



ANALISIS KARAKTER KAORUKO WAGURI DALAM ANIME KAORU HANA WA RIN TO SAKU: STUDI VISUAL NARRATIVE

Aprilia Sakila Dewi¹, Muhammad Fathoni², Ni Putu Sinta Dewi³

Universitas Bumigora

Kata kunci:

Anime, Kaoruko Waguri, visual narrative, representasi, mitos kecantikan

Keywords:

Anime, Kaoruko Waguri, Visual Narrative, Representation, Beauty Myth

Abstrak

Anime merupakan salah satu bentuk budaya populer yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi artistik dan komunikasi budaya yang kompleks melalui visual naratifnya. salah satu anime yang menarik untuk dianalisis adalah Kaoru Hana Wa Rin To saku khususnya pada karakter utamanya yakni Kaoruko Waguri. Karakter Kaoruko Waguri menjadi pusat perhatian utama dalam anime ini karena representasinya sebagai sosok perempuan Jepang modern yang ideal dan penuh makna simbolik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis karakter Kaoruko Waguri menggunakan pendekatan visual narrative Trischa Goodnow, teori representasi Stuart Hall, dan teori mitos kecantikan Naomi Wolf. Kualitatif deskriptif digunakan sebagai metode dan pengumpulan data berupa observasi terhadap 13 episode anime dan studi kepustakaan. Analisis dilakukan terhadap visual dan narative karakter kaoruko waguri yang meliputi bentuk wajah, busana, framing, pencahayaan dan juga kebiasaan karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Kaoruko Waguri di bangun berdasarkan pada estetika kawaii yang berfokus pada kesan kepolosan dan kelembutan. Kaoruko waguri juga representasi kecantikan alami wanita jepang melalui perilaku sopan dan rendah hati. Ditemukan juga mitos kecantikan pada karakter kaoruko waguri yang terkadang menentang dan kadang juga sesuai dengan mitos tersebut. Dengan demikian, karakter Kaoruko Waguri merepresentasikan kecantikan wanita jepang ideal yang tidak hanya berpatokan pada standar fisik.

Abstract

Anime is a form of popular culture that serves not only as entertainment but also as a means of artistic expression and complex cultural communication through its visual narrative. One anime that is interesting to analyze is Kaoru Hana War in to Saku, especially its main character, Kaoruko Waguri. Kaoruko Waguri's character is the main focus in this anime because of her representation as an ideal, modern Japanese woman full of symbolic meaning. The purpose of this study is to analyze the character of Kaoruko Waguri using Trischa Goodnow's visual narrative approach, Stuart Hall's representation theory, and Naomi Wolf's theory of beauty myths. Descriptive qualitative is used as the method and data collection in the form of observations of 13 anime episodes and literature studies. The analysis is carried out on the visual and narrative of Kaoruko Waguri's character



©2026 Penulis.

Dipublikasikan oleh UPT.
Pusat Penerbitan LP2MPP
Institut Seni Indonesia
Denpasar. Ini adalah
artikel akses terbuka di
bawah lisensi CC-BY-NC-
SA

DOI:

10.59997/amarasi.v7i1.6188

which includes facial shape, clothing, framing, lighting and also character habits. The results of the study show that Kaoruko Waguri's character is built based on kawaii aesthetics that focus on the impression of innocence and gentleness. Kaoruko Waguri also represents the natural beauty of Japanese women through polite and humble behavior. Also found in the beauty myth in Kaoruko Waguri's character, which sometimes contradicts and sometimes also aligns with the myth. Thus, Kaoruko Waguri's character represents the ideal Japanese female beauty that is not only based on physical standards

PENDAHULUAN

Anime adalah animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki gaya visual yang khas dalam berbagai genre, seperti drama, aksi, hingga komedi. Anime merupakan salah satu bentuk budaya populer yang memiliki pengaruh besar dan banyak diminati oleh masyarakat dunia. Anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi artistik dan komunikasi budaya yang kompleks. Anime sudah di gemari sejak tahun 1963, dimulai saat kemunculan anime berjudul "Tetsuwan Atom" atau lebih dikenal dengan judul "Astro Boy" yang menjadi awal perkembangan industri anime hingga sekarang (Yamane, 2020). Seiring berjalannya waktu, berbagai anime populer mulai bermunculan seperti Doraemon, Dragon Ball, Naruto, dan One Piece yang semakin meningkatkan popuaritas anime di kancan internasional termasuk Indonesia. Anime sendiri mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 1980, barulah pada era 90-an anime Doraemon yang bergenre komedi dan fiksi ilmiah mulai di tayangkan di TV nasional Rcti yang semakin membuat popularitas anime meningkat. Sejak kemunculan Astro Boy dan Doraemon, penikmat anime semakin meningkat di kalangan anak muda Indonesia.

