

**PENGARUH PROGRAM J-LOD (*JAPAN CONTENT  
LOCALIZATION AND DISTRIBUTION*) DALAM DIPLOMASI  
BUDAYA JEPANG KE AMERIKA SERIKAT TAHUN 2021 –  
2023: STUDI KASUS *VIDEO GAME***



**SKRIPSI**

**RIZA EMILLY HANIFA**

**NIM: 2005050017**

**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI  
TANJUNGPINANG**

**2024**

## LEMBAR ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riza Emilly Hanifa  
Nomor Induk Mahasiswa : 2005050017  
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Maritim Raja Ali Haji  
Judul Skripsi : Pengaruh Program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) Dalam Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat Tahun 2021 – 2023: Studi Kasus *Video Game*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Referensi.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiat, saya bersedia Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggungjawab dan bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari tidak benar.

Tanjungpinang, 11 Januari 2024  
Yang Membuat Pernyataan



Riza Emilly Hanifa  
NIM. 2005050017

## PERSETUJUAN SKRIPSI UNTUK DIUJIANKAN

Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa:

Nama : Riza Emilly Hanifa

Nomor Induk Mahasiswa : 2005050017

Program Studi/Departemen/

Konsentrasi : Ilmu Hubungan Internasional

Judul Skripsi : Pengaruh Program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) Dalam Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat Tahun 2021 – 2023: Studi Kasus *Video Game*

Setelah mempelajari dan menilai sistematika dan materi masing-masing bab dalam Skripsi ini, dinyatakan memenuhi ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah, untuk itu dinilai layak serta disetujui untuk diujikan.

Menyetujui, tanggal: 11 Januari 2024

Menyetujui, tanggal: 11 Januari 2024

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Dr. Anastasia Wiwik Swastiwi, M.A

Herry Wahyudi, S.IP., M.A

NIP. 196910121998022001

NIP. 19901221022031006

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



Kustiawan, S.S., M.Soc.Sc

NIP. 197309072021211003

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Riza Emilly Hanifa

Nomor Induk Mahasiswa : 2005050017

Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

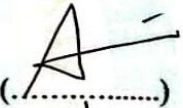

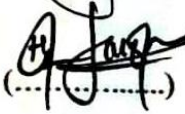
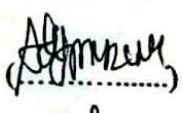

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Maritim Raja Ali Haji

Judul Skripsi : Pengaruh Program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) Dalam Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat Tahun 2021 – 2023: Studi Kasus *Video Game*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dalam Sidang Skripsi pada tanggal 18 Januari 2024 dan disetujui serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji.

### Dewan Penguji,

- |   |                   |   |
|---|-------------------|---|
| 1. Assist. Prof. Kustiawan, S.S.,M.Soc.,Sc<br>NIP. 197309072021211003         | Ketua (.....)     |  |
| 2. Assist. Prof. Dr. Anastasia Wiwik Swastiwi, M.A<br>NIP. 196910121998022001 | Anggota 1 (.....) |  |
| 3. Assist. Prof. Herry Wahyudi, S.IP.,M.A<br>NIP. 19901221022031006           | Anggota 2 (.....) |  |
| 4. Assist. Prof. Ady Muzwardi, S.IP.,M.A.,M.H.I<br>NIDN. 0027129002           | Anggota 3 (.....) |  |
| 5. Lecture. Rizqi Apriani Putri, S.IP.,M.H.I<br>NIP. 199504262022032015       | Anggota 4 (.....) |  |

Disahkan Oleh:

