

## Membedah Anime sebagai Media Edukasi Kesehatan

Irsalina Nabilah\*, Santi Indra Astuti

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*irsalina9d.48@gmail.com, santi@unisba.ac.id

**Abstract.** Anime is an entertainment media in the form of animation from Japan that is popular among young people. Apart from entertainment, anime is an educational medium based on the message conveyed from the storyline. Anime *Hataraku Saibou! Black* is an anime with the theme of health education about internal diseases visualized into animated characters. This research is included in qualitative research which aims to determine the meaning of health education related to internal diseases in the anime *Hataraku Saibou! Black* seen from denotation, connotation, and myth based on visual analysis of *Mise en Scene*. The approach method used is Roland Barthes Semiotics through observation and literature study. The object of research is the anime *Hataraku Saibou! Black* in episode 01, episode 06 and episode 12. The selection of these episodes is based on similarities in terms of representation of bodily diseases that can be triggered due to repetitive bad habits. The results of this study, namely: first, the denotation meaning in the anime *Hataraku Saibou! Black* anime is that there are signs from visuals and texts that contain the meaning of health education values based on representations in anime shows. Second, the connotation in the anime *Hataraku Saibou! Black* anime is to warn of the dangers of bad habits that are carried out without realizing it continuously. Third, the meaning of myth in the anime *Hataraku Saibou! Black* is that the function of anime is not limited to entertainment media but can be an educational media based on scientific facts, avoiding bad habits that trigger disease and imitating Japanese food habits based on anime.

**Keywords:** *Anime, Educational Media, Semiotics.*

**Abstrak.** Anime adalah media hiburan berbentuk animasi dari Jepang yang populer dikalangan anak muda. Selain hiburan, anime merupakan media edukasi berdasarkan pesan yang disampaikan dari alur ceritanya. Anime *Hataraku Saibou! Black* merupakan anime bertema edukasi kesehatan mengenai penyakit dalam yang divisualisasikan menjadi karakter animasi. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui makna edukasi kesehatan terkait penyakit dalam pada anime *Hataraku Saibou! Black* dilihat dari denotasi, konotasi, dan mitos berdasarkan analisis visual dari *Mise en Scene*. Metode pendekatan yang digunakan yaitu Semiotika Roland Barthes melalui observasi dan studi literatur. Objek penelitian yang diteliti adalah anime *Hataraku Saibou! Black* pada episode 01, episode 06 dan episode 12. Pemilihan episode ini berdasarkan kesamaan dari segi representasi penyakit tubuh yang dapat terpicu akibat kebiasaan buruk yang terus berulang. Hasil dari penelitian ini, yaitu : pertama, makna denotasi dalam anime *Hataraku Saibou! Black* adalah terdapat tanda dari visual dan teks yang mengandung makna nilai edukasi kesehatan berdasarkan representasi pada tayangan anime. Kedua, konotasi dalam anime *Hataraku Saibou! Black* adalah memberikan peringatan atas bahaya dari kebiasaan buruk yang dilakukan tanpa disadari secara terus menerus. Ketiga, makna mitos dalam anime *Hataraku Saibou! Black* adalah fungsi anime tidak sebatas media hiburan namun dapat menjadi media edukasi berdasarkan fakta sains, menghindari kebiasaan buruk yang memicu penyakit serta meniru kebiasaan makanan orang Jepang berdasarkan anime.

**Kata Kunci:** *Anime, Media Edukasi, Semiotika.*

## A. Pendahuluan

Anime umumnya dikenal sebagai sebuah tayangan yang berfungsi sebagai media untuk menghibur. Hal ini dikarenakan genre yang biasa disajikan kepada penonton merupakan sebuah imajinasi yang tidak terkait dengan dunia nyata seperti fantasi, horor, dan lainnya. Keberagaman tema genre inilah yang membuat anime hanya dipandang sebagai media hiburan semata. Anime sendiri dapat diartikan sebagai animasi asal Jepang yang ditulis oleh tangan maupun komputer. Fungsi anime bukan sekedar hiburan, namun anime dapat berkembang menjadi media edukasi. Hal ini berkat visual animasi yang menarik perhatian penonton. Keuntungan inilah yang menjadikan anime sebagai salah satu pilihan media edukasi, contohnya seperti apa yang disajikan di dalam anime *Hataraku Saibou! Black*.

