

PAPER NAME

Template PIR UNM-2.doc

WORD COUNT

3386 Words

CHARACTER COUNT

20528 Characters

PAGE COUNT

8 Pages

FILE SIZE

913.0KB

SUBMISSION DATE

Jan 19, 2023 4:17 AM GMT+8

REPORT DATE

Jan 19, 2023 4:22 AM GMT+8

● 9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 9% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)



LATAR LOKASI FILM ANIME “KIMINONAWA” SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI PEFEKTUR GIFU JEPANG

Hayz Hanifia Ahmad^{1*}, Yohanes Padmo Adi Nugroho² Anda Prasetyo Ery³

¹ Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang
Universitas Brawijaya Malang
Email: hayzhanif2@gmail.com

²Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang
Universitas Brawijaya Malang
Email: padmoadi@ub.ac.id

³Program Studi Pengelola Perhotelan
Politeknik Pariwisata Makassar
Email: anda.prasetyo.ery@gmail.com

Abstract.

This study is entitled Setting of the Location of the Anime Film "Kiminonawa" as a Tourist Attraction in Gifu Prefecture, Japan. The purpose of this study is to find out the real-life setting of the location in the anime film "Kiminonawa" and to find out the reasons for tourists visiting the location of the anime film "Kiminonawa" both in Tokyo, Nagano, and Hida.

The data analysis method used by the researcher is a qualitative data analysis method. The data collected is usually obtained through the existence of a book, video, internet, articles, and previous research on the anime film "Kiminonawa".

The results of the research found several places in real life that became the setting for the location in the anime film "Kiminonawa". Approximately 15 locations were found which became the backdrop for the story of the anime film, namely: In Nagano. Hida, and Tokyo. All of these locations are frequently visited by tourists who are fans of the anime "Kiminonawa" this is because the main character in the anime is described as a persistent and hardworking person, the storyline is not monotonous, the love story is unique and only through dreams, stories that inspire people young people to make important moments with their partners as if they were characters in a movie, the story background is a real place so that tourists can take pictures following the style of the characters in the anime film "Kiminonawa".

Keywords: Kiminonawa, Taki Tachibana, Mitsuha Miyamizu.

Abstrak.

Penelitian ini berjudul Latar Lokasi film Anime “Kiminonawa” Sebagai Daya Taruk Wisata Di Prefektur Gifu Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui latar lokasi dalam kehidupan nyata pada film anime “Kiminonawa” dan untuk mengetahui alasan wisatawan mengunjungi latar lokasi film anime “Kiminonawa” baik yang berada di Tokyo, Nagano, dan Hida.

Metode analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah metode analisis data kualitatif. Data yang dikumpulkan biasanya di dapat melalui adanya sebuah buku, video, internet, artikel, serta penelitian terdahulu tentang film anime “Kiminonawa”.

Hasil penelitian ditemukan beberapa tempat dalam kehidupan nyata yang menjadi latar lokasi dalam film anime “Kiminonawa”. Ditemukan kurang lebih 15 lokasi yang menjadi latar belakang cerita film anime tersebut yaitu: Di Nagano. Hida, dan Tokyo. Seluruh lokasi tersebut sering dikunjungi oleh wisatawan penggemar anime “Kiminonawa” hal ini karena tokoh utama di dalam anime digambarkan sebagai orang yang gigih dan pekerja keras, alur cerita yang tidak monoton, kisah cinta yang unik dan hanya melalui mimpi-mimpi, cerita yang menginspirasi

kawula muda untuk membuat momen-momen penting dengan pasangan seolah mereka adalah tokoh dalam film, latar belakang cerita merupakan tempat yang real sehingga para wisatawan dapat berfoto mengikuti gaya dari pemeran tokoh dalam film anime “Kiminonawa”.

Kata Kunci: Kiminonawa, Taki Tachibana, Mitsuha Miyamizu.



ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Animasi merupakan teknik membuat gambar terlihat bergerak dan hidup dalam bentuk grafik komputer (Prawiro, 2018). Anime semakin berkembang pesat di Jepang, ceritanya pun bukan hanya sekedar cerita fiksi ataupun percintaan ataupun permusuhan antar remaja ataupun golongan, saat ini semakin banyak anime yang memanfaatkan keindahan kota di Jepang yang dijadikan latar lokasi dalam anime bahkan cerita kehidupan nyatapun dijadikan suatu cerita dalam anime.

