**The Meaning of Racism in the Comic Shingeki No Kyojin 進撃の巨人**

**Semiotic Analysis of Racism in the Shingeki No Kyojin Comic Chapter 63 – 139 ( Makna Rasisme Pada Komik Shingeki No Kyojin 進撃の巨人**

**Analisis Semiotika Tentang Rasisme Di Komik Shingeki No Kyojin Chapter 63 – 139)**

**Mega Putri Candra**

**Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

**Email** **megaapcc@gmail.com**

**ABSTRAK**

Penelitian ini berfokuskan untuk menjelaskan nilai-nilai dari moral terkait isu Rasisme yang ada pada komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人). Metode yang digunakan untuk penelitian ini merupakan Analisis Semiotika dengan teori dari Charles Peirce. Menurut Charles Peirce, tanda merupakan sebuah hal yang mewakili suatu hal lainnya. Charles Peirce juga memakai atau menggunakan metode segitiga *triadic* yang memiliki tiga komponen utama yaitu : objek, representamen, dan juga interpretan. Analisis ini juga dilakukan dengan meneliti beberapa *scene* atau adegan yang ada didalam komik Shingeki No Kyojin yang juga di identifikasi memiliki beberapa tanda yang masuk ke dalam isu rasisme.

Komik ini bercerita mengenai kehidupan umat manusia yang terancam oleh para raksasa yang disebut dengan Titan. Tokoh atau karakter dalam Komik ini memilih untuk berperang demi umat manusia yang hampir punah, selain itu banyak misteri dibalik semua tragedi yang terjadi terutama mengenai identitas para raksasa dan penyebabnya. Dalam penelitian ini, selain menggunakan teori semiotika oleh Peirce penulis juga mengumpulkan data yang diperoleh melalui kajian Pustaka dari berbagai buku, jurnal maupun website resmi di situs internet. Analisa tersebut digunakan untuk mengetahui nilai-nilai moral terutama tentang Rasisme dalam Komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人).

**Kata Kunci : Semiotika, Komik, Shingeki No Kyojin (進撃の巨人), dan Rasisme.**

**ABSTRACT**

This thesis will be focused on explaining about the moral values that related to the issue of Racism in the comic Shingeki No Kyojin (進撃の巨人). And the method that will be used for this thesis is Semiotic Analysis with the theory of Charles Peirce. According to Charles Peirce, a sign is a thing that represents one another thing. Charles Peirce also used or uses the triadic triangle method which has three main components, it is : object, representament, and also interpretant. And this analysis was also carried out by examining several scenes in the Shingeki No Kyojin comic which were also identified as having several signs that included the issue of racism. And this research / thesis will be divided into fives chapters.

 This comic tells the story about human life that being threatened and eaten alive by the giants called Titans. The characters in this comic choose to fight for humanity which is almost extinct. Apart from that, there are many mysteries behind all and their causes. In this research, apart from using Peirce’s semiotic studies from various books, journals and official websites on the internet. This analysis is used to determined moral and values, especially regarding racism in the Shingeki No Kyojin comic (進撃の巨人).

**Keywords : Semiotics, Comics, Shingeki No Kyojin (進撃の巨人), and Racism.**

**PENDAHULUAN**

Shingeki No Kyojin (進撃の巨人) merupakan seri komik dari Jepang yang dituliskan dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama. Seri dari komik ini yang di realisasikan di majalah komik Jepang Bessatsu Shounen Magazine yang diterbitkan oleh Kodansha pada September 2009. Versi lisensi Indonesianya telah diterbitkan di Indonesia oleh level komik sejak Juli 2013. Komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人) mendapat popularitas yang sangat tinggi pada tahun 2013 sampai dengan tahun 2014. Alur cerita yang unik, tidak bisa ditebak oleh para pembaca merupakan salah satu daya tarik dari komik ini. Dan manusia diwajibkan untuk bertahan hidup dari serangan para raksasa yang disebut juga dengan para Titan.

