

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab 4 ini penulis melakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab pertanyaan penelitian **“apakah film animasi Demon: Slayer Mugen Train berkontribusi dalam menyebarkan kebudayaan Jepang di masyarakat Indonesia.”** Kesimpulan dalam bab ini adalah hasil analisis dari penelitian yang telah penulis lakukan dan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Jepang telah menggunakan budaya populer berupa film animasi sebagai bagian dari penggunaan *soft power* negaranya. Dalam hal ini, Jepang menggunakan sumber daya *soft power*nya berupa budaya (*culture*) sebagai pondasi kunci *soft power*nya dengan memanfaatkan perkembangan globalisasi. Di sisi lain, Jepang juga mengkolaborasi budaya tersebut dengan nilai (*value*) yang dianut oleh Jepang melalui penyebaran dalam budaya populer anime.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa film animasi Demon Slayer: Mugen Train merupakan salah satu alat untuk mengerahkan sumber daya *soft power* melalui budaya dan nilai-nilai Jepang. Film anime ini merupakan bagian dari diplomasi publik yang ditujukan untuk menarik perhatian publik negara lain, dalam hal ini masyarakat Indonesia. Anime sebagai budaya populer dianggap sebagai sumber yang tepat dari diplomasi publik untuk memfasilitasi keterlibatan publik negara tujuan. Sebagai diplomasi publik, anime seperti Demon Slayer: Mugen Train tidak hanya menyebarkan budaya dan nilai

Jepang tetapi juga meningkatkan basis penggemar yang berpotensi sebagai pendukung Jepang.

Penulis menyimpulkan bahwa film animasi (anime) *Demon Slayer: Mugen Train* merupakan bagian dari diplomasi publik yang dilakukan oleh Jepang terhadap publik Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa film animasi *Demon Slayer: Mugen Train* mampu untuk meningkatkan minat masyarakat Indonesia terhadap produk populer milik Jepang lainnya. Indonesia dan Jepang merupakan dua negara yang memiliki latar belakang serta letak geografis yang berbeda. Walaupun dahulu kedua negara ini tidak memiliki histori yang cukup baik, tetapi kemampuan Jepang untuk memperbaiki citranya melalui produk populer dapat terlihat hasilnya. Keberhasilan film animasi *Demon Slayer: Mugen Train* juga dapat disebut sebagai keberhasilan diplomasi budaya Jepang yang memberikan peningkatan peminat anime di Indonesia itu sendiri.

Keberhasilan ini didapatkan melalui pengemasan budaya yang baik dan mudah diterima oleh pembuat film animasi *Demon Slayer: Mugen Train*. Selain itu, Teori Liberalisme Sosiologis menyatakan bahwa adanya peran penting yang dipegang oleh sekelompok individu dalam mewujudkan suatu perubahan di masyarakat transnasional. Film animasi *Demon Slayer: Mugen Train* yang merupakan *anime* adalah instrumen untuk menghubungkan masyarakat sesama penggiat *anime* walaupun mereka memiliki latar belakang tempat tinggal dan bahasa yang berbeda.

Dalam hal keilmuan Hubungan Internasional, penelitian ini menunjukkan bahwa selain sumber daya *soft power* seperti budaya dan nilai, *soft power* juga membutuhkan instrumen dimana salah satunya adalah diplomasi publik. Namun,

dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa selain sumber daya dan instrumen, target atau sasaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan maupun kegagalan diplomasi publik yang dilakukan oleh negara. Hal ini dapat dilihat ketika masa awal budaya populer anime diperkenalkan di Indonesia pada tahun 1980an kurang mendapatkan tanggapan karena keterbatasan media dan teknologi. Kemudian dibandingkan pada masa globalisasi dengan keterbukaan teknologi informasi sekaligus keterbukaan terhadap penerimaan nilai dan budaya baru, budaya populer anime dapat menarik perhatian masyarakat umum hingga membentuk basis pecinta anime yang besar di Indonesia.

