



**DECONSTRUCTION OF SIGNS IN *THE SPIRITED AWAY* ANIME:
EXPLORING THE SEMIOTICS OF UMBERTO ECO
BY HAYAO MIYAZAKI**

**DEKONSTRUKSI TANDA DALAM ANIME *SPIRITED AWAY*:
MENELUSURI SEMIOTIKA UMBERTO ECO DALAM
KARYA HAYAO MIYAZAKI**

**Fairuz¹, Muhammad Naufal Hilmy², Nisvisya Maharani³, Alya Revani⁴, Puput Rizki⁵,
Belia Mala Sari⁶**

Fakultas Bahasa & Sastra, Universitas Nasional Jakarta.

¹e-mail: fairuz@civitas.unas.ac.id ²e-mail: naufal.hilmy999@gmail.com ³e-mail: maharaninisvisya@gmail.com

⁴e-mail: alyarevani.ar@gmail.com ⁵e-mail: puputamanda46@gmail.com ⁶e-mail: beliamasa90@gmail.com

Article history:

Received
12 Oktober 2024

Received in revised form
17 November 2024

Accepted
21 November 2024

Available online
Oktober 2024

Keywords:

Anime; Hayao Miyazaki;
Spirited Away; Semiotika
Umberto Eco.

Kata Kunci:

Anime; Hayao Miyazaki;
Spirited Away; Semiotika
Umberto Eco.

DOI

10.22216/kata.v8i2.3179

Abstract

"*Spirited Away*" is an anime by Hayao Miyazaki produced by Studio Ghibli. This anime is packaged with neat visuals and messages with a rich fantasy narrative and symbolism that reflects culture, values and social criticism. This research explores the signs and hidden meanings in the anime "*Spirited Away*" which is studied using Umberto Eco's semiotic approach. Analysis includes visual signs, visual symbols, linguistic signs which examine the use of language to reveal its role in building meaning as well as analysis of narrative signs. The method used is a qualitative descriptive method. The data analyzed in the form of sentences, objects and gestures. The results of the research show that the character Chihiro is interpreted as a representation of the transition process from adolescence to adulthood. Loss of identity and fear in a new world are interpreted as symbols of teenagers' fear and uncertainty in facing the future. The anime's unique setting, with a combination of the real world and the magical world, is an interesting sign. The magical world presented in the film, with its various rules and fantastic characters, can be interpreted as a reflection of human social and cultural reality. The real world represented by Chihiro's human world can be interpreted as a symbol of a reality full of challenges and pressure.

Abstrak

"*Spirited Away*" adalah salah satu anime karya Hayao Miyazaki produksi Studio Ghibli. Anime ini dikemas dengan visual yang apik serta pesan-pesan dengan narasi fantasi yang kaya, dan simbolisme yang mencerminkan budaya, nilai-nilai, dan kritik sosial. Penelitian ini menelusuri tanda-tanda dan makna yang tersembunyi dalam anime "*Spirited Away*" yang dikaji dengan pendekatan semiotik Umberto Eco. Analisis mencakup tanda-tanda visual, simbol-simbol visual, tanda-tanda linguistik yang meneliti penggunaan bahasa untuk mengungkap peran dalam membangun makna serta analisis tanda-tanda naratif. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, data yang dianalisis berupa kalimat, objek dan gestur. Hasil penelitian memperlihatkan Tokoh Chihiro, dimaknai sebagai representasi dari proses transisi remaja menuju dewasa. Kehilangan identitas dan rasa takut dalam dunia baru diartikan sebagai simbolisasi ketakutan dan ketidakpastian remaja dalam menghadapi masa depan. Setting anime yang unik, dengan kombinasi dunia nyata dan dunia magis, menjadi tanda yang menarik. Dunia magis yang ditampilkan dalam film, dengan berbagai aturan dan karakter fantastis, dapat diinterpretasikan sebagai refleksi dari realitas sosial dan budaya manusia. Dunia nyata yang diwakili

Corresponding author.

E-mail address: m08reni@gmail.com

oleh dunia manusia Chihiro, dapat diartikan sebagai simbolisasi dari realitas yang penuh tantangan dan tekanan.

PENDAHULUAN

Film animasi "*Spirited Away*" karya Hayao Miyazaki merupakan salah satu karya monumental produksi Studio Ghibli yang tayang pada 20 Juli 2001. Lebih dari sekadar animasi yang menggabungkan analog dan digital, Hayao Miyazaki dalam "*Spirited Away*" menawarkan perspektif unik tentang realitas manusia, perjalanan identitas, dan pencarian makna (David et al., 2013). Anime ini mencampur elemen dunia nyata dengan dunia magis, menghadirkan simbolisme dan tanda-tanda yang kaya dan menawan. Melalui tokoh-tokoh yang menarik, alur cerita yang penuh teka-teki, dan visualisasi yang mencengangkan, "*Spirited Away*" mengajak penonton untuk menyelami kedalaman makna tersembunyi di balik permukaan cerita yang tampak sederhana.

Penelitian ini mendekonstruksi tanda-tanda dalam anime "*Spirited Away*" yang merupakan media yang kaya untuk dikaji menggunakan teori semiotika. Semiotika adalah disiplin ilmu yang mengkaji tanda-tanda dari sebuah objek untuk mengetahui makna yang terkandung dalam objek tersebut, atau menafsirkan maknanya sehingga dapat mengetahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesannya (Aart, 1993; Dani, 2023; Fairuz et al., 2022). Selaras dengan pendapat (Agustina et al., 2023; Indah Sari et al., 2013), secara umum semiotika merupakan teori yang mempelajari tanda-tanda suatu karya untuk mengetahui makna dan pesan yang disampaikannya. (Danesi, 2012; Piliang, 2003), mengatakan bahwa tanda adalah segala sesuatu yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya. Selanjutnya (Cavallaro, 2014) menyebutkan bahwa "*Spirited Away*" menggambarkan elemen elemen visual dan naratif pada anime yang membentuk makna dan tanda tanda yang dapat dianalisis dengan pendekatan semiotik. Umberto Eco, seorang ahli semiotik terkemuka berkebangsaan Italia, menekankan bahwa tanda bukanlah entitas statis, melainkan proses interpretasi yang kompleks. Pada film ataupun anime, tanda-tanda visual, audio, dan naratif saling terkait dan menciptakan makna multi-dimensi (Paut, 2023). (Eco, 1986) memperjelas bagaimana tanda berfungsi dalam bahasa dan komunikasi, serta membahas bagaimana makna tidak hanya terletak pada tanda itu sendiri tetapi juga pada hubungan dan konteks di mana tanda itu muncul. Ini relevan untuk menganalisis dinamika tanda dalam "*Spirited Away*," dimana makna sering kali dipengaruhi oleh konteks budaya dan naratif yang kompleks. Anime "*Spirited Away*" dengan alur cerita yang penuh teka-teki dan simbolisme yang kaya, merupakan media yang tepat untuk penerapan teori Umberto Eco.

