

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan yang dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan mengenai kebijakan yang Jepang gunakan untuk meningkatkan keuntungan ekonomi industri anime di Amerika Serikat. Melalui konsep bernama Cool Japan, Jepang berhasil memaksimalkan pendapatan industri anime, khususnya di Amerika Serikat. Jepang juga dapat dengan baik melakukan diplomasinya melalui anime, yang notabene merupakan sebuah sinema animasi dan bukanlah hal lazim apabila digunakan sebagai sebuah instrumen diplomasi. Namun ternyata anime cukup manjur digunakan sebagai sebuah *soft power* yang Jepang manfaatkan untuk membentuk pola pikir baru kepada masyarakat Amerika Serikat.

Ditayangkannya anime seperti Pokémon dan lainnya tanpa henti melalui beberapa stasiun televisi di Amerika Serikat menjadi salah satu bukti antusiasme penonton di sana terhadap anime. Kepopuleran anime tersebut secara otomatis dapat memberikan keuntungan secara ekonomi. Jepang yang sadar akan hal tersebut membentuk sebuah kebijakan dengan mengguakan konsep Cool Japan untuk dapat memberikan keuntungan secara maksimal terhadap industri anime. Dan hal tersebut terbukti dapat memberikan keuntungan ekonomi yang luar biasa terhadap produk-produk seperti *merchandise*, *action figure*, manga, judul dan perangkat game, dan lain-lain. Tak hanya itu, populernya serial anime di televisi membuat tak sedikit penggemar anime yang rela membeli serial tersebut dalam bentuk *Blu-ray disc*, atau bahkan membeli serial anime lainnya yang tak ditayangkan melalui stasiun televisi.

Dengan anime, Jepang membuat penontonnya berpikir bahwa mereka merupakan negara yang memiliki budaya indah, baik, juga santun. Dengan anime, Jepang juga

membuktikan bahwa hal yang tidak bersifat politik pun dapat memberi pengaruh dalam hubungan suatu negara. Anime yang awalnya menarik perhatian seorang Paul Ladd, dapat menjadi sebuah hal yang memberi pengaruh positif bagi perekonomian Jepang saat Ladd membawa anime masuk ke negaranya. Berkat hal itu, budaya Jepang yang ditampilkan secara menarik melalui anime mendapatkan sambutan baik di mata penikmatnya.

Keberhasilan diplomasi Jepang melalui anime dengan Amerika Serikat menjadi sebuah contoh bahwa diplomasi tak melulu soal politik. Melalui Cool Japan, Jepang berhasil meningkatkan keuntungan ekonominya terhadap industri anime. Berdasarkan keberhasilan tersebut pun anime masih menjadi salah satu instrumen andalan Jepang dalam berdiplomasi. Contoh teranyar adalah ditunjuknya salah satu karakter populer selain Doraemon, yakni Hello Kitty sebagai duta pariwisata Jepang. Melalui konsep Cool Japan, Jepang tidak segan-segan memanfaatkan anime sebagai sebuah *soft power* secara maksimal. Dan meski awalnya tidak disangka, anime terbukti dapat memberikan banyak pengaruh positif terhadap perkembangan ekonomi dan budaya Jepang di luar negeri.