

ABSTRAKSI

Pemerintah Jepang telah menjadikan Anime sebagai salah satu pilar utama dalam strategi promosi budaya dan pariwisata nasional, sehingga anime tourism menonjol sebagai instrumen kebijakan pasca-pandemi. Anime Tourism hadir sebagai bagian dari tata kelola multi-level yang memadukan strategi nasional, adaptasi regional, peran industri, dan keterlibatan komunitas. Fenomena ini memanfaatkan budaya populer untuk menarik pengunjung dan meningkatkan perekonomian lokal, namun dampaknya tidak merata dan sangat bergantung pada kapasitas fiskal, kesiapan kelembagaan, dan pengelolaan hak kekayaan intelektual. Sementara anime tourism menawarkan potensi regional revitalization, hal ini juga menciptakan risiko seperti overtourism dan komodifikasi budaya yang menuntut pembentukan kebijakan yang ketat dengan penuh kehati-hatian. Dinamika ini menuntut tata kelola yang seimbang dan peka terhadap konteks untuk memastikan keberlanjutan jangka panjang.

ABSTRACT

The Japanese government has made anime a key pillar of its national culture and tourism promotion strategy, making anime tourism a prominent post-pandemic policy instrument. Anime tourism exists as part of a multi-level governance framework that integrates national strategies, regional adaptations, industry roles, and community engagement. This phenomenon leverages popular culture to attract visitors and boost local economies, but its impact is uneven and highly dependent on fiscal capacity, institutional readiness, and intellectual property rights management. The phenomenon presents opportunities for regional revitalization while also posing risks such as overtourism and cultural commodification. Ensuring positive and sustainable outcomes therefore requires balanced, evidence-informed governance, fair distribution of benefits, and coherent monitoring systems that link promotional exposure to real visitor behavior.

Key Words: Anime Tourism, Post-Pandemic Recovery Strategy, Film-Induced Tourism, Cool Japan, Regional Revitalization