

## Representasi *Eksplorasi* Tubuh Perempuan Film Anime “Kuzu no Honkai”

Achmad Fikri Zarkasyi <sup>1</sup>, Farida<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Dr. Soetomo Surabaya-Indonesia

[fikrizarkasyi99@gmail.com](mailto:fikrizarkasyi99@gmail.com)

### ABSTRACT

*A woman's body is the most attractive side of a woman, so the beauty of this body is an attraction for many businesses, especially in the film industry. It feels lacking if a program such as an animated film does not show a female figure with all her charms. In fact, the role of woman in the mass media is described only as sex objects. In the anime film Kuzu no Honkai displays sexual imagination from several scenes from each episode with appearance of a female body that looks open which shows female body parts that can stimulate men's desires. Therefore, this study aims to determine the exploitation of the female body in the anime film Kuzu no Honkai using John Fiske's semiotic analysis approach with television coding theory which consists of three levels, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. Based on the results of the study, it shows the exploitation of women's bodies at the level of reality through codes of appearance, environment, and behavior. At the representation level, the exploitation of women's bodies is shown through character codes, expressions, and dialogues. At the ideological level, the exploitation of women's body is represented by the ideology of sinisme, narsisme in which the female body becomes a sexually imaginative object capable of stimulating, seductive, enjoyable, passionate and lustful for the men who watch.*

**Keyword:** *Film, Anime, Exploitation, Women, John Fiske's Semiotics.*

### ABSTRAK

Tubuh perempuan merupakan sisi yang paling menarik dari diri seorang perempuan, sehingga keindahan tubuh ini menjadi daya tarik oleh banyak kalangan bisnis terutama dalam industri perfilman. Terasa kurang jika sebuah program tayangan seperti film animasi tidak menampilkan sosok perempuan dengan segala daya tariknya. Sesungguhnya peran perempuan di media massa digambarkan hanya sebagai objek

seks semata. Dalam film anime *Kuzu no Honkai* menampilkan imajinasi seksual dari beberapa adegan dari tiap episode dengan penampilan tubuh perempuan yang terlihat terbuka yang memperlihatkan bagian tubuh perempuan yang dapat merangsang hasrat kaum pria. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eksploitasi tubuh perempuan film anime *Kuzu no Honkai* dengan pendekatan analisis semiotika John Fiske dengan teori pengkodean televisi yang terdiri dari tiga tingkat yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan eksploitasi tubuh perempuan pada level realitas melalui kode penampilan, lingkungan, dan perilaku. Pada level representasi eksploitasi tubuh perempuan ditunjukkan melalui kode karakter, ekspresi, dan dialog. Pada level ideologi eksploitasi tubuh perempuan terepresentasi dari ideologi sinisme, narsisme di mana tubuh perempuan menjadi sebuah objek imajinatif seksual yang mampu memberi rangsangan, godaan, kesenangan, kegairahan, hawa nafsu bagi kaum pria yang menonton.

**Kata Kunci: Film, Anime, Eksploitasi, Perempuan, Semiotika John Fiske.**

## PENDAHULUAN

Budaya pop Jepang adalah salah satu yang paling populer di dunia dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dikarenakan produk budaya seperti *anime* dan *manga* Jepang sangat populer, apalagi sudah memiliki jangkauan penonton yang sangat luas, meliputi berbagai bidang. Pada tahun 2014, kementerian luar negeri Jepang mengumumkan "*Pop Culture Diplomacy*" sebagai salah satu agenda politik luar negeri mereka. (Hirzi, 2017:2). Jepang mulai memperkenalkan budaya kepada dunia melalui acara TV Jepang pada tahun 1990-an. *Anime* atau film animasi buatan Jepang sangat populer di Indonesia. Karena *anime* memiliki salah satu peran yang penting sebagai media yang mempererat hubungan bilateral kedua Negara tersebut, walau pada awal masuknya *anime* di Indonesia belum menunjukkan pengaruhnya. Namun seiring berjalannya waktu *anime* mampu menjadi salah satu bentuk kerjasama Jepang dengan Indonesia. Dengan begitu *anime* mampu merubah pola berpikir masyarakat Indonesia yang dulunya menganggap Jepang sebagai Negara penjajah, namun tidak demikian halnya saat *anime* mulai diterima, dan akhirnya Jepang pun dianggap bersahabat karena memegang teguh budayanya, kemudian ini mendapat respon positif dari rezim pemerintah orde baru, hingga sampai saat ini budayanya telah diterima luas oleh masyarakat Indonesia (Safarani, 2017:737).