Anime *Hataraku Saibou! Black* (*Cells at Work! Code Black*) adalah serial manga Jepang spin-off dari *Hataraku Saibou! (Cells at Work!)*. Manga ini ditulis oleh Shigemitsu Harada dan diilustrasikan oleh Issei Hatsuyoshiya. Adaptasi anime ini diproduksi oleh studio Jepang “Liden Films” dan ditayangkan mulai dari tanggal 10 Januari hingga 21 Maret 2021 dengan judul yang sama. Anime ini menceritakan bagaimana sel-sel dalam tubuh manusia bekerja sangat keras, karena terdapat berbagai masalah yang terjadi pada tubuh tersebut akibat memelihara kebiasaan buruk. Dalam satu musim terdapat 13 episode, ada beragam kasus penyakit pada setiap episode sehingga terasa lebih variatif. Contohnya pada episode 01 diceritakan mengenai bagaimana terjadinya sesak nafas akibat kebiasaan merokok, selanjutnya pada episode 06 terdapat kejadian ketika tubuh mengalami masalah penyakit berupa “batu ginjal”, dan untuk episode 12 ditampilkan seperti apa keadaan para sel ketika menghadapi krisis ketika tubuh dalam keadaan berbahaya yaitu “serangan jantung”.

Berdasarkan kasus penyakit yang disajikan oleh anime *Hataraku Saibou! Black* inilah peneliti mencoba untuk menganalisis makna denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat di dalam anime tersebut. Yang dilihat dari representasi edukasi kesehatan yang disajikan anime mengenai penyakit dalam tubuh manusia. Dengan mengutamakan untuk menganalisis dari segi visual (representasi scene anime dari kejadian nyata) dan teks (dialog anime dari kutipan adegan yang dipilih). Penelitian ini dilakukan untuk menjabarkan makna yang ditampilkan dari scene-scene tayangan anime *Hataraku Saibou! Black* yang dipilih oleh peneliti. Analisis ini menggunakan pendekatan semiotika untuk menganalisis dan memberikan ideologi dari denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat pada anime *Hataraku Saibou! Black*. Penulis memilih anime *Hataraku Saibou! Black* karena tayangan ini memberikan ilmu pengetahuan berupa edukasi kesehatan mengenai penyakit di dalam tubuh beserta menjelaskan tugas-tugas dari para sel ketika menghadapi hal krisis tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana penyampaian pesan edukasi kesehatan terkait penyakit dalam tubuh manusia yang ditampilkan anime *Hataraku Saibou! Black*?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pesan edukasi kesehatan terkait penyakit dalam anime *Hataraku Saibou! Black* dilihat dari makna denotasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana pesan edukasi kesehatan terkait penyakit dalam anime *Hataraku Saibou! Black* dilihat dari makna konotasi.
3. Untuk mengetahui bagaimana pesan edukasi kesehatan terkait penyakit dalam anime *Hataraku Saibou! Black* dilihat dari makna mitos.

## B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif. Dengan objek penelitian berupa anime *Hataraku Saibou! Black* dari episode 01, episode 06 dan episode 12. Yang kemudian diambil berupa 6 scene penting yang merepresentasikan penyakit dalam dengan tujuan untuk memberikan edukasi kesehatan melalui anime tersebut. Pemilihan episode ini berdasarkan kesamaan dari segi representasi penyakit tubuh yang dapat terpicu akibat kebiasaan buruk yang terus berulang.

Subjek dari penelitian ini adalah karakter, visual, dialog, narasi dan situasi yang mengandung edukasi kesehatan terkait penyakit dalam tubuh manusia yang sesuai dengan

realitas. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan studi literatur. Adapun teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mencari dan mengobservasi data-data berupa tanda yang telah dikumpulkan dari hasil pengamatan pada scene-scene pada episode yang telah ditentukan dengan menggunakan analisis teori semiotika Roland Barthes dibantu analisis *Mise En Scene*, lalu disusun secara sistematis agar tersusun dengan baik.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### **Representasi Pesan Edukasi Kesehatan terhadap Penyakit Dalam Tubuh pada Tayangan Anime *Hataraku Saibou!* Black menggunakan Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos**

Scene pilihan 1, pada episode 01 (13.20-15.56): Terjadi ledakan gas beracun di arena yang di lalui oleh sel darah merah AA2153 dan seniornya. Beberapa sel darah merah yang terkena asap dari ledakan gas tersebut terlihat seperti orang yang sesak napas atau keracunan udara.



