

ANALISIS VISUAL KARAKTER SHINCHAN DALAM EPISODE “KISAH CELANA DALAM”

M. Rizal Juanda

Rifky Nugraha

Universitas Nusa Putra
Program Studi DKV, Universitas Nusa Putra
rizal.juanda_dv20@nusaputra.ac.id
rifky.nugraha@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

The focus of this research is on the visual analysis of Shinchin's character in the episode "Underpants Story." This research highlights the behavioral impacts that may occur in children who watch it repeatedly. Using Roland Barthes' semiotic analysis method, the research concluded that the Crayon Shinchin show, especially the episode mentioned, contains scenes that are inappropriate for children.

The research results show that in several scenes, there are signs of pornography, nudity and impolite behavior displayed by Shinchin's character. Certain body gestures and actions demonstrate behavior that is not suitable for a child audience, such as showing underwear, exposing inappropriate body parts, and disrespectful behavior towards parents.

The semiotic approach in Shinchin's character analysis provides insight into how visual and verbal elements form a complex narrative. This analysis not only breaks the elements into small parts, but also recognizes the deeper meaning of the complex relationships between the signs.

In conclusion, this research confirms that the characters and scenes in Crayon Shinchin, especially the episodes mentioned, are not suitable for children to watch. This is important for parents to understand so that they can be more selective in choosing shows that are suitable for their children. This research highlights the importance of understanding the values and consequences of inappropriate viewing for children's development.

From this research, it was concluded that Crayon Shinchin's broadcasts, especially the episode "Underwear Story," had content that was not suitable for children due to signs of pornography, nudity, and inappropriate behavior that were displayed.

KEYWORDS: Animation, pornography, shinchin.

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah pada analisis visual karakter Shinchin dalam episode "Kisah Celana Dalam." Penelitian ini menyoroti dampak perilaku yang mungkin muncul pada anak-anak yang menontonnya secara berulang. Dengan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes,

penelitian menyimpulkan bahwa tayangan Crayon Shinchan, terutama episode yang disebutkan, mengandung adegan-adegan yang tidak pantas untuk anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam beberapa adegan, terdapat tanda-tanda pornografi, ketelanjangan, dan perilaku tidak sopan yang ditampilkan oleh karakter Shinchan. Gestur tubuh, dan tindakan tertentu menunjukkan perilaku yang tidak cocok untuk penonton anak-anak, seperti memperlihatkan celana dalam, mengekspos bagian tubuh yang tidak pantas, dan perilaku kurang sopan terhadap orang tua.

Pendekatan semiotika dalam analisis karakter Shinchan memberikan wawasan tentang bagaimana elemen-elemen visual dan verbal membentuk naratif yang kompleks. Analisis ini tidak hanya memecah elemen menjadi bagian-bagian kecil, tetapi juga mengenali makna yang lebih dalam dari hubungan kompleks antara tanda-tanda tersebut.

Kesimpulannya, penelitian ini menegaskan bahwa karakter dan adegan-adegan dalam Crayon Shinchan, khususnya pada episode yang disebutkan, tidak cocok untuk ditonton oleh anak-anak. Hal ini penting untuk dipahami oleh orang tua agar mereka lebih selektif dalam memilih tayangan yang cocok bagi anak-anak mereka. Penelitian ini menyoroti pentingnya pemahaman atas nilai-nilai dan konsekuensi dari tontonan yang tidak sesuai bagi perkembangan anak-anak.

Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa tayangan Crayon Shinchan, terutama pada episode "Kisah Celana Dalam," memiliki konten yang tidak cocok untuk anak-anak karena adanya tanda-tanda pornografi, ketelanjangan, dan perilaku tidak pantas yang ditampilkan.

KATA KUNCI: Animasi, pornografi, shinchan.