Salah satu anime yang saat ini sedang populer dan digemari adalah “*Kiminonawa*” yang artinya adalah “Nama Kamu” karya Makoto Shinkai. Anime ini dibuat pada tahun 2016 bergenre fantasi. Dalam anime ini di ceritakan bahwa seorang gadis bernama Mitsuha Miyamizu tinggal di desa Itomori dan seorang pemuda bernama Taki Tachibana yang tinggal di Tokyo, keduanya adalah murid SMA di daerahnya masing-masing dan belum pernah saling bertemu sebelumnya. Mitsuha adalah seorang gadis yang penuh semangat dan berasal dari keluarga yang menganut Shinto, sedangkan Taki adalah pemuda kota yang hidupnya kekinian. Mitsuha dan Taki mengalami mimpi yang seolah-olah mereka bertukar Jiwa. Ketika jiwa mereka tertukar mereka mulai berkomunikasi dan saling meninggalkan catatan dimana-mana baik di kertas maupun di ponsel mereka. Ketika jiwa mereka sudah tidak bertukar lagi Taki menjadi penasaran dan ingin mencari Mitsuha di desa Itomori meskipun Taki tidak mengetahui dimana letak desa itu dan hanya berbekal ingatan dan gambaran desa Itomori ketika mereka bertukar jiwa. Akhirnya Taki sampai di desa Itomori, namun Taki kecewa bahwa desa Itomori telah lenyap di timpa oleh komet dan nama Mitsuha ada dalam daftar korban pada musibah itu. Selain cerita yang menarik anime ini memiliki Latar waktu dan tempat yang sesuai dengan realita yang ada, sehingga penonton terbawa seolah-olah Mitsuha dan Taki

berada pada dunia nyata dan juga cerita menjadi seperti nyata. Setting latar dari anime ini adalah berada di Prefektur Gifu di wilayah Chubu, Honsu. “*Kiminonawa*” merupakan anime terbaik ke lima dunia dan mendapatkan berbagai macam penghargaan baik di Jepang maupun di luar Jepang diantaranya *The Best Animation Award* di Los Angeles Amerika dan menyandang predikat sebagai film animasi Jepang dengan jumlah penonton terbanyak di Tiongkok (Live Japan Perfect Guide).

Anime “*Kiminonawa*” kini meledak dan berdamak tidak hanya pada *merchandise* atau pengisi suaranya saja namun juga pada lokasi yang menjadi inspirasi untuk cerita di dalamnya. Kota Hida yang berada di Prefektur Gifu kini tak lagi sepi, namun telah menjadi tempat ziarah wajib bagi penggemar anime seperti Kuil Hien dan lain-lain. Jumlah kunjungan wisatawanpun melonjak dan telah mencapai 10 Milyar yen (Japanese Station). Rumusan makalah pada penelitian ini adalah:

- i. Di mana saja latar lokasi dalam kehidupan nyata pada film anime “*Kiminonawa*” ?
2. Mengapa wisatawan penggemar anime mengunjungi latar lokasi dalam film anime “*Kiminonawa*”

TINJAUAN PUSTAKA

Pariwisata Jepang

Kondisi perang menjadikan seluruh rakyat Jepang berpartisipasi secara aktif dalam produksi, upaya pemerintah Jepang agar kondisi para pekerja cepat pulih dari kondisi Lelah dan jenuh, dan supaya dapat Kembali bekerja dengan penuh semangat, maka diberikan kesempatan dan diberikan fasilitas untuk berekreasi. Pada tahun 1938 dibentuklah Asosiasi Rekreasi Jepang (ARJ) diketuai oleh Godo Takuo, menteri Perdagangan, Perindustrian, Pertanian, dan

kehutanan. ARJ bekerjasama dengan pemuda dan pimpinan perusahaan swasta untuk mengorganisir dan mendukung kegiatan rekreasi, menyelenggarakan kongres nasional tiap tahun, mengevaluasi program-program pelaksanaan pertandingan olahraga dan Kesehatan di tiap daerah, serta membahas rencana rekreasi selanjutnya (Ong: 2017). Dengan demikian harapan pemerintah Jepang setelah melakukan rekreasi para pegawai dapat Kembali bekerja dengan pikiran yang lebih segar dan dapat membangun semangat untuk bekerja lebih giat.