"*Spirited Away*" berkisah tentang Chihiro Ogino, seorang anak perempuan berusia 10 tahun. Chihiro tidak senang ketika harus pindah ke rumah baru. Dalam perjalanan ke rumah baru, Chihiro tersesat ke dunia roh setelah mengikuti orang tuanya memasuki sebuah taman hiburan misterius. Di dunia baru yang misterius tersebut, orang tua Chihiro berubah menjadi babi setelah makan di sebuah restoran tanpa izin. Chihiro terperangkap di dunia roh, dan harus berjuang untuk bertahan hidup. Dia bekerja di pemandian roh yang dikelola oleh penyihir bernama Yubaba. Dia berusaha untuk menyelamatkan orang tuanya dari kutukan. Dalam kehidupannya di dunia roh, Chihiro bertemu dengan berbagai tokoh fantastis, seperti Haku, Yubaba, Kamaji dan Kaonashi yang menuntunnya untuk menemukan kekuatan batin dalam menghadapi tantangan.

"*Spirited Away*" seperti dilansir oleh *myanimelist.net* memegang rekor sebagai film animasi terlaris dalam sejarah Jepang mulai dari tahun 2001 hingga tahun 2020. Anime ini telah memenangkan banyak penghargaan, salah satunya adalah *Academy Awards* ke-75 pada tahun 2003 dan *Golden Bear* di Festival Film Internasional Berlin tahun 2002. Alasan Hayao Miyazaki membuat animasi *Spirited Away* dilansir oleh *cnnindonesia.com* berawal ketika ia liburan musim panas di pegunungan bersama keluarga dan teman-temannya. Ia ingin

membuat anime tentang seorang anak perempuan yang menjadi pahlawan dan dihormati oleh anak-anak, terutama anak perempuan.

Anime "*Spirited Away*" bukan hanya sebuah karya animasi yang memukau dari segi visual dan naratif, tetapi juga kaya akan makna simbolis dan penuh dengan tanda-tanda yang memiliki makna tersembunyi, serta mitos yang masih dipercaya oleh masyarakat Jepang. Mitos berkembang di dalam budaya tradisional masyarakat Jepang dan bahkan pada era modern masyarakat Jepang masih mempercayai beberapa mitos (Matsubara, 1987). Kepercayaan pada mitos ini mempengaruhi budaya, seni dan sastra Jepang (Candra et al., 2021; Fairuz & Efraim, 2023). Penelitian ini mengeksplorasi tanda-tanda dalam "*Spirited Away*" menggunakan teori semiotika Umberto Eco sebagai teori utama dan beberapa teori pendukung. Dengan menganalisis tanda-tanda visual, dan naratif, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna tersembunyi di balik anime ini, menelusuri pesan yang disampaikan Hayao Miyazaki tentang realitas manusia, pertumbuhan pribadi, dan pencarian identitas. Melalui dekonstruksi tanda, penelitian ini mengungkap cara Hayao Miyazaki menggunakan bahasa visual dan naratif untuk menciptakan pengalaman sinematik yang kaya makna dan menginspirasi.

Penelitian menggunakan anime "*Spirited Away*" karya Miyazaki Hayao ini sudah pernah dilakukan antara lain oleh (Noviana, 2019) dengan judul Representasi *Hero's Journey* Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime "*Spirited Away*" Karya Miyazaki Hayao. Penelitian ini mengungkapkan proses perjalanan kepahlawanan dari tokoh Chihiro berdasarkan teori *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Vogler. Hasil analisis, memperlihatkan tokoh Chihiro menjalani dua belas tahapan perjalanan kepahlawanan. Chihiro berhasil mengubah kepribadiannya menjadi pemberani, mandiri, tenang dan percaya diri, serta penuh belas kasih. Hal ini juga membuktikan kebenaran definisi pahlawan menurut Vogler. Selain menampilkan perjalanan kepahlawanan, pada anime ini Miyazaki ingin mengingatkan keberadaan para dewa Jepang, baik yang benar-benar terdapat dalam mitologi Jepang maupun hasil kreasi Miyazaki sendiri. "*Spirited Away*" diyakini memiliki struktur mitos seperti yang dikemukakan oleh Vogler menjadi jauh lebih hidup dan menarik.

Penelitian kedua oleh (Alfandi, 2017) dengan judul Analisis Semiotika Roland Barthes: Film Animasi "*Spirited Away*" Dalam Representasi Nilai Moral. Anime ini diyakini memiliki pesan tentang gadis yang mampu menyelamatkan kedua orang tuanya dari kutukan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang kasih sayang kepada orang tua dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan menganalisis simbol simbol dan mitos yang terdapat pada anime. Hasil analisis memperlihatkan kasih sayang kepada orang tua dengan rela berkorban untuk menyelamatkan orang tuanya agar dibebaskan dari kutukan penyihir Yubaba.

Penelitian ketiga oleh (Annisa et al., 2014) yang berjudul Analisis Semiotika terhadap Film Animasi "*Spirited Away*" Karya Miyazaki Hayao". Film merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada penonton, dan juga digunakan untuk mencerminkan kenyataan, atau bahkan untuk membentuk kenyataan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan representasi loyalitas anak kepada orang tua dilihat dari sudut pandang budaya Jepang yang terdapat pada film animasi *Spirited Away*. Teori yang digunakan adalah teori semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa loyalitas anak kepada orang tua dapat dilihat dari 3 kategori. Pertama, bersedia berkorban yang ditunjukkan secara verbal dan non-verbal. Kedua adalah dedikasi yang ditunjukkan oleh simbol verbal dan non-verbal. Chihiro berjanji untuk menyelamatkan orang tuanya sambil menangis di depan babi babi yang dikutuk. Ketiga adalah kasih sayang yang ditunjukkan oleh simbol verbal dan non-verbal.

