

**PERAN GAME POKEMON GO SEBAGAI *SOFT POWER* DAN
SOFT DIPLOMACY JEPANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata 1 (S1)



**Leo Aditya
2017110147**

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2021

**PERAN GAME POKEMON GO SEBAGAI SOFT POWER
DAN SOFT DIPLOMACY JEPANG**

Diajukan Untuk Melengkapi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata 1 (S1)



**Leo Aditya
2017110147**

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2021

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

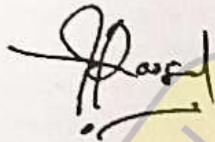
Skripsi Sarjana yang berjudul :

PERAN *GAME POKEMON GO* SEBAGAI *SOFT POWER* DAN *SOFT DIPLOMACY* JEPANG

Telah diuji dan diterima baik pada: 3 Agustus 2021

Di Hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Bahasa dan Budaya
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Pembimbing I



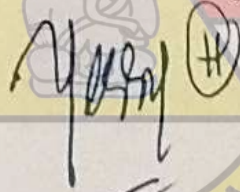
(Indun Roosiani, M.Si.)

Pembimbing II



(Dr. Robihim)

Ketua Panitia / Penguji



(Yessy Harun, M.Pd.)

Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Ari Artadi, M.A, Ph.D)

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya



(Dr. Ir. Eko Cahyono, M)

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**PERAN GAME POKEMON GO SEBAGAI SOFT POWER DAN SOFT
DIPLOMACY JEPANG**

Telah diuji dan diterima baik pada: 3 Agustus 2021

Di Hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Bahasa dan Budaya
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Pembimbing I



(Indun Roosiani, M.Si.)

Pembimbing II



(Dr. Robihim)

Ketua Panitia / Penguji



(Yessy Harun, M.Pd.)

Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Ari Artadi, M.A, Ph.D)

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya



(Dr. Ir. Eko Cahyono. M)

ABSTRAK

Nama : Leo Aditya

NIM : 2017110147

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Peran *Game Pokemon Go* Sebagai *Soft Power* Dan *Soft Diplomacy* Jepang

Penelitian ini membahas mengenai *game Pokemon Go* sebagai *soft power* dan *soft diplomacy* Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dari *Pokemon Go* sebagai *soft power* dan *soft diplomacy* yang dimiliki oleh Jepang, serta apa saja pesan-pesan yang disampaikan oleh Jepang melalui *game Pokemon Go* kepada negara lain. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan teknik analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Hasil dari penelitian ini adalah *game Pokemon Go* sebagai *soft power* Jepang memiliki peran untuk mempromosikan budaya dan juga tempat-tempat wisata yang dimiliki oleh Jepang, sedangkan peran *game Pokemon Go* sebagai *soft diplomacy* Jepang adalah sebagai landasan bagi negara Jepang untuk berkerja sama dengan perusahaan dan organisasi dari negara lain dan juga untuk membangun citra baik negara Jepang. Kemudian terdapat pesan-pesan yang disampaikan oleh negara Jepang melalui *game Pokemon Go* kepada negara lain seperti kebersamaan, kebebasan berkespresi yang dapat dilihat dari para pemain game tersebut, mempertahankan budaya, saling menghargai dan memanfaatkan teknologi dengan baik.

Kata kunci : *Game, Pokemon Go, soft power, soft diplomacy.*

概要

氏名 : レオ・アディチャ

学生番号 : 2017110147

学部 : 日本語・文化学科

題名 : 日本のソフトパワーとソフト外交としての POKÉMON
GO ゲームの 役割

本論文では、日本のソフトパワーとソフト外交としての POKÉMON GO ゲームについて論じている。この研究の目的は、日本のソフトパワーとソフト外交としてのポケモン GO の役割と、POKÉMON GO ゲームを通じて日本が他の国にどのようなメッセージを伝えたかを明らかにすることであった。この研究で使用された方法は、分析技術、すなわち研究問題を記述し、次にそれらを分析する記述的方法である。その結果、日本のソフトパワーが日本が所有する文化や観光名所を促進する役割を果たしているため、ポケモンGOゲームであり、日本のソフト外交としてのポケモンGOゲームの役割は、日本の国家の基盤としての役割である。他の国の企業や組織と協力し、日本の良いイメージを構築することが分かった。そして、POKÉMON GO ゲームを通じて日本国から他国に伝えられるメッセージは、一体感、ゲームのプレイヤーから見える表現の自由、文化の維持、お互いの尊重、技術の活用などであった。

キーワード : ゲーム、POKÉMON GO、ソフトパワー、ソフト外交。

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, kesempatan, karunia serta segala macam nikmat yang telah diberikannya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran *Game Pokemon Go* Sebagai *Soft Power* Dan *Soft Diplomacy* Jepang”. Skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana program sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan ilmu pengetahuan maupun kesalahan dalam pengolahan kata dan kalimat. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca maupun berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih sempurna dan bermanfaat bagi segala pihak yang membutuhkannya.

Penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik atas bantuan dukungan, doa serta perhatian dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini dengan ketulusan hati, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Indun Roosiani S.S. selaku Pembimbing I Dosen Pembimbing Akademik atas waktu yang telah diberikan meskipun dalam keadaan sibuk, tetapi tetap bisa memberikan arahan, perhatian, rasa sabar serta ilmu yang telah diberikan kepada penulis agar penulisan ini dapat selesai terlaksanakan.
2. Bapak Dr. Robihim selaku Pembimbing II yang turut meluangkan waktu, memberikan arahan dan petunjuk untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah meluangkan waktu serta tenaganya untuk menguji skripsi yang telah penulis lakukan.

4. Kepada Seluruh Dosen Pengajar Bahasa dan kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya yang telah memberikan perhatian, rasa sabar ketika mengajar, ilmu pengetahuan dan nasehat yang bermanfaat bagi penulis darisemester awal hingga dapat mengakhiri studi ini.
5. Bapak Dr. Ir. Eko Cahyono, M.Eng selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya, serta Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang telah menyetujui danmemberikan izin kepada penulis untuk dapat melakukan penulisan skripsi.
6. Tentu saja kepada orang tua penulis, (Alm.) Papa Paulus Prananto, Mama Caecillia Fauziah dan juga seluruh keluarga atas segala doa, kesabaran, motivasi, serta rasa cinta yang tak dapat terhitung kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Seluruh teman-teman UKM Unsada Kendoka khususnya untuk angkatan 2015-2017 atas perhatian dan motivasinya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Seluruh teman-teman kelas 03 angkatan tahun 2017 dari Jurusan Bahasa dan Budaya Jepang, khususnya kepada Muadz Abdul, Faqih Maulana, Gofur Alfaris, Rafly Syauqi, Ahmad Fausi atas perhatian dan motivasinya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	3
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Lataran Belakang.....	1
1.2 Penelitian Yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah	8
1.4 Pembatasan Masalah	8
1.5 Rumusan Masalah	8
1.6 Tujuan Penelitian.....	8
1.7 Landasan Teori	9
1.7.1 <i>Pokemon Go</i>	9
1.7.2 <i>Soft Power</i>	9
1.7.3 Budaya Popular	10
1.7.4 <i>Soft Diplomacy</i>	11
1.8 Metode Peneletian	11
1.9 Manfaat Penelitian.....	11

1.10	Sistematis Penulisan	12
BAB II PERKEMBANGAN GAME POKEMON GO		
2.1	Budaya Populer Jepang	13
2.2	<i>Game</i> Sebagai Budaya Jepang.....	15
2.3	Sejarah <i>Game Pokemon</i>	16
2.3.1	Tahun 1996-1999	16
2.3.2	Tahun 2000-2006	20
2.3.3	Tahun 2009-2013	22
2.3.4	Tahun 2014-2018	24
2.3.5	Tahun 2019 – Sekarang.....	26
2.4	<i>Pokemon Go</i>	27
BAB III GAME POKEMON GO SEBAGAI SOFT POWER DAN SOFT DIPLOMACY JEPANG		
3.1	<i>Game Pokemon Go</i> Sebagai <i>Soft Power</i> Jepang	31
3.1.1	Pakaian Tradisional Pada <i>Game Pokemon Go</i>	34
3.1.2	Memperkenalkan Daerah Wisata Jepang	35
3.2	<i>Game Pokemon Go</i> Sebagai <i>Soft Diplomacy</i> Jepang	36
3.2.1	Perusahaan <i>Niantic</i>	37
3.2.2	Organisasi <i>UNWTAO</i>	39
3.2.3	Perusahaan <i>Verizon</i>	40
3.2.4	Perusahaan <i>UNIQLO</i>	41
3.2.5	Perusahaan <i>Longchamp</i>	42
3.2.6	Film POKÉMON Detective Pikachu	43
3.2.7	Festival Warna (Festival of Colors)	44
3.3	Pesan yang Jepang Sampaikan Melalui <i>Game Pokemon Go</i>	45

3.3.1	Kebersamaan	46
3.3.2	Kebebasan Berekspresi	49
3.3.3	Mempertahankan Budaya.....	50
3.3.4	Saling Menghargai	51
3.3.5	Memfaatkan Teknologi Dengan Baik	51

BAB IV KESIMPULAN	55
--------------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Perbedaan Hard Power dan Soft Power.32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	16
Gambar 2	17
Gambar 3	18
Gambar 4	19
Gambar 5	19
Gambar 6	20
Gambar 7	21
Gambar 8	22
Gambar 9	23
Gambar 10	23
Gambar 11	24
Gambar 12	25
Gambar 13	26
Gambar 14	27
Gambar 15	28
Gambar 16	28
Gambar 17	29
Gambar 18	35
Gambar 19	39
Gambar 20	40
Gambar 21	41
Gambar 22	42
Gambar 23	43
Gambar 24	44
Gambar 25	45
Gambar 26	47
Gambar 27	48
Gambar 28	52