SKRIPSI

DIPLOMASI BUDAYA JEPANG MELALUI ANIMASI DEMON SLAYER DALAM STRATEGI COOL JAPAN TERHADAP AMERIKA SERIKAT TAHUN 2019-2025

Program Studi Hubungan Internasional

Kajian Politik Global

Oleh:

Jenyfer Fitriastuti

Nim. E1112211031

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

SKRIPSI

DIPLOMASI BUDAYA JEPANG MELALUI ANIMASI DEMON SLAYER DALAM STRATEGI COOL JAPAN TERHADAP AMERIKA SERIKAT TAHUN 2019-2025

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Hubungan Internaasional

Kajian Politik Global

Oleh:

Jenyfer Fitriastuti

NIM. E1112211031

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

DIPLOMASI BUDAYA JEPANG MELALUI ANIMASI DEMON SLAYER DALAM STRATEGI COOL JAPAN TERHADAP AMERIKA SERIKAT

TAHUN 2019-2025

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

Jenyfer Fitriastuti

NIM. E1112211031

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama

Adibrata Iriansyah, S.IP, M.A
NIP. 199212172020121008

Tanggal: 22 - 07 - 2026

Dosen Pembimbing Pendamping

Laras Putri Oliviani, S.IP., M.HI.
NIP. 199204232019032013

Tanggal: 27 - 07 - 2026

HALAMAN PENGESAHAN

DIPLOMASI BUDAYA JEPANG MELALUI ANIMASI DEMON SLAYER DALAM STRATEGI COOL JAPAN TERHADAP AMERIKA SERIKAT

TAHUN 2019-2025

Oleh:

Jenyfer Fitriastuti
NIM. E1112211031

Dipertahankan di	: FISIP UNTAN
Pada Hari/Tanggal	: Rabu, 29 Juli 2026
Waktu	: 13.00 WIB - Selesai
Tempat	: Ruang Sidang 2

Tim Penguji

Ketua	Sekretaris
Adibrata Iriansyah, S.IP, M.A	Laras Putri Olifian, S.IP., M.HI.
NIP. 199212172020121008	NIP. 199204232019032013
Penguji Utama	**Penguji Pendamping**
Dewi Suratiningsih, S.IP, M.A	Hardi Alunaza S.D., S.IP., M.HI.
NIP.198609142019032005	NIP. 199012082023211020

Disahkan Oleh:

Dekan FISIP UNTAN

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis diplomasi budaya Jepang melalui animasi Demon Slayer dalam strategi *Cool Japan* terhadap Amerika Serikat pada periode 2019-2025. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya peran budaya populer Jepang, khususnya anime, sebagai instrumen diplomasi budaya dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat serta mendukung perkembangan industri kreatif Jepang melalui strategi *Cool Japan*. Rentang tahun 2019-2025 dipilih karena mencakup perkembangan Demon Slayer sejak penayangan perdana Season 1 pada April 2019 hingga rilis film Infinity Castle pada September 2025. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui studi pustaka berupa buku, jurnal ilmiah, laporan, dokumen pemerintah, serta publikasi relevan. Analisis menggunakan teori diplomasi budaya Simon Mark (2009) yang meliputi empat elemen, yaitu *actors*, *objectives, activities, dan audiences*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Demon Slayer berperan sebagai salah satu instrumen diplomasi budaya Jepang terhadap Amerika Serikat dalam kerangka strategi *Cool Japan*. Pada elemen *actors*, diplomasi budaya melibatkan pemerintah Jepang, Japan Foundation, Aniplex, Studio Ufotable, dan Crunchyroll. Pada elemen *objectives*, diplomasi budaya melalui Demon Slayer mencakup pembangunan citra Jepang, peningkatan apresiasi terhadap budaya Jepang, penguatan hubungan antarmasyarakat, serta dukungan terhadap industri kreatif Jepang. Pada elemen *activities*, diplomasi budaya diwujudkan melalui distribusi anime, pemutaran film, *World Tour*, Anime Expo, konser orkestra, serta cosplay dan kegiatan komunitas penggemar. Pada elemen audiences, masyarakat Amerika Serikat menunjukkan penerimaan dan keterlibatan melalui konsumsi anime, partisipasi kegiatan, cosplay, merchandise, serta ketertarikan terhadap bahasa dan budaya Jepang. Penelitian merekomendasikan penguatan strategi *Cool Japan* melalui kolaborasi pemerintah, industri kreatif, dan aktor budaya.

Kata Kunci: Amerika Serikat, *Cool Japan*, Demon Slayer, Diplomasi Budaya, Jepang, Simon Mark.

ABSTRACT

This research aimed to analyze Japan's cultural diplomacy through the Demon Slayer animation in the Cool Japan strategy toward the United States in the 2019-2025 period. This research was motivated by the increasing role of Japanese popular culture, especially anime, as an instrument of cultural diplomacy in introducing Japanese culture to the public as well as supporting the development of the Japanese creative industry through the Cool Japan strategy. The 2019-2025 period was chosen because it covers the development of Demon Slayer from the premiere of Season 1 in April 2019 to the release of the Infinity Castle film in September 2025. The research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were obtained through literature study in the form of books, scientific journals, reports, government documents, and relevant publications. The analysis used Simon Mark's cultural diplomacy theory (2009) which includes four elements, namely actors, objectives, activities, and audiences. The results showed that Demon Slayer played a role as one of Japan's cultural diplomacy instruments toward the United States within the framework of the Cool Japan strategy. In the actors element, cultural diplomacy involved the Japanese government, Japan Foundation, Aniplex, Studio Ufotable, and Crunchyroll. In the objectives element, cultural diplomacy through Demon Slayer included building Japan's image, increasing appreciation of Japanese culture, strengthening people-to-people relations, and supporting the Japanese creative industry. In the activities element, cultural diplomacy was realized through anime distribution, film screenings, World Tour, Anime Expo, orchestra concerts, as well as cosplay and fan community activities. In the audiences element, the people of the United States showed acceptance and involvement through anime consumption, participation in activities, cosplay, merchandise, as well as interest in Japanese language and culture. The research recommended strengthening the Cool Japan strategy through collaboration between the government, creative industry, and cultural actors.