Di lain sisi, film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki

kapasitas untuk memuat pesan yang sama pada waktu yang sama dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, ras, status, usia, dan tempat tinggal dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Melihat film kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu, atau realitas yang sudah diseleksi (Muhtadi dan Handayani, 2000:95). Di zaman sekarang segala sesuatu sudah dipermudah dengan adanya teknologi, seiring berjalannya waktu teknologi kian hari kian canggih hingga saat ini kita hidup dengan segala kecanggihannya. Teknologi ini sudah menjadi kebutuhan penting bagi setiap orang, dari segi mempermudah dalam urusan pekerjaan, komunikasi, dan sebagainya. Penggunaan internet telah memudahkan banyak sektor dalam kehidupan manusia. Hal ini pun tampak dalam bidang komunikasi. Dengan internet, seseorang bisa berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Di lain sisi, internet telah memengaruhi pola berpikir, menjalankan bisnis, dan cara menghibur diri bagi banyak orang.

Awal periode kemajuan Jepang terdapat berbagai macam jenis *anime* diantaranya *anime* fiksi yang paling banyak di Jepang, *anime* fiksi disukai karena kisahnya yang ringan dan tidak terlalu banyak efek seakan-akan mengisahkan kehidupan nyata. *Anime* memiliki banyak jenis genre dengan berbagai cerita yang menarik sesuai genre-nya salah satu-nya ada *anime* tentang romansa. Genre romance pada *anime* sering kali menjadi sorotan utama bagi kalangan remaja. *Anime* romance merupakan salah satu genre *anime* yang banyak disukai oleh kalangan remaja keatas. *Anime* sendiri merupakan film animasi asal Jepang yang biasanya masih berbentuk gambar dua dimensi (2-D). Ibarat film, *anime* romance merupakan genre film romantic yang jalan cerita atau kisah cintanya dapat membuat penonton baper atau terpaku karena hal romantic yang dilakukan para tokohnya. Perbincangan tentang perempuan akan senantiasa menarik, apalagi jika dihubungkan dengan media massa yang setiap hari kita nikmati, baik itu media cetak maupun elektronik. Bahkan terkadang seperti ada yang kurang jika sebuah tayangan tidak ditampilkan sosok perempuan dengan segala 'daya tarik'-nya. Namun sesungguhnya, selama bertahun-tahun peran perempuan di media digambarkan hanya sebagai seorang obyek seks atau memiliki peran dalam hal domestik saja.

Media cenderung mengeksploitasi tubuh perempuan dan menampilkannya sebagai sosok yang sensual, cantik dan menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Bourdieu bahwa

“tubuh itu uterus-menerus terancam oleh objektifikasi yang dilakukan oleh pandangan dan perkataan orang lain” (Bourdieu, 2010, p. 90). Perempuan dalam media massa cenderung untuk ditampilkan sesuai dengan keinginan dan kepuasan konsumennya. Perempuan dapat dikatakan menarik dan sempurna secara fisik layaknya sebuah mannequin yang berubah langsing, tidak boleh terdapat keriput, lemak berlebih, tidak berkomedo, berkaki indah, muda dan segar artinya, perempuan sebagai obyek menarik yang harus terlihat indah di televisi ataupun dalam hasrat laki-laki. Media telah mengkonstruksikan pemikiran masyarakat bahwa perempuan cantik itu harus langsing, dan ramping. Hal ini disetujui oleh Baudrillard (2009:181) bahwa kecantikan tersebut tidak dapat dipisahkan dengan kerampingan tubuh seorang perempuan. *Kuzu no Honkai* atau bisa diartikan dengan ‘Harapan Sampah/Busuk’ merupakan *anime* yang tayang pada winter 2017, di besut oleh studio LERCHE dan diadaptasi dari manga karangan Mengo Yokoyari dengan judul yang sama. Dari judulnya dapat disimpulkan ini bukanlah cinta biasa. Menggali lebih dalam tentang desire atau hasrat mendalam manusia dan kebutuhan yang harus dipenuhi (seks). *Anime Kuzu no Honkai* terdapat enam tokoh yang berperan, namun dua yang dijadikan sebagai figure utama pada *anime* ini yakni Hanabi dan Mugi. Tokoh-tokoh yang berperan antara lain; Hanabi Yasuraoka (tokoh utama perempuan), Mugi Awaya (tokoh utama pria), Akane Minagawa, Sanae Ebato, Narumi Kanai, dan Noriko Kamomebata.