**Gambar 1.** Scene Episode 01 di menit 14:05

Denotasinya adalah scene sel darah merah yang mecekik diri saat di kelilingi asap putih. Sedangkan konotasi-nya, teknik pengambilan gambar close up bertujuan untuk memberikan kesan dramatis dari seberapa bahaya kejadian keracunan karbon dioksida bagi para sel darah merah, hal ini karena kandungan hemoglobin di dalam sel darah merah yang memiliki sifat alami mudah mengikat karbon monoksida. Situasi ini mengajarkan untuk senantiasa memiliki sikap waspada akan bahaya yang akan datang, hal ini dapat terlihat dari bagaimana sel darah senior AD6614 memperingatkan sel darah merah AA2153 untuk menjauh dari arah asap putih itu muncul karena dia tau asap itu mengandung gas berbahaya. Mitosnya adalah interaksi para sel. Visual-nya yaitu asap putih yang berupa gambaran dari karbon monoksida. Teks disini adalah interaksi dari karakter sel darah senior AD6614 dan sel darah merah AA2153, serta narasi yang menjelaskan situasi yang di alami para sel darah merah.

Scene pilihan 2, pada episode 01 (20.40-21.25): Sel darah putih U-1196 dan Sel darah merah AA2153 pergi ke arah paru-paru untuk memastikan penyebab dari ledakan gas karbondioksida. Pada saat mereka bertanya kepada sel yang ada di paru-paru, akhirnya mereka mengetahui bahwa kotoran-kotoran ini adalah akibat dari nikotin yang ada pada rokok sehingga membuat paru-paru kotor dan menghitam.



**Gambar 2.** Scene Episode 01 di menit 20:41

Denotasinya adalah scene sel darah putih U-1196 dan sel darah merah AA2153 yang berjalan di area paru-paru sambil melihat-lihat keadaan sekitar menyadari bahwa area tersebut sangatlah kotor. Untuk konotasi-nya, teknik pengambilan gambar long shot berfungsi untuk menunjukkan betapa kacanya keadaan paru-paru dengan terlihatnya banyak flek hitam menyebar disekitarnya. Hal ini digambarkan ketika sel darah putih U-1196 dan sel darah merah AA2153 yang berjalan-jalan di area paru-paru kemudian mengetahui bahwa noda hitam di sekitar area tersebut merupakan penyebab penyakit “Tuberkulosis (TBC)” yang timbul. Dari keadaan tersebut diajarkan untuk senantiasa memperhatikan lingkungan sekitar, karena

lingkungan yang buruk dapat mempengaruhi kinerja diri. Mitosnya adalah interaksi dari para sel. Karakter yang terlibat dalam scene ini ada sel paru-paru, sel darah putih U-1196 dan sel darah merah AA2153. Visual-nya yaitu ventilasi udara berbentuk pipa besar representasi dari lubang sirkulasi udara bergulir secara bergantian di paru-paru sesuai tujuan, noda hitam representasi dari flek hitam pada paru-paru yang disebut TBC, dan terakhir gedung berbentuk pabrik melambangkan area paru-paru di tubuh manusia. Teks disini adalah diskusi antara karakter sel paru-paru, sel darah putih U-1196 dan sel darah merah AA2153, serta narasi yang menjelaskan situasi dari apa yang mereka lihat di paru-paru.

Scene pilihan 3, pada episode 06 (06.20-07.34): Ketika sel darah merah AA2153 dan sel darah merah AC1677 berjalan di area saluran sekitar ureter untuk mengantarkan oksigen, tiba-tiba saja terdengar suara benturan keras di dinding dan seketika muncul batu berbentuk kristal (batu ginjal) dengan ukuran yang besar sehingga menghancurkan dinding tersebut.