PENDAHULUAN

Animasi berasal dari kata latin "anima", yang berarti "jiwa", "hidup", atau "semangat." Selain itu, "animasi" berasal dari kata dasar "anime", yang dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris berarti "hidup". Animasi adalah upaya untuk memberi benda mati dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau tampak hidup. Animasi adalah gambar yang mengandung hal-hal seperti kehidupan. karena ditampilkan dengan kumpulan gambar yang tidak teratur. (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Dalam hal film animasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menghibur atau menyampaikan pesan. Selain itu, berdasarkan durasi film di klasifikasikan menjadi film pendek, serial (film berkesinambungan), dan *feature* (film panjang). Animasi dapat dibuat dengan berbagai cara, seperti animasi dua dimensi dan tiga dimensi. (Alfatra et al., 2019). Pada era globalisasi animasi sangat pesat perkembangannya hal ini terbukti dengan banyak animasi-animasi yang bermunculan di film, media sosial, televisi bahkan *platform* webtoon hal ini sejalan yang diungkapkan oleh (Soenyoto, 2017) bahwa animasi diindonesia sangat berkembang dalam dunia pendidikan maupun pertelevisian.

Crayon Shinchan (クレヨンしんちゃん, Crayon Shinchan) merupakan karya dari seorang mangaka Yoshito Usui. Ia lahir di Prefektur Shizuoka pada 21 April 1958 dan wafat pada 11 September 2009 di Prefektur Gunma. Yoshito Usui memulai karirnya dengan menerbitkan manga berjudul "Darakuya Sutoa Monogatari" (だらくやストア物語) di tahun 1987. Manga "Darakuya Sutoa Monogatari" memenangkan "New Comer Award" pada *Weekly Manga Action Futabasha*. Manga Crayon Shinchan dimulai pada Agustus 1990, kemudian dikembangkan menjadi sebuah anime pada

tahun 1992. Crayon Shinchan tayang perdana di TV Asahi pada 13 April 1992. Tokoh utama Crayon Shinchan adalah seorang anak laki-laki berkepala bulat dan memiliki mata besar berusia 5 tahun bernama Shinosuke Nohara, dengan nama panggilan Shinchan. Dia seorang siswa TK yang seringkali mendapatkan dan menyebabkan masalah karena tingkah lakunya. Crayon Shinchan adalah animasi yang berasal dari Jepang yang memiliki tema keluarga, kehidupan sehari-hari, komedi, dan pertemanan. Keluarga Shinchan terdiri dari ayah bernama Hiroshi Nohara, ibu bernama Misae Nohara, Shinchan, dan adik perempuan yang masih balita bernama Himawari Nohara, serta seekor anjing putih kecil bernama Shiro.

Tingkah laku Shinchan sendiri sangat lucu serta usil dan kerap membuat penonton tertawa ketika melihatnya. Tetapi, dibalik kelucuannya tersebut terdapat hal-hal yang sebenarnya tidak layak untuk ditertawakan. Realita yang terjadi di Indonesia khususnya mengenai penggeneralisasian bahwa semua tayangan yang berbentuk animasi adalah tayangan untuk anak, menimbulkan banyak keresahan dan ketertarikan di dalamnya. Sehingga, tanpa di sadari, ada tayangan anak yakni Crayon Shinchan yang masih tayang di layar kaca dengan banyak sekali scene-scene yang tidak pantas untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Oleh karena itu, serial ini menarik untuk dibahas karena banyak sekali karakter yang tidak layak untuk ditonton untuk anak-anak.

Pengaruh perilaku menyimpang yang signifikan antara menonton tayangan film kartun shinchan terhadap perilaku anak dan orang tua, yaitu semakin sering, semakin lama, dan semakin serius (frekuensi, durasi, dan atensi) seorang anak dalam menonton film kartun shinchan, maka semakin tinggi tingkat peniruan (kata-kata dan perbuatan) dan perilaku menjenkelkan pada diri anak ketika sedang berbicara dengan orang tua. Semakin tinggi frekuensi anak menonton tayangan film kartun “Crayon Shinchan” terdapat perilaku anak yang menyimpang terhadap orang tua. Pengaruh yang signifikan antara film kartun Crayon Shinchan dengan perilaku anak, Pengaruh itu sebesar 25,3 % dan pengaruh yang paling besar terhadap perubahan perilaku anak adalah dari faktor lain, sebesar 74,4 %.