## **METODE**

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Secara lebih luas lagi dijelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan konsep semiotika dari John Fiske, semiotik melihat komunikasi sebagai penciptaan/pemunculan makna di dalam pesan baik oleh pengirim maupun penerima (John Fiske, 2018:76). Menurut Fiske, kode- kode yang muncul atau digunakan dalam acara televisi saling terkait untuk menciptakan makna menurut teori ini, realitas tidak hanya muncul melalui kode-kode yang dihasilkan, tetapi juga diproses oleh

penginderaan sesuai dengan referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa, sehingga kode tersebut juga dipersiapkan secara berbeda oleh orang yang berbeda. Kemudian John Fiske mengerucutkan teori tentang kode-kode televisi tersebut, konsep ini terbagi menjadi tiga level yakni:

1. Level Realitas

Tahapan pertama adalah realitas, yaitu fakta yang dikodekan seperti realitas penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gerak tubuh, ekspresi, suara, dan lain-lain. Dalam bahasa tertulis, transkrip wawancara, dan lain sebagainya.

2. Level Representasi

Tahap kedua yaitu level representasi, realitas yang dikodekan secara elektronik harus diekspresikan dalam kode-kode teknis, seperti kamera, pencahayaan, pengeditan, musik, dan suara. Dalam bahasa tertulis terdapat kata, kalimat, proposisi, gambar, dan lain-lain. Sedangkan bahasa gambar atau televisi memiliki kamera, lighting, editing, musik, dan sebagainya.

3. Level Ideologi

Tahap ketiga adalah level ideologi. Semua diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materialis, kapitalisme, dan sebagainya. (John Fiske, 2003 dalam Fira Elnina, 2020)

<b><i>Level Realitas:</i></b>  Peristiwa yang ada di film sudah ditandakan dengan kode sosial, seperti baju, tata rias, lingkungan, dan sebagainya.
<b><i>Level Representasi:</i></b>  Kode sosial ditunjukkan melalui elektronik, seperti pengambilan gambar, editing, musik, suara, dan sebagainya, yang nantinya akan ditransmisikan ke dalam kode representasional.
<b><i>Level Ideologi:</i></b>  Ketika melakukan representasi atas suatu realitas, tidak dapat dihindari memasukan ideology didalamnya, seperti individualism, ras, kelas, feminism, dan lainnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Sinopsis Film Anime “Kuzu no Honkai”**

Kuzu no Honkai (Scum’s Wish) atau bisa diartikan dengan “Harapan Sampah/Busuk” merupakan anime yang tayang pada winter 2017, di besut oleh studio LERCHE, di produseri oleh Aniplex, Dentsu, Square Enix, Studio Hibari, Fuji TV, Kyoraku Industrial Holdings, dan Kansai Telecasting, serta diadaptasi dari manga karangan Mengo Yokoyari dengan judul yang sama. Kuzu no Honkai menceritakan tentang sekelompok umat manusia dengan kepribadian, keyakinan dan latar belakang yang unik. Hanabi Yasuraoka adalah gadis yang jatuh cinta kepada guru disekolahnya sekaligus orang yang sudah dikenal dekat sejak Hanabi masih kecil, yakni Narumi Kanai. Sungguh disayangkan perasaan Hanabi bertepuk sebelah tangan dan Kanai lebih menyukai rekan kerjanya yang sesame guru yakni Akane Minagawa. Disisi lain Mugi Awaya dimasa lalunya menyukai Akane, karena kedua alasan inilah Mugi dan Hanabi berkenalan dan menjalin hubungan pacaran palsu, keduanya saling berbagi tempat untuk meluapkan kesedihan satu sama-lain karena tidak dapat memiliki orang yang mereka cintai.

### **b. Level Realitas Dalam Film Anime “Kuzu no Honkai”**

Pada level realitas memberi batasan berupa penampilan, lingkungan, perilaku, dan ekspresi dalam film Anime “Kuzu no Honkai”

#### **1. Penampilan**

Penampilan dapat dijelaskan sebagai citra dari diri seseorang. Dengan kata lain, penampilan adalah pembentukan diri seseorang baik secara fisik

maupun kepribadian yang baik sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi orang yang memandangnya. Berikut analisis terkait dengan penampilan yang digambarkan dalam film Anime “Kuzu no Honkai”.

