

Analisis Visual dalam Anime *Eighty Six* (Season 1): Telaah Semiotika Charles Sanders Peirce

¹Nazib Rizkhullah, ²Deasy Aditya Damayanti, ³Zainah Asmaniah

¹Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra, Institut Pendidikan Indonesia, Jl. Terusan Pahlawan No. 32 Garut, Indonesia

²Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra, Institut Pendidikan Indonesia, Jl. Terusan Pahlawan No. 32 Garut, Indonesia

³Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra, Institut Pendidikan Indonesia, Jl. Terusan Pahlawan No. 32 Garut, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: nazibrizkhullah04@gmail.com

Received: January 2026; Revised: February 2026; Published: February 2026

Abstrak

Anime *Eighty-Six* (2021) merupakan karya audiovisual yang menggambarkan konflik sosial dalam sebuah negara fiktif bernama Republik San Magnolia, yang memanfaatkan kelompok minoritas dari distrik luar yang dikenal sebagai "*Eighty-Six*" sebagai pasukan tempur tanpa pengakuan kemanusiaan. Representasi konflik tersebut disampaikan tidak hanya melalui dialog dan alur cerita, tetapi juga melalui berbagai simbol visual yang membangun makna tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tanda-tanda visual dalam anime *Eighty-Six* (Season 1) yang memiliki potensi makna semiotik serta hubungannya dengan representasi fenomena sosial di dunia nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis serta menerapkan teori semiotika Peirce yang memandang tanda melalui relasi representamen, objek, dan interpretan, serta klasifikasi jenis tanda berupa ikon, indeks, dan simbol. Data penelitian berupa adegan atau visual tertentu dalam anime yang mengandung unsur simbolik, seperti penggunaan angka, objek visual, komposisi adegan, dan simbol alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah tanda visual dalam anime *Eighty-Six* merepresentasikan berbagai isu sosial, antara lain diskriminasi berbasis identitas, dehumanisasi dalam konflik bersenjata, marginalisasi kelompok tertentu, serta kritik terhadap sistem politik otoriter. Tanda-tanda visual tersebut berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetika naratif, tetapi juga sebagai medium simbolik yang memperkuat pesan ideologis dalam cerita. Temuan ini menunjukkan bahwa anime *Eighty-Six* memiliki struktur visual yang kaya makna dan relevan untuk dianalisis melalui pendekatan semiotika dalam memahami hubungan antara representasi visual dalam media populer dan realitas sosial.

Kata kunci: Anime, Semiotika, Tanda Visual, Representasi Social.

How to Cite: Rizkhullah, N., Damayanti, D. A., & Asmaniah, Z. (2026). Analisis Visual dalam Anime *Eighty Six* (Season 1): Telaah Semiotika Charles Sanders Peirce. *Journal of Authentic Research*, 5(1), 1257-1275. <https://doi.org/10.36312/s3pfd517>



<https://doi.org/10.36312/s3pfd517>

Copyright© 2026, Rizkhullah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Anime merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang berkembang pesat dalam industri budaya populer Jepang dan memiliki pengaruh global yang signifikan. Sebagai bentuk narasi visual, anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang menyampaikan gagasan sosial, nilai budaya, serta representasi ideologis melalui berbagai elemen visual dan naratif (Denison, 2015). Sejalan dengan pandangan tersebut, Lamarre (2018) menyatakan

bahwa anime bekerja sebagai sistem audiovisual yang memiliki kekhasan gaya visual dan naratif, sehingga memungkinkan penyampaian gagasan dan pengalaman manusia secara kompleks. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anime sering memanfaatkan simbol, metafora visual, serta struktur naratif yang kompleks untuk menyampaikan makna yang tidak selalu diungkapkan secara eksplisit melalui dialog (Allen, 2015; McCloud, 2014). Melalui penggunaan elemen visual seperti warna, objek, komposisi adegan, serta ekspresi karakter, anime mampu membangun lapisan makna yang memperkaya pengalaman interpretatif penonton. Oleh karena itu, anime dapat dipahami sebagai teks budaya yang relevan untuk dikaji secara ilmiah dalam rangka mengungkap makna yang terkandung di dalamnya.

Sebagai media naratif visual, anime sering memanfaatkan berbagai elemen simbolik untuk membangun makna yang lebih mendalam. Elemen-elemen visual seperti warna, ekspresi karakter, komposisi adegan, dan simbol tertentu dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang menyampaikan pesan secara implisit kepada penonton (Wimadri, Indahsari, & Saputra, 2025). Pada kajian komunikasi visual, penggunaan elemen-elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga sebagai medium penyampaian emosi, nilai, dan ideologi yang membentuk pengalaman interpretatif penonton terhadap suatu karya audiovisual (Allen, 2015; McCloud, 2014).

Salah satu anime yang menonjol dalam penggunaan simbol visual dan narasi yang kompleks adalah *Eighty-Six* (86) yang dirilis pada tahun 2021. Anime ini mengisahkan konflik antara Republik San Magnolia dan pasukan otonom Legion, di mana pemerintah republik memanfaatkan kelompok minoritas dari distrik luar yang dikenal sebagai "*Eighty-Six*" sebagai pasukan tempur tanpa pengakuan kemanusiaan. Pada cerita tersebut, diskriminasi rasial, dehumanisasi, serta ketimpangan kekuasaan menjadi tema utama yang disampaikan melalui berbagai simbol visual dan representasi naratif. Elemen-elemen visual seperti angka "86", simbol militer, bunga, serta komposisi adegan tertentu tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai tanda yang merepresentasikan makna sosial dan ideologis yang lebih dalam.