Keywords: United States, Cool Japan, Demon Slayer, Cultural Diplomacy, Japan, Simon Mark.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
UPA BAHASA

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul "Diplomasi Budaya Jepang melalui Animasi Demon Slayer dalam Strategi *Cool Japan* terhadap Amerika Serikat Tahun 2019-2025". Judul ini dipilih karena Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba merupakan salah satu produk budaya populer Jepang yang memperoleh popularitas tinggi secara internasional, khususnya di Amerika Serikat. Keberhasilan Demon Slayer tidak hanya terlihat dari tingginya jumlah penonton, pendapatan film, dan berbagai pencapaian internasional, tetapi juga dari kemampuannya memperkenalkan berbagai unsur budaya Jepang kepada masyarakat Amerika Serikat. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa anime tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana diplomasi budaya dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat internasional. Pemanfaatan budaya populer tersebut sejalan dengan strategi *Cool Japan* yang mendorong penyebarluasan budaya populer Jepang sekaligus pengembangan industri kreatif di tingkat internasional.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya budaya populer Jepang sebagai salah satu sarana diplomasi budaya dalam hubungan internasional. Jepang tidak hanya mempromosikan budayanya melalui kesenian tradisional, tetapi juga memanfaatkan produk budaya populer seperti anime, manga, musik, dan film melalui strategi *Cool Japan*. Salah satu produk yang menunjukkan perkembangan tersebut adalah Demon Slayer. Sejak penayangan perdananya pada tahun 2019,

Demon Slayer berhasil memperoleh perhatian masyarakat Amerika Serikat melalui layanan streaming, bioskop, berbagai kegiatan promosi, serta aktivitas komunitas penggemar. Penyebaran tersebut juga disertai dengan representasi nilai, tradisi, identitas, dan unsur budaya Jepang yang terdapat dalam anime. Berbagai aktivitas seperti *World Tour*, pemutaran perdana film, *Anime Expo*, konser orkestra, serta cosplay turut memperluas keterlibatan masyarakat Amerika Serikat terhadap budaya populer Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana diplomasi budaya Jepang melalui animasi Demon Slayer dalam strategi *Cool Japan* terhadap Amerika Serikat pada periode 2019-2025. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Demon Slayer sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang dalam kerangka strategi *Cool Japan* terhadap Amerika Serikat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat akademis sebagai referensi dalam kajian Hubungan Internasional, khususnya mengenai diplomasi budaya, budaya populer, dan strategi *Cool Japan*, serta manfaat praktis bagi pemahaman mengenai pemanfaatan budaya populer sebagai instrumen diplomasi budaya.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui studi pustaka yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, laporan resmi pemerintah, dokumen pemerintah, laporan organisasi, serta berbagai publikasi yang berkaitan dengan budaya populer dan industri anime Jepang. Analisis penelitian menggunakan teori diplomasi budaya Simon Mark (2009) yang terdiri dari empat elemen, yaitu *actors, objectives, activities,* dan *audiences*. Keempat elemen tersebut digunakan untuk menganalisis pelaksanaan

diplomasi budaya Jepang melalui Demon Slayer terhadap masyarakat Amerika Serikat dalam kerangka strategi *Cool Japan*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Demon Slayer berperan sebagai salah satu instrumen diplomasi budaya Jepang terhadap Amerika Serikat dalam kerangka strategi *Cool Japan* pada periode 2019-2025. Pada elemen *actors*, diplomasi budaya melibatkan pemerintah Jepang melalui MOFA dan METI, Japan Foundation, Aniplex dan Studio Ufotable sebagai pihak yang memproduksi dan mengembangkan Demon Slayer, serta Crunchyroll sebagai salah satu media distribusi yang memperluas akses anime kepada masyarakat Amerika Serikat. Keterlibatan berbagai aktor tersebut menunjukkan bahwa diplomasi budaya Jepang tidak hanya dilakukan oleh pemerintah, tetapi juga melibatkan lembaga kebudayaan, industri kreatif, dan platform distribusi.

Pada elemen *objectives,* diplomasi budaya melalui Demon Slayer memiliki tujuan untuk memperkenalkan budaya Jepang, membangun citra positif Jepang, meningkatkan apresiasi masyarakat Amerika Serikat terhadap budaya Jepang, serta mendukung perkembangan industri kreatif Jepang. Unsur budaya yang diperkenalkan melalui Demon Slayer meliputi arsitektur, pakaian tradisional, kuliner, kepercayaan, seni pertunjukan, musik, serta berbagai nilai sosial dan identitas budaya Jepang. Tujuan tersebut sejalan dengan strategi *Cool Japan* yang memanfaatkan daya tarik budaya populer untuk memperluas pengaruh budaya sekaligus mendukung kepentingan industri kreatif Jepang.

Pada elemen *activities*, diplomasi budaya melalui Demon Slayer diwujudkan melalui distribusi anime melalui layanan streaming, pemutaran film, *World Tour*, partisipasi dalam *Anime Expo*, konser orkestra, serta aktivitas cosplay dan komunitas penggemar. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penyebarluasan budaya Jepang melalui Demon Slayer tidak hanya dilakukan melalui konten anime, tetapi juga melalui kegiatan yang melibatkan masyarakat Amerika Serikat secara langsung. Berbagai kegiatan tersebut menciptakan ruang interaksi budaya dan mendukung hubungan antarmasyarakat *(people-to-people relations)* antara Jepang dan Amerika Serikat.

Pada elemen *audiences*, masyarakat Amerika Serikat menunjukkan penerimaan dan keterlibatan yang tinggi terhadap Demon Slayer. Hal tersebut terlihat dari tingginya konsumsi anime melalui layanan streaming dan bioskop, partisipasi dalam berbagai kegiatan budaya, aktivitas cosplay, pembelian merchandise, serta ketertarikan terhadap berbagai unsur budaya Jepang. Penerimaan tersebut menunjukkan bahwa Demon Slayer memiliki daya tarik yang luas di Amerika Serikat dan mampu mendorong keterlibatan masyarakat terhadap budaya populer Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Demon Slayer tidak hanya menjadi media pengenalan budaya Jepang kepada masyarakat Amerika Serikat, tetapi juga berperan sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang dalam kerangka strategi *Cool Japan* pada periode 2019-2025. Melalui keterlibatan berbagai aktor, tujuan budaya dan ekonomi, aktivitas budaya, serta penerimaan masyarakat Amerika Serikat sebagai audiens, Demon Slayer menunjukkan

bagaimana budaya populer dapat dimanfaatkan untuk memperluas pengenalan budaya Jepang, mendukung hubungan antarmasyarakat Jepang dan Amerika Serikat, serta menunjang perkembangan industri kreatif Jepang di tingkat internasional.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyarankan agar pemerintah Jepang terus mengoptimalkan strategi *Cool Japan* melalui kolaborasi dengan industri kreatif, lembaga kebudayaan, dan platform distribusi internasional dalam memanfaatkan budaya populer sebagai instrumen diplomasi budaya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji objek budaya populer Jepang lainnya atau melakukan penelitian komparatif dengan strategi diplomasi budaya negara lain serta menggunakan metode seperti survei atau wawancara untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai penerimaan masyarakat terhadap budaya populer sebagai instrumen diplomasi budaya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Jenyfer Fitriastuti
Nomor Mahasiswa	: E1112211031
Program Studi	: Hubungan Internasional

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 29 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



(Jenyfer Fitriastuti)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

In The Name of Jesus Christ

"Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan aku menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan."

