

BAB VI

PENUTUP

VI.1 KESIMPULAN

Gaya animasi Jepang yang dikenal sebagai anime telah menjadi lebih terkenal tidak hanya di Jepang, tetapi juga di belahan dunia lainnya. Penonton dari berbagai usia dan dari berbagai latar belakang budaya telah terpesona oleh gaya seni, karakter, dan alur cerita yang khas yang ditemukan dalam anime. Daya tarik anime yang tersebar luas telah mengubahnya menjadi instrumen komunikasi lintas budaya yang sangat berguna. Kegiatan meningkatkan pemahaman dan komunikasi antara budaya lain melalui berbagai media, seperti seni, ekspresi musik, dan kata-kata tertulis adalah salah satu contoh diplomasi budaya. Dengan menampilkan budaya dan cita-cita Jepang kepada audiens di seluruh dunia, anime memiliki potensi untuk menjadi instrumen diplomasi budaya. Sebagai hasilnya, anime memiliki potensi untuk berkontribusi pada peningkatan tingkat apresiasi, pemahaman, dan rasa hormat di antara berbagai budaya. Program "Anime Goes Hollywood" dari The Japan Foundation adalah salah satu contoh penggunaan anime untuk tujuan diplomasi budaya. Inisiatif ini mempromosikan anime dan manga Jepang kepada para eksekutif dan produser di industri film Hollywood. Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk memperluas jumlah anime yang diadaptasi ke dalam film live-action di Hollywood, yang akan membantu menyebarkan kesadaran akan tradisi dan cita-cita Jepang kepada audiens yang lebih luas. Salah satu ilustrasi dari konsep ini adalah penggunaan anime sebagai instrumen soft power, yang mengacu pada kapasitas untuk memberikan pengaruh dan menarik orang melalui penggunaan metode ideologis dan budaya. Karena telah membantu membuat budaya Jepang lebih mudah didekati dan menarik bagi orang-orang di seluruh dunia, popularitas anime telah berkontribusi pada peningkatan soft power Jepang. Secara umum, anime memiliki potensi untuk menjadi instrumen yang kuat untuk diplomasi budaya. Hal ini karena anime memiliki kemampuan untuk menumbuhkan pemahaman dan apresiasi yang lebih dalam di antara budaya yang

beragam, serta potensi untuk memperkuat soft power Jepang di kancah internasional.

Amerika Serikat telah melihat peningkatan yang stabil dalam jumlah orang yang menonton anime selama beberapa dekade terakhir, dan tren ini terus berlanjut di tahun 2016. Perluasan layanan streaming legal untuk anime pada tahun 2016, seperti Crunchyroll dan Funimation, merupakan salah satu perkembangan paling penting yang terjadi pada tahun 2016. Layanan-layanan ini memberikan akses kepada pemirsa untuk menayangkan ulang episode-episode anime yang sedang tayang di Jepang serta berbagai pilihan judul anime lainnya, termasuk serial baru dan klasik. Pada tahun 2016, tidak hanya layanan streaming anime yang terus mendapatkan popularitas di Amerika Serikat, tetapi media ini juga terus masuk ke dalam arus utama. Misalnya, film anime "Your Name" baru-baru ini ditayangkan di bioskop-bioskop di seluruh Amerika Serikat dan mendapat ulasan positif, dan dengan cepat menjadi film anime dengan pendapatan terbesar dalam sejarah industri ini secara global. Selain itu, film anime terkenal "A Silent Voice" juga ditayangkan di bioskop-bioskop di seluruh Amerika Serikat dan mendapat ulasan yang baik. Jumlah orang yang menghadiri konvensi anime seperti Anime Expo dan Otakon meningkat hingga puluhan ribu orang pada tahun 2016. Pada tahun 2016, popularitas konvensi anime terus meningkat. Para penggemar berkesempatan untuk bertemu dengan pengisi suara, menghadiri panel dan pemutaran film, serta membeli produk di konvensi-konvensi tersebut. Kesimpulannya, permintaan akan barang-barang yang terinspirasi dari anime terus meningkat di Amerika Serikat pada tahun 2016. Peritel besar seperti Hot Topic dan BoxLunch menyediakan banyak koleksi pakaian, aksesoris, dan barang-barang desain interior yang terinspirasi dari anime untuk dijual di toko-toko mereka. Sepanjang tahun-tahun berikutnya, pola ini tetap konsisten, dan permintaan untuk barang-barang yang didasarkan pada anime terus meningkat di Amerika Serikat.

Tahun 2019 menjadi kelanjutan dari peningkatan popularitas animasi Jepang di Amerika Serikat. Platform streaming seperti Netflix, Hulu, dan Amazon Prime terus memberikan akses kepada pemirsa ke beragam pilihan judul anime yang dapat mereka nikmati. Selain itu, Crunchyroll dan Funimation terus menjadi

dua situs streaming paling populer bagi para pemirsa anime karena mereka menyediakan simulcast serial anime baru pada saat yang sama dengan penayangan perdananya di Jepang. Tahun ini menyaksikan perilisasi sejumlah film anime yang sangat dinanti-nantikan di Amerika Serikat, termasuk "Weathering with You", "Promare", dan "Demon Slayer": Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train." Ini adalah salah satu peristiwa paling penting yang terjadi pada tahun 2019. Makoto Shinkai, sutradara film anime yang mendapat pujian dan sukses secara komersial, "Your Name," juga menyutradarai film "Weathering with You," yang mendapat pujian dari para kritikus film dan bahkan terpilih untuk mewakili Jepang dalam perebutan penghargaan Academy Award ke-92 untuk Film Internasional Terbaik. Sebagai kesimpulan, tahun 2019 menjadi kelanjutan dari perjalanan anime menuju penerimaan arus utama di Amerika Serikat. Sebagai contoh, serial anime "Pembunuh Iblis: Kimetsu no Yaiba" menjadi sensasi budaya. Serial manga yang menyertainya terjual lebih dari 100 juta kopi di seluruh dunia, dan serial anime ini dengan cepat menjadi salah satu program paling populer di situs streaming.