Pada kajian semiotika, tanda dipahami sebagai sesuatu yang mewakili makna tertentu melalui proses interpretasi. Peirce menjelaskan bahwa tanda memiliki hubungan triadik yang terdiri atas representamen, objek, dan interpretan. Representamen merupakan bentuk tanda yang dapat ditangkap oleh indra, objek merupakan sesuatu yang dirujuk oleh tanda tersebut, sedangkan interpretan merupakan makna yang muncul dalam proses pemaknaan tanda (Peirce, 1931–1958). Selain itu, Peirce juga mengklasifikasikan tanda ke dalam tiga jenis utama, yaitu ikon, indeks, dan simbol, yang masing-masing menunjukkan hubungan yang berbeda antara tanda dan objek yang dirujuk. Pendekatan semiotika Peirce memungkinkan peneliti untuk menganalisis bagaimana suatu tanda visual dalam media audiovisual dapat menghasilkan berbagai lapisan makna melalui proses semiosis.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah memanfaatkan pendekatan semiotika untuk menganalisis representasi makna dalam media visual. Penelitian Saleha dan Yuwita (2023) menunjukkan bahwa simbol visual seperti warna, bentuk, dan kata dapat membentuk makna tertentu melalui proses interpretasi berdasarkan teori semiotika Peirce. Selain itu, penelitian Wimadri, Indahsari, dan Saputra (2025) mengenai anime *One Piece* menunjukkan bahwa elemen visual seperti ekspresi wajah,

gerakan tubuh, warna, dan pencahayaan dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan emosi dan pesan kepada penonton. Sementara itu, penelitian Vanie dan Javiera (2023) mengenai anime *Tokyo Revengers* menunjukkan bahwa representasi kekerasan dan kenakalan remaja dalam anime dapat dianalisis melalui tanda-tanda visual dan naratif yang membentuk konstruksi ideologis tertentu mengenai identitas kaum muda.

Di sisi lain, penelitian Kurniawan (2023) yang menganalisis karakter Vladilena Milize dalam anime *Eighty-Six* menemukan bahwa dialog dan tindakan karakter dalam cerita merepresentasikan nilai moral seperti empati, altruisme, serta kritik terhadap sistem otoritarian. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa anime dapat menjadi objek kajian yang relevan dalam analisis semiotika karena mengandung berbagai tanda visual dan naratif yang sarat makna.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan pada analisis karakter, dialog, atau pesan moral dalam cerita, sementara kajian yang secara khusus menyoroti simbol visual dan komposisi adegan dalam anime *Eighty-Six* masih relatif terbatas. Padahal, dalam media audiovisual seperti anime, visual merupakan unsur utama yang berperan penting dalam membangun makna dan menyampaikan pesan kepada penonton. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji tanda-tanda visual dalam anime *Eighty-Six* menggunakan pendekatan semiotika Peirce untuk memahami bagaimana elemen visual tersebut merepresentasikan makna sosial dan ideologis dalam cerita.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja tanda-tanda visual yang muncul dalam anime *Eighty-Six* (Season 1)?
2. Bagaimana hubungan antara representamen, objek, dan interpretan dalam tanda-tanda visual tersebut?
3. Bagaimana makna semiotik dari tanda-tanda visual tersebut merepresentasikan isu sosial dalam cerita anime *Eighty-Six*?

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis tanda-tanda visual dalam anime *Eighty-Six* menggunakan pendekatan semiotika Peirce. Secara lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan tanda-tanda visual berdasarkan konsep representamen, objek, dan interpretan, serta menafsirkan makna sosial yang direpresentasikan melalui simbol visual dalam cerita.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian semiotika dalam analisis media audiovisual, khususnya anime sebagai bagian dari budaya populer. Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pemahaman pembaca mengenai bagaimana tanda-tanda visual dalam anime dapat merepresentasikan isu sosial seperti diskriminasi, konflik, dan kemanusiaan melalui struktur simbolik yang kompleks.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-analitis. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna yang terkandung dalam tanda-tanda visual dan naratif yang ditampilkan dalam anime *Eighty-Six* (Season 1). Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai visual atau adegan yang mengandung potensi makna semiotik, sedangkan metode analitis

digunakan untuk menafsirkan makna tersirat dari tanda-tanda tersebut serta mengkaji keterkaitannya dengan konteks cerita dalam anime maupun fenomena sosial yang relevan di dunia nyata.

Analisis penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Peirce yang menitikberatkan pada hubungan triadik antara representamen (bentuk tanda), objek (referensi tanda), dan interpretan (makna yang dihasilkan melalui proses interpretasi). Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan klasifikasi jenis tanda menurut Peirce, yaitu ikon, indeks, dan simbol, untuk memahami hubungan antara tanda visual dan makna yang direpresentasikannya dalam konteks narasi anime.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumenter dengan objek penelitian berupa tayangan anime *Eighty-Six (Season 1)*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menyimak seluruh episode secara berulang untuk mengidentifikasi adegan yang mengandung unsur simbolik atau tanda visual yang relevan dengan fokus penelitian. Adegan yang dipilih sebagai data penelitian ditentukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: (1) memiliki unsur visual yang menonjol dan muncul secara signifikan dalam cerita, (2) mengandung simbol atau objek yang berpotensi memiliki makna semiotik, (3) memiliki keterkaitan dengan tema utama dalam anime seperti diskriminasi, konflik, kemanusiaan, dan perjuangan identitas, serta (4) muncul dalam konteks naratif yang penting dalam perkembangan cerita. Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti memilih tujuh adegan utama yang dianggap merepresentasikan simbol visual yang paling relevan dengan fokus penelitian.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis melalui beberapa tahap analisis. Tahap pertama adalah identifikasi visual atau adegan yang mengandung tanda-tanda semiotik. Tahap kedua adalah pengelompokan tanda berdasarkan kategori semiotika Peirce, yaitu representamen, objek, dan interpretan. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi bentuk tanda yang muncul dalam visual (representamen), menentukan objek yang dirujuk oleh tanda tersebut, serta menafsirkan makna yang dihasilkan melalui proses interpretasi (interpretan). Tahap ketiga adalah klasifikasi jenis tanda berdasarkan kategori ikon, indeks, dan simbol untuk memahami hubungan antara tanda visual dengan makna yang direpresentasikannya. Tahap keempat adalah interpretasi makna tanda dengan mempertimbangkan konteks naratif dalam anime serta kemungkinan keterkaitannya dengan fenomena sosial yang lebih luas.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan mengenai makna simbolik dari tanda-tanda visual tersebut serta perannya dalam membangun pesan yang disampaikan oleh anime. Selain menggunakan metode deskriptif-analitis, penelitian ini juga memanfaatkan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola makna yang muncul dari berbagai tanda visual yang dianalisis. Analisis tematik dilakukan dengan mengelompokkan tanda-tanda visual berdasarkan tema makna tertentu, seperti representasi diskriminasi, kematian, pengorbanan, dan perjuangan identitas dalam cerita.

Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini, peneliti melakukan beberapa langkah validasi. Pertama, peneliti melakukan pengamatan secara berulang terhadap objek penelitian guna memastikan konsistensi data yang diperoleh. Kedua, peneliti melakukan pencatatan data visual secara sistematis sebagai bagian dari audit trail yang memungkinkan proses penelitian dapat ditelusuri

kembali secara transparan. Ketiga, interpretasi terhadap tanda-tanda visual dilakukan dengan mengacu pada kerangka teori semiotika Peirce serta membandingkannya dengan kajian penelitian sebelumnya yang relevan sebagai bentuk triangulasi teori. Dengan langkah-langkah tersebut, proses analisis diharapkan dapat dilakukan secara konsisten serta dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anime *Eighty-Six (Season 1)* yang diproduksi oleh A-1 Pictures dan dirilis pada tahun 2021. Musim pertama anime ini terdiri atas 12 episode, masing-masing berdurasi sekitar 24 menit. Pemilihan anime *Eighty-Six* sebagai subjek penelitian didasarkan pada kekayaan unsur visual, simbol, dan narasi yang merepresentasikan isu-isu kemanusiaan, diskriminasi, kekerasan struktural, serta eksistensi manusia dalam sistem militer. Anime ini secara konsisten menampilkan tanda-tanda visual dan simbolik yang relevan untuk dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Peirce.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini meliputi pedoman analisis semiotika dan lembar pencatatan data visual. Pedoman analisis semiotika disusun berdasarkan teori Peirce yang mencakup unsur tanda, objek, dan interpretan, serta digunakan untuk mengkaji makna yang terkandung dalam visual atau adegan anime *Eighty-Six (Season 1)*. Pedoman ini berfungsi sebagai acuan sistematis agar proses analisis dilakukan secara konsisten dan terarah sesuai dengan fokus penelitian. Selain itu, lembar pencatatan data visual digunakan untuk mendokumentasikan adegan terpilih yang mengandung potensi makna semiotika. Lembar ini memuat informasi seperti judul episode, durasi atau menit kemunculan adegan, deskripsi visual, serta keterangan awal mengenai konteks naratif. Instrumen ini membantu peneliti dalam mengorganisasi data, memudahkan proses reduksi dan analisis data, serta memastikan keakuratan dan keterlacakan data yang dianalisis dalam penelitian.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan, yaitu peneliti menetapkan fokus penelitian pada analisis semiotika visual dalam anime *Eighty-Six (Season 1)* dengan menggunakan teori semiotika Peirce. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pustaka terhadap teori semiotika, penelitian terdahulu yang relevan, serta literatur pendukung yang berkaitan dengan anime sebagai media visual. Selain itu, peneliti menyiapkan pedoman analisis yang mencakup unsur tanda, objek, dan interpretan sebagai acuan dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara menyimak secara cermat seluruh episode anime *Eighty-Six (Season 1)*. Proses penyimak dilakukan berulang kali untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap alur cerita dan visual yang ditampilkan. Peneliti mencatat visual atau adegan tertentu yang memiliki potensi mengandung makna semiotika, seperti simbol visual, penggunaan warna, objek, ekspresi tokoh, serta komposisi adegan. Setiap adegan yang terpilih dicatat waktu kemunculannya untuk memudahkan proses analisis lanjutan. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Peirce dengan mengidentifikasi hubungan antara tanda, objek, dan interpretan. Analisis diawali dengan proses reduksi data untuk memilih adegan yang paling relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif analitis yang menjelaskan makna tersirat dari tanda-tanda

visual tersebut serta keterkaitannya dengan konteks cerita dalam anime dan isu sosial di dunia nyata.

Tahap akhir dalam prosedur penelitian ini adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan disusun dengan merangkum temuan-temuan utama penelitian guna menjawab rumusan masalah serta menjelaskan bagaimana visual dan adegan dalam anime *Eighty-Six* merepresentasikan makna semiotika tertentu. Hasil penelitian ini kemudian dirumuskan secara sistematis agar memberikan pemahaman yang utuh mengenai penggunaan tanda visual sebagai media penyampai pesan dalam anime.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis berbagai visual atau adegan yang ditampilkan dalam anime *Eighty-Six* (Season 1) yang mengandung unsur semiotik berdasarkan teori Peirce. Analisis dilakukan untuk mengkaji bagaimana detail visual atau elemen latar belakang yang tampaknya sederhana dalam setiap adegan dapat berfungsi sebagai tanda yang bermakna dalam membangun struktur naratif serta dunia cerita dalam anime tersebut. Selain itu, penelitian ini juga menelaah bagaimana tanda-tanda visual tersebut merepresentasikan isu-isu sosial yang relevan dengan realitas kehidupan manusia, seperti diskriminasi, konflik, dan ketidaksetaraan sosial.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan kajian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2023) berjudul Analisis Pesan Moral dan Altruisme pada Karakter Lena (Vladilena Milize) dalam Film Animasi *Eighty-Six* (Season 1). Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif serta penerapan teori semiotika Peirce sebagai kerangka analisis.

Namun, perbedaan utama terletak pada fokus kajian. Penelitian Kurniawan menitikberatkan pada analisis karakter dan pesan moral yang disampaikan melalui dialog dan tindakan tokoh, sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis tanda visual serta adegan simbolis yang muncul dalam komposisi visual anime.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tujuh adegan yang dipilih sebagai objek penelitian, ditemukan bahwa tanda-tanda visual dalam anime *Eighty-Six* dapat dikategorikan ke dalam beberapa pola makna utama. Pertama, tanda yang merepresentasikan identitas dan diskriminasi, yang menggambarkan bagaimana kelompok "*Eighty-Six*" diposisikan sebagai kelompok yang terpinggirkan dalam sistem sosial Republik San Magnolia. Kedua, tanda yang berkaitan dengan kematian dan pengorbanan, yang direpresentasikan melalui berbagai simbol visual seperti bunga dan perubahan komposisi adegan yang berkaitan dengan kehilangan karakter. Ketiga, tanda yang berkaitan dengan memori dan kemanusiaan, yang menggambarkan hubungan emosional antar karakter serta refleksi terhadap pengalaman traumatis yang dialami oleh para tokoh dalam cerita.

