

PERAN STUDIO UFOTABLE DALAM MEMPROMOSIKAN

BUDAYA JEPANG MELALUI ANIME *KIMETSUNO YAIBA*

***(SWORDSMITH VILLAGE ARC)* TAHUN 2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos.) dalam bidang Hubungan

Internasional



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Rajaa Yusuf Taufiqulhakim

NIM 10010222020

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

Juni, 2026

PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rajaa Yusuf Taufiqulhakim

NIM : 10010222020

Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : Peran Studio Ufotable dalam Mempromosikan Budaya Jepang Melalui Anime *Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc)* Tahun 2023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya peneliti secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain. merupakan plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, peneliti bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang ada.

Surabaya, Juni 2026

Yang Menandatangani



Taufiqulhakim

10010222020

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan terhadap Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Rajaa Yusuf Taufiqulhakim
NIM 10010222020
Program Studi : Hubungan Internasional

Berjudul *Peran Studio Ufotable dalam Mempromosikan Budaya Jepang Melalui Anime Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc) Tahun 2023*, Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut dapat diujikan dan dijadikan sebagai salah satu persyaratan bagi yang bersangkutan untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Hubungan Internasional.

Surabaya, 13 Mei 2026
Dosen Pembimbing



Rizki Rahmadini Nurika, S.Hub.Int., M.A.

NIP 199003252018012000

PENGESAHAN

Skripsi oleh Rajaa Yusuf Taufiqulhakim dengan judul *Peran Studio Ufotable Dalam Mempromosikan Budaya Jepang Melalui Anime Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc) Tahun 2023*, telah dipertahankan dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 11 Juni 2026

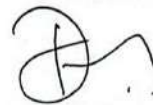
Tim Penguji Skripsi

Penguji I



Rizki Rahmadini Nurika, S.Hub.Int., M.A.
NIP. 199003252018012000

Penguji II



Dr. Zudan Rosvidi, SS. MA
NIP. 198103232009121004

Penguji III



Ridha Amaliyah, S.IP, MBA.
NIP. 198509172025212003

Penguji IV



Agus Svarifudin Efendi, M.A.
NIP. 199308102025051002

Surabaya, 11 Juni 2026

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan



Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag.
NIP. 197306272000031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rajaa Yusuf Taufiqulhakim
NIM : 1006222020
Fakultas/Jurusan : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Hubungan Internasional
E-mail address : rajaayusuf0504@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Peran studio Ufotable dalam mempromosikan budaya Jepang melalui
Anime Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc) Tahun 2023

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09-07-2026

Penulis

(Rajaa Yusuf Taufiqulhakim)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRACT

Rajaa Yusuf Taufiqulhakim 2026, “Ufotable Studio’s Role in Promoting Japanese Culture Through the Anime *Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc)* in 2023”. Undergraduate Thesis of International Relations, Faculty of Social and Political Sciences, State Islamic University of Sunan Ampel Surabaya

This research is motivated by the popularity of the 2023 anime *Kimetsu no Yaiba: Swordsmith Village Arc* produced by Studio Ufotable, which has attracted global interest in Japanese culture. This anime not only serves as entertainment but also represents various elements of traditional Japanese culture such as the blacksmith tradition (*kataanakaji*), Hyottoko masks, and social values of the Taisho era. This anime, featuring cultures such as katana, traditional Hyottoko masks, and Japanese village architecture, has succeeded in increasing international audience interest in Japanese culture, which also has an impact on increasing consumption of related cultural products. The formulation of the problem in this study is how Studio Ufotable's role as a non-state actor in promoting Japanese culture through the anime to a global audience, including in Indonesia. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques are carried out through documentation studies from various academic sources and relevant media. Data analysis techniques include data reduction, data presentation, as well as drawing conclusions and verification. Findings to produce a systematic and in-depth analysis. The results of the study show that Studio Ufotable plays an active role as a non-state actor supporting the Japanese cultural government through detailed and authentic visual presentations, strengthening cultural narratives in the story, and global distribution strategies through streaming platforms.