¹² Pada tanggal 15 Agustus 1945 Jepang menyerah kepada sekutu Selanjutnya Amerika menduduki Jepang, hal ini membuat masyarakat Jepang frustrasi, kekalahan Jepang dalam perang membuat kehidupan menjadi sulit. Pada tahun 1946 para mantan pengurus ARJ melakukan Kerjasama dengan perwakilan pendudukan Amerika untuk menghidupkan Kembali rekreasi, Pada tahun 1947 ARJ Kembali aktif dan penanganan rekreasi dialihkan dari kementerian kesejahteraan rakyat ke kementerian Pendidikan. Sejak saat itulah hingga saat ini ARJ menyelenggarakan pertemuan nasional tahunan untuk membahas pelaksanaan rekreasi, prestasi yang telah dicapai dan kendala yang dihadapi serta merencanakan kegiatan rekreasi baru di tahun berikutnya. (Ong: 2019)

Di Jepang, pariwisata dikenal dengan sebutan “*Kankou*”, bilamana ditulis dalam huruf kanji adalah 観光. “*Kan/觀*” berarti melihat secara umum dan “*Kou/光*”

berarti ringan. *Kankou* hampir sama artinya *tourism* dalam Bahasa Inggris, namun ada perbedaan pada dua kata tersebut, *toursim* memiliki arti yang cukup luas dibandingkan dengan *kankou* (Morikoshi, 2004). Hal ini ditegaskan pula oleh Satake, 2010 yang menyatakan bahwa, kata *tourism* dapat mencakup semua aspek seperti, *green tourism, ecotourism*. Konsep pariwisata Jepang menurut Ohasi (2010) adalah lebih

berfokus pada melihat kebiasaan, pemandangan dan tempat-tempat bersejarah dari pada tinggal di tempat tujuan. Condry (2009) mengatakan bahwa pariwisata Jepang terbagi dalam lima objek pariwisata utama yakni:

1. Wisata Religi

³ Agama merupakan motivasi kuat dan alasan utama wisata Jepang mulai dari zaman kuno hingga akhir abad ke-19. Wisata religi Jepang berupa berziarah ke tempat-tempat suci. Ada tiga jenis wisata religi Jepang yaitu:

a) *Honzon junrei* 本尊 巡礼 atau disebut juga ziarah dewa tertentu yang hanya ditujukan untuk ziarah keagamaan.

b) *Soshi junrei* 阻止 巡礼, ziarah dengan cara ³ mengunjungi kuil-kuil yang didirikan dan ditempati oleh aliran tertentu dengan tujuan untuk menyembah sang pendiri.

c) *Meiseki junrei* 明晰 巡礼, ³ ziarah untuk mengunjungi tempat-tempat terkenal, seperti tujuh kuil besar di Nara atau 21 kuil dan sekte ³ *Nichiren*. Jenis wisata religi ini ³ memiliki daya Tarik yang cukup besar karena memiliki unsur yang terdapat dalam pariwisata.

2. Museum dan Galeri Seni

3. Seni Pertunjukan Tradisional.

4. Arsitektur

5. Wisata Modern

JATA (Japan Association of Travel Agent: 2018) mengelompokkan tren wisata ke dalam tiga program menurut musim Jepang yaiyu:

1. Tren Golden Week (akhir April- awal Mei)

Pada akhir April hingga awal Mei di Jepang merupakan awal Golden Week, yakni minggu yang berisikan empat hari libur nasional di Jepang sehingga menjadi libur terpanjang. Pada Golden Week ini merupakan liburan tersibuk di Jepang selain libur

tahun baru dan Obon. Empat hari libur tersebut adalah, 29 April atau Showa Day, 3 Mei atau Constitution Memorial Day, 4 Mei atau Greenery Day, dan 5 Mei yang merupakan Children Day.