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Oksep Adhayanto, SH., MH

NIP. 198109292015041002

## KATA PENGANTAR

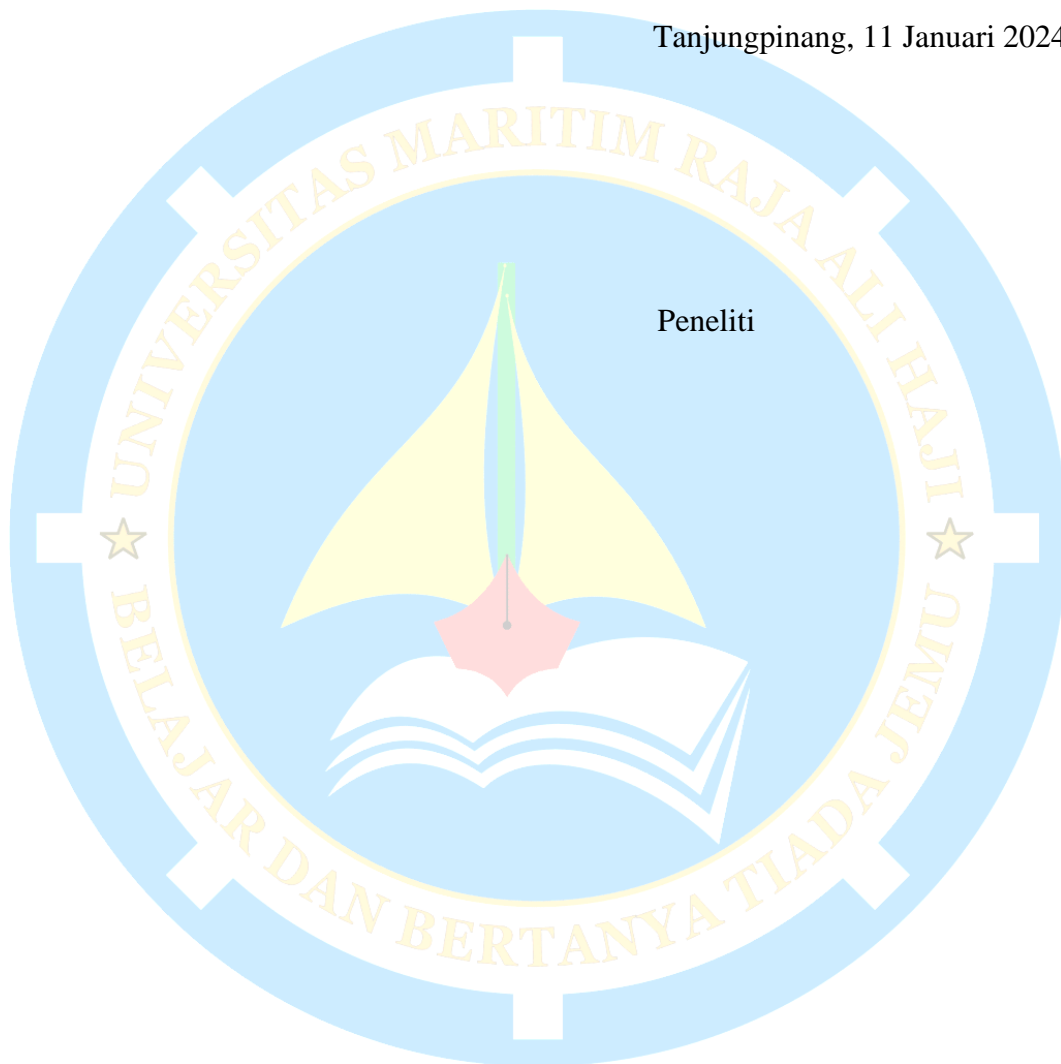
Puji dan syukur peneliti serahkan kepada Allah SWT. yang telah menurunkan hidayah-Nya dan sholawat serta salam peneliti lantunkan kepada junjungan Rasulullah, Nabi Muhammad SAW, hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Program J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*) Dalam Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat Tahun 2021 – 2023: Studi Kasus *Video Game*”. Penyusunan skripsi ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Ayah Totok Yahnu Widhodho S.Psi dan Bunda Wan Triyana AR, orangtua dari peneliti yang selalu membantu dan mengharapkan yang terbaik serta memberi arahan dalam segi aspek kehidupan dan pendidikan;
2. Bapak Prof. Dr. Agung Dhamar Syakti, S.Pi., DEA selaku Rektor Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang;
3. Bapak Dr. Oksep Adhayanto, S.H., M.H selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji;
4. Bapak Kustiawan, S.S., M.Soc.Sc selaku Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional;