Jepang merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan alam yang indah dan disisi lain Jepang juga kaya akan kebudayaan yang menjunjung tinggi sebuah kebudayaan disamping adanya kemajuan pada teknologinya. Dalam kemajuan teknologi yang begitu pesat, Jepang juga mamou mempertahankan kebudayaan dari nenek moyangnya. Salah satu budaya yang menjadi sorotan dunia adalah sastra dan budaya. Salah satu budaya Jepang yang terkenal merupakan komik atau dalam Bahasa Jepang nya disebut juga sebagai Manga (bahasa Jepang : 漫画) atau dalam Bahasa Indonesia nya disebut dengan komik, dan komik di Jepang di awali pada jaman Edo, dimana seorang pemahat kayu dan pelukis bernama Katsushika Hokusai (1760-1849), menciptakan istilah dari Hokusai Manga pada serial sketsanya yang berjumlah 15 volume dan diterbitkan pada tahun 1814.

Komik merupakan salah saty bentuk karya sastra yang ada di Jepang, dalam Bahasa Jepang disebut Manga dan ditulis dengan menggunakan dua karakter kanji, yaitu man (漫) yang berarti “tanpa sengaja” dan kanji ga (画) yang artinya “gambit, foto, lukisan atau sketsa”.

Ketika komik-komik dari Amerika dan Eropa mulai menyebar di Jepang, masyarakat Jepang terpesona dengan bentuk artistic dan komik-komik tersebut yang dibuat dalam kolom kotak-kotak yang rapi dan teratur sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami. Mangaka (漫画家) atau juga pembuat Manga atau Komik Jepang yang turut terinspirasi untuk membuat komik ke format yang sama. Meski memiliki format yang sama, akan tetapi komik tidak dapat disamakan dengan komik-komik nuatam Amerika atau Eropa (selanjutnya yang disebut komik barat). Rederick L. Schodt (2002:22).

Karya nya yang terkenal merupakan Tetsuwan Atom (yang di Indonesia dikenal sebagai Astra Boy) dan manga nya yang di adaptasi dari novel *Treasure Island* karya dari Robert Louis Stevenson meraih nilai penjualan tertinggi nasional karena sukses dijual sebanyak 400,000 eksemplar. Pada awal abad ke 21, komik di Jepang banyak mengalami perubahan, yaitu penambahan jumlah genre dan juga pembagian menurut kriteria dari pembacanya.

Sekarang, majalah-majalah komik di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah (satu chapter/bab). Majalah-majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal yang berkisar antara 200 hingga 850 halaman. Untuk komik dengan jangka Panjang atau yang memiliki ratusan volume, umumnya seiring dengan perkembangan waktu, para mangaka akan mengalami perubahan goresan yang cukup signifikan. Contoh yang umum di Indonesia mungkin karya Hojo Tsukasa (北条司) yang dari Cat Eyes berubah menjadi City Hunter.

Atau contohnya ada karya lain seperti Ah! My Goddess yang dimulai sejak 1988 dan sampai sekarang masih terus berjalan. One Piece dan Naruto pun cukup berubah bila dibandingkan pada goresan volume-volume awal.

 Tema utama yang akan diangkat dalam penelitian ini merupakan nilai-nilai atau moral-moral Rasisme dalam komik Shingeki No Kyojin. Rasisme itu sendiri merupakan perbedaan perilaku dan juga ketidaksetaraan antar sesama dan mempermasalahkan segala perbedaan walau hanyalah perbedaan kecil sekalipun contohnya saja perbedaan berdasarkan warna kulit, ras, suku, dan asal-usul seseorang yang membatasi atau melanggar hak dan kebebasan seseorang. Rasisme juga sering sekali diartikan sebagai keyakinan bahwa manusia dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang terpisah berdasarkan ciri dari biologis yang disebut dengan “ras”. Gagasan ini juga meyakini bahwa adanya hubungan sebab dan akibat antara ciri fisik suatu ras dengan kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan juga ciri-ciri budaya dan perilaku lainnya, yang membuat sebuah ras secara ‘bawaan’ yang lebih unggul atau lebih baik daripada ras lainnya.