Melalui kategori tersebut, dapat dipahami bahwa tanda-tanda visual dalam anime *Eighty-Six* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika naratif, tetapi juga sebagai perangkat simbolik yang membangun makna sosial dan ideologis dalam cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai elemen visual seperti mural simbolis di dinding, garis orang yang berangsur-angsur menghilang yang mencerminkan tema penghapusan dan dehumanisasi, serta kehadiran bunga lili yang

berulang sebagai simbol memori dan penghormatan terhadap korban perang, memiliki peran penting dalam membentuk pesan yang disampaikan oleh anime tersebut.

Dengan demikian, elemen-elemen visual dalam anime *Eighty-Six* tidak hanya berfungsi sebagai penguat narasi cerita, tetapi juga sebagai tanda semiotik yang merefleksikan komentar sosial mengenai diskriminasi, perang, dan ketidaksetaraan sosial yang terjadi dalam masyarakat..

Pembahasan

1. Tanda Angka 86

Tanda



Gambar 1. Tangkapan layar adegan *Eight- Six Season 1* Episode 1 (menit 01.05).

Objek

Angka 86 atau sebutan *Eighty-Six* digunakan sebagai judul anime sekaligus sebagai penanda wilayah yang disebut Area Delapan Enam, yaitu daerah tempat tinggal kelompok manusia yang berada di luar wilayah Republik San Magnolia.

Interpretan

Angka 86 pada cerita anime *Eighty-Six* digunakan untuk merujuk pada kelompok manusia yang tinggal di wilayah luar Republik San Magnolia. Kelompok ini ditempatkan di Area Delapan Enam dan dijadikan pasukan tempur oleh negara tanpa diakui sebagai warga negara maupun sebagai manusia yang memiliki hak yang setara. Posisi mereka dalam struktur sosial negara tersebut hanyalah sebagai alat militer yang dikirim ke garis depan pertempuran.

Makna angka tersebut juga memiliki kesesuaian dengan penggunaan istilah "86" dalam bahasa slang Inggris. Istilah *eighty-six* sering digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang dihapuskan, disingkirkan, atau dianggap tidak ada. Beberapa penggunaan bahkan mengaitkan istilah ini dengan tindakan mengeluarkan atau menyingkirkan seseorang. Makna tersebut secara simbolik selaras dengan kondisi kelompok *Eighty-Six* dalam cerita, yang keberadaannya dihapus dari sistem sosial Republik San Magnolia dan diperlakukan sebagai sumber daya militer yang dapat digantikan kapan saja.

Penggunaan angka "86" dapat dipahami sebagai simbol. Hubungan antara tanda dan maknanya terbentuk melalui konvensi sosial yang berkembang dalam sistem cerita, bukan melalui kemiripan langsung dengan objek yang dirujuk.

Keberadaan angka ini tidak sekadar menjadi penanda wilayah, tetapi juga membentuk identitas kolektif bagi kelompok yang dimarginalkan oleh negara.

Diskriminasi terhadap kelompok *Eighty-Six* terlihat dari cara masyarakat Republik San Magnolia memperlakukan mereka. Individu yang berasal dari Area Delapan Enam tidak pernah dipanggil menggunakan nama pribadi, melainkan hanya disebut sebagai “*Eighty-Six*” atau melalui kode militer seperti AZ-1 atau AZ-2. Beberapa dialog dalam cerita bahkan menyamakan mereka dengan hewan seperti babi, yang menggambarkan pandangan rasis sekaligus praktik dehumanisasi terhadap kelompok tersebut.

Penggunaan angka sebagai identitas kolektif ini memperlihatkan bagaimana sistem militer Republik San Magnolia mereduksi individu menjadi nomor administratif. Praktik tersebut mencerminkan proses dehumanisasi, yaitu kondisi ketika manusia diperlakukan semata-mata sebagai alat perang yang dapat digunakan dan digantikan kapan saja sesuai kebutuhan negara.

2. Lukisan Mural di Dinding

Tanda



Gambar 2. Tangkapan layar adegan *Eighty-Six Season 1 Episode 1* (menit 17.05-17.10).
Objek

Mural tersebut menggambarkan sosok wanita berambut perak yang memegang pedang dan bendera negara Republik San Magnolia. Di bagian bawahnya terdapat boneka compang-camping dengan tulisan “*PIG*” yang tergantung di lehernya. Selain itu, terdapat pula tulisan “*WELCOME TO THE BASE CLOSEST TO HEAVEN*” yang berada di dekat figur tersebut.

Interpretan

Figur wanita berambut perak pada mural tersebut merepresentasikan warga asli Republik San Magnolia yang memiliki ciri fisik tersebut. Bendera yang dipegangnya melambangkan otoritas negara, sedangkan pedang yang mengarah

ke bawah serta posisi kaki yang tampak menginjak boneka menggambarkan dominasi dan penindasan terhadap kelompok *Eighty-Six*.

Keberadaan boneka compang-camping dengan tulisan "PIG" mencerminkan cara pandang masyarakat Republik San Magnolia terhadap orang-orang dari Area Delapan Enam. Kelompok tersebut tidak diperlakukan sebagai manusia, melainkan disamakan dengan hewan, khususnya babi. Representasi ini menunjukkan praktik dehumanisasi sekaligus diskriminasi rasial yang dialami oleh kelompok *Eighty-Six* dalam struktur sosial negara tersebut.

Tulisan "WELCOME TO THE BASE CLOSEST TO HEAVEN" menghadirkan makna simbolik yang bersifat ironis. Ungkapan tersebut menggambarkan kenyataan bahwa wilayah tempat tinggal kelompok *Eighty-Six* selalu berada di garis depan peperangan dan sangat dekat dengan kematian. Sementara itu, masyarakat Republik San Magnolia tetap dapat hidup dengan aman di balik sistem pertahanan negara tanpa harus terlibat langsung dalam pertempuran.