Lebih lanjut, adalah harapan bahwa penelitian ini dapat berkontribusi terhadap pemahaman mengenai penggunaan soft power dan diplomasi publik oleh suatu negara. Dari penelitian ini dapat dilihat bagaimana Jepang telah memanfaatkan budaya populer anime sebagai bagian dari diplomasi publiknya terhadap publik Indonesia. Melalui penelitian ini juga dapat dilihat bagaimana anime Jepang seperti *Demon Slayer: Mugen Train* tidak hanya menarik perhatian masyarakat umum tetapi juga hingga kancah penghargaan festival film Indonesia yang menunjukkan jangkauannya terhadap sasaran diplomasi. Dengan demikian, penelitian ini juga dapat memperkaya studi hubungan internasional khususnya dalam kajian globalisasi, *soft power*, diplomasi publik hingga dampak budaya populer anime.

Sebagai penutup, penulis menyadari masih terdapat keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian ini hanya fokus pada film animasi *Demon Slayer: Mugen Train* yang rilis pada tahun 2020-2021 di Indonesia. Kedua, penelitian ini menggunakan metode *mix method* yang memungkinkan kurangnya pendalaman

analisis oleh penulis. Ketiga, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam analisis dengan batasan waktu yang cukup singkat.

Adapun penulis juga memberikan rekomendasi untuk penelitian lain yang ingin membahas penelitian serupa dengan memperhatikan batasan masalah penelitian sehingga penelitian masih dalam lingkup yang diteliti. Selain itu, penulis juga merekomendasikan penggunaan metode yang paling dikuasai sehingga dapat memaksimalkan analisis penelitian. Lebih lanjut, penulis juga merekomendasikan agar memperhatikan dan mendalami penggunaan kerangka pemikiran yang tepat sebagai pisau analisis penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anholt, Simon. "Beyond the nation brand: The role of image and identity in international relations." Dalam *Brands and branding geographies*. Edward Elgar Publishing, 2011.
- Bakry, Umar Suryadi. *Metode Penelitian Hubungan Internasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Bayliss, John, Smith, Steve dan Owens, Patricia. *The Globalization of World Politics: An Introduction to International Relations*. Oxford University Press, 2016.
- Beeson, Mark. *Regionalism and globalization in East Asia: politics, security and economic development*. Macmillan International Higher Education, 2014.
- Bound, Kirsten. *Cultural Diplomacy*. London: Demos, 2007.
- Cull, Nicholas J. *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Angeles: Figueroa Press, 2009.
- Dinnie, Keith. *Nation branding: Concepts, issues, practice*. Routledge, 2015.
- Foltz, Richard. *Religions of the Silk Road: Premodern patterns of globalization*. Springer, 2010.
- Fukushima, Akiko. "Modern Japan and the Quest for Attractive Power." Dalam Sook Jong Lee dan Jan Melissen (Eds). *Public Diplomacy and Soft Power in East Asia*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- Graham, Sarah Ellen. *Culture and Propaganda: the progressive Origins of American Public Diplomacy, 1936-1953*. Routledge, 2016.
- Groot, Gerry. "Cool Japan Versus the China Threat: Does Japan's Popular Culture Success Mean More Soft Power?." Dalam Kayoko Hashimoto (Ed.) *Japanese Language and Soft Power in Asia*. Singapura: Palgrave Macmillan, 2017.
- Haffner, John, i Klett, Tomas Casas, Dan Lehmann, Jean-Pierre. *Japan's open future: An agenda for global citizenship*. Anthem Press, 2009.

