

## BAB IV

### SIMPULAN

Fenomena *Seichi Junrei Anime* menawarkan dampak yang besar dalam mempromosikan pariwisata, ekonomi masyarakat dan budaya lokal. Dengan program *Cool Japan* dan *88 Lokasi Ziarah Anime*. Fenomena ini termasuk dalam program *Cool Japan* sejak tahun 2002 dengan bertujuan meningkatkan jumlah wisatawan dan ekonomi negara dengan menerapkan promosi budaya populer. Program yang kedua, yaitu *88 Lokasi Ziarah Anime*, yang bekerja sama dengan Asosiasi Pariwisata Jepang dan juga beberapa perusahaan *anime* dan penerbangan. Bertujuan sebagai langkah formal untuk mempromosikan destinasi-destinasi sebagai aset pariwisata yang berharga, juga mendorong pengembangan konten pariwisata yang lebih luas. Kedua program ini menjadikan contoh nyata bahwa fenomena *Seichi Junrei Anime* berpengaruh dengan masyarakat dan budaya lokal.

Fenomena ini juga menimbulkan dampak negatif maupun positif terhadap masyarakat dan budaya lokal. Dampak negatif untuk masyarakat lokal, yaitu :

1. *Overtourism*. Di mana lonjakan wisatawan, seringkali akibat popularitas anime, menimbulkan masalah seperti kebisingan, pelanggaran privasi, dan kerusakan lingkungan, seperti yang terjadi di lokasi yang terkait dengan film *Kimi no Nawa*.
2. Ketergantungan ekonomi pada satu judul *anime*. Sehingga mengalami "depresi pasca-anime" ketika popularitas karya tersebut meredup. Seperti yang terlihat pada kasus Kota Kamogawa (*Rinne no Lanrange*), yang gagal mencapai pertumbuhan pariwisata berkelanjutan meskipun telah berinvestasi besar.
3. Ketergantungan berlebihan pada tema atau properti spesifik. Sehingga mengabaikan diversifikasi penawaran wisata yang lebih luas. Seperti, kasus kota Takahura (*Tamayura*) yang merenovasi area pemasaran di kota tersebut sehingga terjadi penolakan maupun ketidaksesuaian ekspektasi dari masyarakat lokal maupun penggemar *anime* tersebut.

Dampak negatif untuk budaya, yaitu,

1. Hilangnya keaslian budaya lokal akibat perubahan citra autentik antara budaya lokal dengan penggemar *anime*. Terjadi penolakan komunitas lokal terhadap representasi *anime* yang bertentangan dengan citra asli mereka. Seperti yang dialami di desa Shirakawa-go.

*Seichi Junrei Anime* juga memberikan dampak positif yang signifikan. Dampak positif untuk masyarakat lokal, yaitu

1. Menjadi pendorong utama revitalisasi ekonomi lokal dan pengembangan daerah, menciptakan peluang kerja baru dan meningkatkan pendapatan melalui pariwisata. Contoh sukses seperti Kota Oarai dengan anime Girls und Panzer menunjukkan bagaimana wisata ziarah anime dapat membantu daerah pulih dari bencana dan memperkuat ikatan sosial serta rasa bangga masyarakat setempat terhadap identitas wilayah mereka.

Dampak positif untuk budaya, yaitu

1. *Seichi Junrei Anime* berperan sebagai sarana untuk memperkenalkan warisan lokal kepada *audiens* global dan sampai menghidupkan kembali tradisi. Seperti, Festival Bonbori di Yuwaku Onsen yang terinspirasi dari anime Hanasaku Iroha.

Diperlukan peran penggemar *anime* atau wisatawan *Seichi Junrei Anime* dan juga pemerintah daerah juga pusat, untuk memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang lebih besar. Penggemar/wisatawan harus mematuhi etika berwisata untuk menghormati privasi dan ketenangan warga lokal. Pemerintah daerah dan pusat perlu mengambil tindakan untuk mencegah ketergantungan ekonomi yang tidak sehat dan memastikan keberlanjutan pariwisata jangka panjang. Pada akhirnya akan menjaga keseimbangan antara keuntungan ekonomi dan pelestarian budaya. Dengan membuat undang-undang, peraturan daerah maupun penjagaan di setiap tempat wisata *Seichi Junrei*. Sehingga masyarakat lokal maupun wisatawan menjadi merasa aman dan tentram, serta mendapat keuntungan ekonomi yang signifikan.