Setiap episode Serial Crayon Shinchan ini terdapat unsur pornografi di dalamnya. Baik secara makna konotasi maupun denotasi yang tidak hanya terlihat pada gambar visualnya saja, tetapi juga pada lisan yang diucapkan oleh Shinchan. Meskipun terkadang hanya muncul sedikit, tetap saja telah mengandung unsur pornografi di dalamnya. Serial Shinchan ini dapat dikatakan sebuah tayangan dewasa yang dibalut dengan gambaran seorang anak kecil, tidak selamanya serial animasi 2D adalah tontonan untuk anak, melainkan untuk kategori manapun. Salah satu contohnya adalah Crayon Shinchan, yang terbukti terdapat scene-scene yang mengandung unsur kedewasaan di dalamnya.

Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah agar orang tua memahami bahwa karakter Shinchan tidak sesuai ditayangkan untuk anak-anak di bawah umur, dimana sebuah karakter desain yang baik adalah bukan hanya sebuah karakter desain yang memiliki tampilan menarik, namun juga mampu mengakomodasi kebutuhan serta mampu mengkomunikasikan ideologi dari institusi yang diwakilinya. Agar di masa depan makin banyak anak bangsa Indonesia dapat memilah tayangan karakter yang mampu mengedukasi anak-anak Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Karya seni visual, terutama dalam bentuk animasi televisi, seringkali mengandung lapisan-lapisan makna yang mendalam yang dapat dianalisis melalui pendekatan semiotika. Roland Barthes,

seorang ahli semiotika terkemuka, telah membuka jalan untuk memahami bagaimana tanda-tanda dan simbol-simbol dalam karya seni menyampaikan pesan dan makna tertentu. Dalam konteks ini, sebuah karya animasi yang menarik perhatian adalah Shinnan, ikon populer dalam budaya animasi Jepang. Episode khusus "Kisah Celana Dalam" menawarkan potensi analisis semiotika yang mendalam terhadap cara karakter Shinnan membentuk identitasnya melalui tanda-tanda dan simbol-simbol yang terwujud dalam setiap adegan.

Roland Barthes, dalam karya-karyanya seperti *"Mythologies"* dan *"Elements of Semiology,"* mengajarkan kita untuk melihat di balik "kesalahan" ilusi dalam karya seni dan menggali makna yang tersembunyi di dalamnya. Dengan menerapkan prinsip-prinsip semiotika Barthes, kita dapat menyelami dunia Shinnan dan "Kisah Celana Dalam" untuk mengeksplorasi cara tanda-tanda visual dan simbol-simbol linguistik diatur dan diinterpretasikan. Analisis semiotika terhadap karakter Shinnan dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana elemen-elemen seperti desain karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh berinteraksi untuk membentuk naratif yang kompleks.

Dalam episode ini, Shinnan mungkin menjadi subjek yang menarik karena karakternya yang eksentrik dan penuh warna. Bagaimana gestur badan, ekspresi wajah, dan dialog dapat dianalisis melalui lensa semiotika untuk mengungkapkan lebih banyak tentang identitas dan peran karakter. Dengan meresapi metode analisis semiotika Roland Barthes, kita dapat merinci bagaimana setiap elemen menjadi tanda, dan tanda-tanda ini membentuk sistem makna yang memandu penonton dalam mengartikan karakter Shinnan dalam episode "Kisah Celana Dalam."