(Yesaya 41:10)

"All we have to decide is what to do with the time that is given us."

(Gandalf, The Lord of the Rings)

"Learning to love yourself, It is the greatest love of all"

(Whitney Houston)

"Sebanyak apa pun kau kehilangan, kau harus tetap hidup, tidak peduli seberapa kejam kenyataannya."

(Tanjiro Kamado)

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Teruntuk Tuhan Yesus Kristus, terima kasih Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih, penyertaan, berkat, anugerah, dan kekuatan yang Engkau berikan kepada Jeny. Terima kasih karena telah menyertai setiap langkah kehidupan Jeny, sejak Jeny dilahirkan hingga bertumbuh menjadi pribadi seperti sekarang ini. Tidak ada satu pun perjalanan hidup yang Jeny lalui tanpa penyertaan dan kasih setia-Mu. Terima kasih karena tidak pernah

meninggalkan Jeny dalam setiap proses kehidupan yang Jeny jalani. Di saat Jeny merasa lelah, takut, kehilangan arah, kecewa, bahkan hampir menyerah, Engkau selalu hadir menguatkan hati Jeny, memeluk Jeny dengan kasih-Mu, dan memberikan kekuatan untuk kembali bangkit. Terima kasih karena telah menuntun setiap langkah Jeny hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Jeny percaya bahwa semua yang berhasil dicapai hari ini bukan semata-mata karena kemampuan Jeny sendiri, melainkan karena kasih karunia, penyertaan, dan rencana-Mu yang indah dalam kehidupan Jeny.

2. Teruntuk Bunda Maria, terima kasih Bunda Maria atas doa, kasih, dan teladan iman yang selalu menguatkan hati Jeny. Terima kasih karena melalui ketulusan, kerendahan hati, kesabaran, dan ketaatan Bunda kepada kehendak Allah, Jeny belajar untuk tetap percaya dan berserah, bahkan ketika menghadapi masa-masa yang penuh tantangan. Dalam setiap rasa lelah, takut, dan keraguan, Jeny percaya bahwa Bunda senantiasa mendoakan dan menyertai setiap langkah perjalanan hidup Jeny menuju Putra-Mu, Tuhan Yesus Kristus.
3. Kepada Papa Paulus Suadi dan Mama Hellaria, terima kasih atas cinta, doa, pengorbanan, perhatian, kesabaran, dan kerja keras yang telah papa dan mama berikan kepada even. Terima kasih karna selalu percaya sama even bahkan ketika even sendiri selalu mengecewakan kalian. Terima kasih karena telah menjadi orang tua even, even senang terlahir menjadi anak papa dan mama. Terima kasih mama tersayang yang selalu menjadi tempat even pulang, tempat even cerita, menangis dan mendapatkan kekuatan. Terima

kasih mama karena tidak pernah berhenti mendoakan even dan selalu memberikan semangat dalam setiap keadaan. *Your love will always be my greatest comfort, love u mom!!!* Terimakasih juga Papa atas setiap pengorbanan, kerja keras, dan perjuangan yang telah papa lakukan demi masa depan even. Terima kasih karna selalu berusaha memberikan yang terbaik dan selalu mendukung segala mimpi dan pendidikan even hingga even mampu menyelesaikan skripsi ini. Doakan even ya paa, tanpa dukungan papa even bukanlah apa-apa....

Semoga skripsi ini menjadi salah satu bentuk kecil dari rasa syukur dan terima kasih even kepada Papa dan Mama. Even sayang Papa dan Mama lebih dari yang dapat even ungkapkan dengan kata-kata.

4. Teruntuk diri saya sendiri, terima kasih karena sudah mau berjuang dan bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun hidup tidak selalu berjalan sesuai harapan. Terima kasih karena tetap memilih bangkit setelah berkali-kali jatuh dan gagal, serta terus melangkah meskipun jalan yang dilalui terasa begitu berat. Lihatlah sejauh apa perjalanan yang telah Jeny lalui. Begitu banyak air mata, rasa kecewa, ketakutan, kehilangan, dan perjuangan yang tidak diketahui banyak orang. Bahkan ada masa ketika kesehatan mental Jeny terganggu, tetapi Jeny memilih untuk tetap bertahan. Hari ini, Jeny berhasil membuktikan bahwa semua perjuangan itu tidak sia-sia. Skripsi ini bukan sekadar tanda kelulusan, tetapi bukti bahwa Jeny mampu melewati salah satu bab paling sulit dalam hidup. Jeny, terima kasih telah bertahan. Jeny layak bangga pada diri sendiri!!!

5. Teruntuk adik-adikku tercinta, terkasih, dan tersayang Febrianus Juan dan Christina Nada. Terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan ke kakak. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kebahagiaan dan kekuatan dalam hidup kakak, semoga kalian bisa bangga punya kakak yang seperti ini hehe, terimakaih Jn selalu ada untuk kakak disaat kehidupan skripsi kakak berat, kakak senang sekali kadang saat sedih diajak keluar ataupun ditemani makan, makasih juga jajannya ya brooo. Untuk Dekna makasih sudah selalu mendukung, selalu memuji, dan percaya kalau kakak bisa lulus kuliah, akhirnya dedek bisa liat kakak wisuda tahun ini!!! Loveeee u adekk....
6. Teruntuk adik sepupu saya Iglasias T. Bahamba, Khlesia Natali, Elvina Vinasca, dan yang tidak dapat saya sebutkan nama-namanya. Terimakasih atas doa, perhatian, dukungan, dan semangat, yang selalu kalian berikan. Kehadiran kalian selalu membawa sukacita dan menjadi pengingat bahwa keluarga adalah tempat terbaik untuk saling mendukung, bercerita, dan menguatkan.
7. Kepada Kakek Andreas dan Nenek Lohon, Terima kasih atas kasih sayang, doa, perhatian, semangat, dan dukungan yang selalu Kakek dan Nenek berikan kepada even. Terima kasih karena selalu menyayangi, membantu, dan memanjakan even, selalu dikasi uang jajan yang kalau kakek dan nenek datang hehe. Semoga Tuhan Yesus senantiasa memberikan kesehatan, umur panjang, kebahagiaan, dan berkat yang melimpah kepada Kakek dan Nenek. Akhirnya Kakek dan Nenek bisa melihat cucu pertamanya wisuda nanti!!!