Keywords: Cultural Promotion, Ufotable Studio, Anime, Non-state actors, Japanese Culture

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRAK

Rajaa Yusuf Taufiqulhakim 2026, “Peran Studio Ufotable dalam Mempromosikan Budaya Jepang Melalui Anime *kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc)* Tahun 2023”. Skripsi Sarjana Dalam Bidang Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh popularitas anime *Kimetsu no Yaiba: Swordsmith Village Arc* tahun 2023 yang diproduksi oleh Studio Ufotable sehingga masyarakat global tertarik dengan budaya Jepang. Anime ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merepresentasikan berbagai elemen budaya tradisional Jepang seperti tradisi pandai besi (*katanakaji*), topeng *Hyottoko*, serta nilai-nilai sosial pada era *Taisho*. Anime ini, mempresentasikan budaya seperti *katana*, topeng tradisional *Hyottoko*, dan Arsitektur desa Jepang sehingga berhasil meningkatkan ketertarikan audiens internasional terhadap budaya Jepang, yang juga berdampak pada meningkatnya konsumsi produk budaya terkait. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran Studio Ufotable sebagai aktor non-negara dalam mempromosikan budaya Jepang melalui anime tersebut kepada audiens global, termasuk di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dari berbagai sumber akademik dan media relevan. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Temuan untuk menghasilkan analisis yang sistematis dan mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Studio Ufotable berperan aktif sebagai aktor non negara peran pendukung dari pemerintah budaya Jepang melalui penyajian visual yang detail dan autentik, penguatan narasi budaya dalam cerita, serta strategi distribusi global melalui platform streaming.

Kata Kunci: Promosi Budaya, Studio Ufotable, Anime, Aktor non-negara, Budaya Jepang

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	3
PENGESAHAN.....	4
MOTTO.....	5
PERSEMBAHAN	6
PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI	7
ABSTRACT	8
ABSTRAK.....	9
KATA PENGANTAR	10
DAFTAR ISI	12
DAFTAR GAMBAR	14
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Kajian Pustaka.....	12
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	20
BAB II DEFINISI KONSEPTUAL DAN ARGUMENTASI UTAMA	23
A. Definisi Konseptual.....	23
1. Peran Aktor Non-Negara dalam Hubungan Internasional.....	23
2. Studio Ufotable.....	28
3. Promosi Budaya.....	32
4. Anime.....	35
5. <i>Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc)</i>	38
B. Argumetasi Utama.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Dan Masalah Penelitian.....	43
B. Unit Dan Peringkat Analisis.....	44