2. Tren Summer Vacation (Agustus)
Summer Vacation ini lebih sering disebut dengan Obon Vacation, yakni festival musim panas, festival ini diselenggarakan dengan tujuan untuk mendoakan arwah leluhur dan berziarah ke makam, ini bertepatan dengan hari libur musim panas.
3. Tren Winter Vacation (akhir tahun-awal tahun)
Libur akhir tahun dan libur tahun baru. Libur ini dimulai pada tanggal 29 Desember hingga 1 Januari. Pada tren ini biasanya banyak toko yang tutup karena ingin menikmati hari pergantian tahun. Biasanya pada pergantian tahun orang Jepang banyak yang mengunjungi kuil untuk berdoa dan ritual.

Kebijakan Pariwisata Pemerintah Jepang Melalui Anime

Davis (2016) mengatakan “ Anime memiliki gaya visual yang detail mulai dari tokoh, watak, nuansa budaya, dan emosi, cerita yang disuguhkan penuh dengan makna yang digambarkan dalam tanda yang sering muncul dalam setiap *anime* seperti, tolong-menolong, persahabatan, kerja keras, gaya hidup, menjadi diri sendiri, pengetahuan umum dan khusus dan lain sebagainya.

McGray (2002) menggambarkan bahwa kesuksesan Jepang yang berasal dari budaya populer seperti manga, desain, mode, gaya hidup berdampak pada citra baru yang terbangun serta berdampak baik pada PDB nasional yang berpotensi meningkatkan daya tarik global di segala bidang. Beberapa tahun kemudian pemerintah Jepang mengaitkan istilah “Cool Japan” dengan proyek-proyek dalam rangka menyebarkan daya Tarik Jepang ke luar negeri melalui

kebudayaannya.

METODE

Metode analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah metode analisis data kualitatif. Data yang dikumpulkan biasanya di dapat melalui adanya sebuah buku, video, internet, artikel jurnal, serta penelitian terdahulu tentang film anime “Kiminonawa”. Perlu adanya sebuah diskusi, dan melakukan sebuah perincian dengan induksi peneliti melakukan pemandu dan pembuatan generalisasi dan akhirnya semua data tersebut dimasukkan ke dalam kesimpulan teoritis. Adapun proses yang dilakukan adalah:

1. Dari hasil di atas peneliti mencocokkan dengan informasi dari buku, video, internet, artikel jurnal, maupun penelitian terdahulu terkait dengan penelitian pada film anime “Kiminonawa”.
2. Dari hasil di atas peneliti membuat kesimpulan serta mendeskripsikan dengan kalimat dari data-data yang telah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar Lokasi Film Anime “Kiminonawa”.

Pada cerita anime ini menggambarkan suasana latar lokasi kejadian yang sangat kontras, yakni perbedaan suasana di pedesaan dan di perkotaan antara Itomori yakni sebuah desa yang tenang dan penduduknya yang religius, ini sangat kontras dengan kehidupan kota Tokyo, di mana Tokyo merupakan ibukota Jepang yang ramai banyak didapati restoran mewah kafe, Mall dan tempat-tempat wisata terkenal yang banyak dihunungi oleh orang. Kehidupan masyarakatnya yang konsumtif dan penuh kemewahan dibandingkan dengan desa Itomori. Latar lokasi tersebut mengambil latar lokasi yang sebenarnya yakni tempat-tempat yang berada di Tokyo, Nagano dan Hida di Prefektur Gifu. Berikut ini adalah tempat-tempat yang menjadi latar anime Kiminonawa. (1) Danau Suwa (2) Kuil Miyamizu (3) Jembatan penyeberangan JR Shinanomachi. (4) Docomo Tower dari Stasiun Shinanomachi. (5) Meiji Memorial Picture Gallery (6) The National Art Center, Tokyo (7) Persimpangan belakang kantor polisi Shinjuku (8) Tangga di kuil Suga, yotsuya (9) Yunika Vision, Shinjuku (10) Shintoshin Pedestrian Bridge, terletak dekat Takarazuka University (11) Tangga di sebelah kanan Stasiun Yotsuya (12) Stasiun Yotsuya (13) Tokyo City view, Roppongi Hills (14) Salon De The Round,