Penggunaan teori yang berbeda dengan tiga penelitian terdahulu diharapkan memberikan hasil yang berbeda dan cara pandang yang baru terhadap anime karya Hayao

Miyazaki ini. Teori semiotika Umberto Eco yang digunakan, memiliki batas-batas penelitian, seperti dikutip oleh (Asmawati et al., 2023), yaitu pertama batas-batas politis atau batas-batas budaya, kedua batas-batas alami dan ketiga batas-batas epistemologis. Penelitian ini hanya menggunakan batas politis atau batas budaya saja. Batas politis mencakup wilayah penelitian dari proses komunikasi yang terlihat lebih alami dan spontan, hingga mencapai batasan kultural yang lebih kompleks. (Eco, 2009) menjelaskan 19 jenis batas-batas politis yaitu:

- 1) *Zosemiotics*, (semiotika hewan)
- 2) *Olfactory signs*, (tanda-tanda berupa bebauan)
- 3) *Tactile communication* (komunikasi rabaan)
- 4) *Codes of taste* (kode-kode cecapan)
- 5) *Pralinguistics* (pralinguistik)
- 6) *Medical semiotics* (semiotika medis)
- 7) *Kinesics and proxemics* (kinestika dan proksemika)
- 8) *Musical codes* (kode-kode musical)
- 9) *Formalized languages* (bahasa-bahasa formal)
- 10) Bahasa tulis, alfabet yang tak dikenal, dan kode rahasia
- 11) *Natural languages* (bahasa alami)
- 12) *Visual communications* (komunikasi visual)
- 13) *System of objects* (sistem objek-objek)
- 14) *Plot structure* (struktur alur)
- 15) *Text theory* (teori teks)
- 16) *Cultural codes* (kode-kode kultural)
- 17) *Aesthetic text* (teks-teks estetis)
- 18) *Mass communications* (komunikasi massa)
- 19) *Rhetoric* (retorika)

Penelitian pada anime "*Spirited Away*" ini merujuk pada tujuh batas batas politis menurut semiotika Umberto Eco yaitu, *zosemiotics*, (semiotika hewan), *tactile communication* (komunikasi rabaan), *codes of taste* (kode-kode cecapan), *kinesics and proxemics* (kinestika dan proksemika), *visual communications* (komunikasi visual), *cultural codes* (kode-kode kultural), dan *rhetoric* (retorika).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari suatu individu atau kelompok. Metode kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan antara lain: pendekatan etnografi, *grounded theory*, studi kasus, fenomenologi, dan naratif (Creswell, 2010). Penelitian ini menggunakan pendekatan studi naratif yang berfokus pada narasi, cerita, atau deskripsi tentang serangkaian peristiwa terkait dengan pengalaman manusia yang mencakup banyak. Penelitian ini akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat yang dipaparkan secara deskriptif, dengan tujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan dan menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai dekonstruksi tanda pada anime "*Spirited Away*" karya Hayao Miyazaki.

Data ditampilkan berupa adengan dan dialog. Adengan menurut Pratista adalah suatu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi, tema, karakter, atau motif (Pratista, 2017).

Teknik yang digunakan adalah teknik simak dan catat menurut (Sudaryanto, 2015). Langkah yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut: (1) Menonton film animasi "*Spirited Away*". (2) Mengumpulkan *screenshot* atau adengan-adengan yang

diyakini mengandung makna dan simbol menurut Umberto Eco. (3) Mendeskripsikan makna penanda dengan batas-batas politis menurut Umberto Eco pada film animasi "Spirited Away".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis adegan pada anime "Spirited Away" karya Hayao Miyazaki ditemukan beberapa data berupa tanda yang memiliki makna tersembunyi. Ternyata di balik visual yang memukau dan narasi yang menawan, tersembunyi lapisan makna yang dalam, yang dapat diungkap melalui sudut pandang teori semiotika Umberto Eco, khususnya mengenai tanda, kode, dan interpretasi. Berikut beberapa kajian terhadap tanda-tanda visual, simbol-simbol, dan narasi yang membentuk makna, serta interpretasi tanda-tanda tersebut.

The Theory of Lie (teori "dusta") Umberto Eco (Piliang, 2010) memaparkan bahwa semiotika pada prinsipnya merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendustai, mengelabui, atau mengecoh. Teori ini bukanlah teori yang memiliki pengertian negatif. Kata mendustai, mengelabui, dan mengecoh yang dikemukakan Eco sebaiknya tidak diartikan secara objektif atau konseptual, seperti pada pembahasan berikut.

Data 1. Retorika untuk memanipulasi dan mengendalikan orang



Adengan 1 Penyamaran Zeniba sebagai Yubaba (Sumber : Spirited Away (2001)

銭婆 : “やっぱりちょっと透ける”

(Zeniba : “Yappari chotto sukeru”)

坊 : “湯婆婆?”

(Bou : Yubaba?)

銭婆 :

“やれやれ、お母さんと私の区別も好かないのかい。その方が少し働
きやすいだろう。さてと、お前たちは何がいいかね。このことは内
緒だよ、誰かに喋るとお前の口が割けるからね。”

(Zeniba : “Yareyare, okaasan to watashi no kubetsu mo sukanainokai. Sono kata ga
sukoshi wa hatarakiyasuidarou. Saseto, omaetachi wa nani ga ii ka ne.
Sono koto wa naishoda yo, dare ka ni shaberu to omae no kuchi ga sakeru
kara ne.”)

千尋 : “あなたは誰?”

(Chihiro : “Anata dare?”)

銭婆 : “湯婆婆の双子の姉さん。お前さんのおかげでここを見物できて。”

(Zeniba : “Yubaba no futago no neesan. Omae no okage de koko wo kenbutsu
dekite.”)

Terjemahan:

Zeniba : “Sepertinya aku masih sedikit transparan”

Bou : “Yubaba?”