C. Situasi Sosial, Sampel, Dan Teknik Sampling.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Analisis Data.....	49
1. Reduksi Data.....	50
2. Penyajian Data.....	51
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	51
F. Teknik Validasi Data.....	53
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Industri Kreatif Jepang Sebagai Bentuk Promosi Budaya.....	55
B. Popularitas Anime Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc.....	58
C. Representasi Budaya Jepang dalam Anime Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc).....	70
1. Representasi Tradisi Pandai Besi (<i>Katanakaji</i>) dalam Season Ketiga.....	72
2. Representasi Simbol Budaya: Topeng Tradisional <i>Hyottoko</i> dan <i>Katana</i>	78
3. Representasi Estetika Era Taisho dan Arsitektur dalam Anime Kimetsu no Yaiba (Swordsmith Village Arc).....	84
D. Peningkatan Daya Tarik Masyarakat Global terhadap Budaya Jepang Pasca Penayangan Anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i> Tahun 2023.....	90
E. Peran Studio Ufotable sebagai Aktor non Negara Peran Pendukung Promosi Budaya..	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
F. Kesimpulan.....	106
G. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penggunaan Samurai Tradisi Jepang.....	6
Gambar 2. Studio Ufotable	34
Gambar 3. Posisi Letak Studio Ufotable di Jepang	35
Gambar 4. Poster Anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i>	45
Gambar 5. Manga Demon Slayer di Terbitkan di Majalah Weekly Shonen Jump pada tahun 2016.....	60
Gambar 6. Skor Statistik Peminatan Anime <i>Fate/Zero</i>	61
Gambar 7. Statistik Banyaknya Peminat anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> Tahun 2019 - Sekarang.....	63
Gambar 8. pendapatan box office Anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i>	64
Gambar 9. Pengguna di MyAnimeList pengguna aktif dari seluruh penjuru dunia	64
Gambar 10. Top 10 Anime Mingguan <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i>	66
Gambar 11. Pertumbuhan Anime di Tahun 2023 di bandingkan Tahun 2022	67
Gambar 12. Desa Pembuatan <i>Katana</i> di Series <i>Swordsmith Village Arc</i>	72
Gambar 13. Penempa Pedang di Desa Seki Jepang.....	74
Gambar 14. Penempa Pedang di Anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i>	76
Gambar 15. Topeng <i>Hyottoko</i> Jepang.....	78
Gambar 16. Penggunaan Topeng <i>Hyottoko</i> anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i>	79
Gambar 17. <i>Katana</i> Tradisional Jepang.....	81
Gambar 18. Penggunaan <i>Katana</i> di anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i>	82
Gambar 19. Masa Era <i>Taisho</i> di Jepang	84
Gambar 20. Era <i>Taisho</i> di Anime <i>Kimetsu no Yaiba</i>	85
Gambar 21. Arsitektur Tradisional Jepang.....	87
Gambar 22. Arsitektur Tradisional Jepang di Anime <i>Kimetsu no Yaiba</i>	88
Gambar 23. Data kunjungan ke Wisata Kota Seki Prefektur Gifu	93
Gambar 24. Penjualan produk <i>Katana</i> di Online Store Shopee.....	91
Gambar 25: Penjualan Produk Topeng <i>Hyottoko</i> di Online Store.....	92
Gambar 26. Penayangan Anime <i>Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc</i> Iqiyi....	101

DAFTAR PUSTAKA

- Abdil Fauzi Azzury. “*Analisis Visual Opening Theme Anime Kimetsu No Yaiba (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes*”. Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. <https://share.google/IhZdAR0dvFsPHENJK>
- Agency for Cultural Affairs Japan. (2023). *Kagura and traditional performing arts: Intangible cultural heritage of Japan*. <https://www.bunka.go.jp/english/>
- Amazon. “Penjualan Katana Jepang”. <https://www.amazon.com/demon-slayer-sword/s?k=demon+slayer+swor> 2023
- Amber V. "Demon Slayer Fans Discover 'Real-Life Swordsmith Village' in Japan." Automaton Media, Juni 02, 2023. <https://automaton-media.com/en/news/20230602-19291/>
- Amber V. “Demon Slayer fans discover “real-life Swordsmith Village” in Japan”. Juni 02, 2023. <https://automaton-media.com/en/news/20230602-19291/>
- Anime Corner. (2023). *Anime character popularity poll Spring 2023*. <https://animecorner.me>
- Anime Explained. “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc Declared The Most Watched Anime Show In Japan In 2023.” (2024). https://www.animeexplained.com/news/demon-slayer-swordsmith-village-arc-declared-the-most-watched-anime-show-in-japan-in-2023/?utm_source.com
- Anime Industry Report. (2023). *Japan animation association annual report 2023*. Association of Japanese Animations. <https://aja.gr.jp>
- Anime Market. “Anime Market Size by Type, Genre, Distribution Channel, Target Demographic, Region, Industry-Wide Analysis, Competitive Landscape Assessment & Long-Term Forecast to 2032.” October 20, 2021. <https://www.maximizemarketresearch.com/market-report/anime-market/124527/>
- Anime News Network. (2020). *An Open Taisho Secret: Demon Slayer and Fashion History in Taisho Era Japan*. Diakses dari <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-05-18/an-open-taisho-secret-demon-slayer-and-fashion-history-in-taisho-era-japan/>