Berdasarkan data dari Azzmiawati, jumlah banyaknya penggemar anime di dunia mencatat bahwa Indonesia menjadi urutan ke-3 setelah Filiphina dan El Salvador sebagai negara dengan penggemar anime terbanyak di dunia (1, 2018). Pada tahun 2023 berdasarkan survei dari google trends dan WordFinder dalam lima tahun terakhir Indonesia menempati peringkat 11 dari 79 negara dalam popularitas anime dan 69% penggemar anime adalah dari kalangan Gen Z (Dwishintaria & Suparman, 2024). Berdasarkan data dari Detik.com sekitar 50% pengguna Netflix menonton anime, atau setara dengan sekitar 300 juta penonton, yang merupakan angka tertinggi sepanjang sejarah platform tersebut. Keberhasilan anime dalam menarik perhatian penonton tidak hanya terletak pada alur cerita yang menarik, tetapi juga pada kekuatan visualnya yang khas. Salah satu aspek penting dalam anime yang menjadi daya tarik utama adalah karakter dan bagaimana karakter tersebut divisualisasikan secara

naratif. Karakter dalam anime tidak hanya berfungsi sebagai pelaku cerita, tetapi juga menjadi media penyampai nilai, pesan moral, dan representasi sosial budaya Jepang. Melalui ekspresi wajah, gestur, warna, hingga simbol visual tertentu, setiap karakter membawa makna yang lebih dalam dan sering kali mencerminkan identitas, perasaan, dan pengalaman manusia yang kompleks. Salah satu anime yang menonjol dalam hal kekuatan visual dan naratif adalah *Kaoru Hana wa Rin to Saku*, karya yang menggambarkan kehidupan remaja, relasi sosial, serta dinamika emosional antara tokoh-tokohnya dengan gaya visual yang lembut dan penuh makna.

Anime ini yang disutradarai oleh Miyuki Kuroki dan diproduksi oleh CloverWorks ini tayang pada 6 Juli hingga 28 September 2025 dengan total 13 episode. Berdasarkan laman MyAnimeList, anime ini memperoleh rating tinggi yaitu 8,6 dengan jumlah anggota 330.478 pengguna dan bahkan masuk nominasi Kodansha Manga Award ke-47 kategori shōnen pada tahun 2023. Menariknya, salah satu karakter utama dalam anime ini yaitu Kaoruko Waguri juga dinobatkan sebagai Top Female Character Summer 2025 oleh MyAnimeList dan Anitrendz, yaitu dua platform anime internasional terkemuka. Pencapaian tersebut menunjukkan penerimaan yang luar biasa terhadap karakter ini di kalangan penonton global, sekaligus menegaskan daya tarik visual dan emosionalnya yang kuat. Data di atas menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan audiens terhadap anime *kaoru hana wa rin to saku* sangat tinggi yang mengindikasikan adanya kekuatan visual narrative yang menjadi daya Tarik dari anime tersebut. Hal ini menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk mengkaji anime *kaoru hana wa rin to saku* khususnya pada karakter Kaoruko Waguri guna mengungkap makna dan konstruksi visual karakter yang ditampilkan. *Kaoru Hana wa Rin to Saku* mengisahkan pertemuan antara Rintarou Tsumugi, seorang siswa sekolah Chidori yang bertubuh besar dan sering disalahpahami karena penampilannya yang garang, dengan Kaoruko Waguri, siswi Kikyō Private Academy yang anggun dan sopan. Pertemuan keduanya di toko kue keluarga Rintaro menjadi awal dari hubungan yang hangat dan sarat makna, menentang batas sosial antara dua dunia yang berbeda.