Beberapa elemen visual pada mural tersebut memperlihatkan fungsi tanda yang berbeda. Figur wanita berambut perak dapat dipahami sebagai ikon, karena memiliki kemiripan visual dengan karakteristik fisik warga Republik San Magnolia. Tulisan "PIG" pada boneka berfungsi sebagai simbol, karena maknanya terbentuk melalui konvensi sosial yang merendahkan kelompok tertentu. Kondisi boneka yang compang-camping dan hampir putus pada bagian lehernya juga dapat dipahami sebagai indeks, karena merujuk pada keadaan para anggota *Eighty-Six* yang hidup di tengah peperangan dan selalu berada dalam ancaman kematian.

Kombinasi berbagai tanda visual tersebut memperlihatkan bahwa mural tidak sekadar berfungsi sebagai elemen latar dalam cerita. Visual tersebut sekaligus menjadi representasi hubungan kekuasaan yang tidak setara antara Republik San Magnolia dan kelompok *Eighty-Six*.

3. Bunga Lili

Tanda





Gambar 3. Tangkapan layar adegan *Eighty-Six* Season 1 Episode 1 (menit 01.21, 05.49, 13.41, dan menit 14.47).

Objek

Bunga yang ditampilkan adalah bunga *Easter Lily* atau lili putih. Dalam berbagai tradisi budaya, bunga lili putih sering dikaitkan dengan makna kesucian, penghormatan, serta simbol berkabung. Pada konteks cerita anime *Eighty-Six*, bunga tersebut muncul sebagai bagian dari ritual penghormatan terhadap para prajurit yang gugur.

Interpretan

Beberapa adegan dalam anime memperlihatkan bunga lili putih yang ditempatkan dalam vas dan diberi penghormatan oleh tokoh Vladilena Milizé. Tindakan tersebut berkaitan dengan makna simbolik bunga lili putih yang dalam berbagai tradisi sering digunakan sebagai lambang penghormatan, duka cita, serta ungkapan terima kasih kepada orang yang telah meninggal. Pada adegan tersebut, Vladilena memberikan penghormatan kepada para prosesor Juggernaut yang gugur dalam pertempuran.

Makna tersebut diperkuat oleh tampilan layar sistem militer yang menunjukkan status para prajurit dengan keterangan "*Destroyed*". Salah satu adegan menampilkan empat kolom dengan status tersebut, yang menandakan bahwa empat anggota skuadron telah gugur. Kehadiran empat bunga lili di dalam vas dapat dipahami sebagai bentuk penghormatan simbolik terhadap keempat prajurit tersebut.

Adegan berikutnya memperlihatkan jumlah nama dengan status "*Destroyed*" yang semakin bertambah. Kondisi ini menunjukkan bahwa korban dalam pertempuran terus meningkat, sehingga Vladilena kembali membeli bunga lili putih sebagai bentuk penghormatan kepada para prajurit yang telah gugur.

Makna bunga lili putih pada adegan tersebut dapat dipahami sebagai simbol, karena asosiasi antara bunga lili dengan kematian, penghormatan, dan ritual berkabung terbentuk melalui konvensi budaya yang telah dikenal secara luas. Kehadirannya juga berfungsi sebagai indeks, sebab kemunculan bunga tersebut berkaitan langsung dengan peristiwa kematian para prajurit dalam cerita.

Penggunaan tanda visual ini menunjukkan bahwa anime *Eighty-Six* tidak hanya menampilkan kematian sebagai konsekuensi dari peperangan, tetapi juga menekankan dimensi kemanusiaan dari para prajurit yang gugur. Bunga lili berfungsi sebagai penanda visual yang mengingatkan bahwa setiap korban perang memiliki identitas, kenangan, serta penghormatan yang layak diberikan kepada mereka.

4. Pertanda Manusia Tanda



Gambar 4. Tangkapan layar adegan *Eighty-Six* Season 1 Episode 1-5

Objek

Adegan tersebut memperlihatkan anggota Skuadron *Spearhead* yang berdiri di tengah ladang bunga berwarna merah kemerahan. Dalam episode pertama hingga keempat terlihat tiga orang yang berdiri di ladang tersebut, sedangkan pada episode kelima jumlahnya bertambah menjadi empat orang. Para karakter digambarkan memandang ke arah langit yang luas dan cerah.

Interpretan

Adegan yang menampilkan anggota Skuadron *Spearhead* berdiri di hamparan ladang bunga merah memperlihatkan simbol yang berkaitan dengan kematian dan perpisahan. Bunga yang terlihat pada adegan tersebut dapat diidentifikasi sebagai *Red Spider Lily*, yang dalam berbagai simbolisme budaya sering diasosiasikan dengan kematian, kehilangan, serta perjalanan menuju kehidupan setelah kematian.

Perubahan jumlah karakter yang berdiri di ladang bunga pada setiap episode menunjukkan perkembangan peristiwa dalam cerita. Episode pertama hingga keempat memperlihatkan tiga karakter yang berdiri di ladang tersebut, sedangkan pada episode kelima jumlahnya bertambah menjadi empat orang.

Kemunculan karakter tambahan tersebut berfungsi sebagai petunjuk visual terhadap nasib para anggota Skuadron *Spearhead* yang berada di ambang kematian. Bunga *Red Spider Lily* pada adegan ini dapat dipahami sebagai simbol, karena maknanya berkaitan dengan konvensi budaya yang menghubungkan bunga tersebut dengan kematian dan perpisahan. Sementara itu, perubahan

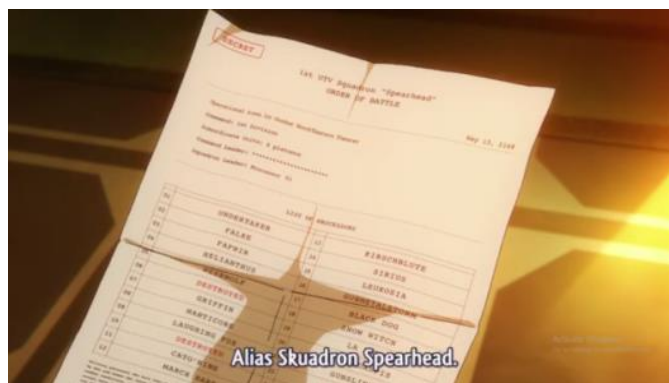
jumlah karakter yang berdiri di ladang bunga berfungsi sebagai indeks, karena secara langsung merujuk pada peristiwa kematian yang terjadi dalam alur cerita.