- Anime News Network. (2023). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc*.
<https://www.animenewsnetwork.com>
- Anime News Network. "Ufotable's continued influence in the global anime industry." 2023.
<https://www.animenewsnetwork.com/>
- Arai, H. (2021). *Nihonto: The Japanese sword in history, culture, and craft*. <http://www.jp-sword.com/files/basic/history.html>
- Area Wibu. "Sejarah Perkembangan Studio Anime Ufotable." areawibu.com, 28 April 2023.
- Arista Wulan Aprilian. Peran Komunikasi Antar Budaya Dalam Diplomasi Publik: Studi Kasus Hubungan Indonesia – Jepang. Jurnal Penelitian Komunikasi. Vol. 06 No. 01(2026)
- Association of Japanese Animations (AJA). "Anime Industry Report 2023. The Association of Japanese Animations." Maret 2024
- Association of Japanese Animations (AJA). *Anime Industry Report 2023*. Maret 2024.
<https://aja.gr.jp>
- Ayaan Paul. "Demon Slayer Season 3 Review: Ufotable slashes the Swordsmith Village Arc to a satisfying close". Juni 19, 2023. https://www.dailyo.in/entertainment/demon-slayer-season-3-review-ufotable-slashes-the-swordsmith-village-arc-to-a-satisfying-close-40172?utm_source.com
- Baker Maher Asaad (2025). *Japan's Pop Culture Soft Power*. Jxiv JST Preprint Server.
<https://cir.nii.ac.jp/crid/2071996266810975872?utm>
- Befu, Harumi. *egemony of Homogeneity: An Anthropological Analysis of Nihonjinron*. Melbourne: Trans Pacific Press. May 1, 2001. Hal: 56-58
- Box Office Mojo. *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba - To the Swordsmith Village* (2023).
https://www.boxofficemojo.com/title/tt26537229/?ref=bo_se_r_1
- Burgess, J., & Green, J. "YouTube: Online video and participatory culture (2nd ed.)".
<https://www.wiley.com/en-us/YouTube%3A+Online+Video+and+Participatory+Culture%2C+2nd+Edition-p-9780745660196>

- City of Seki Official Tourism. (2023). *Seki: The city of blades — history, tradition, and craftsmanship*. City of Seki Municipal Government. <https://visitseki.jp/>
- Clara Davis. "Why Is Anime Cgi Getting Better Examples Of 3d Animation Done Right". Maret 07, 2026. <https://www.alibaba.com/product-insights/why-is-anime-cgi-getting-better-examples-of-3d-animation-done-right.html>
- Clements, Jonathan. *The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation*, 3rd Revised Edition. Stone Bridge Press, 2023. <https://www.stonebridge.com/catalog/the-anime-encyclopedia>
- Colin M. Roach. "Japanese Swords: Cultural Icons of a Nation, The History, Metallurgy and Iconography of the Samurai Sword Book by Colin M. Roach. Hal 145 <https://www.wildexplorershop.com/products/japanese-swords-cultural-icons-of-a-nation-the-history-metallurgy-and-iconography-of-the-samurai-sword-book-by-colin-roach/>
- Connect Magazine. An Open Taisho Secret: The Popularity of Kimetsu no Yaiba. December 06 2020. <https://connect.ajet.net/2020/12/06/an-open-taisho-secret-the-popularity-of-kimetsu-no-yaiba/>
- Cool Japan – *The Project That Transformed Japan Into a Cultural Powerhouse*. Yokogao Magazine. <https://www.yokogaomag.com/editorial/project-cool-japan>
- Crunchyroll. (2023). *Most popular anime Spring 2023*. <https://www.crunchyroll.com>
- Dani Cavallaro. "*Anime and memory: aesthetic, cultural and thematic perspectives*. McFarland & Company." January 10, 2022
- Darussalam, D. S. "Studio Produksi Anime 'Demon Slayer': Studio Ufotable." 2023
- Darussalam, D. S. (2023). "Studio Produksi Anime 'Demon Slayer': Studio Ufotable."
- Davis, C. (2026). "Why Is Anime CGI Getting Better: Examples of 3D Animation Done Right." <https://www.alibaba.com/product-insights/why-is-anime-cgi-getting-better>
- Dedi Putra. "Mengapa Anime Semakin Populer di Seluruh Dunia?" 19 Jul 2025. <https://rri.co.id/index.php/features/1707265/mengapa-anime-semakin-populer-di-seluruh-dunia>