Tokoh Kaoruko Waguri menjadi pusat perhatian utama dalam anime ini karena representasinya sebagai sosok perempuan Jepang modern yang ideal dan penuh makna simbolik. Hal ini didasarkan pada penggambaran visual karakter Kaoruko dengan ciri fisik kulit putih, badan ramping dan mata lebar serta digambarkan sebagai gadis sederhana yang baik hati sebagai ciri khas perempuan ideal Jepang menurut Berry dan Tilaar (Syahrani et al., 2022). Dalam animenya, Kaoruko Waguri berasal dari keluarga sederhana, diterima di sekolah bergengsi Kikyō Private Academy melalui jalur beasiswa, dan dikenal sebagai siswi berprestasi yang disegani karena kecerdasannya serta kepribadiannya yang sopan dan lembut. Dari sudut pandang estetika dan budaya, karakter Kaoruko Waguri menarik untuk dikaji karena merepresentasikan idealisasi perempuan Jepang modern yang lembut, beretika, dan rasional, namun tetap memiliki kekuatan batin serta kemandirian emosional.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji karakter anime seperti pada penelitian (Juanda, 2023) yang menganalisis visual karakter Shincan dalam episode “kisah celana dalam” menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang berfokus pada dampak episode tersebut bagi perilaku anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa adegan pada episode tersebut mengandung pornografi, ketelanjangan dan perilaku tidak sopan kepada orang tua, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa tayangan Crayon Shincan pada episode kisah celana dalam dinilai tidak cocok menjadi tontonan anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Natasya Maghfiratika Riznadya¹, 2022) juga membahas mengenai analisis karakter pangeran boji dalam anime ousama ranking dengan menggunakan kajian semiotika roland Barthes untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos pada karakter dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berfokus pada makna visual karakter pangeran Boji dan menghasilkan adanya keterkaitan elemen visual dari Pangeran Boji pada era transisi medieval ke renaissance. Begitu juga pada penelitian (Lusaka et al., 2024) yang membahas analisis karakter pada karakter utama anime demon slayer: kimetsu no yaiba menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang berfokus pada unsur visual dan makna dari karakter utama anime Demon slayer. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil dari penelitian menemukan bahwa setiap karakter pada anime demon slayer memiliki makna dan fungsinya masing-masing yang menjadi ciri khas dari tiap karakter sehingga membuatnya menonjol. Namun penelitian sebelumnya masih terbatas pada pendekatan semiotika Roland Barthes secara tunggal dan berfokus pada disiplin ilmu komunikasi. Oleh karena itu penelitian ini menghadirkan keterbaruan pada perspektif desain komunikasi visual dengan pendekatan yang lebih komprehensif menggunakan teori representasi Stuart Hall, teori mitos kecantikan Naomi Wolf, dan grand teori visual narrative Trischa Goodnow. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas makna denotasi dan konotasi, tetapi juga menggali lebih dalam tentang bagaimana estetika visual karakter dapat membentuk dan menghasilkan sebuah standar kecantikan dalam konteks sosial budaya pada sebuah karya animasi .

Penelitian ini menggunakan teori visual narrative Trischa Goodnow, teori representasi budaya Stuart Hall dan teori mitos kecantikan Naomi Wolf karena masing-masing teori memiliki keterkaitan yang kuat dengan fokus penelitian. Teori visual narrative Trischa Goodnow digunakan untuk memahami peran karakter sebagai penggerak alur dan pembentuk makna dalam sebuah cerita melalui framing kamera atau efek pencahayaan. Teori representasi Stuart Hall digunakan untuk menganalisis representasi karakter Kaoruko Waguri dalam nilai-nilai budaya Jepang khususnya pada penggambaran sosok wanita Jepang ideal yang Anggun dan elegan, sedangkan teori mitos kecantikan Naomi Wolf digunakan untuk melihat bagaimana standar kecantikan dikonstruksi dan dibentuk melalui visual karakter Kaoruko Waguri. Dengan demikian, melalui integrasi teori visual narrative, mitos kecantikan, dan representasi budaya, penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek estetika dari karakter Kaoruko Waguri, tetapi juga mengungkap bagaimana anime membentuk pemahaman tentang identitas perempuan modern Jepang. Visualisasi dalam anime menjadi

