

Strategi Diplomasi Publik Nintendo dalam Industri Video Game Amerika Serikat Setelah Peristiwa Atari Shock 1983 = Nintendo's Public Diplomacy Strategy in the Video Industry United States Games After the Events of Atari Shock 1983

Raka Pratama, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920553896&lokasi=lokal>

Abstrak

Peristiwa Atari Shock tahun 1983 merupakan pintu gerbang bagi industri video game Jepang untuk mendominasi Amerika Serikat. Salah satu tokoh yang berperan adalah Nintendo yang pada saat itu berhasil memasarkan konsol Nintendo Entertainment System (NES) di Amerika Serikat pada tahun 1985. Penelitian ini berfokus pada hubungan antara Jepang dan Amerika Serikat pada tahun 1970an sampai saat ini berhubungan dengan diplomasi, budaya, dan ekonomi dalam kaitannya dengan industri video game. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analitis dengan teknik penelitian studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa strategi diplomasi publik Nintendo terjadi secara bertahap sejak tahun 1980-an sampai saat ini, yaitu tahap awal masuknya video game dengan muatan aspek anime/manga tanpa disadari orang Amerika, tahap perkembangan video game yang memuat aspek budaya Jepang yang akhirnya dianggap soft power, dan tahap dukungan pemerintah melalui program Cool Japan.

.....The 1983 Atari Shock event was the gateway for the Japanese video game industry to dominate the United States. One of the characters who played a role was Nintendo, which at that time succeeded in marketing the Nintendo Entertainment System (NES) console in the United States in 1985. This study focuses on the relationship between Japan and the United States in the 1970s to date related to diplomacy, culture, and economy in relation to the video game industry. The method used is descriptive analytical method with literature study research techniques. The results of this study conclude that Nintendo's public diplomacy strategy has occurred gradually since the 1980s until now, namely the early stage of entering video games with anime/manga aspects without the Americans realizing it, development stage of video game containing aspects of Japanese culture which eventually considered soft power, and the government support stage through the Cool Japan program.