Zeniba : “Astaga, tidak bisakah kau mengenali ibumu sendiri?. Nah, tubuhmu cocok dengan otakmu sekarang. Mari kita lihat. apalagi yang bisa kita kacaukan? Ini rahasia kecil kita. jika kau menyebarnya akan kulakukan hal yang sama padamu.”

Chihiro : “Siapa kau?”

Zeniba : “Aku saudara kembar Yubaba. berkat kau, aku bisa masuk kesini dengan mudah” (*Spirited Away* (2001), menit :01.22.50-1.23.50)

Pada data 1 di atas menunjukkan adanya sarana-sarana retorika yang dapat dimanfaatkan untuk mengungkapkan makna. Retorika mencakup penggunaan kebohongan atau penyamaran untuk mencapai tujuan tertentu dan mengkomunikasikan pesan. Eco berpendapat bahwa retorika dapat digunakan untuk memanipulasi dan mengendalikan orang lain. Dalam adegan ini, Zeniba menggunakan penyamaran untuk menipu dan menyampaikan pesan kepada karakter lain dan penonton. Retorika juga melibatkan strategi komunikasi yang dirancang untuk mempengaruhi dan mengarahkan pemahaman audiens (Aristoteles, 2018). Zeniba mengungkapkan kebenaran tentang dirinya dan situasi di pemandian melalui tindakan penyamaran. Ini menunjukkan bagaimana kebohongan atau ilusi dapat digunakan untuk menyampaikan kebenaran atau membuka mata orang lain terhadap realitas yang tersembunyi.

Adengan ini mendukung proses interpretasi dimana Zeniba menggunakan identitas Yubaba untuk mencapai tujuannya. Manipulasi identitas adalah strategi retorika yang sering digunakan dalam narasi untuk mengungkapkan tema atau pesan tertentu. Zeniba menggunakan penyamarannya untuk mempengaruhi dan mengarahkan tindakan karakter lain, seperti Chihiro. Strategi ini adalah bagian dari retorika yang dirancang untuk mempengaruhi perilaku dan pemikiran orang lain.

Data 2. *Tactile communication* (komunikasi rabaan)



Adengan 2. Pegangan Tangan Chihiro dan Haku (*Spirited Away* (2001)

千尋 : 珀聞いて、お母さんから聞いたんで自分では覚えてなかったんだけど、私小さい時川に落ちたことがあるの。その川はもうマンションになって埋められちゃったんだって。でも今思い出したの。その川の名は。その川はね、琥珀川。あなたの本当の名は琥珀が。

(Chihiro : *Haku kite, okaasan kara kiitande jibun de wa oboete nakattan dakedo, watashi chiisai toki kawa ni ochita koto ga aru no. Sono kawa wa mou manshion ni natte umerarechattan datte. Demo ima omoidashita no. Sono kawa no na wa. Sono kawa wa ne, Kohaku kawa. Anata no hontou no na wa Kohaku ga.*)

珀 : 千尋。ありがとう。私の本当の名は饒速水琥珀主。だ。早見饒速水琥珀主。

(Haku : *Chihiro, Arigatou. Watashi no hontou no na wa Kohakunushi da. Nigihayami Kohakunushi.*)

千尋 : すごい名前 神様 みたい。

(Chihiro : *Sugoi namae kamisama mitai.*)

珀 : 私 も 思い出した。千尋が私の中に落ちた時のことを拾おうとしたんだよ。

(Haku : *Watashi mo omoidashita. Chihiro ga watashi no naka ni ochita toki no koto wo hiroutoshitandayo.*)

Terjemahan:

Chihiro : Haku dengar, aku tak mengingatnya, tapi ibuku pernah berkata padaku, ketika aku masih kecil aku terjatuh kedalam sungai. Ibuku bilang mereka mengeringkan sungainya dan mendirikan bangunan diatasnya. Tapi aku baru ingat, Sungai itu namanya adalah Sungai Kohaku. Nama aslimu adalah Kohaku ya’

Haku : ‘Chihiro. Terima kasih. Nama asliku adalah Nigihayami Kohakunushi.

Chihiro : ‘Nama yang bagus! Seperti nama dewa’

Haku : ‘Aku juga mengingatnya, bagaimana kau bisa terjatuh kedalam diriku saat kau kecil. Kau menjatuhkan sepatumu.

(*Spirited Away* (2001), menit :01.53.40-1.54.56)

Pada adegan di atas menunjukkan *tactile communication* (tanda-tanda komunikasi rabaan). Umberto Eco mengatakan bahwa *tactile communication* merupakan perilaku-perilaku yang termodifikasi secara sosial, semacam ciuman, pelukan, tepukan pundak dan seterusnya. Pada adegan 2 di atas menunjukkan bahwa Chihiro dapat mengingat masa lalunya ketika ia memegang tangan Haku, dan Haku pun dapat mengingat siapa nama aslinya berkat Chihiro. Hal tersebut merupakan bentuk komunikasi emosional yang kuat. Sentuhan emosional ini berfungsi sebagai tanda dari kedekatan dan kepercayaan antar karakter. Menurut Eco, tindakan ini bisa diinterpretasikan sebagai simbol dari dukungan, kepercayaan, dan koneksi yang kuat antara karakter. Sentuhan tangan antara Chihiro dan Haku memicu ingatan masa lalu mereka.

Bagi Chihiro membangkitkan kenangan tentang Sungai Kohaku, sementara bagi Haku membangkitkan ingatannya tentang nama aslinya. Dalam pandangan Eco, tanda-tanda ini menunjukkan bagaimana komunikasi non-verbal bisa mengaktifkan ingatan dan identitas yang terlupakan. Pendapat ini diperkuat oleh (Field, 2014) Kombinasi antara dialog dan tindakan fisik dalam adegan ini menciptakan makna yang kaya dan kompleks. Dialog mereka mengungkapkan informasi penting tentang identitas dan masa lalu mereka, sementara

tindakan fisik seperti memegang tangan menambah lapisan emosional yang memperdalam hubungan karakter.

