

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....  | ii   |
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING DOSEN AKHIR .....  | iv   |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR .....   | v    |
| ABSTRAK.....  | vi   |
| <i>ABSTRACT.....</i>  | vii  |
| KATA PENGANTAR .....  | viii |
| DAFTAR ISI.....   | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....   | xiii |
| DAFTAR ISTILAH .....  | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....  | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....  | 7    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....   | 7    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....  | 8    |
| 1.5 Sistematika Penulisan .....   | 8    |
| BAB II KERANGKA BERPIKIR.....   | 10   |
| 2.1 Tinjauan Pustaka.....   | 10   |
| 2.1.1 Strategi Diplomasi Budaya Jepang di Indonesia.....  | 10   |
| 2.1.2 Siasat Bisnis Jepang Melalui Penyebaran Diplomasi di Indonesia.....   | 12   |
| 2.2 Teori dan Konsep.....   | 14   |
| 2.2.1 <i>Neoliberalisme</i> .....   | 14   |
| 2.2.2 Soft Power.....   | 16   |
| 2.2.3 Diplomasi Ekonomi dan Budaya.....   | 18   |
| 2.3 Sejarah Budaya “ <i>Cool Japan</i> ” dan Diplomasi Budaya Jepang di Indonesia<br>melalui <i>Manga</i> , <i>Anime</i> dan <i>Cosplay</i> ..... | 20   |
| 2.3.1 <i>Manga</i> .....  | 30   |
| 2.3.2 <i>Anime</i> .....  | 34   |
| 2.3.3 <i>Cosplay</i> .....  | 38   |
| BAB III METODOLOGI.....   | 43   |
| 3.1 Pendekatan Penelitian .....   | 43   |

|   |    |
|---|----|
| 3.2 Metode Penelitian .....   | 44 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....   | 44 |
| 3.4 Teknik Analisis Data .....  | 45 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....   | 46 |
| 4.1 Perkembangan Kerja Sama Dibalik Hubungan Diplomasi antara Jepang dan Indonesia.....   | 46 |
| 4.2 Keuntungan Ekonomi dan Bisnis praktik diplomasi <i>Soft Power</i> Jepang melalui program <i>Cool Japan</i> Melalui Dukungan Penuh Pemerintah..... | 54 |
| 4.3 Kerugian yang di alami Jepang dalam menjalankan diplomasi Cool Japan di Indonesia.....  | 64 |
| 4.4 Pelanggaran Hak Cipta di Industri Anime dan Manga serta Strategi Perlindungan Produk Tiruan terhadap Ekonomi Kreatif Jepang .....                 | 69 |
| BAB V PENUTUP .....   | 72 |
| 5.1 Kesimpulan .....  | 72 |
| 5.2 Saran .....   | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 75 |
| Buku .....  | 75 |
| Artikel Jurnal .....  | 76 |
| Internet .....  | 78 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.1 Gibran Rakabuming Raka Berfoto Bersama Cosplayer Naruto dan Demon Slayer di Surakarta .....                    | 26 |
| Gambar 4.2 Gibran Rakabuming Raka Menggunakan <i>Background Anime Naruto</i> pada saat Wawancara Zoom Bersama TVOne ..... | 27 |
| Gambar 4.3 Gibran Rakabuming Raka Menggunakan Kostum Anime Boruto saat Mengunjungi GEMAZ Festival 2024 .....              | 27 |
| Gambar 4.4 Anies Baswedan Bergaya <i>Sasageyo</i> dan Gibran Rakabuming Raka Memakai Baju dengan Logo <i>Anime</i> .....  | 28 |
| Gambar 4.5 <i>Selebgram</i> Fadil Jaidi Memperkenalkan <i>Anime Attack on Titan</i> pada Anies Baswedan .....             | 29 |
| Gambar 4.6 Kolaborasi Chatime x <i>One Piece</i> .....  | 63 |
| Gambar 4.7 Kolaborasi Parfum Runa x <i>Demon Slayer : Kimetsu No Yaiba</i> .....  | 64 |
| Gambar 4.8 Kolaborasi Sepatu Johnson x <i>My Hero Academia</i> .....  | 64 |

## DAFTAR ISTILAH

|           |   |
|-----------|---|
| J-LOD     | : Japan Content Localization and Distribution           |
| METI      | : <i>Ministry of Economic, Trade and Industry</i>       |
| MOFA      | : <i>Ministry of Foreign Affair</i>                     |
| IJEPA     | : <i>Indonesia Japan Economic Partnership Agreement</i> |
| KEMDIKBUD | : <i>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</i>          |
| AFA       | : <i>Anime Festival Asia</i>                            |
| ICC       | : <i>Indonesia Comic Con</i>                            |
| WCS       | : <i>World Cosplay Summit</i>                           |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A.....A-1**

Lembar Monitoring Bimbingan

**LAMPIRAN B.....B-1**

*Curriculum Vitae*

**LAMPIRAN C.....C-1**

Uji Similiaritas