**Gambar 3.** Scene Episode 06 di menit 06:52

Denotasinya adalah scene kemunculan mendadak batu kristal dengan ukuran raksasa dari dinding yang mengejutkan sel darah merah AA2153 dan sel darah merah AC1677 ketika hendak mengantarkan paket oksigen melalui jalur di area dekat dengan ureter (saluran urine). Untuk konotasi-nya, teknik pengambilan gambar long shot ini menggambarkan bagaimana bencana akibat batu kristal yang tiba-tiba muncul dihadapan para sel darah merah. Dalam anime, sel darah merah AA2153 dan sel darah merah AC1677 yang terkejut atas kemunculan tiba-tiba dari batu ginjal di area pembuluh darah sekitar ureter, sedangkan sel otak mencoba menganalisis keadaan serta mencari cara untuk menanganinya batu ginjal tersebut. Keadaan ini menunjukkan bahwa sikap acuh dapat menyebabkan bencana. Mitosnya adalah interaksi dari para sel. Karakter yang terlibat dalam scene ini adalah sel otak “Nou Saibou”, sel darah merah AA2153 dan sel darah merah AC1677. Visual-nya yaitu batu berbentuk kristal yang merepresentasikan penyakit batu ginjal (nefrolitiasis). Teks disini adalah interaksi antar karakter sel darah merah AA2153 dan sel darah merah AC1677 serta diskusi dari sel otak “Nou Saibou”, serta narasi yang menjelaskan kejadian yang terjadi.

Scene pilihan 4, pada episode 12 (05.09-06.13): Ketika sel darah merah AA2153 dan junior-nya sedang mengantarkan oksigen melalui pembuluh darah, mereka melihat sel darah merah lain mengeluh kepada trombosit bahwa jalur yang mereka lalui untuk semakin menyempit dan menghambat pekerjaan mereka. Trombosit itu hanya tertunduk sambil meminta maaf, lalu ada trombosit lain yang membela-nya dan dia berkata bahwa mereka juga hanya melakukan tugasnya sebagai trombosit yaitu memperbaiki jalan yang rusak.



**Gambar 4.** Scene Episode 12 di menit 05:09

Denotasinya adalah scene sel darah merah mengeluh pada trombosit karena terlalu banyak melakukan perbaikan jalan yang membuat jalur penghantaran darah yang dilalui menjadi sempit. Untuk konotasi-nya, teknik pengambilan gambar long shot memiliki tujuan untuk menunjukkan lingkungan di sekitar karakter tetapi pada scene ini diambil berdasarkan sudut pandang pertama karena tokoh utamalah yang sedang menyaksikan konflik tersebut. Di dalam

scene ditunjukkan bagaimana sel darah merah yang mengeluh pada trombosit atas penyempitan jalur pembuluh darah akibat penumpukan plak disekitar dinding. Situasi ini menggambarkan dampak dari situasi lingkungan yang kurang memadai, sehingga timbul sikap mengeluh. Mitosnya adalah interaksi dari para sel. Karakter yang terlibat dalam scene ini adalah Sel darah merah 1, Trombosit 1, Ketua Trombosit, Sel darah junior NC8429 dan Sel darah merah AA2153. Visual-nya yaitu noda kuning tua yang menempel pada dinding ini melambangkan plak kolesterol (lemak) yang menyebar di area pembuluh darah. Teks disini adalah interaksi antar karakter yang dimulai dari keluhan sel darah merah pada trombosit lalu di sela oleh ketua trombosit yang menjelaskan keadaan tapi malah menjadi perdebatan, di sisi lain sel darah junior NC8429 dan sel darah merah AA2153 memperhatikan dari jauh, serta terdapat narasi yang menjelaskan kejadian tersebut.

Scene pilihan 5, pada episode 12 (10.20-12.45): Sel darah merah AA2153 dan junior-nya sedang melanjutkan perjalanan mereka melalui jalur arteri koroner, namun betapa terkejutnya sel darah merah AA2153 dan junior-nya saat melihat keadaan di area tersebut. Mereka melihat tumpukan batu yang menghalangi jalan. Hal ini membuat sel darah merah harus mengantri dan berbaris dalam satu barisan untuk bergantian melalui jalur yang dipandu oleh para trombosit.