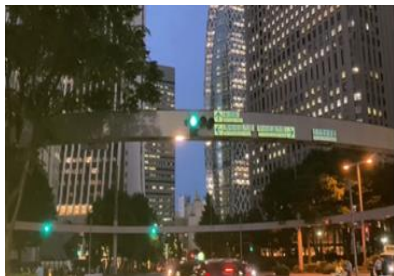
Roppongi Hills (15) Furukawa Station. Dari 15 temuan lokasi yang ada dalam anime “Kiminonawa” peneliti mengambil gambar sampel lokasi dalam anime dan lokasi nyata. serta pendapat tentang gambar tersebut dan peneliti menterjemahkannya dalam Bahasa Indonesia, ini bertujuan untuk melangkapi data penelitian serta menjadikan penguat bahwa tempat tersebut benar-benar adanya dan dengan kemiripan yang hampir mendekati sempurna. Beberapa kreator film anime membuat latar lokasi nyata dalam karyanya hal ini karena lebih mudah menggunakan lokasi yang sudah ada daripada membuat latar lokasi yang baru, hal ini terkait juga dengan waktu, akan lebih cepat penyelesaiannya bila menggunakan lokasi yang sudah ada dan lebih lama bila harus membuat lokasi yang baru.

Gambar. 1



Gambar. 1 adalah lokasi dalam anime, lokasi ini terletak di persimpangan belakang kantor polisi lalu lintas, berbentuk lingkaran menunjukkan bahwa Tokyo adalah kota cyber yang sangat modern. Dikelilingi oleh gedung pencakar langit, namun beberapa orang yang lewat tak saling mengenal apalagi bertegur sapa

Gambar. 2



Sedangkan pada gambar. 2, menggambarkan Tokyo sebagai kota metropolitan dan memiliki teknologi yang canggih yang membuat Mitsuha terkagum-kagum dan ingin menikmati Tokyo sepuasnya. Hal ini berbanding terbalik dengan situasi di kota Hida tempat tinggal Mitsuha yang sangat

tenang dan penduduknya saling bertegur sapa serta saling membantu. Kota Hida yang selalu menjaga kelestarian budaya.

Gambar. 3



Di atas adalah gambar tangga menuju kuil Suga. Di sini digambarkan Taki dan Mitsuha bertemu. Taki yang ragu-ragu memanggil Mitsuha yang berjalan ke arah yang berlawanan dengan Taki, kemudian Mitsuha berbalik dan Taki menanyakan nama.

Gambar4



Tangga menuju kuil Suga yang terletak di dekat Stasiun JR Yotsuya dan Shinanomachi. Kuil ini merupakan kuil bersejarah dan berdiri sejak tahun 1634. Letaknya berada di puncak bukit sehingga tangga ini sangat curam. Tangga ini disebut “*OtokoZaka*” yang berarti tangga laki-laki. Sedangkan “*OnnaZaka*” atau tangga perempuan berada di sebelah kanan dari jalan

Beberapa pendapat yang diambil dari IG Nga Nguyen menyatakan, “Sangat cantik!

Sungguh menakjubkan betapa jelas seniman Jepang dapat mengubah gambar dari kenyataan menjadi gambar animasi.”

Sleiman Azizi, “Wow, foto perbandingan yang cukup menakjubkan!.

Kim,” Menyukai filmnya - cara yang menyenangkan untuk jalan-jalan di Tokyo dengan menuju ke lokasi tersebut!”

Alasan wisatawan penggemar anime mengunjungi latar lokasi dalam film anime “Kiminonawa”.

