese values and images that they want to build in Indonesia with soft power instruments.

This research uses a qualitative approach with descriptive research methods. The author uses this method because in conducting research, the author uses data and information obtained from secondary data, while secondary data needed in this study include scientific articles, journals, print media, online media and books.

The results showed that Anime and manga can be used as instruments of foreign policy by Japan because of the uniqueness of Japanese popular culture used as an entrance by the Japanese Government to start or run diplomacy with other countries, including Indonesia. With the introduction of cultural values carried out by Japan in Indonesia for example through manga and anime instruments, Japan has succeeded in giving a strong impression to the people in Indonesia, especially young people, about Japanese values. Efforts made by the Japanese government to spread popular culture through anime and manga as public diplomacy instruments by awarding manga artists from around the world, such as giving prizes at the "The World Cosplay Summit" event, and appointing several women to be cosplay ambassadors in efforts to promote Japanese street streets abroad.

Reference: 7 books (2000 - 2017) + 34 journals + 13 websites + 1 mass media