wadah bagi ideologi budaya yang general di mana setiap warna, cahaya, dan gestur menjadi tanda yang menyuarakan nilai, peran, dan posisi perempuan dalam masyarakat kontemporer Jepang (Goodnow, 2020, Wolf, 1992, Biasini & Wijayanti, 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan bahwa perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana analisis karakter Kaoruko Waguri dalam anime kaoru hana wa rin to saku dengan menggunakan studi visual narrative? Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna visual narrative pada Trischa Goodnow karakter Kaoruko Waguri yang dilihat dari representasi kecantikan menggunakan pendekatan teori Stuard Hall, dan Naomi Wolf. Studi visual narrative dipilih karena berfokus pada pembangunan karakter yang berfungsi sebagai agen tindakan (agents of action) dalam membangun alur, konflik, serta makna dalam sebuah cerita. Menurut Trischa Goodnow, karakter merupakan penggerak utama narasi yang menentukan bagaimana suatu peristiwa divisualisasikan dan dimaknai (Goodnow, 2020). Pendekatan ini dinilai relevan karena mampu mengungkap makna visual karakter Kaoruko Waguri dalam representasi budaya dan standar kecantikan yang melekat pada karakter Kaoruko Waguri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial, budaya, dan visual melalui proses interpretasi terhadap makna yang muncul dalam konteks tertentu yang berkaitan dengan visual karakter Kaoruko Waguri meliputi visual representasi dan mitos kecantikan dalam budaya Jepang. Kualitatif berorientasi pada eksplorasi makna dan pemahaman fenomena secara kontekstual, bukan pada perhitungan angka atau statistik (Anak, 2008). Kualitatif deskriptif berfungsi untuk menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena sebagaimana adanya berdasarkan data yang diperoleh secara alami (Zaini Miftach et al., 2017). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menguraikan bagaimana karakter Kaoruko Waguri dalam anime Kaoru Hana wa Rin to Saku direpresentasikan secara visual dan naratif tanpa melakukan manipulasi terhadap objek. Data dalam penelitian ini berupa data visual, yaitu potongan adegan (scene), tangkap layer, serta elemen visual yang menampilkan katakter Kaoruko Waguri. Data yang dianalisis berupa data visual seperti bentuk tubuh, warna, bentuk wajah, gestur kostum, serta pencahayaan yang mengandung makna kultural dan emosional. Dalam perspektif komunikasi visual modern, visual dianggap sebagai sistem tanda yang menyampaikan makna sosial melalui struktur estetik dan naratifnya (Goodnow, 2020).

Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel populasi statistik, melainkan unit analisis berupa data visual yang dipilih secara purposive pada adegan-adegan yang secara jelas menampilkan karakter Kaoruko Waguri dan mengandung indikasi representasi kecantikan, budaya serta makna naratif yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang

meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh pemahaman yang mendalam terhadap makna visual karakter. Penyajian data dilakukan secara deskriptif analitis yaitu dengan cara menampilkan potongan adegan atau visual karakter yang relevan, kemudian mendeskripsikan elemen visual yang muncul, serta menginterpretasikan makna menggunakan teori representasi, mitos kecantikan dan visual narrative. Dengan demikian, pendekatan ini sesuai untuk menggali makna-makna yang terkandung di balik representasi karakter melalui metode interpretatif yang mendalam.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data merupakan sekumpulan informasi yang dihasilkan melalui proses pengamatan berupa angka, lambing atau sifat yang berfungsi untuk menggambarkan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Safsafubun et al., 2024). Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Menurut sugiyono, proses pengumpulan data primer didapatkan berdasarkan survei di lapangan dengan melakukan pengamatan (Suprayogo et al., 2014). Menurut Husein Umar, data sekunder adalah pengolahan data primer dan disajikan dalam bentuk tabel atau diagram oleh pihak pengumpul data primer atau pihak (Suprayogo et al., 2014). Data sekunder dimanfaatkan untuk mengarahkan pada kejadian dan peristiwa yang ditemukan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian menurut Moleong (Suprayogo et al., 2014). Dalam penelitian ini menggunakan dua Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan studi kepustakaan.

Observasi adalah Teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung peristiwa atau fenomena sebagai objek penelitian (Sugiyono, 2020). Secara khusus dalam penelitian ini menggunakan observasi non partisipan, yaitu proses mengamati objek yang diteliti tanpa harus terlibat langsung (Akbar et al., 2018). Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung setiap episode anime *Kaoru Hana wa Rin to Saku* (13 episode). Setiap adegan yang menampilkan karakter *Kaoruko Waguri* dianalisis berdasarkan ekspresi wajah, warna dominan, pencahayaan, gerak tubuh, dan framing kamera. Aspek visual tersebut kemudian dikaitkan dengan konteks naratif dan emosional dalam cerita untuk mengidentifikasi makna simbolik yang muncul. Dalam analisis visual naratif, setiap elemen visual dianggap memiliki peran komunikatif yang membentuk makna keseluruhan (Goodnow, 2020).