8. Kepada Om Nikodemus, Robertus, dan Yean Patrik Dasa Dakohta, serta Tante Fransiska Diana, Sri Yunita, Eva Lestari, Camelia Lestari, Margaretha Madona, dan Helena Kalana, terima kasih atas doa, kasih sayang, perhatian, dukungan, semangat, serta nasihat yang selalu diberikan kepada Jeny. Terima kasih karena selalu menguatkan Jeny di setiap proses kehidupan, serta memberikan perhatian dan bantuan, baik secara moral maupun materi. Semoga Tuhan Yesus senantiasa memberkati Om dan Tante dengan kesehatan, kebahagiaan, umur panjang, serta berkat yang melimpah.
9. Kepada Yoana Atalya Dinar Silalahi, terimakasih karena telah menjadi sahabat terbaik saya sejak kita masih duduk di bangku SMP. Terimakasih karena telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya selama bertahun-tahun dan menjadi salah satu orang yang mengetahui hampir seluruh cerita kehidupan saya. Terimakasih Yonn selalu ada di setiap suka maupun duka, menjadi tempat cerita, mendengarkan keluh kesah saya memberikan semangat ketika saya hampir menyerah tentang hidup dan menjadi pendukung terbesar saya serta percaya kepada saya bahkan ketika saya sendiri kehilangaan kepercayaan terhadap diri saya. Semogaa mimpi kita ke Eropa bareng terwujud dan ga *long distance friendship* lagiii!!! Semoga apapun mimpi kamu juga bisa terwujudd!!!
10. Teruntuk Joice Vionaleta Tlonaen, Rachel Dita Insania Sitorus, Agustine Marcella Debora, Nurul Amanda, Septia Lestari, Demylilo Mooy, Lusia Agata, Meilia Yasmin. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan dari awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi, terima kasih atas

bantuan, diskusi, semangat, kebersamaan, dan semua momen yang telah kita lalui bersama. Kehadiran kalian membuat perjalanan kuliah saya terasa jauh lebih ringan. Semoga kalian semua sukses dan pertemanan kita awet selama-lamanya, sedihh juga harus berpisah sama kalian tapi di setiap pertemuan pasti akan ada perpisahan. *Bye, guys! Thank you for being part of my journey. See you at the top!*

11. Terima kasih kepada Nilam, Mamang Bruce, Petir, Adik Bewwa, Nard, Geka, warga Bubadibako Brainrot, warga Roblox dan teman bermain lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.Terima kasih telah menemani saya di saat penat, menghibur saya ketika sedang lelah mengerjakan skripsi, memberikan masukan untuk skripsi saya, serta menjadi tempat saya melepas stres di tengah banyaknya revisi dan deadline. Terima kasih karena selalu mengajak saya tertawa, bermain, dan membuat hari-hari saya terasa jauh lebih menyenangkan.
12. Terima kasih kepada Lana Del Rey, Enya, Whitney Houston, Celine Dion, Backstreet Boys, dan Libera. Terima kasih atas lagu-lagu indah yang selalu menemani saya selama mengerjakan skripsi. Terima kasih karena melalui setiap lirik, melodi, dan suara, saya dapat menemukan kembali ketenangan ketika pikiran terasa penuh, mengembalikan fokus ketika mulai lelah, dan menjadi teman dalam setiap malam panjang mengerjakan revisi.
13. Terima kasih kepada Koyoharu Gotouge, seluruh tim produksi, para pengisi suara, serta semua pihak yang telah menghadirkan karya luar biasa Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. Terima kasih karena telah menciptakan sebuah

cerita yang bukan hanya menjadi hiburan bagi saya, Anime ini telah menemani saya melewati banyak fase kehidupan, menjadi penghibur di saat lelah, menjadi penyemangat, bahkan menjadi inspirasi yang akhirnya mengantarkan saya memilih topik penelitian skripsi ini. Terima kasih telah menjadi salah satu bagian terindah dalam perjalanan akademik maupun perjalanan hidup saya.

14. Terima kasih kepada BTS dan ATEEZ, khususnya Kim Taehyung (V), Jeon Jungkook, Choi San, Jeong Yunho, dan Song Mingi. Terima kasih telah menjadi penyemangat, penghibur, dan pengembali mood Jeny selama proses penyusunan skripsi. Melalui musik dan semangat yang kalian bagikan, Jeny selalu menemukan kembali motivasi untuk terus melangkah. Semoga suatu hari nanti Jeny dapat menyaksikan penampilan kalian secara langsung.....
15. Teruntuk teman-teman saya di Prodi Hubungan Internasional PPAPK Angkatan 2021. Terimakasih karena telah menemani saya selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Best Regards,

Jenyfer

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala kebaikan, kemurahan dan kasih karunianya yang tidak berkesudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Diplomasi Budaya Jepang melalui Animasi *Demon Slayer* terhadap Amerika Serikat Tahun 2019-2025". Skripsi ini merupakan syarat akhir dalam mencapai kelulusan pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang memberikan saran, bimbingan, motivasi dan bantuan kepada penulis selama proses pengerjaan usulan penelitian ini berlangsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih dengan tulus kepada:

1. Prof. Dr. Garuda Wiko, S.H., M.Si., selaku Rektor Universitas Tanjungpura.
2. Dr. Herlan, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura.
3. Dr. Ira Patriani, S.IP., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura.
4. Ori Fahriansyah, S.IP., M.Si., selaku Koordinator Studi Hubungan Internasional di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura.
5. Drs. Abdul Rahim, M.Si., selaku Ketua Pengelola Program PPAPK di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura.

6. Herri Junius Nge, S,Sos, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Adibrata Iriansyah, S.IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, serta motivasis kepada penulis selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Laras Putri Olifiani, S.IP., M.HI., selaku Dosen Pembimbing Pendamping dan salah satu Dosen Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, yang telah memberikan semangat dan dukungan serta bimbingan kepada penulis selama perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Dewi Suratiningsih, S.IP, M.A selaku Dosen penguji utama yang telah memberikan berbagai saran dan masukan dalam penyusunan skripsi penulis sampai selesai.
10. Hardi Alunaza S.D., S.IP., M.HI.selaku Dosen penguji pendamping yang telah memberikan berbagai saran dan masukan dalam penyusunan skripsi penulis sampai selesai.
11. Pihak Pembantu Dekan, Bapak/Ibu Dosen Hubungan Internasional, Staf Tata Usaha dan Akademik di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura yang telah banyak memberikan dukungan selama masa perkuliahan penulis maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.

12. Kedua Orang Tua penulis yang selalu mendoakan dan mendukung penulis selama ini.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian usulan penelitian ini.