Langit yang digambarkan cerah dan luas juga menghadirkan makna simbolik yang berkaitan dengan kebebasan atau pelepasan dari penderitaan yang dialami para anggota Skuadron *Spearhead* selama berada di medan perang. Visual tersebut memperkuat gagasan bahwa kematian dalam cerita tidak hanya dipahami sebagai akhir kehidupan, tetapi juga sebagai bentuk pembebasan dari realitas peperangan yang penuh penderitaan.

Kombinasi antara ladang bunga, perubahan jumlah karakter, dan latar langit yang terang membentuk tanda visual yang memperlihatkan perjalanan para anggota *Eighty-Six* yang berada di antara kehidupan dan kematian. Adegan ini sekaligus menegaskan tema utama anime *Eighty-Six* mengenai pengorbanan, kehilangan, serta harapan akan kebebasan dari sistem yang menindas mereka.

5. Makna Nama Skuadron Spearhead

Tanda



Gambar 5. Tangkapan layar adegan *Eighty-Six Season 1* Episode 1 (menit 06.31).

Objek

Adegan tersebut menampilkan sebuah lembaran dokumen yang berisi daftar nama anggota Skuadron *Spearhead* yang ditugaskan di Distrik 1 bagian Timur.

Interpretan

Nama skuadron *Spearhead* secara harfiah memiliki arti “ujung tombak”. Istilah ini merujuk pada bagian paling depan dari sebuah tombak yang digunakan untuk menyerang. Makna tersebut menggambarkan posisi Skuadron *Spearhead* dalam struktur militer Republik San Magnolia, yaitu sebagai pasukan yang selalu dikirim terlebih dahulu ke medan pertempuran.

Penempatan nama tersebut tidak hanya berfungsi sebagai identitas unit militer, tetapi juga sebagai metafora yang menggambarkan peran para anggota *Eighty-Six* sebagai alat perang. Layaknya ujung tombak yang terus digunakan untuk menyerang, pasukan ini dikirim secara berulang ke garis depan tanpa mempertimbangkan keselamatan para anggotanya.

Karakteristik ujung tombak yang dapat menjadi tumpul atau bahkan tertinggal di tubuh musuh setelah digunakan memperkuat makna metaforis tersebut. Kondisi ini menggambarkan bagaimana anggota Skuadron *Spearhead* diperlakukan sebagai pasukan yang dapat dikorbankan. Ketika satu anggota gugur dalam pertempuran, posisinya dapat segera digantikan oleh anggota baru tanpa adanya perhatian terhadap identitas pribadi mereka.

Makna tersebut memperlihatkan bahwa nama *Spearhead* berfungsi sebagai simbol, karena hubungan antara nama unit militer dan maknanya terbentuk melalui pemahaman konseptual mengenai fungsi ujung tombak sebagai alat serangan. Penggunaan istilah tersebut sekaligus menjadi indeks terhadap peran Skuadron *Spearhead* sebagai pasukan garis depan yang selalu berada pada posisi paling berbahaya dalam peperangan.

Melalui metafora tersebut, anime *Eighty-Six* menampilkan bagaimana manusia dari Area Delapan Enam diperlakukan sebagai bagian dari mesin perang. Identitas mereka direduksi menjadi alat militer yang dapat digunakan, dikorbankan, dan digantikan kapan saja oleh Republik San Magnolia.

6. Memori yang Muncul Kembali

Tanda



Gambar 6. Tangkapan layar adegan *Eighty-Six Season 1 Episode 10* (menit 16.40-23.20).

Objek

Adegan ini menampilkan rekaman ingatan dari sebuah mesin bernama Fido pada episode 10 (menit 16.40–23.20). Adegan tersebut memperlihatkan kembali berbagai kenangan yang dimiliki Fido, mulai dari masa kecil tokoh utama Shin hingga perjalanan mereka bersama anggota Skuadron *Spearhead*. Rangkaian memori tersebut muncul sebelum Fido berhenti berfungsi akibat serangan robot *Legion*.

Interpretan

Fido merupakan robot pengangkut senjata yang selalu mengikuti Shin dan anggota Skuadron *Spearhead* sejak awal terbentuknya hingga hanya tersisa

beberapa orang. Informasi dalam novel ringan *Eighty-Six* volume 10 menjelaskan bahwa Fido pada awalnya adalah anjing peliharaan keluarga Shin yang telah menemaninya sejak kecil. Setelah terjadi suatu insiden, ingatan anjing tersebut dipindahkan ke dalam sebuah mesin yang kemudian menjadi robot pengangkut yang selalu mendampingi Shin dalam setiap pertempuran. Latar belakang tersebut menjelaskan mengapa perilaku Fido sering menyerupai seekor anjing meskipun wujudnya adalah sebuah mesin.

Episode 10 memperlihatkan momen ketika Fido mengalami kerusakan sehingga harus ditinggalkan oleh Shin. Setelah kejadian tersebut, muncul rangkaian adegan yang memperlihatkan kembali ingatan Fido selama kurang lebih tujuh menit, dimulai dari menit 16.40 hingga 23.20. Adegan ini menampilkan berbagai peristiwa yang pernah dialami Fido bersama Shin dan anggota Skuadron *Spearhead*.

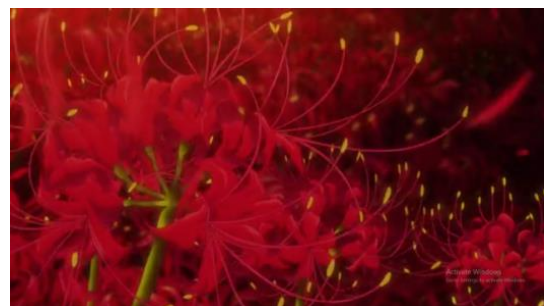
Fenomena tersebut dapat dipahami sebagai representasi simbolik dari proses mengingat kembali seluruh pengalaman sebelum kematian. Penjelasan ilmiah mengenai kondisi ini dapat ditemukan dalam penelitian Vicente yang berjudul *Coherence and Coupling in the Dying Human Brain*, yang menyatakan bahwa aktivitas otak masih dapat berlangsung sesaat setelah kematian dan memungkinkan terjadinya pemutaran ulang memori kehidupan dalam bentuk pengalaman seperti mimpi.