**Gambar 5.** Scene Episode 12 di menit 11:56

Denotasinya adalah scene sel darah merah berjalan mengikuti arahan jalur yang ditunjukkan oleh trombosit akibat jalan yang menyempit karena reruntuhan menutupi sebagian jalan yang digunakan. Untuk konotasi-nya, teknik pengambilan gambar long shot ini memiliki fungsi untuk menunjukkan lingkungan di sekitar karakter. Dalam scene ini diambil berdasarkan sudut pandang pertama karena tokoh utama sedang melihat situasi. Pada scene ini, para sel darah merah terpaksa jalan berhimpitan melalui jalur sempit dari arahan trombosit, namun mereka tetap melaksanakan tugasnya hal ini menunjukkan sikap pantang menyerah atas suatu keadaan. Mitosnya adalah interaksi atau reaksi dari para sel. Karakter yang terlibat dalam scene ini adalah sel darah merah AA2153 dan sel darah merah senior BD7599. Visual-nya yaitu reruntuhan dari bangunan dinding yang hancur merepresentasikan terjadinya “Trombus” berupa pembentukan gumpalan darah pada dinding arteri sehingga terjadi penyempitan pembuluh darah, lalu ada garis polisi atau garis kuning yang melambangkan garis pembatas antara timbunan lemak yang menjadi gumpalan darah dengan jalur pembuluh darah yang masih dapat digunakan. Teks disini adalah interaksi antara karakter sel darah merah AA2153 dengan sel darah merah senior BD7599, lalu terdapat narasi yang menjelaskan kejadian tersebut.

Scene pilihan 6, pada episode 12 (13.57-15.00): Akibat kerusakan yang semakin memburuk, beberapa bangunan yang mengalami keretakan sebelumnya menjadi hancur dan menumpuk sampai menghalangi jalan secara total. Hal ini menyebabkan sel darah merah tidak bisa melalui jalur di arteri koroner sama sekali (tersumbat secara total).



**Gambar 6.** Scene Episode 12 di menit 14:41

Denotasinya adalah scene para sel darah merah dan trombosit menatap ke arah tumpukan reruntuhan bangunan penyebab bencana yang ada di pembuluh darah tempat mereka berada. Sedangkan konotasi-nya, teknik pengambilan gambar medium shot ini menggambarkan hubungan antara sel darah dan sel trombosit (karakter) dengan reruntuhan bangunan (objek), dapat terlihat bahwa kesan yang diberikan adalah ketidakberdayaannya dari para sel dihadapan bencana yang terjadi. Kejadian “Serangan Jantung” ini menandakan bahwa tubuh sudah pada titik kritisnya. Dari situasi ini, terlihat sikap pasrah atas keadaan yang ditunjukkan para sel. Mitosnya adalah interaksi para sel. Karakter yang terlibat disini adalah ketua trombosit, sel darah merah senior BD7599 dan sel otak. Visual-nya yaitu tumpukan reruntuhan bangunan representasi dari terjadinya “Serangan Jantung” karena tumpukan gumpalan darah memblokir pembuluh darah secara total. Teks disini adalah percakapan dari karakter ketua trombosit, sel darah merah senior BD7599 dan sel otak berupa komentar yang dilontarkan saat melihat kejadian buruk tepat di depan mata, ditambah narasi yang memberikan penjelasan mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas, kemudian peneliti mengaitkan dengan kerangka berpikir yang sudah dibuat sebelumnya. Maka didapatkan penjelasan bahwa topik utama pembahasan dari penelitian ini adalah penyakit dalam tubuh manusia. Untuk menjelaskan maksud dari pesannya, maka digunakanlah media edukasi. Diantara media edukasi yang ada dipilihlah anime, hal ini berkat daya tariknya yang menampilkan pesan berupa audio-visual dalam bentuk animasi yang menghibur. Dari media anime yang ada, kemudian dipilihlah anime Hataraku Saibou! Black yang sesuai dengan kriteria karena anime ini menjelaskan mengenai edukasi kesehatan terhadap penyakit dalam tubuh manusia. Berdasarkan anime tersebut kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang terdiri dari denotasi, konotasi, dan mitos. Teori ini digunakan untuk menganalisis scene-scene yang merepresentasikan edukasi kesehatan terkait penyakit dalam tubuh manusia sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti. Dari hasil analisis penelitian ini, kemudian dilihat kembali untuk ditinjau seberapa sesuai representasi scene animasi dengan realitas dari penyakit dalam tubuh manusia.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dari anime Hataraku Saibou! Black, peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Makna denotasi pada anime Hataraku Saibou! Black yaitu menunjukkan visual dan teks yang ada pada anime Hataraku Saibou! Black memiliki tanda-tanda yang mengandung makna nilai edukasi kesehatan yang ditunjukkan melalui penggambaran penyakit dalam tubuh pada tayangan anime tersebut.
2. Makna konotasi pada anime Hataraku Saibou! Black adalah bagaimana anime ini mengajarkan pesan edukasi kesehatan berupa peringatan mengenai bahaya dari kebiasaan buruk yang dilakukan tanpa disadari secara terus menerus.
3. Makna mitos pada anime Hataraku Saibou! Black adalah membongkar mitos yang ada pada anime dengan cara mematahkan stereotype mengenai fungsi anime hanya sebagai media hiburan saja melalui bukti penelitian, diantaranya :
  - a. Fungsi anime yang lekat dibenak masyarakat hanya sebagai media hiburan saja, namun pada kenyataannya anime dapat menjadi sebuah media edukasi. Bahkan edukasinya biologi yang biasanya berupa scientific base (fakta sains).
  - b. Memberikan pembelajaran untuk menghindari kebiasaan buruk yang dilakukan secara berkala tanpa henti dapat menimbulkan penyakit pada tubuh di masa depan.
  - c. Para fans penyuka animasi Jepang (wibu) yang meniru menu makanan orang Jepang yang cenderung rendah kalori namun tetap memenuhi kebutuhan tubuh berdasarkan apa yang mereka lihat di anime.