 Dalam komik Shingeki No Kyojin terdapat unsur Rasisme nya, dalam alur utama dari cerita dalam komik ini memanglah mengandung unsur Rasisme yang cukup kuat, mungkin para pembaca komik ini pada awalnya mengira cerita ini hanyalah sesederhana para manusia yang diserang oleh raksasa yang disebut dengan Titan dimana mereka hanyalah monster yang perlu dibasmi dan bagaimana caranya umat manusia bisa tetap hidup tanpa ketakutan dengan keberadaan para Titan yang memanglah selalu memangsa para manusia. Pada awal chapter memang para pembaca akan disuguhi adegan dan alur yang seolah para manusia dan beberapa tokoh utama memperjuangkan hidup mereka dari para Titan dan membasmi mereka namun pasti Sebagian pembaca juga akan bertanya-tanya kira-kira apa dan darimana asalnya para Titan atau raksasa itu, mengapa mereka ada dan mengapa mereka memangsa umat manusia.

 Dan pada pertengahan chapter pun akan sedikit demi sedikit ditunjukkan ‘musuh’ umat manusia yang sesungguhnya, disinilah terungkapnya unsur Rasisme itu, dimana para umat manusia menghadapi kenyataan bahwa musuh mereka yang sesungguhnya bukanlah raksasa acak yang tanpa akal hanya ingin memangsa manusia karena kelaparan namun para manusia lain dan dari ras dan tempat asal lain lah yang mengirim para raksasa-raksasa tersebut, mereka ialah bangsa Marley yang memanglah melakukan balas dendam berkepanjangan kepada bangsa Eldia yang menjadi korban para Titan, namun Adapun juga beberapa bangsa asli keturunan Eldia yang tinggal dimana bangsa Marley berada, disana mereka diperlakukan berbeda juga dituntut untuk menjadi prajurit yang dapat membantu membantai bangsa Eldia lain, bahkan dari sejak kecil para orangtua akan mendoktrin anak-anak mereka agar membenci bangsa Eldia menganggap mereka hanyalah iblis dengan darah kotor yang memiliki banyak dosa dan wajib dimusnahkan. Disinilah pertikaian tiada akhir dengan rasisme yang kuat dan kental dimana kedua belah pihak baik bangsa Marley maupun bangsa Eldia merasa benar dan harus saling membunuh , membantai bangsa satu sama lainnya.

Kembali pada isu Rasisme, Rasisme memiliki empat dimensi yang direkomendasikan oleh Lilian Green, selaku pendiri North Star Forward Consulting, yang pertama adalah Rasisme Internal yang mengacu pada fikiran, perasaan dan tindakan kita sendiri, sadar ataupun tidak sebagai individu, yang kedua adalah Rasisme Interpersonal merupakan tindakan rasis dari satu orang ke satu lainnya yang dapat mempengaruhi interaksi public mereka. Contohnya saja seperti perilaku negative seperti pelecehan, diskriminasi dan kata-kata rasis. Kemudian yang ketiga adalah Rasisme Institusional ada dalam institusi dan system politik, ekonomi, atau hukum yang secara langsung atau tidak langsung melanggengkan diskriminasi atas dasar ras, hal inilah yang menyebabkan ketidaksetaraan kekayaan, pendapatan, Pendidikan, perawatan kesehatan, hak-hak sipil, dan bidang lainnya. Yang terakhir adalah Rasisme Sistemik yang melibatkan institusi atau entitas berwenang yang menegakkan kebijakan rasis, baik di bidang Pendidikan, perawatan kesehatan, perumahan, pemerintahan, dan lain sebagainya.

Rasisme juga kerap kali berujung pada penyiksaan dan juga perlakuan buruk seperti yang ada dalam komik Shingeki No Kyojin yang isinya konflik yang berujung peperangan, penyiksaan dan konflik antar ras yang tak pernah membaik dan semakin buruk karena memang rasisme merupakan poin utama dalam konflik yang ada pada komik Shingeki No Kyojin. Rasisme memanglah memandang mereka yang berbeda sebagai bukan manusia, tapi objek yang dapat diperlakukan semena-mena.