Penulis menyadari akan kekurangan, baik dalam sistematika penulisan maupun substansi dari skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Penulis menyampaikan rasa terima kasih, semoga dengan adanya karya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Pontianak, 27 Juli 2026

Jenyfer Fitriastuti
NIM. E11122111031

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACK ..... **vi**
RINGKASAN SKRIPSI ..... **vii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **xii**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **xiii**
KATA PENGANTAR ..... **xx**
DAFTAR ISI ..... **xxiii**
DAFTAR TABEL ..... **xxvi**
DAFTAR BAGAN ..... **xxvii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xxviii**
DAFTAR GRAFIK ..... **xxxii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxxiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian 8
1.3 Fokus Penelitian 9
1.4 Rumusan Masalah 10
1.5 Tujuan Penelitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 10
1.6.1 Manfaat Teoritis 10
1.6.2 Manfaat Praktis 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA 12
2.1 Teori Diplomasi Budaya 12
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 16

2.3 Alur Pikir Penelitian 22
2.4 Pertanyaan Penelitian 25
BAB III METODE PENELITIAN 26
3.1 Jenis Penelitian 26
3.2 Langkah-Langkah Penelitian 27
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian 29
3.3.1 Lokasi Penelitian 29
3.3.2 Waktu Penelitian 31
3.4 Unit Analisis dan Unit Eksplanasi 32
3.4.1 Unit Analisa 32
3.4.2 Unit Eksplanasi 32
3.4.3 Tingkat Analisis 32
3.5 Teknik Pengumpulan Data 33
3.6 Instrumen atau Alat Pengumpulan Data 34
3.7 Analisis Data 36
3.7.1 Keabsahan Data 36
3.7.2 Teknik Analisis Data 37
BAB IV GAMBARAN UMUM 39
4.1 Strategi *Cool Japan* 39
4.2 Hubungan bilateral Jepang dan Amerika Serikat 43
4.3 Demon Slayer 45
4.4 Demon Slayer di Amerika Serikat 49
4.5 Representasi Budaya Jepang dalam Demon Slayer 53
4.6 Keterkaitan Demon Slayer dengan Strategi Cool Japan 75
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 80
5.1 Aktor-Aktor dalam Diplomasi Budaya Jepang melalui Animasi Demon Slayer terhadap Amerika Serikat Tahun 2019-2025 80
5.2 Objektif Diplomasi Budaya Jepang melalui Animasi Demon Slayer terhadap Amerika Serikat Tahun 2019-2025 99

5.3 Aktivitas Budaya dalam Diplomasi Budaya Jepang melalui Animasi Demon Slayer terhadap Amerika Serikat Tahun 2019-2025 123
5.3.1 Penyampaian Budaya Jepang melalui Konten Animasi Demon Slayer 126
5.3.2 Aktivitas Budaya Demon Slayer terhadap Masyarakat Amerika Serikat Tahun 2019-2025 127
5.4 Audiens Diplomasi Budaya Jepang melalui Animasi Demon Slayer di Amerika Serikat Tahun 2019-2025 144
BAB VI PENUTUP 154
6.1 Kesimpulan 154
6.2 Saran 156
6.3 Keterbatasan Penelitian 157
DAFTAR PUSTAKA 159
LAMPIRAN 198

DAFTAR TABEL

Tabel *halaman*

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 19
Tabel 3.1 Waktu Kegiatan Penelitian 31
Tabel 3.2 Unit Analisa dan Unit Eksplanasi 33
Tabel 5.1 Perbandingan Pendapatan Box Office Anime di Amerika Serikat (1999-2025) 115
Tabel 5.2 Profil Konsumsi Anime Masyarakat Amerika Serikat Berdasarkan Kelompok Generasi 147

DAFTAR BAGAN

Bagan *halaman*

Bagan 2.1 Kerangka Alur Penelitian 24
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Sudjana 28
Bagan 5.1 Klasifikasi Audiens dalam Strategi Cool Japan 105

DAFTAR GAMBAR

Gambar		*halaman*
Gambar 4.1	Manga Demon Slayer	46
Gambar 4.2	Suasana Rumah Keluarga Kamado dalam anime Demon Slayer	54
Gambar 4.3	Pakaian Tradisional Kamado Tanjiro dan Kamado Nezuko	55
Gambar 4.4	Asakusa, Tokyo	56
Gambar 4.5	Udon Makanan Tradisional Jepang	57
Gambar 4.6	Topeng Tengu yang dikenakan Sakonji Urokodaki	58
Gambar 4.7	Praktik Hinokami Kagura dalam Demon Slayer	59
Gambar 4.8	Kereta Mugen Train sebagai representasi transportasi Jepang era Taisho	60
Gambar 4.9	Bento yang dikonsumsi Kyojuro Rengoku dalam Demon Slayer	61
Gambar 4.10	Budaya konsumsi ekiben melalui karakter Kyojuro Rengoku	62
Gambar 4.11	Distrik Hiburan Yoshiwara dalam Entertainment District Arc	63
Gambar 4.12	Prosesi Oiran (Oiran Dōchū) dalam Entertainment District Arc	64
Gambar 4.13	Kimono Oiran dalam Entertainment Distric Arc	65
Gambar 4.14	Representasi Budaya Shinobi melalui Tengen Uzui	66
Gambar 4.15	Alat musik Biwa dan Shamisen di Distrik Hiburan Yoshiwara	67
Gambar 4.16	Desa Pandai Besi *(Swordsmith Village)*	68
Gambar 4.17	Proses Penempaan Katana Tradisional	69
Gambar 4.18	Topeng Hyottoko yang digunakan Para Pandai Besi	70
Gambar 4.19	Budaya Onsen di Swordsmith Village	70
Gambar 4.20	Program Hashira Training	72

Gambar 4.21 Arsitektur Infitiny Castle yang mengadaptasi bangunan tradisional Jepang 74
Gambar 4.22 Latihan seni bela diri tradisional Jepang melalui kilas balik Hakuji (Akaza) 75
Gambar 5.1 Pidato Mentri Luar Negeri Taro Aso 83
Gambar 5.2 Japan International MANGA Award 84
Gambar 5.3 Photograph of the Prime Minister delivering an address at the *"Cool Japan"* Promotion Council 1 85
Gambar 5.4 Cool Japan Fund CEO Nobuyuki Ota speaks at the launch Ceremony Monday in Tokyo 86
Gambar 5.5 Japan Foundation 87
Gambar 5.6 Poster Cultural Event AniTOMO Con 2024 88
Gambar 5.7 Aniplex dan Studio Ufotable 89
Gambar 5.8 Poster Special Premire Demon Slayer 90
Gambar 5.9 Poster Promosi Film Demon Slayer 92
Gambar 5.10 Anime Expo 93
Gambar 5.11 Logo Ufotable 94
Gambar 5.12 Crunchyroll Aniime Awards 95
Gambar 5.13 Logo Crunchyroll 96
Gambar 5.14 Promosi Demon Slayer: Infinity Castle pada portal Crunchyroll 97
Gambar 5.15 Pertemuan Presiden Amerika Serikat John F. Kennedy dan Perdana Mentri Jepang Hayato Ikeda 107
Gambar 5.16 Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Sixth Anniversary Celebration 109
Gambar 5.17 Pengisi Suara Jepang Natsuki Hanae dan Pengisi suara bahasa Inggris Aleks Le 110
Gambar 5.18 Pengunjung Sixth Anniversary Celebration di Peacock Theater, Los Angeles 111