Gambar 1.

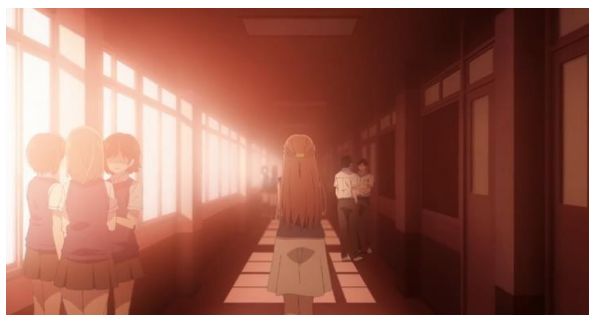
Menunjukkan belahan dada, bagian perut (pusar), serta paha yang mulus dari Hanabi Yasuraoka saat kancing seragamnya dilepas oleh Mugi Awaya. Realitas penampilan dalam film Anime “Kuzu no Honkai” digambarkan perempuan yang memiliki tubuh yang indah. Sedangkan dalam realitas di dunia nyata juga dimana tubuh indah perempuan yang ramping, belahan dada, yang terlihat meski menggunakan pakaian, serta rok pendek yang menampakkan paha tentu menjadi sorotan bagi kaum pria sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi orang yang melihatnya.

## 2. Lingkungan

Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam. Lingkungan juga memiliki definisi yakni segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia. Berikut beberapa lingkungan yang sering terlihat dalam film Anime “Kuzu no Honkai”.







Gambar 2.

Selamat siang.

Menunjukkan suasana lingkungan sekolah yang beragam yang diwujudkan dengan banyaknya aktivitas murid dan guru, mulai dari aktivitas belajar mengajar, bertegur sapa, bercanda, melaksanakan piket kelas, berpacaran, berarian di koridor, dan lain sebagainya.

### 3. Perilaku

Hei, Yasuraoka menatap kita, tuh.

Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Dengan kata lain, perilaku merupakan semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar. Menunjukkan Mei Hayakawa dengan memperlihatkan setengah bagian atas tubuhnya, duduk diatas Mugi Awaya dengan kondisi baju keduanya saling terbuka memperlihatkan tubuh mereka diatas ranjang. Scene tersebut menunjukkan kelangsingan tubuh Mei Hayakawa dengan baju seragam menghilir sampai pinggul, tidak terlepas seutuhnya sehingga menampilkan tubuh bagian punggungnya yang hanya menggunakan dalaman bra.

### 4. Ekspresi

Ekspresi adalah istilah yang merujuk pada sesuatu yang memperlihatkan perasaan seseorang. Ekspresi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi non- verbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya.

Berikut ekspresi yang sering ditunjukkan oleh beberapa tokoh dalam film Anime

“Kuzu no Honkai”

Gambar 4

Menunjukkan Hanabi Yasuraoka dengan ekspresi tidak senang, geram, sedih dan terkejut.



Gambar 6.

Menunjukkan Noriko Kamomebata dengan ekspresi wajah gembira.



Gambar 7

Menunjukkan Sanae Ebato dengan ekspresi wajah yang sedang kebingungan.



Gambar 8.

Menunjukkan Narumi Kanai dengan ekspresi wajah tersipu.

### Level Representasi Dalam Film Anime “Kuzu no Honkai”

Pada level representasi memberi batasan berupa karakter dan dialog dalam film Anime “Kuzu no Honkai”.

#### a. Karakter

Karakter merupakan ciri khas watak, akhlak, atau kepribadian seseorang. Berikut karakter dari setiap tokoh.

## **b. Dialog**

Dialog merupakan percakapan timbal balik antara dua orang atau lebih dalam percakapan maupun karya tulis. Menggambarkan dialog antara Mugi Awaya dan kedua teman sekelasnya saat melihat senior mereka yang cantik serta seksi didepan loker penyimpanan sepatu, serta dialog dengan dirinya sendiri saat Mugi dan senior tersebut (Mei Hayakawa) berdua di ruangan kamar menjelaskan pernyataan bahwa senior tidak begitu kurus dan payudaranya memang besar serta kulit tubuhnya yang begitu halus, dingin seperti tak bernyawa. Menggambarkan dialog Akane bersama dengan seorang pria yang bernama Terauchi. Akane mengingat kembali masa lalunya dimana dirinya mulai merasa berpikir bahwa menyakit hati orang merupakan hal yang menyenangkan. Setelah itu percakapan mereka berdua yang berada di dalam sebuah hotel dimana mereka berdua sedang melakukan hubungan dengan mimic wajah Akane seolah-olah tak berekspresi karena merasa yang dirinya lakukan saat ini adalah sia-sia, bukan karena ada seseorang yang cemburu sehingga membuat tindakan akane bermakna yakni berhubungan dengan pria ini namun ada seseorang yang tersakiti. Klimaks tersebut yang ingin Akane dapatkan.