Data 3. Zosemiotics (Semiotika Hewan)



Adengan 3. Perubahan orang tua Chihiro menjadi babi. (Sumber : *Spirited Away* (2001)

- お父さん : “こっちこっち”
 (Otousan : “Kocchikocchi”)
 お母さん : “うわあすごいわねえ”
 (Okaasan : “Uwaa sugoi nee”)
 お父さん : “すいませんどなたかいませんか。”
 (Otousan : “Suimasen donata ka imasen ka.”)
 お母さん : “千尋もおいで美味しそうよ。”
 (Okaasan : “Chihiro mo oide oishisouyo.”)
 お父さん : “すいません。”
 (Otousan : “Suimasen.”)
 お母さん : “いいわよそのうち来たらお金払えばいいんだから。”
 (Okaasan : “ii wa yo sono uchi kitara okane haraeba iindakara.”)
 お父さん : “そうだな...そっちにいい奴が...”
 (Otousan : “Soudana.. socchi ni ii yatsu ga..”)
 お母さん : “これなんていう鳥かしらおいしい!千尋、すっごくおいしいよ。”
 (Okaasan : “Kore nante iu torikashitara oishii! Chihiro, suggoku oishii yo.”)
 千尋 : “いらない。ねえ、帰ろう。お店の人に怒られるよ。”
 (Chihiro : “Iranai. Nee, kaerou. Oten no hito ni okorareru yo.”)
 お父さん : “大丈夫。お父さんがついてるんだから。カードも財布も持ってし
 (Otousan : “Daijyoubu. Otousan ga tsuiterundakara. Kaado mo saifu mo motteshi.)
 お母さん : “千尋も食べな。おでんまで柔らかいよ。”
 (Okaasan : “Chihiro mo tebena. Oden made yawarakai yo.”)
 千尋 : “お母さん!お父さん!”
 (Chihiro : “Okaasan! Otousan!”)
 Terjemahan:
 Ayah : “Disini, di dalam sini.”
 Ibu : “Menakjubkan ya.”
 Ayah : “Halo, ada orang disini?”
 Ibu : “Chihiro, ayo. Makanannya kelihatan enak.”
 Ayah : “Permisi”
 Ibu : “Jangan khawatir. Kita bisa bayar begitu mereka kembali.”

- Ayah : “Betul. Sepertinya yang itu enak”
 Ibu : “Burung jenis apa ini? Wah enak sekali! Chihiro, cobalah”
 Chihiro : “Aku tidak mau. Ayo kita pergi! Mereka nanti bisa marah.”
 Ayah : “Jangan khawatir. kan ada ayah disini. Ayah bawa kartu kredit dan uang tunai.”
 Ibu : “Cicipilah sedikit, Chihiro. Dagingnya empuk sekali.”
 Chihiro : “Ibu! Ayah!” (*Spirited Away* (2001), menit :08.11-11.58)

Pada adengan 3 di atas menunjukkan *zosemiotics* (semiotika hewan), dimana hewan dapat dilihat sebagai tanda yang kaya makna dalam berbagai konteks budaya dan naratif. Semiotik terhadap hewan melibatkan pemahaman tentang bagaimana hewan tersebut digunakan sebagai penanda dan petanda, serta bagaimana maknanya dibentuk oleh kode budaya, denotasi, konotasi, dan interaksi dalam narasi yang lebih besar. Penanda pada adengan 3 ini, orang tua Chihiro berubah menjadi babi setelah makan makanan yang bukan milik mereka di dunia roh. Orang tua Chihiro tidak berhenti memakan makanan yang ada di dunia roh walaupun sudah ditegur oleh anaknya, sehingga menyebabkan mereka menjadi seekor babi.

Hewan babi dapat mewakili sifat manusia yang rakus. Dalam beberapa budaya, babi sering diasosiasikan dengan kerakusan dan keserakahan. Pada adengan ini menandakan perubahan identitas dan hilangnya kemanusiaan akibat keserakahan dan ketidaksadaran akan konsekuensi tindakan mereka. Adegan ini menggunakan simbolisme untuk mengkomunikasikan pesan moral dan sosial tentang kerakusan, perubahan identitas, dan konsekuensi dari tindakan tidak bertanggung jawab.

Data 4. *Codes of Taste* (Kode-Kode Cecapan)



Adengan 4. Kaonashi menawarkan makanan kepada Chihiro.

(Sumber : *Spirited Away* (2001))

- カオナシ : “こっちへおいでセンは? 何が欲しいんだ?”
 (Kaonashi : “*Kocchi e oide sen wa? Nani ga hoshiin da?*”)
 ちひろ : “あなたはどこから来たの? 私すぐ行かなきゃならないところが”
 あるのあなたは来たところへ帰ったほうがいいよ私が欲しいものはあなたには絶対出せないお家はどこななの?”
 お父さんやお母さんいるんでしょ?”
 Chihiro : “*Anata wa doko kara kita no? Watashi sugu ikanakyanaranaitoko ga*”
Aru no anata wa kita tokoro e kaetta hou ga ii yo watashi ga hoshii mono wa anata ni wa zettai dasenai oie wa dokonano?”

Otousan ya okaasan irundesho?”)

カオナシ : “寂しい. 寂しい”

(Kaonashi : “*Sabishii. Sabishii.*”)

ちひろ : “お家がわからないの?”

(Chihiro : “*Oie ga wakaranai no?*”)

カオナシ : “せん欲しい. お品れ”

(Kaonashi : “*Sen hoshii. Ohinre*”)

ちひろ : “私を食べる気?”

(Chihiro : “*Watashi wo taberu ki?*”)

カオナシ : “取れ. 取れ!”

(Kaonashi : “*Tore. Tore!*”)

ちひろ : “私を食べるならその前にこれを食べて本当はお父さんとお母さんにあげたかったんだけど、あげるね。”

(Chihiro : “*Watashi wo taberu nara sono mae ni kore wo tabete hontou wa otousan to okaasan ni agetakattan dakedo, agerune.*”)

カオナシ : “えいっ!. はあっ!

“子娘、お前は何を私に食べさせたいのか?”

(Kaonashi : “*Eiii! Haaa!*

Komusume, omae wa nani wo watashi ni tabesasetai noka?”)

Terjemahan :

Kaonashi : "Mari ke sini, Sen? Apa yang kau inginkan?"