Gambar 5.19 Halaman Penjualan Merchandise Resmi Demon Slayer 116
Gambar 5.20 Merchandise Kolaborasi dengan Demon Slayer 117
Gambar 5.21 Demon Slayer Pop-up Cafe 117
Gambar 5.22 Kolaborasi Resmi Demon Slayer di Universal Studios Japan 118
Gambar 5.23 Kolaborasi Resmi Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba di Nijigen no Mori 119
Gambar 5.24 Lokomotif uap seri 8620 No. 8630 inspirasi Mugen Train 120
Gambar 5.25 Ashikaga Flower Park Prefektur Tochigi 121
Gambar 5.26 Promosi Demon Slayer melalui Times Square, New York, Tahun 2023 133
Gambar 5.27 Demon Slayer World Tour - New York 2024 135
Gambar 5.28 Demon Slayer pada Anime Expo Los Angeles 137
Gambar 5.29 Poster Anime Demon Slayer Orchestra Concert 138
Gambar 5.30 Cosplay Demon Slayer di Amerika Serikat 140
Gambar 5.31 Premire Demon Slayer: Infinity Castle di Los Angeles, Amerika Serikat 142

DAFTAR GRAFIK

Grafik *halaman*

Grafik 5.1 Perbandingan Skala Ekspor Industri Konten Jepang dengan Industri Lainnya 113
Grafik 5.2 Statistik Anime berdasarkan Generasi 146
Grafik 5.3 Konsumsi Anime setiap Minggu 147
Grafik 5.4 Most Watched Anime Season 150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran *halaman*

1. Surat Tugas Penelitian..... 198
2. Daftar Riwayat Hidup 202

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Diplomasi merupakan salah satu instrumen penting dalam hubungan internasional. Diplomasi sering dipahami sebagai sebuah seni dan praktik pengelolaan hubungan diplomatik untuk mencapai kepentingan nasional serta sebagai alat yang digunakan untuk membina komunikasi antar bangsa dengan berbagai cara (McGlinchey., 2017). Dalam praktik tradisional, diplomasi umumnya berorientasi pada kepentingan politik, perjanjian politik, dan negosiasi formal antar pemerintah (DiploFoundation, 2021). Namun, perkembangan hubungan internasional menyebabkan praktik diplomasi tidak lagi terbatas pada hubungan formal antarpemerintah. Perubahan teknologi dan globalisasi turut memperluas ruang interaksi antarnegara melalui pertukaran informasi dan budaya yang dapat menjangkau masyarakat secara langsung.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan percepatan arus globalisasi, pola interaksi antarnegara mengalami transformasi signifikan yang memperluas ruang diplomasi dari jalur formal pemerintah ke pertukaran budaya dan informasi secara masif melalui media digital (Salsabila dkk., 2024; Yusran, 2025). Platform digital memungkinkan negara menyampaikan pesan, nilai, dan identitas nasional lebih cepat, luas, serta efisien dibandingkan praktik diplomasi tradisional, sekaligus membangun kedekatan emosional dan pemahaman budaya dengan masyarakat global (Malik & Harmonis, 2024). Perkembangan ini mendorong negara-negara memandang dimensi budaya sebagai aset strategis untuk *nation branding*, dengan

peran aktor non-negara dan pendekatan non-militer seperti diplomasi budaya semakin menonjol dalam politik luar negeri modern (Mark, 2009). Diplomasi budaya merupakan upaya memperkenalkan nilai, identitas, serta realitas sosial-budaya kepada audiens internasional guna membentuk citra positif dan hubungan jangka panjang (Cummings, 2003). Dalam praktiknya, diplomasi budaya tidak terbatas pada seni tradisional, melainkan kini juga mencakup produk-produk budaya populer yang memiliki daya jangkau luas dan mudah diterima oleh masyarakat internasional (Mark, 2009).

Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki budaya populer dengan perkembangan yang luas di tingkat internasional. Anime, manga, game, musik, dan berbagai produk industri kreatif Jepang telah memperoleh perhatian dan popularitas di berbagai negara. Perkembangan tersebut memberikan peluang bagi Jepang untuk memperkenalkan budaya dan identitasnya sekaligus mengembangkan industri kreatif di pasar internasional. Namun, besarnya potensi budaya populer Jepang juga menimbulkan kebutuhan bagi pemerintah Jepang untuk mengoptimalkan popularitas tersebut agar dapat mendukung kepentingan negara, baik dalam memperluas pasar industri kreatif maupun dalam membangun hubungan dengan masyarakat internasional (Cabinet Office of Japan, 2019).

Upaya pemerintah Jepang dalam mengoptimalkan potensi budaya populer tersebut kemudian berkembang melalui *Cool Japan*. Kesadaran pemerintah Jepang terhadap potensi budaya populer mulai menguat pada awal tahun 2000-an dan kemudian tercermin dalam Diplomatic Bluebook 2004 melalui gagasan *Cool Japan* (Setiawan, 2016). Pada tahun 2006, penggunaan budaya populer sebagai instrumen

diplomasi budaya mulai memperoleh perhatian yang lebih besar dari pemerintah Jepang. Melalui *The Council on the Movement of People across Borders*, budaya populer secara resmi diajukan sebagai salah satu alat diplomasi budaya kepada Menteri Luar Negeri Jepang saat itu, Taro Aso (Wardana, 2015). Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa pemerintah Jepang mulai menempatkan budaya populer tidak hanya sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kepentingan Jepang di luar negeri. Komitmen tersebut kemudian diperkuat melalui pembentukan *Public Diplomacy Department* dalam struktur Kementerian Luar Negeri Jepang sebagai salah satu upaya pemerintah untuk mengembangkan diplomasi publik dan pemanfaatan budaya dalam hubungan dengan masyarakat internasional.