- Evelyn Ochi. "Riview: Demon Slayer Swordsmith Village Arc, jadi ajang untuk gigi dari studio animasi ufotable". 22 Jun 2023. <https://www.beautyjournal.id/article/demon-slayer-swordsmith-village>
- Fitra Mandala, Esteria Romauli, Novi Dwi Gitawati. "Class And Hegemony in Koyoharu Gotouge's Manga Kimetsu no Yaiba: A Gramscian Reading". Vol. 6 No. 2 Tahun 2024. Jurnal Studi Jepang. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/Idea/article/view/10892>
- Fiveable Content Team. "Non-States Actors Beyond NGOs". Agustus 2025. <https://fiveable.me/intro-to-poli-sci/unit-15/6-non-state-actors-ngos/study-guide/DTC2LHSMypztaptZ>
- Fransiska Viola Gina. Sudah Ada Sejak Tahun 1907, Inj Sejarah Munculnya Anime hingga Kehadirannya di Indonesia. 9 November 2022. https://bobo.grid.id/read/083564080/sudah-ada-sejak-tahun-1907-inj-sejarah-munculnya-anime-hinggakehadirannya-di-indonesia#goog_rewarded
- Funimation. (2023). *Funimation and Crunchyroll Merge Streaming Services*. Sony Pictures Entertainment. <https://funimation.rest/>
- Game Rant. "Demon Slayer's Clothing Patterns Are Rooted in Japanese History." 2022. <https://gamerant.com/demon-slayer-clothing-patterns-japanese-history>
- Google Trends. (2023). *Tren Pencarian: "Katanakaji", "Japanese Swordsmith", "Seki City Japan"*, April–Juni 2023. <https://trends.google.com/explore?geo=ID>
- Gotouge, K. (2020). "Kimetsu no Yaiba (Vol. 12–15). Shueisha." https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/Koyoharu_Gotoge
- Harada, M. (2022). *Shokunin: The spirit of Japanese craftsmanship in the modern world*. Japan Publishing Industry Foundation for Culture. <https://www.bbc.com/storyworks/japan-islands-of-worlds/the-shokunin-spirit-a-guide-to-hokuriku-resilient-craft-masters>
- Herbert Jean. "SHINTO At the Fountain-Head of Japan". London 1967. <https://www.abebooks.com/signed-first-edition/SHINTO-Fountain-Head-Japan-Herbert-Jean-George/32195428585/bd>

Herdiansyah, H. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

Herpinando Trisnu Praditya & Puguh Toko Arisanto. Cool Japan Initiative Sebagai Multitrack Diplomacy Jepang dalam Menyebarakan Budayanya di Indonesia 2011-2019. *Jurnal Of Internasional Relations*.

Hiromichi Masuda. "Anime Industry Report 2024 Summary". Maret 2024.

https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2024-summary_20250321

Howik. "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc Explained". Juni 20, 2025.

<https://howik.com/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-swordsmith-village-arc>

Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin Books.

Illona Zamia Lusaka. "Analisis Karakter Pada Karakter Utama Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba". Skripsi Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas sahid Surakarta.

<https://jurnal.asdi.ac.id/index.php/canthing/article/view/64/65>

Intellectual Property Strategy Headquarters, Cabinet Office Japan. (2024). *New Cool Japan*

Strategy. https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/pdf/siryou4_e.pdf

Japan Sword Museum (刀剣博物館, Token Hakubutsukan). "The History and Craft of Japanese Swordmaking." <https://www.touken.or.jp>

Japan Sword Museum. (2023). *The history and craft of Japanese swordmaking*. Token

Hakubutsukan. <https://www.touken.or.jp>

Japan Tourism Agency. Japanese Anime IPs Gain Global Popularity, Emerging as a New Engine for Tourism Growth. Agustus, 15 2025.

<https://markets.financialcontent.com/concordmonitor/article>

Jinja Honcho. (2023). *Shinto, bushido, and the warrior tradition in Japanese culture*.