 Penulis pada dasarnya memang membaca beberapa komik dari jepang yang kebanyakan sudah diangkat menjadi serial Anime, dan banyak pula tema yang ringan dan tidaklah terlalu berat di setiap komik yang pernah penulis baca dan Shingeki No Kyojin ini memanglah kompleks dan alurnya tidak tertebak dari sejak awal penulis mengikuti komik ini saat masih belum tamat sampai akhirnya tamat dan memanglah banyak plot twist dan hal-hal lain yang membuat penulis begitu takjub akan penciptanya yang bisa membuat jalan cerita juga mendeskripsikan cerita dalam komik dengan sebagus ini dan tidak tertebak juga, hanya satu ataupun dua komik yang memanglah memiliki isi yang alurnya takbisa ditebak karena itulah yang membuat komik itu sendiri menjadi menarik.

Memang ada beberapa komik jepang lainnya yang memiliki isu Rasisme juga namun alur dan jalan cerita yang dikemas kurang menarik dan alur yang tidak terlalu rumit juga terlalu simple dan mudah ditebak sementara Shingeki No Kyojin sulit ditebak, menarik, alur yang rumit, banyak hal-hal yang harus dipecahkan agar kita paham jalan ceritanya kea rah mana.

**Permasalahan dan Tujuan Kajian**

Penelitian ini menjelaskan temuan-temuan yang telah didapatkan oleh penulis dan dibahas secara lebih mendalam dari berbagai sudut. Dalam komik shingeki no kyojin terdapat perspektif berbeda, serta alurnya yang bersifat maju mundur menjadikan komik ini dapat ditelisik secara lebih mendalam. Dari segi penggambaran pada komik shingeki no kyojin, alur dan cara mangaka menunjukkan setiap scene nya yang menemani setiap adegan memiliki maksud tertentu dan mengungkap tujuan utama dari pembuatan komik tersebut. Dengan menggunakan analisis semiotika. Barthes sendiri mengatakan bahwasanya terdapat tiga hal yang harus diketahui dalam mengungkap semiotika dari sebuah objek atau benda. Metode analisis semiotika interpretatif digunakan oleh penulis untuk mengetahui tanda-tanda dalam berbagai adegan yang menggambarkan Rasisme dan fenomena yang terjadi didalam cerita komik tersebut yang dimana warga Marley masih belum bisa menerima adanya warga Eldia ada dalam lingkungan sosialnya.

**Kerangka Teori**

Rasisme memang sudah ada dan hampir sama tuanya dengan peradaban manusia. Masalah ini belumlah selesai, bahkan hingga saat ini. Puncaknya terjadi pada abad ke-20 di mana isu rasisme meningkat di negara-negara besar dunia, seperti kasus Nazi di Jerman, politik Apertheid di Afrika Selatan serta teraplikasinya teori Jim Crow yang muncul di Amerika. Teori atau konsepsi tentang rasisme memiliki dua komponen yaitu perbedaan dan kekuasaan. Rasisme berasal dari suatu sikap mental yang memandang ”mereka” berbeda dengan “kita” secara permanen dan tak terjembatani. Rasisme secara singkat dapat diartikan sebagai praktik pelabelan dan penilaian kepada individu lain melalui karakteristik ras. Ras dijabarkan sebagai suatu golongan manusia yang menunjukkan berbagai ciri tubuh tertentu dengan suatu frekuensi yang besar. Sejalan dengan perkembangan media, isu-isu rasial terbawa dan tersebar ke masyarakat luas, salah satu penyebarannya adalah melalui Komik. Komik merupakan salah satu media yang cukup popular di kalangan masyarakat terutama para remaja yang memang gemar membaca komik.