Industri animasi Jepang telah lama dikenal sebagai pengembang hiburan animasi dengan standar tinggi, termasuk anime, yang telah mengumpulkan banyak penggemar di berbagai negara di seluruh dunia. Namun, bisnis animasi Jepang juga menghadapi persaingan dari industri animasi Amerika Serikat, yang telah ada sejak lama dan bertanggung jawab untuk menciptakan beberapa serial dan film animasi yang paling terkenal dan sukses di seluruh dunia. Gaya animasi di Amerika Serikat dan Jepang adalah salah satu perbedaan yang paling signifikan di antara keduanya. Karakter dalam animasi Jepang sering kali dilebih-lebihkan dan bergaya, serta memiliki mata yang besar dan warna-warna yang hidup. Sebaliknya, karakter dan lokasi dalam animasi Amerika cenderung lebih realistis. Perbedaan lainnya adalah pada penonton yang dituju. Tidak seperti animasi yang diproduksi di Amerika Serikat, yang sering kali ditujukan untuk demografi yang lebih muda, animasi Jepang terkenal dengan berbagai macam subgenre dan audiensnya, yang mencakup anak-anak dan orang dewasa. Terlepas dari perbedaan ini, telah terjadi persaingan antara industri animasi di Jepang dan Amerika Serikat untuk waktu yang cukup lama. Kedua bisnis ini dulunya bersaing

satu sama lain untuk mendapatkan penonton di masa lalu, dengan masing-masing bertujuan untuk menarik kelompok orang yang lebih beragam. Meskipun demikian, telah terjadi peningkatan kerja sama antara kedua sektor ini dalam beberapa tahun terakhir, dengan perusahaan animasi tertentu di Amerika Serikat bermitra dengan studio animasi di Jepang untuk mengembangkan karya yang diproduksi bersama. Pada intinya, bisnis animasi Jepang dan industri animasi Amerika Serikat saling bersaing satu sama lain; namun, ada juga rasa saling menghargai satu sama lain dan juga kecenderungan untuk bekerja sama dan memproduksi bersama.

VI.2 SARAN

VI.2.1 SARAN PRAKTIS

Masih ada banyak kesenjangan dan tantangan dalam upaya diplomasi budaya Jepang dengan menggunakan anime, terutama jika negara yang dituju adalah Amerika Serikat. Seperti yang sudah diketahui, bisnis film dan animasi Amerika Serikat telah jauh lebih sukses dibandingkan dengan Jepang. Salah satu hambatan terbesar bagi Jepang adalah industri animasi Amerika Serikat itu sendiri, yang meliputi perusahaan-perusahaan seperti Disney. Karakter-karakter seperti Mickey Mouse, Tom and Jerry, Donald Duck, dan lainnya telah menjadi bagian dari budaya pop Amerika selama beberapa dekade. Anime Jepang telah menjadi lebih populer di Amerika Serikat, tetapi negara ini harus menemukan cara untuk membuat penonton Amerika tetap tertarik. Karena memakan hal yang sama berulang-ulang bisa jadi membosankan. Jika studio animasi Jepang ingin membuat para penggemarnya tetap tertarik, mereka perlu melakukan hal-hal baru seperti bereksperimen dengan berbagai teknik dan genre animasi serta mengembangkan karakter dan merek baru. Mereka berpotensi menjangkau audiens yang lebih luas dengan bermitra dengan studio animasi Amerika atau organisasi hiburan lainnya. Selain itu, mengembangkan basis penggemar setia dan

membangun antisipasi untuk rilis yang akan datang dapat dilakukan dengan keterlibatan langsung dengan penggemar melalui media sosial dan saluran online lainnya. Mengikuti perkembangan zaman dan menyoroti elemen-elemen yang membuat animasi Jepang sangat populer sangat penting untuk kesuksesan genre ini di pasar Amerika. Penulis yakin studio animasi Jepang masih dapat memiliki dampak di pasar hiburan Amerika dengan menjadi inovatif dan responsif terhadap preferensi audiens, serta dengan terus memproduksi karya-karya klasik yang tak lekang oleh waktu.

VI.2.2 SARAN TEORITIS

Wajar ketika berbicara mengenai penelitian yang mengkaji diplomasi budaya, banyak akademisi yang mengkhususkan diri pada Hubungan Internasional mengangkat topik ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembahasan mengenai diplomasi budaya dapat diterapkan pada semua konteks. Saran peneliti kepada peneliti selanjutnya yang ingin membahas tentang topik yang serupa untuk dapat membahas mengenai anime secara lebih luas, karena banyak yang dapat dicantumkan ke dalam isi pembahasan topik ini jika diperlukan. Bahkan jika perlu, dapat menggunakan konsep dan teori yang berbeda, misalnya seperti teori soft power agar pembahasan dari penelitian dapat dijelaskan secara lebih luas lagi dan dengan melibatkan beberapa narasumber seperti kedutaan Jepang yang ada di Indonesia agar dapat melakukan wawancara guna memenuhi kelanjutan dari penelitian ini. Dengan ini, penulis mengharapkan bahwa penelitian-penelitian berikutnya akan membahas budaya Jepang yang lebih beragam dan budaya Jepang juga lebih berinovatif.