Perkembangan strategi tersebut menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya nilai ekonomi industri kreatif Jepang. Pada tahun 2024, pemerintah Jepang mengalokasikan lebih dari USD 150 juta secara khusus untuk mempromosikan anime dan budaya populer Jepang melalui inisiatif *Cool Japan* (Ken Research, 2026). Hasilnya tercermin dari data industri pada tahun 2023, industri anime Jepang mencatatkan rekor baru dengan total pendapatan sebesar 3,35 triliun yen, di mana untuk pertama kalinya sejak pandemi, pendapatan pasar luar negeri sebesar 1,72 triliun yen melampaui pendapatan domestik 1,62 triliun yen (Japan Today, 2025; Variety, 2025). Pertumbuhan pasar internasional anime mencapai 26% secara year-on-year, menjadikan anime sebagai salah satu produk ekspor budaya Jepang yang paling strategis (Variety, 2025). Dengan capaian ini,

Jepang menetapkan target ambisius untuk melipattigakan penjualan konten luar negeri menjadi 20 triliun yen pada tahun 2033 (Variety, 2025).

Amerika Serikat merupakan salah satu pasar anime terbesar dan paling strategis bagi Jepang di luar kawasan Asia. Anime Jepang mulai masuk ke pasar Amerika sejak tahun 1963 melalui karya Astro Boy, namun popularitasnya baru meledak pada era 1990-an lewat tayangan Dragon Ball Z, Sailor Moon, dan Pokémon (CNN Indonesia, 2020). Pada tahun 2019, Anime Expo yang merupakan konvensi anime terbesar di Amerika Utara yang diselenggarakan di Los Angeles, dihadiri oleh lebih dari 350.000 orang dari lebih dari 78 negara dan memberikan dampak ekonomi lebih dari USD 100 juta bagi Kota Los Angeles (Anime Expo, 2019). Angka ini bahkan meningkat pada tahun 2023 menjadi 130.000 pengunjung melampaui rekor sebelum pandemi, hal ini menandai kebangkitan yang kuat dari komunitas penggemar anime di Amerika Serikat (Anime Expo, 2023).

Pertumbuhan konsumsi anime di Amerika Serikat semakin diperkuat oleh ekspansi platform streaming global. Crunchyroll, platform streaming anime terbesar di dunia yang berbasis di Amerika Serikat, mencatatkan pertumbuhan jumlah pelanggan berbayar dari 5 juta pada Agustus 2021 menjadi lebih dari 15 juta pada Agustus 2024 dan meningkat tiga kali lipat hanya dalam tiga tahun (Variety, 2025). Netflix juga melaporkan bahwa konten anime menyumbang lebih dari 4% dari total jam tayang platform mereka pada 2025, dengan lebih dari 1,5 miliar total penayangan anime sejak Januari 2023 (What's on Netflix, 2025). Pasar anime di Amerika Serikat sendiri bernilai USD 2,59 miliar pada 2024 dan diproyeksikan

tumbuh menjadi USD 7,93 miliar pada 2033, dengan CAGR sebesar 13% (Grand View Research, 2024).

Di antara sekian banyak judul anime yang beredar secara global, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba tampil sebagai fenomena budaya yang paling menonjol dan terukur dampaknya, khususnya di Amerika Serikat, pada periode 2019-2025. Studi menunjukkan bahwa sekitar 72% penduduk Amerika Serikat menonton anime, sementara pencarian Demon Slayer di Amerika Serikat mencapai 1,51 juta pencarian per bulan menjadikannya anime kedua paling banyak dicari di negara tersebut setelah Naruto (ZipDo, 2025; Passive Secrets, 2026). Serial ini pertama kali tayang pada April 2019 dan langsung meraih posisi sebagai anime paling memuaskan menurut survei penonton Jepang di tahun yang sama, dengan peningkatan penonton sebesar 1,4 juta sepanjang masa tayangnya (Anime News Network, 2020). Kehadiran Demon Slayer di Amerika Serikat secara konsisten ditandai oleh capaian-capaian yang belum pernah dicapai oleh anime manapun sebelumnya. Film Demon Slayer: Mugen Train (2020) menjadi film Jepang dan anime pertama yang pernah memuncaki box office global, meraih total pendapatan lebih dari USD 512 juta di seluruh dunia (Guinness World Records, 2022). Di Amerika Serikat, film ini dibuka dengan perolehan USD 21,2 juta pada akhir pekan pembukaan di April 2021 dan menjadi film dengan pendapatan tertinggi keempat di Amerika Serikat sepanjang 2021 dengan total lebih dari USD 40 juta (Deadline, 2021; Epic Stream, 2021). Film ini juga meraih penghargaan *Best Film* di Crunchyroll Anime Awards 2022 dalam ajang penghargaan anime bergengsi yang ditentukan oleh suara jutaan penggemar global (Screen Rant, 2024).

Popularitas Demon Slayer tidak berhenti pada satu karya. Pada tahun 2021, peluncuran Entertainment District Arc disaksikan oleh lebih dari 10 juta rumah tangga hanya dalam tayangan perdananya di Jepang (TV Fandom Lounge, 2021), dan anime ini seketika menjadi konten teratas di Crunchyroll secara global. Perkembangan ini berlanjut secara konsisten: pada tahun 2023, Demon Slayer menjadi anime paling banyak dicari di Google, dengan arc Swordsmith Village sebagai yang teratas sementara di Crunchyroll, arc Hashira Training mencetak 8,2 juta penonton konkuren sebagai puncak penayangan (World Metrics, 2023). Di platform Netflix, seluruh lima arc Demon Slayer menduduki posisi sepuluh besar, dengan total penayangan gabungan mencapai 153,2 juta kali antara Januari 2023 hingga Juni 2025. Secara khusus, Entertainment District Arc menduduki posisi teratas sebagai arc yang paling banyak ditonton (What's on Netflix, 2025). Manga Demon Slayer sendiri telah melampaui 220 juta cetakan di seluruh dunia pada pertengahan 2025 (Oricon, 2025), sementara total waralaba Demon Slayer menghasilkan pendapatan lebih dari USD 9,5 miliar menjadikannya salah satu waralaba anime dengan pendapatan tertinggi sepanjang masa (Sci-Tech Today, 2026).

Selain capaian komersial dan distribusi, Demon Slayer juga menampilkan berbagai representasi budaya Jepang. Anime tersebut menggunakan latar era Taisho serta menampilkan pakaian tradisional, arsitektur, makanan, katana, kepercayaan, seni pertunjukan, dan berbagai nilai sosial dalam narasinya. Representasi tersebut dapat menjadi media yang memperkenalkan gambaran mengenai kehidupan dan budaya Jepang kepada penonton di luar Jepang. Amanah (2021) menunjukkan

adanya berbagai unsur budaya Jepang dalam Demon Slayer, termasuk nilai sosial, estetika, dan spiritualitas yang ditampilkan melalui cerita maupun visual anime.

