

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Jepang merupakan salah satu negara yang kaya akan budaya populernya. Jepang telah berhasil dengan baik dalam melestarikan dan merawat budayanya, Jepang juga merupakan negara yang berhasil mempromosikan budaya populernya sebagai *nation branding* Jepang. Jepang sendiri sangat dikenal sebagai negara yang sangat aktif dalam menggunakan *soft power* untuk memperkuat pengaruh internasionalnya. Salah satu aspek yang digunakan oleh Jepang dalam *soft power strategy*-nya adalah kebudayaan populer. Jepang telah berhasil mempromosikan negara ini sebagai salah satu negara yang inovatif, budaya kaya, dan destinasi wisata menarik. Pada proses perjalanan pencapaian tujuan Jepang, pemerintah Jepang membentuk sebuah kebijakan yang disebut dengan *Cool Japan*. Kebijakan *Cool Japan* adalah sebuah kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri Jepang yang bertujuan untuk mengenalkan dan mempromosikan konten budaya populer Jepang dengan tema *Cool Japan* ke negara-negara di luar Jepang, sambil juga mendukung perkembangan industri kreatif Jepang di tingkat internasional serta untuk meningkatkan daya tarik Jepang di tingkat internasional dan meningkatkan pendapatan industri kreatif negara tersebut dengan mengaktifkan sumber daya potensial di wilayah-wilayah Jepang, dan menggandeng pemangku kepentingan non-Jepang untuk memahami perspektif mereka dan mengemas produk-produk Jepang agar lebih menarik bagi pasar global.

Pokémon merupakan salah satu kebudayaan populer yang sangat terkenal yang dimiliki oleh Jepang. Pokémon itu sendiri merupakan fenomena global yang menjangkau banyak negara di seluruh dunia. Kesuksesan Pokémon menjadikan Pokémon memiliki peran dalam kebijakan *Cool Japan*. Total pendapatan Pokémon's itu sendiri diperkirakan sekitar \$118.5 billion USD. Pokémon memecahkan rekor finansial, hal tersebut membuat Pokémon menjadi salah satu *franchise* yang memiliki

pendapatan tertinggi. Tidak hanya dari segi ekonomi Pokémon membantu dalam kebijakan *Cool Japan* namun Pokémon juga memiliki peran lainnya di berbagai sektor seperti, Industri hiburan seperti *anime*, permainan konsol Pokémon, dan Pokémon *trading card game*. Pokémon sendiri memiliki daya tarik pariwisata, dengan ditunjukkan budaya - budaya Jepang tradisional maupun modern hal ini menarik para penggemarnya untuk mengunjungi Jepang sebagai destinasi mereka. Penggunaan Pokémon dalam kampanye diplomatik juga memberikan pengaruh terhadap masyarakat lokal maupun masyarakat global dimana para penggemarnya dapat lebih meningkatkan kesadaran akan isu - isu yang ada. Pokémon sendiri memiliki peranan terhadap terjalinnya kerja sama antar negara Jepang dengan negara lainya, terjalinnya kerja sama ini tentunya membuka pandangan masyarakat global terhadap citra positif Jepang. Dengan diadakannya Pokémon World Championship di Jepang tentunya hal tersebut memberi sarana bagi para penggemar Pokémon untuk mengunjungi Jepang, serta menambah wawasan bagi masyarakat global, dimana dalam event tersebut terjalin hubungan dan pertukaran informasi mengenai budaya Jepang. Pokémon World Championship memberikan banyak hal positif dimana terjadinya peningkatan pariwisata, perekonomian dengan terjualnya produk Pokémon, dan adanya pertukaran informasi terhadap citra Jepang dimata dunia. Pokémon telah memiliki peran yang signifikan dalam implementasi *Cool Japan policy*.

4.2 Saran

Bedasarkan hasil yang telah didapat dari daya tersaji, penelitian ini telah berjalan dengan baik dan mudah-mudahan juga dapat berguna bagi kemajuan Pendidikan pada umumnya. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat lebih menggali terkait topik penelitian ini. Berikut saran-saran yang perlu diperhatikan peneliti selanjutnya yang mungkin tertarik meneliti topik Pokémon sebagai budaya populer Jepang dan *Cool Japan Policy* sebagai berikut:

- Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih detail dan mendalam lagi terkait topik ini melalui referensi yang relevan, sehingga penelitian selanjutnya dapat memuat hasil yang lebih rinci dan lengkap.
- Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat lebih mempersiapkan diri dan mempersiapkan data awal dalam proses pengambilan maupun pengumpulan data yang akan diteliti. Peneliti selanjutnya disarankan agar memperbanyak data-data dengan sumber yang kompeten