- Hashimoto, Kayoko. "Introduction: Why Language Matters in Soft Power." Dalam Kayoko Hashimoto (Ed.) *Japanese Language and Soft Power in Asia*, Singapura: Palgrave Macmillan, 2017.
- Hodkinson, Paul. *Media, Culture and Society: An Introduction*. Los Angeles: SAGE, 2017.
- Howarth, David. "What is Social Liberalism?." Dalam Duncan Brack, Richard S. Grayson, David Howarth (Eds.). *Reinventing the State: Social Liberalism for the 21st Century*. London: Politico's Publishing, 2007.
- Husimi, Kōdi. "Symmetry in Mon and Mon-yo." Dalam Katachi U Symmetry, pp. 75-80. Tokyo: Springer, 1996..
- Ikenberry, G. John. *Liberal order and imperial ambition: Essays on American power and international order*. Polity, 2006.
- Keohane, Robert O. dan Nye, Joseph S. *Power and interdependence*. Boston: Library of Congress Cataloging, 2011.
- Lee, Shin Wha. The Theory and Reality of Soft Power: Practical Approaches in East Asia. Dalam Sook Jong Lee dan Jan Melissen (Eds). *Public Diplomacy and Soft Power in East Asia*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- Lee Sook Jong, dan Melissen, Jan. *Public Diplomacy and Soft Power in East Asia*. New York: Palgrave Macmillan, 2016.
- Lim, Tai Wei. "Introduction." Dalam Tai Wei Lim dkk., (Ed.). *Globalization, Consumption and Popular Culture in East Asia*. Singapura: NUS, 2016.
- . "Centering Akihabara: The Positionality of Tokyo's Pop Cultural Nucleus in Cool Japan Industries and Globalized Fandom Consumption." Dalam Tai Wei Lim dkk., (Ed.). *Globalization, Consumption and Popular Culture in East Asia*. Singapura: NUS, 2016.
- . "Size and Reach of the Japanese Popular Cultural Industry." Dalam Tai Wei Lim dkk., (Ed.). *Globalization, Consumption and Popular Culture in East Asia*. Singapura: NUS, 2016.
- Lippman, Walter, dan Curtis, Michael. *Public opinion*. Routledge, 2017.
- Lovric, Bruno. "From film stories to national soft power: Policies and film content of South Korea, Japan, and China." Dalam *The Palgrave handbook of Asian cinema*, pp. 609-630. London: Palgrave Macmillan, 2018.

- Lu, William. *Evolution of video game controllers*. Roseville: Prima Publishing, 2008.
- MacWilliams, Mark W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Routledge, 2014.
- . "Introduction." Dalam Mark W. MacWilliams (Ed.), *Japanese visual culture : explorations in the world of manga and anime*. New York: M.E. Sharpe, Inc, 2008.
- Majtczak, Tomasz. *Familiar and unfamiliar names of Mount Fuji*. Kraków: Jagiellonian University Press, 2014.
- Mark, Simon. *A greater role for cultural diplomacy*. Clingendael: Netherlands Institute of International Relations, 2009.
- Masterton, Graham. *Tengu: shocking horror from a true master*. Head of Zeus Ltd, 2017.
- Melissen, Jan. *The New Public Diplomacy: Soft Power in International Relations*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008.
- Mirrlees, Tanner. *Global entertainment media: Between cultural imperialism and cultural globalization*. Routledge, 2013.
- Nazir, Mochammad. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Nitanai, Keiko. *Kimono Design: An Introduction to Textiles and Patterns*. Tuttle Publishing, 2017.
- Nye, Joseph S. *Soft Power: The Means of Success in the World*. New York: Public Affairs, 2004.
- . "Soft power and public diplomacy revisited." Dalam *Debating public diplomacy*, pp. 7-20. Brill Nijhoff, 2019.
- Odell, Colin, dan Le Blanc, Michelle. *Anime*. Oldcastle Books, 2013.
- Riordan, Shaun. *The new diplomacy*. Cambridge: Polity, 2003.
- Robert, Jackson, Sørensen, Georg dan Møller, Jørgen. *Introduction to International Relations: Theories and Approaches*. New York: Oxford University Press, 1999.,
- Ohnesorge, Hendrik W. *Soft Power: The Forces of Attraction in International Relations*. Cham: Springer, 2020.
- Sachs, Jeffrey D. *The Ages of Globalization*. Columbia University Press, 2020.