<https://www.jinjahoncho.or.jp/en>

Jiyad Shaikh. Not Jujutsu Kaisen or One Piece, Another Series Took the Spot of Most Watched

Anime of 2023. Jan 16, 2024. <https://fandomwire.com/not-jujutsu-kaisen-or-one-piece-another-series-took-the-spot-of-most-watched-anime-of-2023/>

Jonathan Clements. "The Anime Encyclopedia 3rd Revised Edition: A Century of Japanese

Animation" 2023-2024. <https://www.stonebridge.com/catalog/the-anime-encyclopedia>

Koichi Iwabuchi. "Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism".

<https://www.jstor.org/stable/j.ctv11vc8ft> 2002

Koichi Iwabuchi. Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism.

2002. Hal: 98-100

Komal Kaushik Baral. "ROLE OF NON-STATE ACTORS IN INTERNATIONAL

RELATIONS" Department of Political Science, Sonada Degree College, University of North Bengal

Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (2nd ed.).

Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Lexy J Moleong. "Definisi yang dikutip: bahwa penelitian kualitatif bermaksud memahami

fenomena yang dialami oleh subjek dengan cara deskriptif dan dalam konteks alamiah".

Buku Online, Bandung (2024). Hal 125.

https://books.google.co.id/books/about/Metodologi_penelitian_kualitatif.html?id=YXsknQEACAAJ&redir_esc=y

Made Yudhireska Sila Putra, Ketut Agus Supriadi Putra, I Nyoman Ayatma Harsana.

"REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM FILM ANIME BARAKAMON".

Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha Vol, 6 No, 3. 2020.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/25806>

Marcos Cabello. Demon Slayer season 2: How to watch in the US, everything to know. Desember,

12, 2021. <https://www.cnet.com/culture/demon-slayer-season-2-how-to-watch-in-the-us-everything-to-know/>

Mas'ood, Mochtar. *Ilmu Hubungan Internasional: Disiplin dan Metodologi*. Jakarta: LP3ES. 1990.

Hal: 110-115

May Darwich. "Foreign Policy Analysis and Armed Non-State Actors in World Politics: Lessons from the Middle East". 10 September 2021. Journal Article *foreign Policy Analysis*, Volume 17, Issue 4, October 2021.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. "*Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.)." Sage Publications. (1994)

MyAnimeList. (2023). *Kimetsu no Yaiba: Katanakaji no Sato-hen Statistics and reviews*.
<https://myanimelist.net/anime/51019>

MyAnimeList. (2023). *Kimetsu no Yaiba: Katanakaji no Sato-hen Statistics and reviews*.
<https://myanimelist.net/anime/51019>

MyAnimeList. (2023). *Kimetsu no Yaiba: Swordsmith Village Arc – Statistics*.
<https://myanimelist.net>

MyDramaList. *Kimetsu no Yaiba* (2019). <https://mydramalist.com/795918-kimetsu-no-yaiba>

Nakamura, A., & Kapur, N. (2020). "Anime as Cultural Diplomacy: Soft Power and the Global Spread of Japanese Popular Culture." *Journal of International Communication*, 26(1), 45–63

Napoli, P. M. (2011). *Audience Evolution: New Technologies and the Transformation of Media Audiences*. Columbia University Press

Nauval Zinedine Akmal. *Diplomasi Publik Pemerintah Daerah Jepang Dan Aktor Non Pemerintahan Untuk Mempromosikan Stasiun Kamakurakokomae Setelah Peluncuran Edisi Pertama Slam Dunk Pada Tahun 2022-2025*

Netflix. (2023). *Top 10 anime series globally — Week of April 2023*.
<https://www.netflix.com/tudum/top10>

NIC. "Non-State Actors Playing Greater Roles in Governance and International Affairs". 5 July 2023 <https://www.odni.gov/index.php/newsroom/reports-publications/reports-publications-2024/3829-nicm-non-state-actors-playing-greater-roles-in-governance-and-international-affairs?highlight=WyJvZG5pIiwib2RuaSdzII0=>