Penelitian ini berfokus pada isu Rasisme yang terdapat pada komik Shingeki No Kyojin, dimana konflik utama banyak sekali hal-hal yang mengandung isu rasisme dimana pada setiap adegan atau scene pun terdapat beberapa gambaran ataupun dialog yang dapat kita simpulkan termasuk dalam isu rasisme, dan tentu nya pada penelitian ini topik utama yang akan dibahas tentang Rasisme yang menggunakan teori darti Charles Sanders Pierce yang berfokus dengan konsep Representasi, Objek dan juga Interpretan. Representasi nilai toleransi atar bangsa Eldia dan bangsa Marley, singkatnya antar sesama umat manusia. Dan dengan menggunakan konsep teori dari Charles Sanders Peirce yang difokuskan pada tiga tanda, yaitu; objek, representamen, dan interpretan.

Representamen merupakan sesuatu yang berkaitan dengan kegunaan dari tanda, representamen juga diartikan sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Dan secara lebih jelasnya representamen merupakan suatu hal yang digunakan sebagai penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan lain sebagainya) dan untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik. Kesimpulannya representamen dapat juga diartikan sebagai sebuah gambaran mengenai akan suatu hal yang ada dan terdapat dalam kehidupan yang dijabarkan ataupun digambarkan oleh suatu media. Dan pada Representamen penelitian ini terdapat adegan atau scene dari komik Shingeki No Kyojin beserta dialognya yang mengandung konflik dari isu rasisme.

Interpretan merupakan suatu proses inferensi yang terjadi dalam fikiran yang melihat ataupun juga mendengar kata ‘komik’ dan yang dapat menghasilkan kesadaran ataupun juga makna tentang sebuah objek seperti buku ataupun benda padat yang digunakan sebagai buku bacaan. Penjelasan Interpretan pada setiap adegan atau scene yang diambil dalam komik Shingeki No Kyojin secara terperinci.

Objek merupakan hal yang mewakili oleh representamen. Dan interpretan merupakan makna yang muncul karena relasi antara representamen dengan sebuah objek. Pada objek di setiap adegan atau scene yang diambil dari komik terdapat objek utama yang tentunya bisa meliputi karakter yang diperlihatkan baik itu dialognya maupun tampilan ekspresi wajahnya.

Dengan memahami konsep ini, kita dapat lebih memahami bagaimana tanda-tanda yang ada disekitar kita dapat dipahami dan diinterpretasikan oleh orang lain. Misalnya, jika kita mengenakan sebuah pakaian dengan logo brand tertentu, dan representamennya merupakan logo brand tersebut dan juga objeknya merupakan brand itu sendiri. Interpretannya merupakan fikiran orang yang memproses sebuah makna dari bentuk dan juga warna logo tersebut dan menghasilkan pemahaman tentang brand yang diwakili oleh logo tersebut. Dalam hal ini kita dapat lebih cepat mengenali dan mengingat setiap logo tertentu, karena logo itu dikonstruksikan untuk menjadi representamen yang menunjuk kepada objek yang diharapkan dan juga diingat. Orang-orang yang melihat pakaian dengan logo tertentu akan langsung menebak brand tipe apa yang kita pakai.

Penandaan menurut Peirce juga menunjukkan bagaimana representamen yang dapat berubah-ubah tergantung kepada interpretasinya. Representamen yang sama dapat diinterpretasikan secara berbeda dan oleh orang yang berbeda pula, atau bahkan interpretasinya dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini tentu saja menunjukkan betapa dinamisnya proses penandaan dan betapa pentingnya interpretasi dalam pemahaman tanda-tanda yang ada disekitar kita. Hal ini juga menunjukkan betapa pentingnya interpretasi dalam pemahaman pada tanda-tanda dan bagaimana dengan tanda-tanda yang dapat berubah-ubah dalam arti dan makna. Dengan memahami konsep ini, kita dapat lebih memahami bagaimana tanda-tanda yang ada disekitar kita dapat berfungsi dan berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari.