Cerita dalam film animasi Kiminonawa terjadi perubahan mendadak yang tidak disangka-sangka oleh penonton. Seperti: Mitsuha ternyata adalah masa lalu yang tiga tahun telah mati karena komet tianmen yang jatuh di desa Itomori, sebagai bukti bahwa dia telah mati adalah adanya catatan nama Mitsuha Miyamizu pada buku daftar korban meteor, dan buku tersebut tersimpan di perpustakaan daerah Hida. Cerita dalam Kiminonawa menjadi inspirasi bagi penggemar anime untuk mengabadikan dalam sebuah kenangan yang akan selalu diingat sepanjang hidupnya, yaitu dengan meluangkan waktu dan kesempatan mengunjungi latar lokasi tersebut, latar tempat anime Kiminonawa menjadi tempat wajib bagi penggemar anime untuk di ziarahi. Tempat-tempat yang diziarahi para penggemar anime Kiminonawa berlokasi di Tokyo, Nagano, dan Hida. Di Tokyo terdapat beberapa tempat yang menjadi latar lokasi anime Kiminonawa, di mana Taki menjalani kehidupannya sebagai warga Tokyo. Taki Tachibana digambarkan sebagai seorang remaja laki-laki yang baik, pekerja keras, dan peduli dengan sesamanya. Taki memiliki sifat selalu membantu, bertanggung jawab, dan memiliki kemauan yang besar. Gaya hidupnya yang sibuk dan selalu tertarik dengan arsitektur dan seni membuatnya cukup sulit dalam mengurus rumahnya. Dibalik itu Taki adalah orang yang gigih dalam mengejar mimpi-mimpinya termasuk mengejar cintanya. Tokoh Taki cukup sesuai di perankan dalam film anime ini. Sedangkan Mitsuha Miyamizu, adalah seorang Miko. Miko adalah gadis kuil yang mengabdikan dirinya untuk melayani kuil, melayani dalam arti menjaga kuil, melestarikan budaya kuil, menjaga martabat kuil. Mitsuha adalah gadis yang peduli dengan teman bahkan dengan penduduk Itomori, Mitsuha juga adalah gadis yang sangat mandiri semenjak ibunya meninggal, rajin mengurus rumah. Kehidupan desa

membuat Mitsuha terkadang merasa bosan dan ingin menikmati hidup di kota seperti Tokyo.

Peneliti mengambil beberapa data dari cerita film anime “Kiminonawa” di atas dan beberapa ulasan dari penggemar anime khususnya “Kiminonawa” yang menjadi dasar atau alasan mereka mengunjungi latar lokasi film anime. Beberapa ulasan diambil dari *google map* dan di catat adalah:

Dr. Mnike,” Tempat yang indah, sangat tenang dan terkenal karena film “Kiminonawa” saya sangat menyukai filmnya, jadi saya pergi untuk mengambil foto dari tangga ini.” (Menanggapi tangga di kuil Suga)

Dr. Mnike,” Tempat yang sangat sejuk dan menenangkan, tempatnya sangat ramah dengan anak-anak. Sangat layak untuk dikunjungi, bisa dikunjungi setiap saat dan bisa menjadi area yang bagus untuk berolahraga.” (Menanggapi danau Suwa)

Alex D,” Jika kamu fans daei film “Kominonawa”, tempat ini adalah tempat yang harus kamu kunjungi. Tangga dan pemandangannya menakjubkan dan sangat mirip dengan yang ada di film.

Dari penjelasan dan ulasan di atas dapat diketahui beberapa alasan wisatawan mengunjungi atau berziarah di lokasi anime Kiminonawa yakni:

1. Tokoh Taki yang gigih dan pekerja keras serta menghargai orang lain membuat penggemar anime sangat respon pada tokoh ini.
2. Tokoh mitsuha yang peduli dengan sesama dan juga gigih sama seperti tokoh taki, religious, menjaga budaya dan adat istiadat serta orang yang lembut membuat penggemar anime menyukai tokoh ini.
3. Alur cerita yang tidak monoton dan tidak disangka-sangka oleh penonton membuat daya pikat tersendiri.
4. Kisah cinta yang unik melalui pertemuan-pertemuan lewat mimpi,

- yang ternyata Mitsuha adalah masa lalu.
5. Cerita yang sangat menginspirasi wisatawan kawula muda khususnya yang memiliki pasangan untuk membuat momen-momen penting dalam hubungannya dengan pasangan, yakni kesetiaan, cinta sejati, dan menerima apa adanya pasangan.
 6. Tempat yang real membuat wisatawan dapat mengambil gambar di tempat realnya seraya mengikuti gaya dalam adegan Taki dan Mitsuha, khususnya wisatawan kawula muda yang memiliki pasangan.
 7. Ditemukan gambaran bahwa selain gambar yang terdapat dalam film sangat mirip dengan aslinya pemandangan yang indah dan lokasi yang benar-benar tenang serta cocok untuk liburan keluarga menjadi alasan mengapa wisatawan penggemar film anime mengunjungi tempat tersebut.