5. Ibu Dr. Anastasia Wiwik Swastiwi, M.A selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Hubungan Internasional dan Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktu serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Herry Wahyudi S.IP., M.A selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu dan ruang diskusi dalam penyusunan skripsi ini;
7. Ibu Glory Yolanda Yahya S.IP., M.A selaku dosen pembimbing akademik yang selalu meluangkan waktu dan kesempatan dalam proses perkuliahan hingga konseling dalam penyusunan tugas akhir ini;
8. Seluruh Dosen Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji yang telah mengajar dan membimbing peneliti dari semester satu hingga sekarang;
9. Kepada adik Reza Yahnu Dafaridzy dan kucing peneliti Penelope serta Rusty, yang senantiasa hadir serta menghibur keadaan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
10. Kepada para sahabat, Sena, Vina, Mia, Alya, Riva, Angel, Aurani, Jihaan, Mimi, Riski, Giva, Jamie, Alif, dan Erka yang senantiasa menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti dari masa sekolah hingga akhir perkuliahan;
11. Para *Lyricist*, *Composer*, dan Musisi yang hadir dalam kehidupan peneliti sebagai bentuk *moral support* selama proses penyusunan skripsi ini; dan
12. Kepada *Teatime Ladies*, *Giling Group*, dan Badut Ngampus yang senantiasa bersedia menjadi ruang berekspresi dan selalu ada untuk peneliti.

Dengan ini peneliti berharap akan segala yang terbaik kepada semua pihak yang turut berpartisipasi serta membantu peneliti. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat terhadap studi ilmu yang lebih luas dan baik.

Tanjungpinang, 11 Januari 2024



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI UNTUK DIUJIANKAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN PERSERTUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>x</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>xi</b>
<i>Abstract</i> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Kerangka Teoritis .....	11



2.2.1	Diplomasi Budaya.....	11
2.2.2	Budaya Populer.....	14
2.3	Kerangka Pemikiran.....	15
2.4	Definisi Konsep.....	16
2.4.1	<i>Soft Power</i> .....	16
2.4.2	<i>Multitrack Diplomacy – Track 9 Media/Public Opinion</i> .....	16
2.4.3	<i>Media Mix Projects</i> .....	18
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>20</b>
3.1	Pendekatan Penelitian.....	20
3.2	Objek dan Lokasi Penelitian.....	21
3.3	Fokus Penelitian.....	21
3.4	Sumber Data.....	21
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.6	Teknik Analisis Data.....	22
3.7	Jadwal Penelitian.....	23
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>25</b>
4.1	Deskripsi Objek dan Lokasi Penelitian.....	25
4.1.1	Program J-LOD ( <i>Japan Content Localization and Distribution</i> ).....	25
4.1.2	<i>Franchise Ensemble Stars</i> .....	31
4.2	Hasil Penelitian.....	38
4.2.1	Peran METI dan MOFA dalam Pelaksanaan Program J-LOD.....	38
4.2.2	Peran Perusahaan Swasta dan <i>Video Game Developer</i> dalam Pelaksanaan Program J-LOD.....	42
4.2.3	Implementasi Program J-LOD pada <i>Video Game</i> sebagai Media Diplomasi Budaya.....	44
4.3	Pengaruh Program J-LOD dalam teori Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat.....	51
4.3.1	Observasi Peneliti sebagai bagian dari pemain <i>game Ensemble Stars</i> .....	52

4.3.2 Observasi dan kegiatan <i>sampling</i> peneliti terhadap pemain <i>game Ensemble Stars</i> .....	58
4.3.3 Analisis Pengaruh Program J-LOD dalam Diplomasi Budaya Jepang ke Amerika Serikat .....	70
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	73
<b>DAFTAR REFERENSI</b> .....	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>86</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>108</b>