- Seng Goh Yeng dan Lai, Lim Seok. "Global Mandarin." Dalam Viniti Vaish (Ed.), *Globalization of Language and Culture in Asia: The Impact of Globalization Processes on Language*. London: Continuum International Publishing Group, 2010.
- Shi, Yuka Ko Sunao. "Who reads comics? Manga readership among first-generation Asian immigrants in New Zealand." Dalam *Popular Culture, Globalization and Japan*, pp. 108-128. Routledge, 2007.
- Snow, Nancy. "Rethinking Public Diplomacy." Dalam Nancy Snow dan Philip M. Taylor (Eds.). *Routledge Handbook of Public Diplomacy*. New York: Routledge, 2009.
- . "Rethinking Public Diplomacy." Dalam Nancy Snow dan Nicholas J. Cull (Eds.). *Routledge Handbook of Public Diplomacy Second Edition*. New York: Routledge, 2020.
- Szondi, Gyorgy. *Public diplomacy and nation branding: Conceptual similarities and differences*. Clingendael Institute, 2008.
- Vaish, Viniti. "Introduction: Globalization of Language and Culture in Asia." Dalam Viniti Vaish (Ed.), *Globalization of Language and Culture in Asia: The Impact of Globalization Processes on Language*. London: Continuum International Publishing Group, 2010.
- William, Theodore. *The Oxford book of Japanese short stories*. USA: Oxford University Press, 2002.

Jurnal

- Akbas, Ibrahim. "A "Cool" Approach to Japanese Foreign Policy: Linking Anime to International Relations." *PERCEPTIONS*, Volume XXIII, Number 1,(2018), pp. 95-120.
- Amadi, Luke. "Globalization and the changing liberal international order: A review of the literature." *Research in Globalization* 2 (2020): 100015.
- Arbi, Anggun Purnomo, Hattory, Iddun Muhammad, dan Kalim, Nur. "Symbol Used in the Demon Slayer: Mugen Train Movie." *JournEEL (Journal of English Education and Literature)* 3, no. 1 (2021): 33-44.

- Beitz, Charles R. "Social and Cosmopolitan Liberalism." *International Affairs* 75, 3 (1999) 515-529.
- Blum, Blum dan Neumärker, Bernhard KJ. "Lessons from Globalization and the COVID-19 Pandemic for Economic, Environmental and Social Policy." *World* 2, no. 2 (2021): 308-333..
- Bukh, Alexander. "Revisiting Japan's cultural diplomacy: a critique of the agent-level approach to Japan's soft power." *Asian Perspective* 38, no. 3 (2014): 461-485.
- Clossey, John. "Merchants, migrants, missionaries, and globalization in the early-modern Pacific." *Journal of Global History* 1, no. 1 (2006): 41-58.
- Coatsworth, John H. "Globalization, growth, and welfare in history." *Globalization: Culture and education in the new millennium* (2004): 38-55.
- Condon, John. "Exploring Intercultural Communication through Literature and Film." *World Englishes* 5 (2007): pp. 153-161.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-971X.1986.tb00722.x>.
- Cross, Tim. The Home of Ashiya Tea Kettles: Ashiya in Onga-gun." 福岡大学人文論叢第 50 巻第 2 号, 2018.
- Eschholz, Sarah, Bufkin, Jana dan Long, Jenny. "Symbolic reality bites: Women and racial/ethnic minorities in modern film." *Sociological Spectrum* 22, no. 3 (2002): 299-334.
- Gamble, Andrew. "A new world order? The aftermath of the financial crisis." *Political Insight* 1, no. 1 (2010): 17-19.
- Gracia, Refanisa Sola dan Dimiyati, Dindin. "Engaging with Anime and Manga: A Phenomenological Study" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 00 (2016).
- Hernandez, Alvaro David dan Hirai, Taiki. "The reception of Japanese animation and its determinants in Taiwan, South Korea and China." *Animation* 10, no. 2 (2015): 154-169.
- Ikhtiari, Savitri Khairunnisa dan Gandana, Isti Siti Saleha. "The Hero's Journey of Kamado Tanjirou in Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba." *Passage* 8, no. 3 (2020): 24-45.

