

BAB V PENUTUP

Pada bagian bab V ini, penulis akan menutup seluruh rangkaian penulisan penelitian dengan memberikan beberapa kesimpulan mengenai hasil dan pembahasan yang sudah penulis temukan dan analisis dengan sebaik-baiknya. Selain menulis kesimpulan secara menyeluruh, penulis akan menulis beberapa rekomendasi yang bersifat akademis dan praktis. Dengan demikian, penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat untuk masa depan. Akibatnya, penulis mengakhiri bab dengan kesimpulan dan saran.

5.1 Kesimpulan

Pada dasarnya fungsi dan tujuan utama diplomasi di bidang budaya adalah agar dapat di lakukannya negosiasi dalam lingkup diplomasi guna menyelesaikan suatu perbedaan yang ada serta menjamin sebuah kepentingan nasional setiap negara melalui diplomasi antara negara-negara yang mencapai kesuksesan diplomasi.

Pada era globalisasi ini praktik diplomasi tidak hanya dijalankan melalui cara formal berupa pertemuan antara perwakilan diplomat atau perwakilan negara. Diplomasi telah berkembang menjadi banyak bentuk, salah satunya adalah diplomasi kebudayaan yang memanfaatkan sektor budaya sebagai instrumen untuk mempengaruhi publik negara lain. Meskipun menggunakan instrumen budaya, sejatinya diplomasi tetap bertujuan untuk mencapai kepentingan nasional negara pengirimnya.

Jepang melakukan diplomasi kebudayaannya melalui Strategi Cool Japan guna menjalankan kepentingan nasional nya meningkatkan branding negara agar lebih positif di mata dunia khususnya Indonesia sebagai salah satu negara yang pernah di jajah oleh Jepang. Adanya sejarah yang panjang antara Indonesia dan Jepang

mempengaruhi hubungan diplomatik kedua negara. Meski telah terlewat beberapa puluh tahun namun masih mendapatkan pandangan negatif dari masyarakat Indonesia.

Jepang telah menunjukkan keberhasilannya dalam melakukan Nation Brandingnya melalui budaya yang disebarkan keseluruh dunia dengan strategi Cool Japan yang mencakup penyebaran budaya dengan seni musik, film dan karya sastra. Salah satu hasil dari Cool Japan dalam bentuk film adalah Anime yakni SpyxFamily. Budaya-budaya yang disisipkan oleh Jepang pada setiap Anime ini menjadi salah satu keberhasilan diplomasi Jepang, pengangkatan alur cerita yang menarik menjadi salah satu alasan keberhasilan juga ditambah dengan globalisasi teknologi dan informasi yang mempermudah seluruh masyarakat dunia untuk ber komunikasi.

Penelitian ini dilihat dari pandangan bahwa kebebasan individu yang di jamin oleh negara dalam mengekspresikan dirinya di media digital merupakan salah satu hal atau faktor pendorong mudahnya masuk budaya dari luar ke Indonesia guna melancarkan Multi-Track Diplomasi dari Jepang ke Indonesia. Dengan adanya Media Digital ini seluruh masyarakat dunia bisa saling berhubungan satu sama lain tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Masyarakat memiliki berbagai sikap terhadap fenomena ini, yang dapat berwujud setuju, tidak setuju, atau netral. Dalam konteks ini, sikap masyarakat terhadap dampak masuknya budaya Jepang ke Indonesia melalui SpyxFamily. Jepang dengan menggunakan strategi Cool Japan dan anime Spy x Family sebagai salah satu program nya telah berhasil dalam melakukan nation branding karena selain merubah prespektif negatif masyarakat Indonesia tapi dapat merangsang masyarakat khususnya Generasi X untuk mengetahui mempelajari budaya Jepang.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa efektivitas penggunaan Spy x Family sebagai bagian dari strategi Cool Japan yakni diplomasi budaya Jepang dalam menjangkau generasi Z di Indonesia dapat dilihat dari beberapa aspek kunci. Melalui masyarakat dengan adanya beasiswa serta penggunaan media digital sebagai alat

promosi membantu promosi anime tersebut sesuai dengan multitrack diplomasi dengan penggunaan 3 dari 9 jalur yang ada.

Dengan pembawaan budaya yang menarik melalui film menarik perhatian generasi Z dengan elemen-elemen budaya Jepang yang khas dalam format hiburan yang relevan dan menarik. Ini termasuk karakter yang kompleks, alur cerita yang menarik, dan visual yang menawan, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan diplomasi budaya ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Spy x Family dalam diplomasi budaya Jepang adalah contoh yang efektif dari bagaimana media hiburan dapat digunakan secara strategis untuk membangun hubungan budaya dan diplomatik antara negara-negara, dengan memanfaatkan multi-track diplomacy dan promosi media digital untuk mencapai tujuan tersebut.

5.2 Saran

Meningkatkan pendidikan Budaya yang Kuat dengan meningkatkan pendidikan tentang sejarah, budaya, dan nilai-nilai Indonesia di sekolah-sekolah untuk membantu Generasi Z mengembangkan rasa kebanggaan dan apresiasi terhadap identitas nasional mereka. Mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal dalam kurikulum pendidikan untuk membuatnya lebih relevan dan menarik bagi Generasi Z.

Misalnya, membuat animasi atau cerita yang mengangkat budaya dan sejarah Indonesia dengan cara yang menarik. Menggunakan platform media digital yang populer di kalangan Generasi Z untuk mempromosikan budaya lokal. Melakukan kolaborasi Budaya dan Pertukaran dengan mengadakan program pertukaran budaya antara Indonesia dan Jepang untuk memperkaya pemahaman dan apresiasi terhadap kedua budaya. Mendorong kolaborasi dalam proyek kreatif yang melibatkan elemen-elemen budaya Indonesia dan Jepang untuk menciptakan sinergi yang positif.

Menyoroti pentingnya memilih media digital yang tepat untuk promosi budaya, khususnya dalam konteks anime dan media digital. Keberhasilan Tiktok dalam mempromosikan Spy x Family menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif dan visual sangat efektif dalam menarik minat generasi muda. Oleh karena itu, strategi promosi di masa depan harus mempertimbangkan preferensi platform digital yang populer di kalangan target audiens untuk mencapai hasil yang optimal.