Penting untuk memahami bahwa analisis ini bukan hanya tentang memecah elemen-elemen menjadi bagian-bagian kecil, tetapi juga mengenali bagaimana makna yang lebih dalam dihasilkan dari hubungan kompleks antara tanda-tanda tersebut. Dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, kita dapat melibatkan diri dalam perjalanan interpretatif yang mendalam untuk memahami tidak hanya apa yang terlihat di permukaan, tetapi juga apa yang disembunyikan dan diungkapkan melalui bahasa visual dan verbal dalam dunia animasi Shinnan.

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda-tanda adalah sesuatu yang berdiri pada sesuatu yang lain atau menambahkan dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai segala apapun yang dipakai untuk mengartikan sesuatu yang lainnya. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain.

Berpijak dari definisi secara etimologi dan terminologi dalam hal ini akan dikemukakan beberapa definisi semiotik dari beberapa ahli: (Van Zoest 1993) mengartikan semiotik sebagai "Ilmu tanda (sign) dan segala yang berhubungan dengan cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimnya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya. Sedangkan menurut (Berger et al 1996), mendefinisikan semiotik sebagai "*a relationship among a sign, an object, and a meaning*" (sesuatu hubungan diantara tanda, objek, dan makna). Hal ini sejalan apa yang dikemukakan oleh (nurdin 2013), disebutkan bahwa tanda adalah simbol atau lambang yang menyatakan sesuatu hal, atau mengandung maksud tertentu. Tanda sebenarnya merepresentasikan dari gejala yang memiliki sejumlah kriteria seperti: nama (sebutan), peran, fungsi, tujuan dan keinginan tanda terdapat dimana-mana.

Film merupakan bidang kajian penerapan semiotika, karena film dibangun dengan tanda-tanda tersebut termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dalam rangka mencapai efek yang diharapkan. Hingga saat ini, sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yang umum pada saat ini. Jenis-jenis semiotik ini antara lain semiotik analitik, diskriptif, *faunal zoosemiotic*, kultural,

naratif, natural, normatif, sosial, struktural hal ini di ungkapkan oleh (danasi et al 2010) bahwa terdapat jenis-jenis *semiotic* antara lain: (a) Semiotik analitik merupakan semiotik yang menganalisis system tanda. Peirce mengatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, obyek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada obyek tertentu. (b) Semiotik deskriptif adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat dialami sekarang meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. (c) Semiotik *faunal zoo* merupakan semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Hal ini diungkapkan oleh (tinarbuko et al 2009) bahwa (a) Semiotik kultural merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang ada dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun-temurun dipertahankan dan dihormati. (b) Semiotik naratif adalah semiotik yang menelaah system tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklor). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, ada di antaranya memiliki kultural tinggi. (c) Semiotik natural atau semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Seperti air sungai yang keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur. (d) Semiotik normatif merupakan semiotik yang khusus membahas sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma. Misalnya rambu-rambu dan lalu-lintas. (e) Semiotik sosial merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat. (f) Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa. Jika dilihat dari perspektif semiotik signifikasi, meninjau film berarti memberi tekanan pada pemahaman sebagai bagian dari proses semiotik.