Namun, tingginya popularitas Demon Slayer tidak dengan sendirinya dapat disebut sebagai diplomasi budaya Jepang. Demon slayer merupakan produk industri kreatif yang melibatkan berbagai aktor non-negara dalam produksi dan distribusinya. Oleh karena itu, persoalan yang perlu dianalisis bukan hanya mengenai seberapa populer Demon Slayer di Amerika Serikat, tetapi bagaimana perkembangan produk budaya populer tersebut dapat ditempatkan dalam strategi negara Jepang melalui Cool Japan dan dilihat sebagai bagian dari diploasi budaya. Fenomena ini sejalan dengan kerangka diplomasi budaya Simon Mark (2009) yang menekankan bahwa budaya populer dapat menjadi medium efektif bagi suatu negara untuk membangun *mutual understanding* dan menyampaikan nilai-nilai nasionalnya kepada masyarakat negara lain secara non-politik dan persuasif. Fenomena ini menjadikan Demon Slayer bukan sekadar hiburan komersial, oleh karena itu, keberadaan Demon Slayer perlu dikaji lebih lanjut untuk melihat bagaimana produk budaya populer tersebut dapat ditempatkan dalam strategi Cool Japan dan bagaimana relevansinya terhadap diplomasi budaya Jepang kepada masyarakat Amerika Serikat.

Merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, studi tentang diplomasi budaya Jepang melalui anime telah menunjukkan kontribusi signifikan budaya populer dalam membentuk citra internasional Jepang. Penelitian Syafira (2023) mengkaji anime Jepang secara umum pada periode 2016–2019 tanpa berfokus pada satu karya spesifik di era distribusi streaming global pasca-pandemi.

Sementara itu, penelitian Prameswari (2022) menitikberatkan pada film animasi klasik berformat layar lebar Spirited Away, sehingga belum mengkaji bagaimana serial anime kontemporer yang didistribusikan secara simultan melalui platform streaming internasional berperan dalam diplomasi budaya Jepang di era digital. Terdapat pula keterbatasan pada penelitian Kuswara (2023) yang meneliti Demon Slayer: Mugen Train dalam konteks penyebaran budaya ke Indonesia, sehingga belum mengkaji penerimaan dan dampaknya di Amerika Serikat sebagai pasar Barat yang karakteristik audiensnya berbeda secara signifikan.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara besarnya perkembangan budaya populer Jepang di Amerika Serikat dengan kebutuhan untuk memahami bagaimana negara Jepang mengoptimalkan budaya populer tersebut dalam strategi *Cool Japan* dan diplomasi budaya. Demon Slayer menjadi kasus yang relevan karena kemunculannya pada 2019 bertepatan dengan perkembangan distribusi digital dan kemudian menunjukkan keberlanjutan penerimaan di Amerika Serikat hingga 2025. Perkembangan tersebut juga dapat dibandingkan dengan keberhasilan produk budaya populer Jepang sebelumnya, sehingga dapat dilihat bagaimana posisi anime Jepang di Amerika Serikat berkembang dari waktu ke waktu.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan dengan uraian panjang latar belakang, penulis telah menetapkan masalah-masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Meskipun pemerintah Jepang telah menjalankan strategi *Cool Japan* sejak tahun 2004 dan mengalokasikan lebih dari USD 150 juta pada tahun 2024 untuk mempromosikan anime dan budaya populer Jepang

di pasar internasional, belum terdapat kajian yang secara sistematis menganalisis bagaimana strategi *Cool Japan* diimplementasikan melalui satu produk budaya populer spesifik, yaitu animasi Demon Slayer, dalam konteks diplomasi budaya Jepang terhadap Amerika Serikat pada periode 2019-2025.

2. Tingginya popularitas Demon Slayer di Amerika Serikat, yang tercermin dari total 153,2 juta penayangan di Netflix pada 2023-2025, pendapatan box office sebesar USD 49,5 juta dari film Mugen Train (2021) dan USD 70 juta dari film Infinity Castle (2025), serta pencarian daring sebesar 1,51 juta per bulan oleh pengguna Amerika Serikat, tidak dengan sendirinya dapat disebut sebagai diplomasi budaya Jepang karena Demon Slayer merupakan produk industri kreatif yang melibatkan berbagai aktor non-negara. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang menganalisis bagaimana produk budaya populer tersebut dapat ditempatkan dalam strategi *Cool Japan* dan diplomasi budaya Jepang terhadap Amerika Serikat.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, fokus penelitian ini adalah menganalisis diplomasi budaya Jepang melalui animasi Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba dalam strategi Cool Japan terhadap masyarakat Amerika Serikat pada periode 2019-2025. Penelitian ini menempatkan Jepang sebagai aktor negara yang menjalankan strategi Cool Japan, sementara Demon Slayer menjadi produk budaya populer yang digunakan sebagai objek untuk melihat bagaimana budaya Jepang diperkenalkan

dan disebarluaskan kepada masyarakat Amerika Serikat. Periode 2019-2025 dipilih karena mencakup perkembangan Demon Slayer sejak penayangan musim pertama hingga berbagai ekspansi melalui distribusi streaming, pemutaran film, serta aktivitas promosi dan komunitas anime di Amerika Serikat. Penelitian kemudian menganalisis bagaimana pemanfaatan Demon Slayer tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari diplomasi budaya Jepang berdasarkan teori diplomasi budaya Simon Mark (2009).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian panjang sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana diplomasi budaya Jepang melalui animasi Demon Slayer dalam strategi Cool Japan terhadap Amerika Serikat tahun 2019-2025?"

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai "Diplomasi Budaya Jepang Melalui Animasi Demon Slayer dalam Strategi Cool Japan terhadap Amerika Serikat Tahun 2019-2025" bertujuan untuk menganalisis diplomasi budaya Jepang melalui animasi Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba sebagai bagian dari strategi Cool Japan terhadap masyarakat Amerika Serikat pada periode 2019-2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terdiri dari manfaat penelitian teoritis dan manfaat penelitian praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah literatur mengenai diplomasi budaya, khususnya dalam konteks penyebaran media dan hiburan mengenai anime

sebagai alat diplomasi budaya. Ini juga akan memberikan wawasan tentang bagaimana dengan adanya film animasi dapat digunakan secara nasional untuk mempromosikan budaya Jepang secara spesifik khususnya di Amerika Serikat, yang kemudian berdampak pada dinamika hubungan internasional dan strategi diplomasi budaya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pemerintah Jepang dan praktisi diplomasi budaya dalam memahami pemanfaatan budaya populer khususnya anime sebagai instrumen soft power di era digital. Melalui analisis anime Demon Slayer, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang strategi diplomasi budaya yang lebih efektif dengan memanfaatkan media visual dan platform streaming global untuk membangun citra positif serta memperkuat pemahaman budaya Jepang di kalangan masyarakat Amerika Serikat. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan bagi industri kreatif mengenai potensi produk budaya populer sebagai sarana komunikasi lintas budaya yang memiliki dampak internasional.