**Metode Kajian**

Teori yang dikemukakkan oleh Charles Sanders Peirce memang seringkali disebut dengan “Grand Theory” karena merupakan sebuah gagasan yang bersifat secara menyeluruh, deskripsi structural dari semua hal yang berhubungan dengan penandaan atau menandai, Peirce ingin mengidentifikasi sebuah partikel dasar dari sebuah tanda dan juga menggabungkan kembali komponen dalam sebuah structural tunggal.

Rasisme digunakan untuk mendefinisikan orang berdasarkan persepsi perbedaan fisik yang menyiratkan perbedaan genetik. Rasisme telah menjadi fakta sosial dan budaya dan hal ini dapat digunakan untuk membenarkan kebijakan dan diskriminasi dan mempengaruhi kehidupan, baik ras mayoritas maupun ras minoritas.

Penelitian ini menggunakan teori Charles, di mana teori ini terkenal dengan segitiga maknanya yaitu atas tanda *(sign),*objek *(object),*dan intrepretan *(interpretant)*untuk mengkaji Komik Shingeki No Kyojin.

**Hasil Kajian**

Masalah Rasisme dan juga Diskriminasi merupakan sebuah permasalahan atau konflik yang masih abstrak, kebanyakan karena tidak didukung oleh sebuah bukti kuat baik dari pihak-pihak tertentu maupun dari pemerintahan itu sendiri. Selain kasus nyata yang terjadi isu Rasisme dan juga Diskriminasi dibuat dengan cara lain seperti satu rangkuman dalam karya mau itu karya tertulis maupun karya yang digambarkan yang memiliki inti yang sama yaitu tentang rasisme dan diskriminasi juga makna dan sisi baik juga sisi buruk yang ada didalamnya.

 Seperti dalam manga atau komik Shingeki No Kyojin ada dua ras yaitu ras Eldia dan ras Marley yang memiliki sejarah kelam dimana ras Eldia menjajah habis ras Marley dan dendam serta kebencian it uterus tumbuh dan ada walau sudah ribuan tahun lamanya sampai generasi baru diajari bahwa ras lain merupakan kaum iblis yang harus dimusnahkan namun beberapa dari mereka berfikir lain ketika hidup beriringan walau berbeda ras, bahwa mereka sama hanya ras saja yang membedakan bahwa mereka sama manusia biasa yang memiliki keinginan serta mimpi sendiri sampai akhirnya yang pada awalnya bermusuhan saling membunuh sekalipun dapat bekerja sama dan berteman dengan bauik selama tujuan mereka sama dan kebersamaan inilah menjadi solusi dari segala isu dan permasalahan terkait rasisme maupun diskriminasi, menanamkan hal-hal kecil seperti kebersamaan sampai ditahap takada pertikaian yang takada solusinya samasekali. Pada hakikatnya perbedaan sebaiknya dipandang sebagai bagian dari satu kesatuan yang penting, sehingga diperlukan juga toleransi, saling menghormati, dan saling pengertian agar tecipta sebuah keselarasan. Dan seperti makna kebersamaan itu sendiri, kebersamaan akan membuat kita merasa “dekat” satu dengan yang lainnya.

**Kesimpulan**

1. Dalam mencerna sebuah informasi apalagi hal-hal seperti sejarah diperlukan bukti yang jelas dan kuat dan sebisa mungkin tidak mempengaruhi apapun karena informasi tersebut dan dengan begitu saja menyimpulkan secara sepihak tanpa memastikan dengan sejelas-jelasnya.
2. Tidak mendoktrin hal-hal tidak baik pada generasi berikutnya dan seterusnya apalagi sampai lupa memberikan kewajiban yang seharusnya seperti kasih saying atau sekedar perhatian kecil yang seharusnya didapatkan oleh setiap abak namun tidak didapatkan karena setiap anak akan tumbuh berbeda sebagaimana meeka dibesarkan oleh orang tua mereka masing-masing.
3. Tidak menanamkan hal-hal negative juga menjadikan anak sebuah alat untuk balas dendam bahkan sampai menghilangkan nyawa sesame ras bahkan sesame mahluk manusia, lebih mengepentingkan jalan yang lebih baik tanpa adanya kebencian yang semakin membesar.
4. Tidak membeda-bedakan satu dengan yang lainnya, semua ras , klan maupun asal muasal sama saja karena hakikatnya mereka sama-sama manusia biasa, dan mengutamakan kebersamaan agar tetap menjalin kebaikan untuk satu sama lainnya.
5. Mengenal dulu satu sama lain sebelum memutuskan apakah orang tersebut baik atau buruk karena jika belum melihat langsung bahkan mengenal langsung kita takkan pernah tau kebenaran yang sebenar-benarnya.

