

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

Oleh:

Riza Emilly Hanifa

NIM: 2005050017

Abstrak

Fenomena globalisasi yang telah melanda dunia saat ini telah memberikan dampak yang cukup signifikan. Adapun dampak yang terlihat memiliki sisi dengan kapasitasnya masing-masing. Salah satu contoh adalah dengan adanya konsep *soft power* dan *multitrack diplomacy* yang hadir dalam studi diplomasi. Jepang sebagai negara yang dikenal akan teknologi terbaru dan mutakhir menjadi salah satu contoh negara yang memanfaatkan fenomena globalisasi ini dengan mengaitkan keterkaitan untuk mencapai tujuan nasionalnya. Diplomasi Budaya menjadi perhatian oleh pemerintah Jepang dengan *demand* yang didapatkan dari sektor industri kreatif seperti *video game*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana Jepang memanfaatkan potensi dari *soft power* dan budaya populer dengan melakukan ekspansi global oleh METI dan MOFA serta kehadiran perusahaan swasta dalam sebuah program yaitu J-LOD (*Japan Content Localization and Distribution*), bertujuan untuk mengenalkan budaya populer Jepang dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dewasa ini guna membangun *nation branding* sekaligus meningkatkan kekuatan infrastruktur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif visual etnografi. Adapun data-data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data observasi partisipan, *snowball sampling*, dan kuesioner terbuka yang kemudian ditriangulasikan menggunakan *software NVivo*. Teori diplomasi budaya dan konsep *multitrack diplomacy* no. 9 media serta konsep *soft power* diangkat untuk mengetahui dari pengaruh yang dibawa dari program J-LOD itu sendiri. Hasil penelitian mengungkap bahwa ketenaran dari budaya populer itu sendiri memiliki daya tarik yang dapat menarik citra positif. Melalui berbagai pendekatan dan adaptasi yang disalurkan oleh narasi penceritaan dalam *video game*, membuat penggemar tertarik untuk lebih dalam mengenal budaya populer Jepang yang lain seperti animasi, musik, dan film (*TV series*).

Kata Kunci: Budaya Populer, *Soft Power*, J-LOD, Diplomasi Budaya, Jepang

THE INFLUENCE OF THE J-LOD (JAPAN CONTENT LOCALIZATION AND DISTRIBUTION) PROGRAM IN JAPAN'S CULTURAL DIPLOMACY TO THE UNITED STATES IN 2021 – 2023: VIDEO GAME CASE STUDY

By:

Riza Emily Hanifa

NIM: 2005050017

Abstract

The global phenomenon of globalization has significantly impacted various aspects of the world today. A notable example is the emergence of concepts like soft power and multitrack diplomacy within diplomatic studies. Japan, renowned for its cutting-edge technology, has adeptly capitalized on this phenomenon, particularly in the realm of cultural diplomacy, which has gained importance for the Japanese government, driven by demands from the creative industry, notably the video game sector. This study aims to explore Japan's utilization of soft power and popular culture for global expansion, facilitated by METI and MOFA, and involving multinational companies under the J-LOD (Japan Content Localization and Distribution) program. The program focuses on introducing Japanese popular culture by leveraging contemporary technology to enhance nation branding and reinforce infrastructure. Employing qualitative visual ethnography methods, data collection involved participant observation, snowball sampling, and open questionnaires, triangulated through NVivo software. Cultural diplomacy theory, multitrack diplomacy concept (specifically media), and the idea of soft power were employed to assess the influence of the J-LOD program. Findings indicate that the allure of popular culture, conveyed through narrative storytelling in video games, has successfully cultivated a positive image, sparking interest among fans in various other Japanese cultural elements such as animation, music, and TV series.

Keywords: Pop Culture, Soft Power, J-LOD Program, Cultural Diplomacy, Japan