DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 14

1.2.1 Pembatasan Masalah 14

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 15

1.3.1 Maksud Penelitian 15

1.3.2 Tujuan Penelitian 16

1.4 Kegunaan Penelitian 16

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN 17

2.1 Tinjauan Pustaka 17

2.1.1 Hubungan Internasional 17

2.1.2 Kepentingan Nasional 19

2.1.3 Diplomasi 21

2.1.3.1 Diplomasi Publik 22

2.1.4 *Soft Power* 25

2.1.5 Budaya 27

2.1.6 Budaya Populer 29

2.1.7 Industri Kreatif 36

2.2 Kerangka Pemikiran 38

BAB III METODE PENELITIAN 41

3.1 Desain Penelitian 41

3.2 Informan Penelitian 42

3.3 Teknik Pengumpulan Data 42

3.3.1 Studi Pustaka 42

3.3.2 Wawancara 43

3.4 Uji Keabsahan Data 43

3.5 Teknik Analisis Data 44

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 44

3.6.1 Lokasi Penelitian 44

3.6.2 Waktu Penelitian 45

BAB IV PEMBAHASAN 47

4.1 Hasil Penelitian 47

4.1.1 Tinjauan Umum Budaya Populer Jepang 47

4.1.1.1 Tinjauan Umum Anime 48

4.1.1.2 Tinjauan Umum Manga 54

4.1.1.3 Tinjauan Umum Video Game 60

4.1.2 Tinjauan Budaya Populer Jepang Sebagai Soft Diplomacy 71

4.1.3 Tinjauan Umum Indonesia 71

4.1.4 Tinjauan Umum Industri Kreatif Indonesia 73

4.2. Analisa Hasil Uji Validitas dan Realibilitas 78

4.3 Pembahasan 78

4.3.1 Penggunaan Budaya Populer Jepang di Indonesia 78

4.3.2 Industri Kreatif Indonesia 89

4.3.3 Prospek Industri Kreatif Indonesia 101

BAB V PENUTUP 112

5.1 Kesimpulan 112

5.2 Saran 113

DAFTAR PUSTAKA 115