Rangkaian memori yang ditampilkan dalam adegan tersebut dapat dipahami sebagai indeks, karena kemunculannya secara langsung berkaitan dengan kerusakan yang dialami Fido. Adegan tersebut juga memiliki fungsi simbolik, karena memori yang muncul tidak hanya merepresentasikan pengalaman pribadi Fido, tetapi juga menggambarkan hubungan emosional antara Shin dan para anggota Skuadron *Spearhead* yang telah gugur dalam peperangan.

Penggunaan rangkaian memori ini memperlihatkan bahwa anime *Eighty-Six* tidak hanya menampilkan konflik militer, tetapi juga menekankan nilai kemanusiaan, ingatan, serta hubungan emosional yang terbentuk di antara para karakter di tengah situasi peperangan.

7. Lima Burung yang Bebas

Tanda





Gambar 7. Tangkapan layar adegan *Eighty-Six Season 1* Episode 10 (menit 20.43-22.10).

Objek

Adegan ini menampilkan lima anggota terakhir Skuadron *Spearhead* yang berpamitan kepada komandan mereka, Vladilena Milizé. Kelima anggota tersebut bersiap menjalankan misi terakhir untuk menghancurkan robot pemimpin Legion di wilayah yang belum pernah dijelajahi. Misi tersebut memiliki peluang keberhasilan yang sangat kecil sehingga kemungkinan mereka untuk kembali hidup juga sangat tipis.

Interpretan

Kelima anggota Skuadron *Spearhead* kemudian bergerak menuju wilayah yang belum dipetakan, yang ditandai dengan bercak merah pada area berwarna biru di peta operasi. Wilayah tersebut berada di luar jangkauan komunikasi sehingga mereka tidak lagi dapat terhubung dengan Vladilena. Sebelum melanjutkan perjalanan, mereka mengucapkan kalimat perpisahan, “Kami pergi duluan, Mayor”, yang menandai kemungkinan bahwa pertemuan tersebut merupakan momen terakhir antara mereka dan komandannya.

Adegan ini disertai dengan visual lima burung merpati yang terbang bebas di langit. Kemunculan burung tersebut dapat dipahami sebagai simbol kebebasan dan pelepasan dari penderitaan yang selama ini mereka alami sebagai anggota Skuadron *Spearhead*. Terbangnya burung-burung tersebut menggambarkan harapan akan kebebasan dari sistem militer yang selama ini menempatkan mereka sebagai alat perang.

Latar langit senja serta hamparan bunga *Red Spider Lily* yang muncul pada adegan tersebut juga memperkuat makna simbolik perpisahan dan kematian. Bunga tersebut sering diasosiasikan dengan kehilangan dan perjalanan menuju kehidupan setelah kematian. Kombinasi antara burung yang terbang bebas, langit senja, serta bunga tersebut membentuk tanda visual yang menegaskan kemungkinan nasib para anggota Skuadron *Spearhead* yang sedang melangkah menuju akhir perjalanan mereka.

Kehadiran burung merpati pada adegan tersebut juga dapat dipahami sebagai indeks, karena kemunculannya berkaitan langsung dengan keputusan para karakter untuk meninggalkan wilayah yang mereka kenal dan memasuki ruang yang tidak pasti. Tanda visual ini menegaskan tema utama anime *Eighty-Six*, yaitu perjuangan untuk memperoleh kebebasan di tengah sistem sosial dan militer yang menindas mereka.

Berdasarkan analisis terhadap tujuh tanda visual yang telah dipaparkan, terlihat bahwa setiap tanda membentuk pola makna yang saling berkaitan dalam membangun representasi sosial dalam anime *Eighty-Six*. Tanda-tanda seperti angka "86", mural diskriminatif, dan nama Skuadron *Spearhead* menunjukkan konstruksi identitas dan posisi sosial kelompok *Eighty-Six* sebagai kelompok yang dimarginalkan dalam struktur kekuasaan Republik San Magnolia. Sementara itu, simbol bunga lili, bunga *Red Spider Lily*, serta adegan lima burung yang terbang bebas merepresentasikan tema kematian, pengorbanan, dan kebebasan dari penderitaan yang dialami oleh para prajurit tersebut. Selain itu, adegan memori Fido memperlihatkan dimensi kemanusiaan dan ingatan kolektif yang tetap bertahan di tengah kondisi perang yang dehumanistik.

Jika ditinjau melalui perspektif semiotika Peirce, berbagai tanda visual tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika dalam narasi anime, tetapi juga membentuk proses semiosis yang menghasilkan makna sosial yang lebih luas. Ikon, indeks, dan simbol yang muncul dalam berbagai adegan membangun representasi mengenai diskriminasi, dehumanisasi, serta perjuangan untuk memperoleh pengakuan kemanusiaan. Dengan demikian, rangkaian tanda visual dalam anime *Eighty-Six* dapat dipahami sebagai sistem representasi yang secara simbolik menggambarkan kritik terhadap struktur kekuasaan yang menindas serta menghadirkan refleksi mengenai nilai-nilai kemanusiaan dalam situasi konflik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tanda-tanda visual dalam anime *Eighty-Six* (Season 1) serta menganalisis hubungan antara representamen, objek, dan interpretan menggunakan teori semiotika Peirce. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai elemen visual dalam anime tersebut berfungsi sebagai tanda yang mengandung makna simbolik yang berkaitan dengan tema diskriminasi, perjuangan, kematian, dan kemanusiaan.

Analisis terhadap tujuh tanda visual utama menunjukkan bahwa anime *Eighty-Six* memanfaatkan berbagai bentuk tanda semiotik untuk membangun makna dalam cerita. Angka "86" merepresentasikan simbol dehumanisasi terhadap kelompok manusia yang dipinggirkan oleh Republik San Magnolia.