Chihiro : "Dari mana asalmu? Aku harus segera pergi."

"Ada tempat yang harus aku tuju. Kamu sebaiknya kembali ke tempat asalmu. Apa yang aku inginkan, kamu tidak bisa memberikannya. Di mana rumahmu?"

Chihiro : "Kamu punya ayah dan ibu, kan?"

Kaonashi : "Kesepian. Kesepian."

Chihiro : "Kamu tidak tahu di mana rumahmu?"

Kaonashi : "Aku ingin Sen. Berikan padaku."

Chihiro : "Kamu berniat memakan aku?"

Kaonashi : "Ambil, Ambil!"

Chihiro : "Jika kamu ingin memakan aku, makan ini dulu. Sebenarnya, aku ingin memberikannya kepada ayah dan ibu, tapi aku memberikannya padamu."

Kaonashi : "Eii!. Haa!" Anak kecil, kau beri aku makan apa?"

(*Spirited Away* (2001), menit: 1.33.15-1.34.40)

Pada adengan 4 menunjukkan semiotika *codes of taste* (kode-kode cecapan) yaitu sistim makna yang terhubung dengan selera dan estetika suatu budaya. Penggunaan *codes of taste* untuk warna dan pencahayaan yang sangat khas dalam menggambarkan dunia roh dan dunia nyata. Dunia roh didominasi oleh warna-warna gelap, suram, dan misterius seperti merah tua, ungu tua, dan hijau gelap. Hal ini menciptakan suasana mencekam, dan menakutkan. Berbeda dengan dunia manusia yang diwakili oleh warna-warna yang lebih

cerah dan ceria. Banyak elemen dalam film yang merujuk pada mitologi dan budaya Jepang, seperti tokoh Kamaji, Yokai (roh atau monster) dan Kaonashi (*No Face*).

Penanda pada adengan 4 ini yaitu tokoh Kaonashi adalah sosok roh yang memakai topeng karena tidak memiliki wajah. Chihiro melihat Kaonashi pertama kali di jembatan bersama Haku. Setelah Kaonashi datang ke pemandian dan dilayani oleh Chihiro, Kaonashi berusaha untuk dekat dengan Chihiro, sering memperlihatkan sosoknya dan membantu Chihiro.

Kaonashi merupakan sosok yang tidak mampu berkomunikasi, namun dapat berubah bentuk, serta menyerap energi dan bereaksi terhadap sekitarnya. Kaonashi diinterpretasikan sebagai manifestasi penyakit mental atau emosional. Perubahan bentuk dan ekspresi wajah Kaonashi mencerminkan emosi dan keadaan batinnya. Ketika Kaonashi merasa kesepian, wajahnya terlihat kosong dan sedih. Namun, saat ia marah atau lapar, wajahnya menjadi mengerikan dan penuh amarah. Keadaan di pemandian dunia roh penuh dengan hawa buruk dan keserakahan menyebabkan Kaonashi tidak terkendali dan membuat kerusakan. Chihiro yang dipanggil Sen adalah orang yang harus bertanggung jawab atas kerusakan itu karena Sen telah mengizinkan Kaonashi masuk kedalam pemandian.



Adengan 5 Sosok Penyihir Yubaba (*Spirited Away* (2001), menit: 35:56)

Sosok Yubaba si penyihir digambarkan dengan ciri-ciri estetika yaitu tubuh tegak dan tatapan mata yang tajam. Hal ini menonjolkan kekuasaan dan otoritas. Wajahnya pucat, hidung mancung, rambut diikat dan berornamen yang mengingatkan pada gaya rambut tradisional Jepang, dengan mata yang tajam. Menurut (Ekman et al., 1971) fitur wajah seperti Yubaba menciptakan kesan misterius dan menyiratkan kekuasaan yang menakutkan. Pakaian mewah penuh ornament serta asesoris anting-anting besar serta deretan cincin aneka warna yang menunjukkan status sosial dan kekayaan.

Wajah Yubaba yang pucat dapat direpresentasikan hilangnya kemanusiaan dan jiwa karena warna putih sering dikaitkan dengan kematian dan roh. Yubaba merupakan ancaman besar bagi Chihiro. Ia mencoba menghilangkan identitas Chihiro dengan merubah namanya menjadi Sen, dan memanfaatkan Sen untuk memperkuat kekuasaannya. Yubaba melalui penampilan dan perilakunya adalah simbol dari kekuasaan materialistik dan penindas.

Data 5. Visual Communications (Komunikasi Visual)



Adengan 6 Perubahan baju Chihiro (*Spirited Away* (2001), menit:1:48, 46:29)

Visual communications atau komunikasi visual menurut Eco meliputi kajian ikonografis yang cukup luas, seperti fenomena visual dalam komunikasi masa. Mulai dari sistem grafis, sistem warna, sampai pada tanda-tanda ikonik(Eco, 2009). Komunikasi visual ini sebagai sistem tanda menggunakan gambar, simbol, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan dan merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan interpretasi dan pemahaman makna yang tersembunyi di balik gambar.

Pada adengan 6 di atas memperlihatkan perubahan baju yang dipakai oleh Chihiro menjadi kimono berwarna merah adalah simbol perubahan identitas dan penyesuaian diri. Konteksnya adalah dunia roh, yang memiliki aturan dan budaya yang berbeda dari dunia manusia. Baju kaos berwarna putih menjadi tanda "dunia manusia" dan kimono menjadi tanda "dunia roh." Transformasi baju Chihiro menjadi kimono, berdasarkan batas politik "Alam dan Kebudayaan", menunjukkan bagaimana Chihiro harus meninggalkan dunia manusia yang alamiah dan menyesuaikan diri dengan dunia roh beserta budayanya. Ini merupakan suatu simbol perubahan yang mendalam, dan menunjukkan pertumbuhan dan penyesuaian diri Chihiro di lingkungan baru. Menurut (Frazer, 2018) transformasi yang dialami Chihiro yang melibatkan ujian, cobaan, dan perubahan identitas dapat disebut sebagai ritual inisiasi.