- Iwabuchi, Koichi. "Contra-flows or the cultural logic of uneven globalization?." *Media on the Move* (2006): 61.
- ., "Pop-Culture Diplomacy in Japan: Soft Power, Nation Branding and The Question of 'International Cultural Exchange.'" *International Journal of Cultural Policy*, 21:4 (2015), pp. 419-432, <http://dx.doi.org/10.1080/10286632.2015.1042469>.
- Ishizuka, Katsumi. "Japan's policy towards UN peacekeeping operations." *International Peacekeeping* 12, no. 1 (2005): 67-86.
- Kartikasari, Wahyuni. "The role of anime and manga in Indonesia-Japan cultural diplomacy." *Tsukuba Gakuin University Bulletin* 13 (2018): 41-47.
- Kim, Hwajung. "Bridging the theoretical gap between public diplomacy and cultural diplomacy." *The Korean Journal of International Studies* 15, no. 2 (2017): 293-326.
- Kim, Sujung. "A Star God Is Born: Chintaku Reifujin Talismans in Japanese Religions." *Religions* 13, no. 5 (2022): 431.
- Kluver, Alan R. "The Logic of New Media in International Affairs." *New Media & Society*, 4(4), 499–517. <https://doi.org/10.1177%2F146144402321466787>.
- Kohno, Masaharu. "In Search of Proactive Diplomacy: Increasing Japan's International Role in the 1990s." *Brookings Institute*, September 1 (1999).
- Kumakura, Ashizawa, K., C. A. Kusumoto, dan S. Narasaki. "Relative foot size and shape to general body size in Javanese, Filipinas and Japanese with special reference to habitual footwear types." *Annals of human biology* 24, no. 2 (1997): 117-129.
- Lee, Kyootai dan Joshi, Kailash. "Importance of globalization in the information technology convergence era." *Journal of Global Information Technology Management* 19, no. 1 (2016): 1-5.
- Lim, Eunjung. "Characterizing Japan's current diplomacy under Abe." *The Korean Journal of Security* (2019).
- Mihara, Ryotaro. "Involution: a perspective for understanding Japanese animation's domestic business in a global context." *Japan Forum*, vol. 32, no. 1, (2020) pp. 102-125.

- Newitz, Annalee. "Anime otaku: Japanese animation fans outside Japan." *Bad Subjects* 13, no. 11 (1994): 1-14.
- Nakamura, Toshiya. "Japan's new public diplomacy: Coolness in foreign policy objectives." *Media and Society* 5, no. 1 (2013): 1-23
- Nye, Joseph S. "Public diplomacy and soft power." *The annals of the American academy of political and social science* 616, no. 1 (2008): 94-109.
- .. "Soft power." *Foreign policy* 80 (1990): 153-171.
- Pellitteri, Marco. "East of Oliver Twist: Japanese culture and European influences in animated TV series for children and adolescents." *アニメーション研究* 7, no. 1 (2006): 57-70
- She, Qi-Lin dan Choi, Dong-Hyuk. "A Study on 'Oni' Cultural Archetype Reproduced in Animation Focused on Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba the Movie-Mugen Train." *한국콘텐츠학회 ICCS 논문집* (2021): 215-215.
- Spiro, Peter J. "The New Sovereignists-American Exceptionalism and Its False Prophets." *Foreign Aff.* 79 (2000): 9.
- Steger, Manfred B. "Globalization and ideology." *The Blackwell companion to globalization* (2007): 367.
- Wai-Ming, Ng dan Ng, Wai-ming. "The impact of Japanese comics and animation in Asia." *Journal of Japanese Trade & Industry*: July/August (2002): 2
- Widyastuti, Putri Anggraeni. "The Role of Cross Cosplay Visualization in Indonesia Cosplay Industry." *IICACS: International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies*, vol. 1, pp. 143-153. 2019.
- Yamane, Toi. "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia." *Jurnal Ayumi*, Volume 7, Nomor 1, Maret 2020, pp. 68–82
- Yong, Jin Dal. "Transforming the global film industries: Horizontal integration and vertical concentration amid neoliberal globalization." *International Communication Gazette*, 74(5), 2012. pp. 405–422.
- Yuliani, Risa, Mulyadi, R. M. dan Adji, M. "Japanese Soft Power in Indonesia on Anime Entitled Ufo Baby: Study of Popular Culture." *Journal: IZUMI* 2 (2021): 328-337.
- Yue, Jianying. "Use of Foreign Films in Cultivating Intercultural Communicative Competence in ELT--A Case Study." *Theory and Practice in Language*

