

そのため、研究者は、「国際漫画賞」をソフトパワーの観点から、受賞者の日本に対する認識を形成する上で、どのような役割を果たしているかについて、研究を行った。本研究の目的は、受賞者の日本に対する認識に「国際漫画賞」が果たす役割を説明することである。使用したデータは、「第 6 回国際漫画賞」のイベントで日本を訪れる機会を得たインドネシア人受賞者へのインタビューである。その受賞者は「5 MENIT SEBELUM TAYANG」の共作者である Matto 氏と Octo Baringbing 氏であった。

Octo Baringbing 氏へのインタビュー結果により、「国際漫画賞」イベントが彼の日本に対する認識に影響を与えたと結論付けられる。最も大きな影響は、日本が漫画家の仕事を本当に評価しているという認識を持ったことで、自分の仕事に良い効果をもたらす。また、Matto 氏の説明によると、「国際漫画賞」は彼に大きな影響を与え、日本から公共交通機関文化、個人プライバシーを尊重する文化など学んだ上で、日本をもっと好きになり、日常生活でも応用するようになったといった。この出来事が、彼らの性格を日本の文化のような性格に変える役割まで果たしたことを証明している。

「国際漫画賞」は、漫画を通じて日本文化を広める役割を持っていると言えるであろう。その役割は、歴史や文化など、日本に関するさまざまな知識を提供すること。なお、受賞者にも誇りや熱意、感謝の気持ちを与えることで、受賞者のマンガ界への貢献度を継続的に高める効果があり、マンガ大衆文化の普及における忠実な文化のエージェントとなっている。最後に、受賞者が感じる日本への憧れの効果を与え、さらには日本文化を今まで日常生活の中で実践できる。

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. London: Libraries Unlimited.
- Ingulsrud, John E dan Allen, Kate. 2009. *Reading Japan Cool*. Amerika: Lexington Books.

Nye Jr, Joseph S. 2008. *Public Diplomacy and Soft Power*. Amerika: The Annals of the American Academy.

Raco, M.E., M.Sc. . Metode Penelitian Kualitatif; Jenis, Karakteristik dan keunggulannya (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hal 7.

Ilggen, Thomas L. 2006. *Reading Japan Cool*. USA: Ashgate Publishing Limited.

Jurnal:

Akimoto, Miki. 2017. イメージ, ソフト・パワー, パブリック・ディプロマシー. Tokyo (JPN): Tokokokusaidagaku

Bouissou, Jean-Marie & Pellitteri, Marco & Dolle-Weinkauff, Bernd & Beldi, Ariane. (2010). *Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom*

Lam, Peng Er. 2007. *Japan's Quest for "Soft Power": Attraction and Limitation*. East Asia 24:349-363

Mustaqim, Sidik Ali. 2018. *Upaya Jepang Dalam Mempopulerkan Program Cool Japan Sebagai Nation Branding*. Volume 6 no 4

Skripsi:

Dewi, Putriandam (2006). *Budaya Manga di kalangan Remaja Indonesia*. Depok (ID): Universitas Indonesia

Iriansyah, Adibrata. 2014. *Perbandingan antara Korean Wave dan Japanese Popular Culture sebagai Alat Soft Diplomacy di Indonesia*. Makassar (ID): Universitas Hasanuddin

Priendarningtyas, Ajeng. 2012. *Keberhasilan Soft Power Jepang dalam Pengaruh dan Perkembangan Komik Jepang*. Depok (ID): Universitas Indonesia

Salim, Ryan Christian. 2016. *Strategi Cool Japan Initiative dalam Ekspansi Industri Kreatif Jepang*. Yogyakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Artikel:

Agustina, D. (2017). *Indonesia Raih Dua Perunggu di Ajang Japan International Manga Award*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019 dari <https://www.tribunnews.com/internasional/2017/02/01/indonesia-raih-dua-perunggu-di-ajang-japan-international-Manga-Award>

Azizah Fitriyanti (2019). *Jepang selenggarakan Kontes Manga Internasional ke-13*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019 dari

- <https://www.antaranews.com/berita/821817/Jepang-selenggarakan-kontes-Manga-internasional-ke-13>
- Bbc.com (2019, Juni). *Did manga shape how the world sees Japan?*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2020 dari <https://www.bbc.com/culture/article/20190610-did-manga-shape-how-the-world-sees-japan>
- Bouissou, Jean Marie. (2008). *Why has Manga become a global cultural product?* Diakses pada tanggal 9 Oktober 2019 dari <https://www.eurozine.com/why-has-Manga-become-a-global-cultural-product/>
- Gaemgyee (2018, 1 Mei). *Mengapa Sebagian Generasi Tua Korea Selatan Membenci Jepang? Asal Usul Gerakan Anti Jepang di Negeri Ginseng*. Diakses pada tanggal 18 September 2019 dari <https://japanesestation.com/mengapa-sebagian-generasi-tua-korea-selatan-membenci-Jepang-asal-usul-gerakan-anti-Jepang-di-negeri-ginseng/>
- Matsutani, Minoru (2009, 26 Mei). *'Manga': heart of pop culture*. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2019 dari <https://www.japantimes.co.jp/news/2009/05/26/reference/Manga-heart-of-pop-culture/#.Xbktz25uLIW>
- Meti.go.jp (2012, Januari). *Cool Japan Strategy*. Diakses pada tanggal 20 November 2020 dari https://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/pdf/120116_01a.pdf
- Minajp.com (2017, Februari). *Why is Japanese Manga so Popular? 4 Reasons Why People are Addicted to Japanese Comics*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2020 dari <https://minajp.com/manga-1929>
- Mofa.go.jp (2006, 28 April). *Bunka gaikō no shin hassō ichi minasan no chikara o motomete imasu*. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2019 dari https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/enzetsu/18/easo_0428.html
- Mokugyo. (2019, 20 Juni). *The Giant Influence of Japanese Pop Culture*. Diakses pada tanggal 13 November 2019 dari <https://Manga.tokyo/otaku-articles/why-do-japanese-people-love-doraemon/>
- Setya, Lina (2020, 3 November). *Sejarah Manga, Mampu Invasi Dunia Termasuk Indonesia*. Diakses pada tanggal 27 April 2021 dari <https://smol.id/2020/11/03/sejarah-manga-mampu-invasi-dunia-termasuk-indonesia/>
- Suhendra, Zulfi (2015, 11 November). *10 Negara Paling Dibenci Dunia, Mana Saja?*. Diakses pada tanggal 18 September 2019 dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/2362135/10-negara-paling-dibenci-dunia-mana-saja>
- Tri Wahono (2013). *Komik Indonesia Raih International Manga Award di Jepang*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2019 dari <https://internasional.kompas.com/read/2013/02/08/19320338/function.fopen>