Hal ini juga memperlihatkan adanya pertumbuhan dan transformasi dari Chihiro gadis kecil yang bebas bermain menjadi seseorang yang lebih dewasa, bertanggung jawab dan menunjukkan kemampuannya untuk beradaptasi, dan berkembang di lingkungan berbeda. Merujuk pendapat (Frazer, 2018), perjalanan Chihiro melalui dunia roh dapat dilihat sebagai sebuah siklus, di mana ia harus "mati" dari kehidupan sebelumnya dan "lahir kembali" sebagai seseorang yang baru.

Data 6 Cultural Codes (Kode-Kode Kultural)

Cultural codes sebagai sistem makna yang diwariskan dan dibagikan oleh anggota suatu budaya tertentu. Kode-kode ini mempengaruhi cara kita memahami dunia dan menafsirkan simbol dan makna dalam berbagai bentuk komunikasi, termasuk anime. Pada anime ini *cultural codes* berupa kode-kode Jepang tradisional digunakan untuk membangun dunia roh yang mistis dan menggugah emosi penonton, seperti arsitektur Jepang klasik seperti berikut:



Adengan 7 Istana Yubaba dan Lorong istana (*Spirited Away* (2001), menit:10:35)

Istana Yubaba, dengan desain yang rumit dan penggunaan kayu serta warna merah, menunjukkan arsitektur Jepang klasik. Tata letak ruangan yang kompleks, dengan

koridor berkelok-kelok dan cenderung gelap serta ruangan tersembunyi, menciptakan suasana mistis .



Adengan 8 Makanan di dunia roh (*Spirited Away* (2001), menit:09:10, 11:18)

Selanjutnya makanan yang terlihat pada anime ini menunjukkan tradisi kuliner Jepang, seperti sushi, mochi, dango dan onigiri. Namun, makanan di dunia roh memiliki makna magis dan simbolik, menunjukkan kekuatan dan kekuasaan yang dikaitkan dengan dunia roh. Ini menunjukkan pergeseran dengan dunia manusia, di mana makanan hanya untuk memenuhi kebutuhan fisik, sedangkan di dunia roh, makanan memiliki kekuatan magis yang dapat merubah bentuk fisik atau perasaan.

Perubahan nama Chihiro menjadi Sen yang dilakukan oleh penyihir Yubaba menunjukkan peralihan ke bahasa dan kode budaya baru di dunia roh. Dalam budaya Jepang, nama merupakan bagian penting dari ritual dan tradisi. Perubahan nama menunjukkan proses "kelahiran kembali" atau transisi ke bentuk identitas baru. Nama Sen yang diberikan penyihir dunia roh Yubaba merepresentasikan sebuah identitas baru, yang tunduk kepada aturan dan hierarki dunia roh. Hal ini menunjukkan bagaimana Chihiro menyesuaikan dirinya dengan kekuasaan baru.

Data 7 Kinesics And Proxemics (Kinestika Dan Proksemika)

Umberto Eco, dalam pandangannya melihat *kinesics* dan *proxemics* sebagai sistem tanda (*sign system*) yang kompleks. Gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan penggunaan ruang, menurutnya, adalah tanda-tanda yang mengandung makna dan informasi. (Edward. T. Hall, 1966) yang memperkenalkan konsep proxemics yaitu studi tentang bagaimana manusia menggunakan ruang dalam interaksi sosial, berpendapat bahwa penggunaan ruang sangat dipengaruhi oleh budaya dan memiliki implikasi yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa makna ini tidak bersifat universal, melainkan tergantung pada konteks budaya di mana tanda-tanda tersebut digunakan.

Pada konteks *kinesics*, tokoh-tokoh yang muncul di Istana Yubaba yang juga merupakan pemandian, memiliki ekspresi wajah yang datar tanpa emosi seperti tokoh Haku. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai tanda hilangnya individualitas dan kebebasan akibat terjebak dalam dunia mistis di bawah kekuatan jahat penyihir Yubaba.

Sedangkan ruang-ruang di pemandian digambarkan sempit, gelap, dan penuh dengan lorong-lorong berliku. Ini menciptakan perasaan terkeang dan tidak nyaman. Dalam konteks *proxemics*, ruang yang sempit bisa diinterpretasikan sebagai simbol dari penindasan dan kurangnya kebebasan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Altman, 1975) berargumen bahwa ruang pribadi adalah ekstensi dari diri kita sendiri, dan invasi ke dalam ruang pribadi dapat menimbulkan stres dan perasaan terancam. Pada *Spirited Away*, ruang-ruang sempit di pemandian dapat dilihat sebagai invasi ke dalam ruang pribadi para pekerja, yang mencerminkan eksploitasi dan penindasan yang mereka alami.

Desain visual Istana Yubaba yang gelap, misterius, dan penuh belokan-belokan sempit secara simbolis merepresentasikan proses kehilangan identitas yang dialami oleh para

karakter, terutama Chihiro. Kegelapan dan misteri istana mencerminkan ketakutan dan kebingungan yang dirasakan Chihiro, ketika memasuki dunia roh.

Istana Yubaba ini juga diinterpretasikan sebagai representasi dari *yōkai*, makhluk mitos dalam budaya Jepang. Dunia bawah tanah yang gelap dan lembap sering dikaitkan dengan dunia roh dan kekuatan supranatural serta dewa dewi dalam mitologi Jepang. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Matsubara, 1987) yang menyebutkan bahwa rakyat Jepang mempercayai dewa dewi tidak hanya sebagai pelindung tetapi juga merupakan kekuatan jahat yang akan membawa kebinasaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa film "*Spirited Away*" karya Hayao Miyazaki kaya akan makna simbolik yang disampaikan melalui berbagai tanda visual dan naratif. Analisis semiotika terhadap film ini menunjukkan bahwa Miyazaki menggunakan tanda-tanda seperti karakter, objek, dan *setting* untuk menyampaikan tema-tema penting seperti identitas, transformasi, dan kritik terhadap konsumsi berlebihan dalam masyarakat modern.

Dari hasil analisis, dapat diketahui bahwa tokoh utama Chihiro, yang mengalami perjalanan dari ketidakberdayaan menuju kemandirian, melambangkan perjalanan individu dalam menemukan jati diri dan kedewasaan. Kaonashi dan perilakunya mencerminkan aspek kesepian dan pengaruh lingkungan terhadap perilaku individu, sementara Yubaba merepresentasikan kekuasaan dan kekejaman.