8.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari rumusan satu tentang lokasi yang menjadi latar dalam film anime “Kiminonawa” adalah sebagai berikut: (1) Danau Suwa (2) Kuil Miyamizu (3) Jembatan penyeberangan JR Shinanomachi. (4) Docomo Tower dari Stasiun Shinanomachi. (5) Meiji Memorial Picture Gallery (6) The National Art Center, Tokyo (7) Persimpangan belakang kantor polisi Shinjuku (8) Tangga di kuil Suga, yotsuya (9) Yunika Vision, Shinjuku (10) Shintoshin Pedestrian Bridge, terletak dekat Takarazuka University (11) Tangga di sebelah kanan Stasiun Yotsuya (12) Stasiun Yotsuya (13) Tokyo City view, Roppongi Hills (14) Salon De The Round, Roppongi Hills (15) Furukawa Station.

Kesimpulan dari rumusan masalah ke dua yakni tentang alasan wisatawan penggemar anime mengunjungi lokasi latar film anime “Kiminonawa” adalah:

- a. Tokoh Taki yang gigih dan pekerja keras.

- b. Tokoh mitsuha yang peduli dengan sesama dan juga gigih sama seperti tokoh taki, religious.
- c. Alur cerita yang tidak monoton.
- d. Kisah cinta yang unik.
- e. Cerita yang sangat menginspirasi wisatawan kawula muda..
- f. Tempat yang real membuat wisatawan dapat bergaya sesuai tokoh dalam cerita.
- g. Tempat yang memiliki pemandangan yang indah dan tempat yang menyenangkan cocok untuk liburan keluarga.

DAFTAR RUJUKAN

Condry, I. (2009). *Anime Creativity; Characters and Premises in the Quest for Cool Japan*. Theory, Culture & Society, 139-163.

Davis, P. K., & Hamilton, A. L. (1998). *Encyclopedia of Warrior Peoples and Fighting Groups* (2nd ed.). Millerton, New York: Grey House Publishing

Hikmat, D. M. (2011). *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Hapsari Isnanda Elok. 2020. Analisis Nilai Karakter Dalam Anime Jepang “*Kimi No Na Wa*”. Skripsi, Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa Dan seni, Univesrsitas Negeri semarang.

Japan Association of Travel Agents. 2016.

Live Japan Perfect Guide. . Diakses pada tanggal 12 November 2022.

Marikoshi, K. 2014. Diambil dari hokusei Gakuen University Repository for Academic. https://hokusei.repo.nii.ac.jp/index.php?action=repository_action_comm on download&item_id=1723&item_no=1&attribute_id=45&file_no=1&page_id=13&block_id=21

McGray, Dauglas 2002. *Gross National Cool. America: Forreign policy.*

Moleong, M. L. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi).* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ohashi. 2010. *Thoughts and Theories of Tourism.* Tokyo: Bunshindoh.

Ong, Susy. 2019. *Shakai Kaizo: 100 Tahun Reformasi Jepang 1919-2019 Dari Demokrasi Ke Reformasi.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ong, Susy. 2017. *Seikatsu kaizen: Reformasi Pola Hidup Jeapang, Panduan Menjadi Masyarakat Unggul dan Modern.* Jakarta: PT Elex Media Komputinda

Prawiro (2018, Januari 02) *Pengertian Animasi Komputer, Sejarah, Jenis, dan Prinsip-Prinsip Animasi.* Dikutip dari: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>.

Rizda Nurina Amalia. 2018. “ Analisis Implementasi Cool Japan Strategy dalam Kunjungan Wisatawan asing di Jepang Tahun 2012-2017 (Universitas Islam Indonesia).

Satake,S. 2010. *Approach for Definitions of “Tourism” and “Kanko”.* Lessons provided from consideration of their etymological approach and early usage examples in Japan. *Journal of Osaka University Tourism*, 10, 89-98.

● **9% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 9% Internet database
- Crossref database
- 0% Submitted Works database
- 1% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	dspace.uii.ac.id Internet	2%
2	ojs.unm.ac.id Internet	1%
3	simdos.unud.ac.id Internet	1%
4	id.scribd.com Internet	<1%
5	123dok.com Internet	<1%
6	repository.umy.ac.id Internet	<1%
7	riss.kr Internet	<1%
8	en.wikipedia.org Internet	<1%

9	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
	Internet	
10	text-id.123dok.com	<1%
	Internet	
11	maxmanroe.com	<1%
	Internet	
12	beritabojonegoro.com	<1%
	Internet	