Dalam signifikasi ini yang terpenting adalah interpretan. Mengutip pada (burton 2017) menerangkan tentang interpretan yang di dalamnya mencakup tiga kategori semiotik sebagai berikut: a. Merupakan makna suatu tanda yang dilihat sebagai suatu satuan budaya yang diwujudkan juga melalui tanda-tanda yang lain yang tidak bergantung pada tanda pertama. b. Merupakan analisis komponen yang membagi-bagi suatu satuan budaya menjadi komponen-komponen berdasarkan maknanya. c. Setiap satuan yang membentuk makna satuan budaya itu dapat menjadi satuan budaya sendiri yang diwakili oleh tanda lain yang juga bisa mengalami analisis komponen sendiri dan menjadi bagian dari sistem tanda yang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, peneliti akan fokus pada analisis semiotika Roland Barthes melalui deskripsi dan penyajian dalam episode “Kisah Celana Dalam Shinchon” dengan menganalisis tanda-tanda mengenai adegan, sehingga penelitian ini dapat menyajikan adegan yang tidak sesuai untuk ditonton anak-anak. Menurut Prabowo dan Heriyanto (2013: 5), menyatakan bahwa metode analisis deskriptif adalah suatu metode pengolahan data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan objek penelitian dengan menyajikan data secara lebih mendalam mengenai objek penelitian. Metode analisis deskriptif digunakan untuk menguraikan serangkaian uraian berupa data kata, kalimat, dan paragraf mengenai nilai perjuangan yang terkandung di dalamnya. (Attalarik Iskandar, 2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwasanya tayangan shinchon tidak layak untuk ditonton oleh anak-anak di tunjukkan dengan tanda-tanda yang meliputi tindakan seksualitas, ketelanjangan, porno aksi. Dalam deskripsi data penelitian, peneliti akan menjelaskan dan menjawab apa yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini. Kemudian peneliti akan mencari tanda dan penggunaan tanda, lalu peneliti akan mencari object yang ada dalam pilihan scene film shincan tersebut untuk menemukan gestur tubuh yang tidak layak ditonton. Berikut ini adalah gestur tubuh yang ada didalam film shincan:



Gambar 1

Gestur Memperlihatkan Celana Dalam

Dalam pembahasan semiotika ini, penulis tidak membahas semua episode dari crayon shinchon. Tapi hanya sebagian saja dari tayangan tersebut yang telah tayang di stasiun TV di indonesia, pada episode ini penulis dapat menangkap semiotika dapat dilihat adanya simbol penanda denotasi, yang menggambarkan adanya pornografi pada scene shinchon memegang celana dalam milik seorang wanita, perilaku tersebut sangat tidak sopan, karena memegang pakaian untuk area *private*.



Gambar II

Gestur Menunjukkan Pantat

Pada gambar II Shinchon menampakkan bagian pantatnya juga merupakan tanda tidak sopan yang juga termasuk pornografi. Perilaku ini tidaklah pantas dilakukan oleh anak kecil. Menurut Seto Mulyadi, psikolog dan pemerhati anak, menyatakan dengan tegas bahwa Shinchon tidak tepat dan efeknya jelek bagi anak-anak, karena kata-katanya vulgar dan mengandung unsur pornografi.



Gambar III

Gestur Menunjukkan Pantat dan Tersipu Malu

Pada gambar ke III shinchon memperlihatkan bagian celana dalamnya yang robek namun dengan gesture tubuh yang tidak sopan terhadap ibunya, Padahal banyak cara yang lebih sopan untuk memberitahukan celana dalamnya yang robek tersebut. Wajah Shinchon yang bersemu merah juga merupakan tanda konotasi dari rasa malu dan senang terhadap ibu nya tersebut. Perilaku tersebut menurut Seto mulyadi.



Gambar IV

Gestur Memperlihatkan Robekan Celana Dalam dan Memegang Pantat

Shinchon memperhatikan robekan celana dalamnya kepada teman teman nya, serta teman temannya memegang pantat shinchon perilaku tersebut seharusnya tidak lakukan oleh anak kecil menurut seto mulyadi, psikologi dan pemerhati anak.

KESIMPULAN

Dalam analisis visual karakter Shinchon dalam episode "Kisah Celana Dalam," peneliti menyoroti dampak perilaku menyimpang yang mungkin muncul pada anak-anak yang menontonnya secara berulang. Dengan fokus pada metode analisis semiotika Roland Barthes, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa tayangan Crayon Shinchon, khususnya episode "Kisah Celana Dalam", mengandung adegan-adegan yang tidak pantas dan tidak layak ditonton oleh anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam beberapa adegan, terdapat tanda-tanda pornografi, ketelanjangan, dan perilaku tidak sopan yang ditampilkan oleh karakter Shinchon. Penelitian mengidentifikasi gestur tubuh, dan tindakan yang menunjukkan perilaku yang tidak sesuai untuk ditonton oleh anak-anak, seperti memperlihatkan celana dalam, mengekspos bagian tubuh yang tidak pantas, dan perilaku kurang sopan terhadap orang tua.

