

DIPLOMASI PUBLIK *GAME FATE/GRAND ORDER* TERHADAP PENINGKATAN KETERTARIKAN BUDAYA JEPANG DI INDONESIA

Oleh
Dwiki Prayoga
NIM. 2105050025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya konsumsi budaya populer Jepang di Indonesia yang sejalan dengan berkembangnya media digital, salah satunya melalui video game. Jepang sebagai negara yang aktif memanfaatkan soft power, menggunakan game sebagai salah satu bentuk diplomasi publik untuk menyebarkan budayanya. Game *Fate/Grand Order* (FGO) menjadi contoh nyata dari upaya ini karena memuat berbagai elemen budaya Jepang seperti tokoh-tokoh sejarah, mitologi, seni visual, hingga nilai-nilai tradisional. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh diplomasi publik Jepang melalui game *Fate/Grand Order* terhadap peningkatan ketertarikan budaya Jepang di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara paparan elemen budaya Jepang dalam game *Fate/Grand Order* dengan tingkat ketertarikan pemain Indonesia terhadap budaya tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan penyebaran kuesioner online kepada komunitas pemain *Fate/Grand Order* di Indonesia. Data yang diperoleh dari 165 responden dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, serta uji t-test untuk menguji hubungan antara variabel independen dan dependen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain yang lebih sering terpapar elemen budaya Jepang dalam game *Fate/Grand Order* menunjukkan tingkat ketertarikan yang lebih tinggi terhadap budaya Jepang, baik dalam hal minat belajar bahasa, mengikuti festival budaya, maupun memahami sejarah dan adat istiadat Jepang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Fate/Grand Order* bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat diplomasi publik yang efektif dalam memperkuat daya tarik budaya Jepang di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda. Game ini menunjukkan potensi besar dalam membentuk persepsi budaya lintas negara dan menjadi medium strategis dalam diplomasi budaya global.

Kata Kunci: diplomasi publik, *soft power*, budaya Jepang, *Fate/Grand Order*

FATE/GRAND ORDER'S PUBLIC DIPLOMACY IN INCREASING INTEREST IN JAPANESE CULTURE IN INDONESIA

By
Dwiki Prayoga
NIM. 2105050025

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of increasing consumption of Japanese popular culture in Indonesia, which is in line with the development of digital media, one of which is through video games. Japan, as a country that actively utilizes soft power, uses games as a form of public diplomacy to spread its culture. The Fate/Grand Order (FGO) game is a real example of this effort because it contains various elements of Japanese culture such as historical figures, mythology, visual arts, and traditional values. The main problem in this study is how the influence of Japanese public diplomacy through the Fate/Grand Order game on increasing interest in Japanese culture in Indonesia. The purpose of this study is to analyze the relationship between exposure to Japanese cultural elements in the Fate/Grand Order game and the level of interest of Indonesian players in that culture. The method used in this study is a quantitative approach, by distributing online questionnaires to the Fate/Grand Order player community in Indonesia. Data obtained from 165 respondents were analyzed using validity and reliability tests, as well as t-tests to examine the relationship between the independent and dependent variables. The results of the study indicate that players who were more frequently exposed to Japanese cultural elements in the Fate/Grand Order game showed a higher level of interest in Japanese culture, both in terms of interest in learning the language, participating in cultural festivals, and understanding Japanese history and customs. Thus, it can be concluded that Fate/Grand Order is not only a medium of entertainment, but also functions as an effective public diplomacy tool in strengthening the appeal of Japanese culture among Indonesians, especially the younger generation. This game shows great potential in shaping cross-national cultural perceptions and becoming a strategic medium in global cultural diplomacy.

Keywords: public diplomacy, soft power, Japanese culture, Fate/Grand Order