### Acknowledge

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung, Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung, Dosen Wali, Dosen Pembimbing, para staff akademik, keluarga terdekat, teman-teman serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan semangat kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

### Daftar Pustaka

- [1] Bastin, Nahason. (2022). *Apakah Itu Anime?: Panduan Praktis*. Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing.
- [2] Cahya, Dwi Puput dan Akhanu Ilham Ridho. (2021). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Masyarakat Di Kelurahan Rangkah Kota Surabaya. *Jurnal Promkes*, 8(1).
- [3] Finy F. Basarah dan Gustina. (2020). Perancangan Konten Edukatif Di Media Sosial. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 5(2), 24.
- [4] Notoadmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Nurmadiyah, N. (2016). *Media Pendidikan*. Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, 5(1), 43-60.
- [6] Piliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studie Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- [7] Prihandari, Parastuti dan Ismi. (2021). *Pengertian Anime Pengantar Manga (Komik Jepang)*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- [8] Setiyorini, Asri. (2021). “Sinopsis Anime Hataraku Saibou Black, Intip Perjuangan Sel di Tubuh Orang Malas”. <https://utaratimes.pikiran-rakyat.com/hiburan/pr-1192317815/sinopsis-anime-hataraku-saibou-black-intip-perjuangan-sel-di-tubuh-orang-malas>.
- [9] Sobur, Alex. (2006). *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar untuk analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung: Rosda Karya.
- [10] Suhartono, Suparlan. (2008). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [11] Thoha, Chabib. (1996). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [12] MS, Muhammad Haikal dan Firmansyah. (2024). Representasi Peran Ayah pada Film Avatar: The Way Of Water, 4(1), 146-149. <https://proceedings.unisba.ac.id/index.php/BCSCM/article/view/11317>
- [13] A. Rayhanatuqolbi, D. Iskandar, and D. Ahmadi, “Ekofeminisme dalam Film Dokumenter ‘Our Mother’s Land,’” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 39–48, 2024, doi: 10.29313/jrpr.v4i1.3824.
- [14] R. Naufal and A. Maryani, “Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 71–78, 2024, doi: 10.29313/jrpr.v4i1.4015.
- [15] T. P. Dzahabiyah, T. Nur, and A. Noviar, “Beauty Standard dalam Komunitas : Sudut Pandang Remaja Berniqab dalam Memandang Body Goals,” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2024, doi: 10.29313/jrpr.v4i1.3761.