Studi pustaka (library research) merupakan pengumpulan informasi yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen elektronik untuk memperoleh data konseptual dan teoritis yang relevan (Adlini et al., 2022). Studi pustaka digunakan karena fokus penelitian adalah pada analisis teks dan visual dari media animasi, bukan pengumpulan data lapangan. Menurut Zed, pelaksanaan metode studi pustaka dalam penelitian ini mengikuti beberapa tahapan sistematis (Adlini et al., 2022), yaitu:

1. Pengumpulan Data Pustaka, dilakukan dengan menelusuri literatur yang relevan mengenai teori visual naratif, semiotika, mitos kecantikan, dan representasi perempuan dalam media Jepang;
2. Membaca dan Mencatat Secara Kritis, yakni menelaah isi sumber pustaka untuk menemukan konsep yang dapat digunakan dalam analisis karakter Kaoruko Waguri;
3. Klasifikasi Data, yaitu mengelompokkan teori dan hasil penelitian sebelumnya berdasarkan tema visual, seperti warna, ekspresi, gestur, dan framing kamera;
4. Sintesis dan Interpretasi, yaitu menyusun kerangka analisis yang menghubungkan teori komunikasi visual dan representasi femininitas dengan data visual yang ditemukan.

Selain itu, metode ini juga menekankan pentingnya penelusuran sumber primer dan sekunder secara berimbang. Sumber primer mencakup dokumentasi visual dari anime Kaoru Hana wa Rin to Saku, sedangkan sumber sekunder mencakup teori visual naratif dari Handbook of Visual Communication serta teori pendukung lainnya seperti The Beauty Myth.

ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis visual naratif sebagaimana dijelaskan oleh Trischa Goodnow dalam Handbook of Visual Communication. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji bagaimana elemen-elemen visual berfungsi sebagai struktur naratif yang menyampaikan makna sosial, emosional, dan kultural. Analisis visual narrative berasumsi bahwa setiap komponen visual warna, ekspresi, pencahayaan, dan framing memiliki fungsi semiotik yang dapat mengonstruksi pesan tertentu kepada penonton. Proses analisis dilakukan dalam beberapa tahap sistematis:

1. Identifikasi Elemen Visual, yaitu menemukan komponen utama yang menonjol dalam karakter Kaoruko Waguri seperti warna rambut, ekspresi wajah, gestur tubuh, dan intensitas cahaya;
2. Analisis Makna Visual, yaitu menafsirkan hubungan antar elemen visual dan bagaimana kombinasi elemen tersebut membangun emosi dan karakterisasi;
3. Interpretasi Naratif dan Kultural, yaitu mengaitkan makna visual dengan konteks budaya Jepang, khususnya dalam representasi perempuan modern yang lembut namun mandiri;
4. Sintesis dan Penarikan Kesimpulan, yaitu mengintegrasikan hasil analisis visual dengan teori komunikasi visual, teori feminisme, dan mitos kecantikan untuk membentuk kesimpulan yang komprehensif.

Pendekatan analisis ini diperkuat oleh pandangan dalam jurnal (Anak, 2008) dan (Zaini Miftach et al., 2017) bahwa analisis kualitatif bersifat induktif dan interpretatif, di mana peneliti membangun makna berdasarkan pola yang ditemukan dari data, bukan berdasarkan hipotesis awal. Selain itu, teori visual narrative menempatkan visual sebagai medium yang memiliki “bahasa” tersendiri, yang dapat dibaca melalui tanda, warna, dan bentuk untuk memahami nilai sosial dan estetika (Goodnow, 2020). Dengan demikian, analisis dalam penelitian ini bertujuan menemukan makna yang tersembunyi di balik representasi karakter Kaoruko Waguri dan menempatkannya dalam kerangka budaya populer Jepang yang lebih luas.