Studies, Vol. 9, No. 2, February 2019, pp. 198-203.
<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0902.09>.

Yue, Pan dan Jin, Luo. "Japan's Public Diplomacy towards Indonesia and its Inspiration to China." *South Asian and Southeast Asian Studies* (2018).

Zhu, Lin. "The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons." *Human Behavior and Emerging Technologies* 3, no. 1 (2021): 157-159.

Publikasi Ilmiah

Ashari, Alin Arfia. "Diplomasi Budaya Anime sebagai Soft Power Jepang di Indonesia." *Research Gate*, October 2022,

Croy, W. Glen. "The Lord of the Rings, New Zealand, and tourism: image building with film." *Monash University Department of Management Working Paper Series*, 1 21 (2004).

Koga, Kei. "Transcending the Fukuda Doctrine: Japan, ASEAN, and the Future of the Regional Order." *The Center for Strategic and International Studies (CSIS)*, Japan Chair (2017).

Tsutsui, William M. "Sources of Japanese Pop Imagination." Dalam Wiliam M. Tsutsui. *Japanese Popular Culture and Globalization, Key Issues in Asian Studies*, No 6, AAS, 2010.

Yeatman, Anna. "Feminism, Social Liberalism and Social Democracy in the Neo-Liberal Era." *Working Papers in the Human Rights and Public Life Program* No 1: June 2015.

Tesis/Disertasi

Yoshida, Kaori.. "Animation and otherness": the politics of gender, racial, and ethnic identity in the world of Japanese anime." *Disertasi*. University of British Columbia, 2008.

Website

DeMichele, Thomas. "What is Social Liberalism?." *Factmyth*. 17 Agustus 2017.
<http://factmyth.com/what-is-social-liberalism/>.

- Howarth, David. "What is Social Liberalism?" Dalam James Graham. *The Wayback Machine Team*. 12 Februari 2009. <https://web.archive.org/web/20171117072251/http://www.socialliberal.net/2009/02/12/what-is-social-liberalism>.
- Kingston, Jeff. "Japan's public diplomacy is expensive and errant." *The Japan Times*. 14 Februari 2015. <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2015/02/14/commentary/japans-public-diplomacy-expensive-errant/>.
- Lee, Seoho. "Despite Political Tensions, Japan's 'Demon Slayer' Tops South Korean Book Market and Box Office." *The Diplomat*. 1 Mei 2021. <https://thediplomat.com/2021/05/despite-political-tensions-japans-demon-slayer-tops-south-korean-book-market-and-box-office/>.
- Lies, Elaine. "‘Demon Slayer’ Nears Japan Movie History, Boosts Economy with Resilience Message." *Reuters*. 14 Desember 2020. <https://www.reuters.com/article/film-demonslayer-japan-idUSKBN2800R>.
- McGlinchey, Stephen. "Diplomacy." *E-International Relations*. 8 Januari 2017. <https://www.e-ir.info/2017/01/08/diplomacy/>.
- Muhammad, Fikri. "Fandomnya Banyak, Yuk Melihat Kembali Perjalanan Anime di RI." *CNBC Indonesia*. 16 Maret 2019. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190316114109-33-61045/fandomnya-banyak-yuk-melihat-kembali-perjalanan-anime-di-ri>.
- Owen, Diana. "The New Media's Role in Politics." *OpenMind*. Diakses 25 Mei 2022. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-new-media-s-role-in-politics/>.
- Scheffer, David J. et al., "Soft Power: The Means to Success in World Politics." *Foreign Affairs*. 3 Juni 2020. <https://www.foreignaffairs.com/reviews/capsule-review/2004-05-01/soft-power-means-success-world-politics>.
- Stanislaus, Warren A. "Japan Is Using Cultural Diplomacy to Reassert Its Place in the World – but Is the Message Too Exclusive?." *The Conversation*. 20 Januari 2022. <https://theconversation.com/japan-is-using-cultural->