Pendekatan semiotika dalam analisis karakter Shinchon memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen visual dan verbal membentuk naratif yang kompleks.

Analisis ini bukan hanya tentang memecah elemen menjadi bagian-bagian kecil, tetapi juga mengenali bagaimana makna yang lebih dalam dihasilkan dari hubungan kompleks antara tanda-tanda tersebut.

Kesimpulannya, penelitian ini menegaskan bahwa karakter dan adegan-adegan dalam Crayon Shinchan, terutama pada episode “Kisah Celana Daalam”, tidak sesuai untuk ditonton oleh anak-anak. Hal ini penting untuk dipahami oleh orang tua agar mereka dapat lebih selektif dalam memilih tayangan yang sesuai dan mendidik bagi anak-anak mereka. Penelitian ini menyoroti pentingnya pemahaman atas nilai-nilai dan konsekuensi dari tontonan yang tidak layak bagi perkembangan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Pareanom, P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing.” *Journal of Animation & Games Studies*, 5(1).
- Attalarik Iskandar, R. (2022). *KAJIAN NILAI PERJUANGAN DALAM NOVEL MAHBUB DJUNAIDI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESKRIPTIF ANALISIS DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR NOVEL SEJARAH STUDY OF THE STRUGGLE VALUE OF MAHBUB DJUNAIDI’S NOVEL USING ANALYSIS DESCRIPTIVE METHOD AND ITS UTILIZATION AS ALTERNATIVE HISTORY NOVEL TEACHING MATERIALS*. 5(2). https://alfkar.com/index.php/Afkar_Journal/issue
- Berger, Peter dan Luckman, Thomas. 1996. *The Social Construction of Reality*. New York: Doubleday&Company.
- Burton, Graeme. 2017. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danika Clarafitri Hermanudin, N. R. (2019). *Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengapatsi Biota Laut*. 8.
- Efriani, E., Rohilie, H. F., Sihalohe, N. T. P., & Varanida, D. (2021). Pamole’ Beo’: Pesta syukur padi petani ladang Dayak Tamambaloh di Kalimantan Barat. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(2), 229–240. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17938>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT.” *Jurnal Ilmiah DASI*, 14, 10–13.
- Fizca Alfi Syofky. (2019). *Perempuan Sebagai Ibu Rumah Tangga Dalam Seri Animasi “Crayon Shinchan” (Analisis Semiotika Seri Animasi “Crayon Shinchan” Pada Tokoh Misae*.
- Kartika, T. (n.d.). *CITRAAN PORNOGRAFIS DALAM KOMIK CRAYON SHINCHAN (KAJIAN PRAGMATIK)*.
- Kumara, D., & Murfiantz, F. (n.d.). *Analisis Visual Karakter Sri Asih Celestial Goddess Dengan Teori Manga Matrix*.
- Larasati, D., & Herlina, M. (n.d.). *PENGARUH TAYANGAN FILM KARTUN SHIVA DI ANTV TERHADAP PERILAKU MENOLONG ANAK (Studi Eksplanatif Pada Siswa Dan Siswi SDN Kemanggisan 03 Pagi Jakarta Barat)*.

Lingga Ananta Kusuma Putra, G., & Pasek Putra Adnyana Yasa, G. (n.d.). *ESTETIKA KARAKTER ANIMASI PADA MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL DENGAN KATEGORI AUDIENCE REMAJA*.
<https://s.id/jurnalbahasarupa>

Nurdin, Ali dkk. 2013. Pengantar Ilmu Komunikasi. Surabaya: Mitra Media Nusantara.

Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX. In *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* (Vol. 8, Issue 1).

Van Zoest, Aart. 1993. Semiotika. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.