Melalui pendekatan studi visual narrative yang dikemukakan oleh Trischa Goodnow (2018), penelitian ini menganalisis bagaimana elemen-elemen visual seperti ekspresi wajah, warna, pencahayaan, serta framing kamera membentuk representasi karakter dan menyampaikan makna emosional tertentu. Pendekatan ini berakar pada teori komunikasi visual, dimana visual tidak sekadar elemen estetika, tetapi berfungsi sebagai sistem tanda yang mampu menyampaikan pesan sosial dan kultural melalui bentuk, warna, serta komposisi gambar (Goodnow, 2020). Dalam konteks anime, penggunaan elemen visual tersebut dapat dilihat sebagai strategi naratif untuk mengonstruksi emosi penonton dan memperkuat karakterisasi tokoh. Setiap detail visual, mulai dari arah pandangan mata, intensitas warna, hingga gerak tubuh karakter, memiliki fungsi semiotik yang merepresentasikan kondisi psikologis maupun nilai budaya yang melekat pada karakter Kaoruko Waguri. Teori visual narrative juga menggaris bawahi bagaimana visual menjadi “bahasa kedua” dalam komunikasi media yang membentuk persepsi dan makna melalui tanda-tanda yang diinterpretasikan oleh penonton. Dengan demikian, visual tidak hanya dipahami sebagai pelengkap narasi, tetapi sebagai struktur utama yang membangun makna dalam sebuah teks media. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa visual communication di abad ke-21 telah mendominasi cara manusia berinteraksi dan memahami dunia, sehingga pendekatan visual narrative menjadi penting dalam membaca karya animasi yang sarat makna simbolik (Goodnow, 2020).

Selain itu, teori mitos kecantikan dari Naomi Wolf (1990) memperkuat analisis terhadap bagaimana konstruksi sosial mengenai kecantikan perempuan direpresentasikan dalam karakter Kaoruko Waguri. Wolf menegaskan bahwa standar kecantikan yang dibentuk oleh media dan budaya populer sering kali berfungsi sebagai alat kontrol sosial terhadap perempuan, menanamkan keyakinan bahwa nilai seorang perempuan diukur dari daya tarik fisiknya, bukan dari kemampuan atau kepribadiannya (Wolf, 1992). Dalam konteks anime Jepang, fenomena ini tercermin dalam penggambaran karakter perempuan yang ideal secara visual berkulit cerah, berwajah halus, dan bersikap lembut yang menanamkan pesan tentang bagaimana perempuan “seharusnya” tampil di hadapan masyarakat. Meskipun Kaoruko Waguri merepresentasikan keanggunan dan kelembutan khas perempuan Jepang, anime ini juga menunjukkan sisi paradoks di mana kecantikan dan kelembutan tersebut justru menjadi kekuatan yang menegaskan kemandirian serta integritas moral tokohnya, bukan sekadar

daya tarik visual semata. Pendekatan ini sangat relevan dalam menganalisis karakter Kaoruko Waguri dalam anime *Kaoru Hana Wa Rin To Saku*, karena karakter Kaoruko dibangun melalui berbagai tanda visual dan tekstual, seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, busana, warna dan dialog yang menampilkan simbol-simbol dengan makna literal dan makna kultural.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Kaoruko Waguri merupakan salah satu tokoh utama pada anime *Kaoru Hana Wa Rin To Saku* yang digambarkan sebagai gadis cantik berambut hitam panjang keunguan, bermata gelap, dan bertubuh mungil. Pada bagian pembahasan ini, karakter Kaoruko akan dianalisis dengan lebih mendalam untuk mengungkap bagaimana karakter ini dibangun secara visual melalui estetika dan naratif. Karakter Kaoruko Waguri dianalisis berdasarkan ruang lingkup budaya Jepang sebagai representasi kecantikan dan feminisme. Analisis dilakukan dengan menspesifikasikannya menjadi 3 jenis pembahasan untuk mempermudah pemaparan, yaitu analisis estetika, representasi kecantikan dan analisis visual narrative. Setiap sub bab saling berkaitan untuk menelaah pembentukan dan makna pada karakter Kaoruko Waguri melalui tanda-tanda visual narrative dalam anime.