### **Level Ideologi Dalam Film Anime “Kuzu no Honkai”**

Pada level Ideologi memberi batasan berupa ideologi Erotisisme dalam film Anime “Kuzu no Honkai”. Pada level ideologi tersebut, mengambil beberapa gambar sesuai dengan realitas dan representasi di atas. Berdasarkan tabel 4. Dapat diamati bahwa Erotisisme menjadi ideologi di dalam film Anime “Kuzu no Honkai” yang paling banyak muncul di setiap *scene*. Pada level ideologi tersebut, mengambil beberapa gambar sesuai dengan realitas dan representasi di atas. Berdasarkan tabel 4. Dapat diamati bahwa Erotisisme menjadi ideologi di dalam film Anime “Kuzu no Honkai” yang paling banyak muncul di setiap *scene*. Dimana, Erotisisme didefinisikan sebagai suatu bentuk estetika yang menjadikan dorongan seksual sebagai kajiannya.

Dorongan seksual yang dimaksud adalah perasaan yang timbul yang membuat orang siap beraktivitas seksual. Ekspresi dari Erotisisme diistilahkan sebagai erotika (sesuatu yang erotik), yang dapat berupa mimik, gerak, sikap tubuh, suara, kalimat, benda-benda, aroma, sentuhan dan sebagainya; serta—kombinasinya. Melalui film Anime “Kuzu no Honkai” Erotisisme ditunjukkan pada setiap *scene* pada tiap episode yang dimana selalu menunjukkan tubuh perempuan seperti belahan dada, paha, kaki, lekuk tubuh, sikap tubuh, serta tubuh perempuan yang hanya bermodalkan pakaian dalam bahkan tanpa busana. Dalam perdisitribusian film, tubuh wanita menjadi modal dalam pemasaran agar film tersebut laku karena memiliki daya tarik berupa rangsangan, rayuan, godaan, kesenangan, kegairahan, hawa nafsu, dalam satu area ekonomi.

### **1. Mimik (Subheading 1)**

Mimik atau ekspresi wajah pada wanita memiliki daya tarik tersendiri bagi orang lain, terutama pada pria. Ekspresi yang ditimbulkan dari wanita sangat beragam untuk menciptakan kesenangan tersendiri bagi pria seperti ekspresi malu-malu, pipi merona, dan sebagainya.

### **2. Sikap Tubuh (Subheading 2)**

Sikap tubuh perempuan juga memiliki daya tarik bagi pria. Dengan lekuk tubuhnya, sudah membuat mata lawan jenis Susah berpaling darinya. Jika lekuk tubuh wanita yang ramping, dan dengan keadaan setengah telanjang atau minim busana akan menjadi dorongan seksual bagi pria.

### **3. Suara (Subheading 3)**

Suara yang dikeluarkan oleh wanita sangat bervariasi dan memiliki keunikannya tersendiri. Dari segi suara pun juga dapat membuat pria tertarik dari segi keadaan, seperti suara yang keluar akibat kaget, malu, suara yang pelan, serta suara mendesah.

### **4. Kalimat (Subheading 4)**

Dalam film Anime “Kuzu no Honkai” ini, terdapat beberapa kalimat dialog wanita terhadap pria, atau pria pada wanita berdasarkan suatu keadaan, seperti “Sesuatu yang kakak takkan pernah lakukan padaku ... aku ingin melakukan ini dengan kakakku. Remas aku, lebih ganas lagi!. Aku harus tahan biar tidak mendesah di hatinya. Fokus.”

## 5. Aroma (Subheading 5)

Aroma dari seorang wanita juga bisa membuat pria tertarik. Terkadang wanita juga memperdulikan soal aroma dirinya agar dirinya percaya diri, atau memang berkesan agar dirinya terlihat menarik di mata pria.