- Nishi, K., & Hozumi, K. (1996). *What is Japanese Architecture? A Survey of Traditional Japanese Architecture*. Tokyo: Kodansha International.
- Nishihori, Takashi. "A Cut Above: Japanese City Lures Tourists with Traditional Blade Industry." *Nikkei Asia*, 23 Maret 2025.
- Nye, J. (2008). "Public Diplomacy and Soft Power." *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 616, pp. 94–109.
- Nye, Joseph S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs. 16 Maret, 2004.
- Oktaviana Puspitasari, Iin Soraya, Sari Ekowati Hadi. “: Representasi Karakter Melankolis pada Peran Tanjiro dalam Film Anime Demon Slayer (Analisis Semiotika Roland Barthes).” Volume 2 Number 4 (2024). Jurnal Tamlis Synex: Multidimensional Collaboration. https://repository.bsi.ac.id/repo/files/417429/download/JURNAL_44232232_OKTAVIA_NA%20PUSPITASARI.pdf
- Oricon News. (2021). ""Kimetsu no Yaiba Franchise Generates Over 150 Billion Yen in Ramin Zahed. Jujutsu Kaisen' and 'Demon Slayer' Win Top Prizes at the 2024 Crunchyroll Anime Awards. Maret, 02 2024. <https://www.animationmagazine.net/2024/03/jujutsu-kaisen-and-demon-slayer-win-top-prizes-at-the-2024-crunchyroll-anime-awards/>
- Risse, T. (2002). "Transnational Actors and World Politics," dalam Carlsnaes, Risse, & Simmons (eds.), *Handbook of International Relations*. London: SAGE Publications, hlm. 255–274.
- Risse, Thomas. "Transnational Actors and World Politics." dalam Walter Carlsnaes, Thomas Risse, dan Beth A. Simmons (eds.), *Handbook of International Relations*. London: SAGE Publications, 2002, hlm. 255–260
- Risse, Thomas. “Transnational Actors and World Politics,” dalam Walter Carlsnaes, Thomas Risse, dan Beth A. Simmons (eds.), *Handbook of International Relations* (London: SAGE Publications, 2002), hlm. 255–274.
- Sadhana Bharanidharan. REPORT: Anime soars in popularity with teens. May 22, 2025. <https://kidscreen.com/2025/05/22/report-anime-soars-in-popularity-with-teens/>

- Sandra Amalina Rudiawan. Diplomasi Kebudayaan Jepang di Indonesia melalui Japan Cultural Weeks 2021 oleh Japan Foundation Jakarta. Jurnal Hubungan Internasional
- Septia Winduwati, Biyan Nugraha Wahyutristama. “Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Anime *Demon Slayer: Mugen Train*”. Vol. 6, No. 2, Oktober 2022. Research Gate
<http://dx.doi.org/10.24912/kn.v6i2.15674>
- Shopee. Penjualan *Katana* dan Topeng *Hyottoko*. <https://shopee.co.id/>
- Skyscraper Center. “Shinjuku Front Tower”.
<https://www.skyscrapercenter.com/building/shinjuku-front-tower/2331>
- Soleha Aminatus. Peran IPEMI Jepang Sebagai Aktor Citizen Diplomats Dalam Mendorong Promosi Budaya Indonesia di Jepang Tahun 2020-2025. Jurnal UPN Veteran Jawa Timur
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kualitatif”. Tahun 2021, Bandung. Hal: 50-53
- Susan Jolliffe Napier. “*Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation* (Updated ed.). St. Martin’s Press”. November 29, 2021
- Syafira Zaharani. “Analisis Representasi Elemen Shintoisme Jepang Pada Budaya Populer Anime *Demon Slayer* Melalui Bricolage”. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
<https://repository.upnvj.ac.id/36333/>
- Synergy: The Journal of Contemporary Asian Studies, University of Toronto. (2025). From Doraemon to diplomacy: The role of manga and anime in Japanese soft power.
<https://utsynergyjournal.org/2025/04/09/from-doraemon-to-diplomacy-the-role-of-manga-and-anime-in-japanese-soft-power/>
- Tv Tropes. *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/DemonSlayerKimetsuNoYaiba>
- Twitter/X. (2023). Trending data: Anime-related hashtags Spring 2023. <https://twitter.com/explore>

Ufotable Official Website. *About Ufotable*. <https://www.ufotable.com/en/> — menunjukkan bahwa

Ufotable adalah perusahaan animasi swasta (*kabushiki kaisha*) yang berdiri independen sejak tahun 2000.

