

## The Potential of Japanese Animation in Triggering the Early Emergence of Indonesia's Creative Industry

Mochamad Farrel Arsenno (18/425565/SP/28313)

**Abstract:** Japanese animation has been an integral part of the international media in the past decade by obtaining popularity through globalization which saw the rise of exposure it gets not only around Asia but also the Western part of the world, the popularity of Japanese animation has proven to be beneficial not only for Japanese culture but also its politics and economic aspects being the country's biggest well-known soft power and industry surrounding animation and tourism due to sheer amount of global popularity that Japan receives through 'Naruto', 'Dragon Ball' and 'One Piece' in the late 1990s and early 2000s with it being followed by the rise of new-generation Japanese animation in the past few years. Then, how can the popularity of Japanese animation be utilized by other country especially Indonesia?

This thesis proposes two aspects that can be used by Indonesia; the first being the rise of Indonesian animation as well as the decline in interest in Japanese animation due to its condition which subsequently resulted in a scarcity that can be fatal for the developing Japanese animation industry. And also how the domestic popularity of Japanese animation may create an opportunity for Indonesian SMEs to take advantage in the form of merchandise and other memorabilia which in hope can be used by Indonesia to develop its own creative industry and using it as its own soft power following the case of Japan.

**Keywords:** Animation, Transnational Cooperation, Soft Power, Outsourcing, Piracy

**Abstrak:** Animasi Jepang telah menjadi bagian penting dari media internasional dalam dekade terakhir dengan memperoleh popularitas melalui globalisasi yang melihat peningkatan eksposur yang didapat tidak hanya di Asia tetapi juga di bagian Barat dunia, popularitas animasi Jepang telah terbukti. bermanfaat tidak hanya untuk budaya Jepang tetapi juga beberapa aspek politik dan ekonomi sebagai soft power dan industri seputar animasi dan pariwisata karena popularitas global yang diterima Jepang melalui 'Naruto', 'Dragon Ball' dan 'One Piece' pada akhir 1990-an dan awal 2000-an diikuti oleh kebangkitan animasi Jepang generasi baru dalam beberapa tahun terakhir. Lalu, bagaimana popularitas animasi Jepang bisa dimanfaatkan oleh negara lain khususnya Indonesia?

Tesis ini mengusulkan dua aspek yang dapat digunakan oleh Indonesia; yang pertama adalah maraknya animasi Indonesia serta menurunnya minat terhadap industri animasi Jepang karena kondisi animator yang mengakibatkan kekurangan yang dapat berakibat fatal bagi perkembangan industri animasi Jepang. Dan juga bagaimana popularitas animasi Jepang di dalam negeri dapat membuka peluang bagi UMKM Indonesia dalam bentuk merchandise dan memorabilia lainnya yang diharapkan dapat digunakan oleh Indonesia untuk mengembangkan industri kreatifnya sendiri dan menjadikannya sebagai soft power Indonesia seperti yang dilakukan oleh Jepang.

**Kata-kata Kunci:** Animation, Transnational Cooperation, Soft Power, Outsourcing, Piracy



**The Potential of Japanese Animation in Triggering the Early Emergence of Indonesia's Creative Industry**

M FARREL ARSENNO, Dra. Siti Daulah Khoiriaty, M.A.

Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>