

RINGKASAN

Menurunnya tren kebijakan-kebijakan yang bersifat militeristik dan pemaksaan (*Hard power*), menjadi kebijakan-kebijakan yang bertujuan untuk mempengaruhi tanpa paksaan (*soft power*) oleh negara-negara dunia mendorong persaingan menggunakan identitas kultural dan sosial mereka. Kawasan Asia Timur, terutama Jepang, dan Korea Selatan, telah menghasilkan sebuah fenomena *popular culture* yang terlahir dari industri hiburan dalam negerinya, seperti Jepang dengan Anime dan Korea Selatan dengan K-popnya, yang kemudian berkembang sebagai *soft power* yang bernilai tinggi di mata global. Fenomena tersebut sebenarnya terjadi bukan tanpa disengaja, terdapat kebijakan-kebijakan dan fenomena ekonomi politik yang mendorong industri tersebut agar semakin berkembang. Kasus berbeda terjadi dengan China, yang tidak memiliki citra apapun dalam industri hiburan sebesar Jepang dan Korea Selatan, namun, namun memiliki ambisi besar untuk membesarkan pengaruhnya ke seluruh dunia. China pada saat ini telah memiliki pengaruh ekonomi yang kuat, dengan terikatnya banyak negara secara ekonomi dalam program *Belt and Road Initiative* mereka. Meskipun begitu, China masih mengembangkan militernya, sehingga meskipun berusaha meningkatkan *soft power* mereka, *soft power* China yang sekarang dipandang sebagai *soft power* yang buruk. Oleh karena itu, sejalan dengan meningkatnya konsumerisme masyarakatnya terhadap *Popular Culture* Jepang dan Korea Selatan, serta dengan potensi ekonomi yang menjanjikan, China berusaha untuk mengejar ketertinggalan mereka dalam industri *popular culture*, membentuk identitas kultural populemnya sendiri yang diharapkan mampu melebihi tetangga kawasannya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan kualitatif dengan teknik penelitian studi pustaka.

Kata kunci: *ekonomi politik, anime, game, manga, film, k-pop, soft power, popular culture, Korea Selatan, China, Jepang, donghua*

SUMMARY

The declining trend of militaristic and coercive policies (hard power), to policies that aim to influence without coercion (soft power) by world nation encourages competition using their cultural and social identities. The East Asian region, especially Japan and South Korea, has produced a popular culture phenomenon that was born from its domestic entertainment industry, such as Japan with Anime and South Korea with K-pop, which then developed as a high-value soft power in the eyes of the global community. The phenomenon is actually not accidental, there are policies and political economy phenomena that encourage the industry to grow. A different case occurs with China, which does not have any image in the entertainment industry as big as Japan and South Korea, but has great ambitions to raise its influence throughout the world. China currently has a strong economic influence, with many countries economically tied to their Belt and Road Initiative program. However, China is still developing its military, so despite trying to improve their soft power, China's current soft power is seen as a bad soft power. Therefore, in line with the increasing consumerism of its people towards Japanese and South Korean popular culture, as well as with the promising economic potential, China is trying to catch up with them in the popular culture industry, forming its own popular cultural identity that is expected to surpass its regional neighbors. Therefore, this research was conducted using qualitative with literature study research techniques.

Keywords: economy politics, anime, game, manga, movies, k-pop, soft power, popular culture, South Korea, China, Japan, donghua