**Daftar Pustaka**

1. Rujukan dari artikel

Natalie, “ [本日創刊、別冊少年マガジン。雷句誠新連載ついに始動](http://natalie.mu/comic/news/20990) “ , diambil dari https://id.wikipedia.org/wiki/Attack\_on\_Titan 9 September 2009 ( diakses tanggal 24 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari Makalah

Denzin, Norman K. & Lincoln, Yvonna S. “*karakteristik dan jenis penelitian kualitatif*”, dalam Makalah lepas, tanpa tahun. ( diakses tanggal 24 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari Jurnal

Sugiono, “ Interpretatif “ , dalam jurnal. *Penelitian Interpretatif*, Volume 1, no 13, 2009, hal. 1 – 13. ( diakses tanggal 24 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari buku

Berger Asa Arthur. (1984). *Pengantar Semiotika*, Yogyakarta = Tiara Wacana, hal. 1. ( diakses tanggal 24 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari buku

Rusmana Dadan, (2014). *Filsafat Semiotika*, Bandung : CV Pustaka setia, hal. 5 – 58. ( diakses tanggal 24 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari buku

Berger Asa Arthur,(1984). *Pengantar Semiotika* : Tiara Wacana, hal. 1-35. ( diakses tanggal 24 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari buku

Fiske John. *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Cet II; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 66-67. ( diakses tanggal 25 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari buku

Muzaiyanah. (2012). “*Jenis Makna dan Perubahan Makna*” dalam Jurnal Wardah UIN Raden Fatah Palembang 13, volume 2, no.2, 2012, hal. 13. ( diakses tanggal 25 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari Makalah

Indah Ramahati, “ Makalah Tipologi Tanda “ , diambil dari <https://www.scribd.com/document/505399262/Makalah-Tipologi-Tanda> ( diakses tanggal 23 November 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

Merriam, “ Manga “ , diambil dari https://id.wikipedia.org/wiki/Manga ( diakses tanggal 25 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari buku

Fredickson M. George (2002), “ *Racism : A short History* “ hal. 1-20. ( diakses tanggal 25 Februari 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

Livedoor, “ Isayama Hajime “ diambil dari <http://blog.livedoor.jp/isayamahazime/> ( diakses tanggal 02 April 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

“1st Attack on Titan Blu-ray/DVD to Bundle Manga ‘Prototype’”. Anime News Network. 7 Mei 2013. Diarsipkan dari versi asli tanggal 10 November 2013. ( Diakses pada tanggal 02 April 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

“1st Attack on Titan Blu-ray/DVD to Bundle Manga ‘Prototype’”. Anime News Network. 7 Mei 2013. Diarsipkan dari versi asli tanggal 10 November 2013. ( Diakses pada tanggal 02 April 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

Interview with Attack on Titan Creator Hajime Isayama “. MTV. 14 Juni 2012. Diarsipkan dari versi asli pada tanggal 30 Juli 2012. ( Diakses pada tanggal 02 April 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

Isayama Hajime (17 April 2013). アクセス数がすごい！ [the number of views is amazing!]. Livedoor (dalam bahasa Jepang). Diarsipkan dari versi asli pada tanggal 18 Mei 2013. ( Diakses pada tanggal 02 April 2023 ).

1. Rujukan dari artikel

Interview: George Wada, Producer Attack On Titan”. Anime News Network. 23 Juli 2013. Diarsipkan dari versi asli pada tanggal 25 Juli 2013. ( Diakses pada tanggal 02 April 2023 ).