Ufotable. (2023). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc*.

<https://www.ufotable.com/en/works/decade/2020/>

Ufotable. *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Swordsmith Village Arc* (Produksi dan dokumentasi resmi). 2023. <https://www.ufotable.com/en/works/decade/2020/>

UNESCO Intangible Cultural Heritage. (2023). *Traditional Japanese performing arts and craftsmanship*. <https://ich.unesco.org>

Viky Nursyafira. Apa Itu Anime? Ini Dia Pengertian dan Variasi Genrenya!. 16 Mei 2025, 14:22 WIB. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/apa-itu-anime-00-b8vrp-ryq7q5>

Viky Nursyafira. Apa Itu Manga? Ini Pengertian dan Sejarah Singkatnya. 23 Agustus 2025, <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/apa-itu-manga-v3z02-00-b8vrp-n06r13>

Visit Gifu. "Seki Traditional Swordsmith Museum". <https://visitgifu.com/see-do/seki-traditional-swordsmith-museum/> 2022

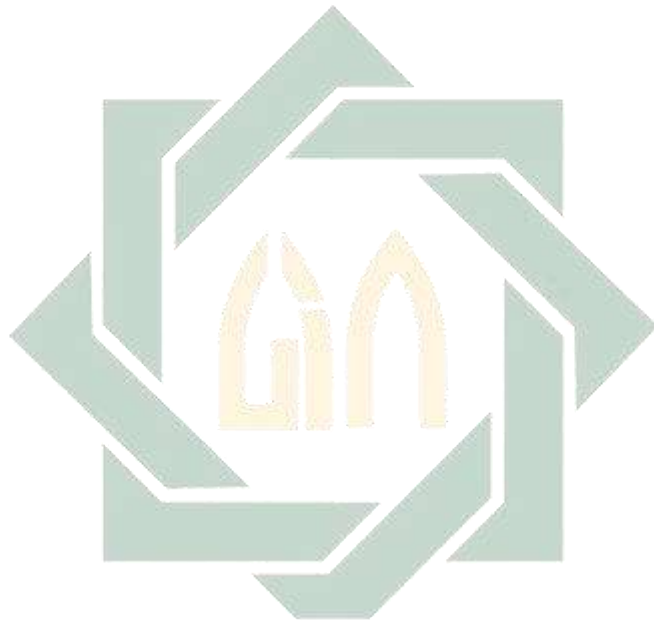
Visit Gifu. *Seki Traditional Swordsmith Museum*. <https://visitgifu.com/see-do/seki-traditional-swordsmith-museum/>

Wibu X. "Ufotable dan Rahasia Kualitas Visual Tinggi di Balik Anime-Anime Terbaik." [wibux.com](https://mojok.co/terminal/kimetsu-no-yaiba-anime-terbaik-sepanjang-masa-berkat-ufotable/), 3 Mei 2025. <https://mojok.co/terminal/kimetsu-no-yaiba-anime-terbaik-sepanjang-masa-berkat-ufotable/>

Wulandari, Annisa Eka, Neneng Konety, dan Nurfarah Nidatya. "Representasi Unsur Kebudayaan Jepang pada Era Taisho dalam Anime Kimetsu no Yaiba." *Jurnal Sakura*, Vol. 6, No. 2, 2024.

Zhang, J. (2025). "Japanese Animation as Cultural Trade: Soft Power, Economic Spillovers, and National Competitiveness." *Communications in Humanities Research*, 89, pp. 165–171.

Zhenxuan Liang. "Anime Jepang: Simbol Budaya Global Mengurai Kode Budaya Populer dan Signifikansi Semiotiknya". Jurnal Frontiers in Humanities and Social Sciences. Volume 5 Issue 6, 2025



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A