“What Is Happening in the Anime Industry in 2020-2021? an Analysis of the Animation Industry Report 2021.” *Anime News Network*. Diakses 4 Januari 2023. <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2021-11-03/what-is-happening-in-the-anime-industry-in-2020-2021-an-analysis-of-the-animation-industry-report-/.179153>.

LAMPIRAN

DAFTAR PERTANYAAN KUESIONER

1. Berapa umur anda?
2. Apakah anda suka menonton anime?
3. Genre anime apa yang biasa kamu tonton?
4. Apakah kamu pernah menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
5. Dimana kamu pertama kali menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
6. Apakah anda merupakan penggemar film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
7. Apa yang kamu sukai dari film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
8. Melihat kesuksesan film Animasi Demon Slayer: Mugen Train apakah kamu melihat penyuka anime menjadi lebih banyak?
9. Selama menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train apakah kamu memperhatikan pakaian yang dipakai oleh para karakter? (Kimono, Anting, dll)
10. Apakah anda memperhatikan setting waktu atau era yang ditampilkan oleh Demon Slayer: Mugen Train? (Taisho Era)
11. Apakah menurut anda film animasi Demon Slayer: Mugen Train menampilkan unsur kebudayaan Jepang dengan baik?
12. Apakah kamu semakin mengenal kebudayaan Jepang setelah menonton anime (Demon Slayer: Mugen Train)?
13. Dari skala 1(tidak suka) - 4(sangat suka), seberapa besar kamu menyukai anime Demon Slayer: Mugen Train?
14. Apakah kamu pernah mendengar film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
15. Apakah kamu pernah menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train
16. Jika kamu belum pernah menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train, apakah kamu merasa tertarik untuk menonton film tersebut?
17. Dimana kamu pertama kali menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
18. Apa yang kamu sukai dari film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
19. Selama menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train apakah kamu memperhatikan pakaian yang dipakai oleh para karakter? (Kimono, Anting, dll)
20. Apakah anda memperhatikan setting waktu atau era yang ditampilkan oleh Demon Slayer: Mugen Train? (Taisho Era)
21. Apakah menurut anda film animasi Demon Slayer: Mugen Train menampilkan unsur kebudayaan Jepang dengan baik?

22. Apakah kamu semakin mengenal kebudayaan Jepang setelah menonton anime (Demon Slayer: Mugen Train)?
23. Dari skala 1(tidak suka) - 4(sangat suka), seberapa besar kamu menyukai anime Demon Slayer: Mugen Train?
24. Setelah menonton film animasi Demon Slayer: Mugen Train apakah kamu menjadi tertarik untuk menonton film anime lainnya?
25. Apakah kamu pernah mendengar film animasi Demon: Slayer Mugen Train
26. Apakah banyak orang di sekitarmu yang menonton ataupun menyukai film animasi Demon Slayer: Mugen Train?
27. Apakah kamu tertarik untuk menonton film animasi Demon Slayer Mugen Train