Mural pada dinding menggambarkan relasi kekuasaan yang tidak setara antara kelompok mayoritas dan minoritas. Bunga lili putih berfungsi sebagai simbol penghormatan terhadap para prajurit yang gugur, sementara bunga *Red Spider Lily* merepresentasikan kematian dan perpisahan. Nama Skuadron *Spearhead* mencerminkan metafora manusia sebagai alat perang yang ditempatkan di garis depan pertempuran. Rekaman memori Fido menghadirkan indeks hubungan emosional serta ingatan kolektif para karakter, sedangkan visual burung merpati melambangkan kebebasan serta harapan akan pelepasan dari sistem yang menindas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tanda visual dalam anime *Eighty-Six* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika dalam narasi, tetapi juga sebagai media representasi ideologi dan kritik sosial. Melalui kombinasi simbol, indeks, dan ikon, anime ini menyampaikan pesan mengenai diskriminasi struktural,

pengorbanan manusia dalam perang, serta perjuangan untuk memperoleh kebebasan dan pengakuan kemanusiaan.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoretis terhadap kajian semiotika visual dalam media anime. Analisis menunjukkan bahwa elemen visual dalam anime dapat berfungsi sebagai sistem tanda yang kompleks yang mampu membangun makna sosial, politik, dan kemanusiaan secara implisit. Oleh karena itu, pendekatan semiotika Peirce dapat digunakan sebagai kerangka analisis yang efektif untuk memahami bagaimana simbol visual dalam media populer merepresentasikan isu sosial dan membentuk pemaknaan yang lebih mendalam bagi penonton.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, penggunaan teori semiotika Peirce terbukti efektif dalam mengungkap makna simbolik yang terkandung dalam elemen visual dan naratif pada anime *Eighty-Six*. Oleh karena itu, peneliti dan akademisi di bidang bahasa, sastra, dan kajian budaya populer disarankan untuk memanfaatkan pendekatan semiotika dalam menganalisis karya audiovisual, khususnya anime, guna memahami bagaimana tanda visual, dialog, warna, dan objek membentuk makna sosial serta ideologis dalam sebuah narasi.

Bagi pendidik, khususnya di tingkat perguruan tinggi maupun sekolah menengah, anime dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu kemanusiaan, diskriminasi, dan konflik sosial. Pemanfaatan media populer seperti anime dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak melalui analisis visual yang lebih kontekstual. Oleh karena itu, lembaga pendidikan disarankan untuk menyediakan referensi dan panduan analisis media berbasis semiotika guna mendukung pemahaman teori secara aplikatif.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian yang lebih luas dengan menganalisis *Eighty-Six* pada musim berikutnya (*Season 2*) atau membandingkan representasi simbolik antara adaptasi anime dengan sumber aslinya, yaitu novel ringan dan manga. Kajian komparatif tersebut berpotensi mengungkap perbedaan strategi visual dan naratif dalam menyampaikan makna semiotik di berbagai media.

Selain itu, penelitian mendatang juga dapat mengombinasikan semiotika Peirce dengan pendekatan teoritis lain, seperti kajian ideologi, kritik budaya, atau analisis wacana, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai representasi sosial dalam media populer.

Rekomendasi juga ditujukan bagi praktisi industri kreatif, khususnya pembuat anime dan penulis skenario, agar terus mengembangkan penggunaan simbol visual sebagai sarana penyampaian pesan sosial dan kemanusiaan dalam karya audiovisual. Sementara itu, komunitas penggemar anime diharapkan dapat memanfaatkan pendekatan semiotika sebagai cara untuk membaca dan memahami karya secara lebih kritis, sehingga anime tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media yang mengandung makna budaya, sosial, dan ideologis.

REFERENSI

- Allen, J. (2015). *Anime and manga*. ReferencePoint Press.
- Aryani, S., & Yuwita, M. R. (2023). Analisis semiotika Charles Sanders Peirce pada simbol rambu lalu lintas *dead end*. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 3(1), 65–72. <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i1.7886>
- Asri, R. A., & Taqdir, T. (2025). Representasi kepemimpinan tokoh utama dalam anime *Dr. Stone*: Analisis semiotika Peirce. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, 2(2), 80–89. <https://doi.org/10.69908/nawa.v2i2.45798>
- Audisa, N. D., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Representasi heroisme Jepang pada *Gundam Unicorn*: Sebuah kajian semiotika. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 233–245. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i1.48643>
- Barker, C. (2004). *Cultural studies: Theory and practice*. Sage Publications.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality*. Anchor Books.
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Publishing.
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 128–138). Hutchinson.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Hatami, W. (2020). Anime Jepang sebagai sumber pembelajaran PKN. *Jurnal Edueksos*, 9(2), 52–66.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Kartini, I. F. D., & Jamil, K. (2022). Representasi pesan moral dalam film *Penyalin Cahaya*: Analisis semiotika Charles Sanders Peirce. *SIWAYANG Journal*, 1(3), 121–130.
- Kurniawan, I., & Pratama, A. D. (2022). Analisis pesan moral dan altruisme pada tokoh Lena (Vladilena Milizé) dalam film animasi *Eighty-Six (Season 01)*. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta*, 3(1), 28–41. <https://doi.org/10.47134/trilogi.v3i1.56>
- Lamarre, T. (2018). *The anime ecology: A genealogy of television, animation, and game media*. University of Minnesota Press.
- McCloud, S. (2014). *Understanding comics: The invisible art*. William Morrow Paperbacks.
- Mladenov, I. (2001). Unlimited semiosis and heteroglossia (C. S. Peirce and M. M. Bakhtin). *Sign Systems Studies*, 29(2), 441–461. <https://doi.org/10.12697/SSS.2001.29.2.03>
- Novoselov, V. (2014). Meaning, interpretation and unlimited semiosis. *Social Sciences*, 3(1), 5–8. <https://doi.org/10.11648/j.ss.20140301.12>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vols. 1–8). Harvard University Press.
- Vanie, A., & Javiera, Z. (2023). Representasi kekerasan dan kenakalan remaja pada serial anime *Tokyo Revengers*. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(4), 233–244. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v2i4.1961>

- Vicente, R., Rizzuto, M., Sarica, C., Yamamoto, K., Sadr, M., Khajuria, T., & Mashour, G. A. (2022). Enhanced interregional gamma coupling in the dying human brain. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 14, 813531. <https://doi.org/10.3389/fnagi.2022.813531>
- Wimadri, O., Indahsari, F., & Saputra, S. (2025). Representasi emosi dalam anime One Piece melalui komunikasi visual. *Governance: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan*, 11(4), 131–140.