## 6. Sentuhan (Subheading 6)

Melalui sentuhan bisa saja membuat orang tertarik satu sama lain. Sentuhan yang dimaksud bisa melalui berbagai keadaan seperti, sentuhan tangan antar tangan, bibir dengan bibir, dan lain sebagainya.

## KESIMPULAN

Budaya pop Jepang adalah salah satu yang paling populer di dunia dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dikarenakan produk budaya seperti *anime* dan *manga* Jepang sangat populer, apalagi sudah memiliki jangkauan penonton yang sangat luas, meliputi berbagai bidang. Pada tahun 2014, kementerian luar negeri Jepang mengumumkan “*Pop Culture Diplomacy*” sebagai salah satu agenda politik luar negeri mereka (Hirzi, 2017:2). Perbincangan tentang perempuan akan senantiasa menarik, apalagi jika dihubungkan dengan media massa yang setiap hari kita nikmati, baik itu media cetak maupun elektronik. Bahkan terkadang seperti ada yang kurang jika sebuah tayangan tidak menampilkan sosok perempuan dengan segala daya tariknya. Media cenderung mengeksploitasi tubuh perempuan dan menampilkannya sebagai sosok yang sensual, cantik dan menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Boudieu bahwa “tubuh itu terus- menerus terancam oleh objektifikasi yang dilakukan oleh pandangan dan perkataan orang lain” (Bourdieu, 2010, p. 90). Media telah mengkonstruksikan pemikiran masyarakat bahwa perempuan cantik itu harus langsing dan ramping. Hal ini disetujui oleh baudrillard (2009:181) bahwa kecantikan tersebut tak dapat dipisahkan dengan kerampingan tubuh seorang perempuan. Harapan untuk pembaca agar selalu menyaring sebuah informasi tayangan yang hendak ditonton, karena segala tayangan tidak semua adalah untuk segala umur meski tayangan atau film tersebut berupa animasi. Besar kemungkinan tayangan beredar pada internet dan mudah diakses bagi siapapun yang ingin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adibah, F. (2019). Perempuan Dan Sisi Gelap Ibukota (Representasi Eksploitasi Perempuan: Analisis Wacana Kritis Sara Mills Pada Film Mommar Emka's Jakarta Undercover). (*Doctoral Dissertation, Universitas Brawijaya*).
- Afifah, T. N. (2020). Eksploitasi Tubuh Wanita dalam Iklan Dolce & Gabbana. *Jurnal Audiens*, 1(2), 167-174.
- Audria, A. &. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 4(3).
- Dwiyantari, V. (2018). Representasi Perempuan dalam Manga Yaoi Omegaverse (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Manga 'Tadaina, Okaeri'). (*Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya*).
- MASSA, P. K. (2018). Representasi Perempuan Dalam Budaya Patriarki Di Jepang (Analisis Tekstual Pada Film Osaka Elegy).
- Millah, I. (2018). Psikologi Anime: Studi deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*)
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Panuju, R. (2018). *PENGANTAR STUDI (ILMU) KOMUNIKASI Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi sebagai Ilmu Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Putri, O. K. (2017). DEKONSTRUKSI NILAI PEREMPUAN INDIA DALAM FILM BOLLYWOOD (Analisis Semiotika dalam Film Ki and Ka Karya R. Balki). (*Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*).
- Sulistiono, A. &. (2019). Representasi Perempuan dalam Film Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 1 dalam Perspektif Gender. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (JISIP)*, 8(4), 385-397.
- Tazkiyyah, Z. &. (2017). Representasi Pers dalam Film Spotlight (Analisis Semiotika John Fiske dalam Film Spotlight dengan Penerapan 9 Elemen Jurnalistik Kovach & Rosentiel). *eProceedings of Management*, 4(3).
- Wahidati, L. K. (2018). Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1-10.
- Yamane, T. (2020). kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68-82.

## Website



<https://www.kompasiana.com/witirmy/54f3aa59745513802b6c7d36/penampilan-adalah-bentuk-citra-dari-diri-seseorang>

<https://hot.liputan6.com/read/4684938/pengertian-lingkungan-macam-manfaat-dan-cara-melestarikannya-yang-wajib-diketahui>

<http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html>

<https://kumparan.com/seleb-update/karakter-kuzu-no-honkai-ini-6-tokoh-yang-dibutakan-cinta-1wqVmuHqTjA/2>