Selain itu, penggunaan elemen budaya Jepang, seperti roh dan arsitektur khas Jepang, memberikan makna yang menghubungkan penonton dengan tradisi dan nilai-nilai Jepang. Melalui tanda-tanda ini, Miyazaki berhasil menyampaikan pesan moral yang mendalam dan kompleks, yang tetap relevan dan menyentuh hati penonton dari berbagai latar belakang.

Secara keseluruhan, "*Spirited Away*" tidak hanya berhasil sebagai karya seni animasi, tetapi juga sebagai medium untuk refleksi sosial dan kultural. Pemahaman lebih mendalam terhadap makna tanda-tanda dalam film ini memperkaya apresiasi kita terhadap karya Miyazaki dan menggarisbawahi kehebatan naratifnya dalam menyampaikan pesan-pesan universal melalui simbolisme yang mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut. Pertama, disarankan untuk melakukan analisis mendalam terhadap elemen-elemen spesifik dalam film seperti karakter pembantu dan simbolisme yang terkait dengan mereka. Penelitian lebih lanjut juga bisa membandingkan makna tanda dalam "*Spirited Away*" dengan film-film lain karya Hayao Miyazaki untuk memahami tema dan pesan yang konsisten dalam karya-karyanya.

Hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, sebagai bahan ajar dalam studi film, budaya Jepang, atau studi media, untuk mengajarkan pentingnya simbolisme dan kritik sosial melalui media film. Terakhir, industri kreatif dapat mengambil inspirasi dari analisis ini untuk memperkaya konten mereka dengan simbolisme dan pesan yang mendalam, meningkatkan dampak emosional dan intelektual dari karya mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aart, V. Zoest. (1993). *Semiotika: Tentang Tanda, cara Kerjanya dan Apa yang kita Lakukan Denganya*. Yayasan Sumber Agung.
- Agustina, R., Hartati, Y. S., & Zulfitriyani, Z. (2023). Oral Tradition Of Mitoni Java Culture In Padang Villagebintungan Dharmasraya District (Semiotic Study): Tradisi Lisan Budaya Jawa Mitoni Di Dusun Padang Bintungan Kabupaten Dharmasraya (Kajian Semiotika). *Jurnal Kata*, 7(2), 245–256.

- Alfandi, Yusuf. D. E. Nurati. S. (2017). *Analisis Semiotika Roland Barthes: Film Animasi Spirited Away Dalam Representasi Nilai Moral*. I(1), 1–75.
- Altman, I. (1975). *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*. Sage Publications.
- Annisa, R., Hastjarjo, S., & Anshori, M. (2014). Representasi Nilai Kesetiaan Anak Kepada Orang Tua Dalam Film Animasi Spirited Away: Analisis Semiotika terhadap Film Animasi Spirited away Karya Miyazaki Hayao. *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Aristoteles. (2018). *Retorika (Seni Berbicara)* (Dedeh Sri Handayani, Ed.). Basabasi.
- Asmawati, Nensiliani, & Faisal. (2023). Representasi Budaya Lokal dalam Novel Manusia Belang Karya Alfian Dippahatang: Kajian Semiotika Budaya Umberto Eco. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2), 224–234.
- Candra, B., Idah Hamidah, & Diana Puspitasari. (2021). Kepercayaan dan Praktik Shinto dalam Anime Noragami. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 5(1), 112–121.
- Cavallaro, D. (2014). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games Media*. McFarland & Company.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Danesi, M. (2012). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Memahami Semiotika dan Teori Komunikasi*. Jalasutra.
- Dani, S., & Dewa, A. (2023). Nilai Moral Pada Dialog Dalam Serial Anime Naruto Shippuden: Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure. *Magenta Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Media*, 7(2), 1112–1120.
- David, B., Kristin, T., & Jeff, S. (2013). *Film Art : An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Eco, U. (1986). *Semiotics and the Philosophy of Language*. Indiana University Press.
- Eco, U. (2009). *Teori Semiotika*. Kreasi Wacana.
- Edward. T. Hall. (1966). *The Hidden Dimension*. Doubleday.
- Ekman, P., Wallace V. Friesen, & Silvan S. Tomkins. (1971). *Facial Affect Scoring Technique: A Standard Method for Measuring Facial Movement*. Consulting Psychologist Press.
- Fairuz, & Efrain, J. J. (2023). The Representation of Hare Onna in Anime Tenki No Ko By Makoto Shinkai. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*, 11(09), 1463–1478.
- Field, T. (2014). *Touch: The Science of Human Connection* (second edition). MIT Press.
- Frazer, S. J. G. (2018). *The Golden Bough: A Study in Magig and Religion*. CreateSpace Independent Publishing.
- Indah Sari, F. N., Suseno, & Mulyono. (2013). Konsep Nrima Pada Novel Pengakuan Pariyem: Kajian Semiotika Umberto Eco. *Jurnal Sastra Indonesia*, 2(1), 1–11.
- Littlejohn, S. W. (2009). *Teori Komunikasi. Theories of Human Communications*. Salemba Humanika.

- Matsubara, S. (1987). *Sejarah Kebudayaan Jepang Sebuah Perspektif* (S. Dashiar Anwar, Ed.). Kementrian Luar Negeri Jepang.
- Noviana, F. (2019). Representasi Hero's Journal pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away. *Izumi*, 8(1), 52–64.
- Paut, R. A. I. (2023). *Representasi Kebohongan Tokoh dan Pihak Produksi dalam Film "Layangan Putus" Karya Mommy Asf (Kajian Semiotika Umberto Eco)*. . Universitas Nusa Cendana.
- Piliang, Y. A. (2010). *Semiotika dan Hipersemiotika : Gaya, Kode, dan Matinya Makna* (2nd ed.). Matahari.
- Piliang, Y. Amir. (2003). *Hiper Semiotika*. Jalasutra.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (E. Damayati, Ed.). Homerian Pustaka.
- Regita, A. (2023). Oral Tradition of Mitoni Java Culture in Padang Village Bintungan Dharmasraya District (Semiotic Study). *Jurnal Kata*, 7(2).
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Sanata Dharma University Press.