

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan mengenai Festival Comifuro sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang-Indonesia dengan menggunakan konsep diplomasi budaya dan fenomenologi, maka disimpulkan bahwa Festival Comifuro merupakan wujud diplomasi budaya Jepang yang melibatkan fans, seniman dan penerbit. Mendorong diplomasi budaya Jepang lewat pertukaran budaya dan kuatnya rasa kebersamaan komunitas penggemar *pop culture* Jepang di Indonesia. Menciptakan ruang interaksi secara langsung antara sesama penggemar dan kreator karya *pop culture* Jepang lewat faktor pertukaran gagasan, informasi, nilai dan aspek kebijakan.

Comifuro turut andil dalam menyokong perkembangan industri kreatif di Indonesia. Peningkatan jumlah *circle* (lingkar seni) yang menjual karya penggemar (*fanworks*) di Comifuro merangsang pasar kreatif yang terus berkembang dan melatih para kreator untuk terus berinovasi dengan karya mereka. Comifuro menjadi bukti nyata bahwa diplomasi budaya Jepang di Indonesia sukses besar. Dengan jumlah pengunjung yang selalu naik tiap tahunnya, menjadikan Comifuro sebagai festival *pop culture* terbesar se-Indonesia.

## **B. Saran**

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap Festival Comifuro sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang-Indonesia, maka dapat diberikan beberapa saran yang bersifat membangun kepada penyelenggara Comifuro dan pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Pengelola
  - a) Pengaturan karya yang perlu diperhatikan demi efisiensi dan kepuasan pengunjung.
  - b) Perbaikan komunikasi kepada pihak kreator agar dapat menyampaikan informasi secara aktual.
  - c) Membenahi katalog online agar mudah diakses oleh pihak kreator dan pengunjung.
2. Bagi Kreator Karya *Pop Culture* dan Pemerintah
  - a) Penjualan karya tidak hanya demi target tapi juga masalah solidaritas fandom yang diikuti, perbanyak karya yang sesungguhnya datang dari hati.
  - b) Inovasi karya yang menarik hati pengunjung Comifuro.
  - c) Memberikan pendanaan konkret tanpa membatasi bentuk dan isi acara festival Comifuro seperti pendanaan kegiatan yang membawa narasumber langsung dari Jepang.
  - d) Menjadi jembatan antara penyelenggara dan pihak pemerintah Jepang untuk menjalin persabahan yang akan mendorong pertukaran ide yang bisa merangsang pertumbuhan Comifuro.

3. Bagi Masyarakat

- a) Meningkatkan partisipasi terhadap perkembangan festival Comifuro dengan ikut turut andil dalam memberikan fasilitas kepada komunitas *Anime* di sekitar.
- b) Mendukung pertukaran budaya Jepang dan Diplomasi budaya Jepang di Indonesia lewat pembelian karya di Comifuro.