Visual Estetika Karakter Kaoruko Waguri

Dalam menganalisis visual estetika karakter Kaoruko Waguri difokuskan pada tiga bagian visual yaitu wajah, rambut dan pakaian yang digunakan untuk mengetahui makna pada katakter. Ketiga bagian tersebut merupakan hal paling penting dalam membangun setiap karakter anime. bagian wajah, rambut dan pakaian pada anime juga menjadi pembeda dari karakter-karakter lain. Kepribadian seseorang sangat erat kaitannya dengan wajah karena digunakan sebagai media penyampaian informasi terkait watak seseorang (Natasya Maghfiratika Riznadya1, 2022). Rambut dianggap sebagai sebuah mahkota khususnya bagi perempuan (Natasya Maghfiratika Riznadya1, 2022). Oleh karena itu, bagian rambut sangat penting untuk menilai estetika karakter Kaoruko Waguri. Pakaian tidak hanya berfungsi sebagai

penutup tubuh tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan kedudukan, peran, sifat dan kemampuan seseorang (Rosenbusch et al., 2021). Analisis visual estetika Kaoruko Waguri dengan menggunakan tiga bagian visual seperti wajah, rambut dan pakaian dapat memberikan informasi dan petunjuk seperti apa sebenarnya karakter Kaoruko Waguri (Wibowo, 2024).



Gambar 1. Visual Wajah Kaoruko Waguri
(Sumber: Anime Kaoru Hana War In To Saku)

Karakter Kaoruko Waguri memiliki visual wajah yang cenderung berbentuk bulat, mata besar serta hidung dan mulut yang kecil dan tipis. Bentuk bulat sering dikaitkan dengan bentuk alam. Dalam estetika kawaii, bentuk bulat dikatakan sebagai sesuatu yang cantik, polos dan ceria (Febryanti, 2014). Ciri wajah bulat karakter Kaoruko Waguri yaitu pada ukuran panjang dan lebar kedua sisi wajahnya yang hampir sama dengan garis rahang membentuk sudut halus yang memberikan kesan lembut, ramah dan empati, sesuai dengan penggambaran karakter Kaoruko pada anime tersebut. Mata yang besar dapat menjadi fokus utama dalam mengekspresikan karakter Kaoruko Waguri sehingga emosi yang dirasakan oleh dapat terhubung dengan penontonnya (Wibowo, 2024). Namun dari segi estetika, mata yang besar dan bulat sering kali digambarkan sebagai sesuatu yang cantik dan murah hati. Mata Kaoruko Waguri yang dominan berwarna biru gelap keunguan dengan kode warna #131842 merupakan warna mata yang sering di gunakan pada penggambaran karakter anime dengan kepribadian kompleks. Walaupun warna mata biru bukan karakteristik dari orang Jepang, tetapi pada penggambaran karakter anime penerapan warna biru biasanya digunakan untuk memberikan sentuhan estetika barat yang eksotis dan lebih menarik secara visual. Hidung kecil dan mulut yang tipis merupakan ciri khas kecantikan alami dari remaja Jepang. Dalam estetika kawaii, wajah pada karakter Kaoruko Waguri merupakan gambaran dari kepolosan, kelembutan, dan ketulusan. Estetika kawaii tidak menekankan pada keindahan ideal klasik, tetapi lebih melihat pada kesan imut, polos dan sederhana (Febryanti, 2014). Fitur wajah Kaoruko tidak hanya menggambarkan keindahan dari segi visualnya saja tetapi juga dari sisi emosi yang dapat menggerakkan perasaan dari penontonnya.



Gambar 2. Visual Rambut Kaoruko Waguri
(Sumber: Anime Kaoru Hana Wa Rin To Saku)

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, warna rambut pada karakter Kaoruko Waguri memiliki kode warna #312A38 yang termasuk kedalam warna ungu gelap. Warna rambut Kaoruko Waguri memiliki nilai estetika tersendiri, dimana warna gelap memiliki kesan yang stabil, tenang dan elegan. Rambut Kaoruko yang berwarna gelap dan panjang dinilai memiliki kecantikan yang alami berdasarkan standar Jepang. Sejak zaman Jepang kuno, rambut yang hitam dan panjang merupakan salah satu simbol kecantikan bagi wanita Jepang Kyo (Noviana, 2017). Warna rambut gelap juga menunjukkan bahwa penggambaran Kaoruko Waguri tidak ditonjolkan dengan berlebihan tetapi tetap dapat membuatnya menjadi fokus utama karena kombinasi elemen visual yang cocok dipadukan dengan karakternya. Kaoruko Waguri awalnya memiliki gaya rambut lurus tetapi ia mencoba mengganti gaya rambutnya agar terlihat lebih mengembang dan bergelombang seperti Gambar 2. Walaupun demikian perubahan gaya rambut Kaoruko justru membuat visualnya menjadi lebih elegan dan harmonis, ditambah lagi dengan aksesoris bando yang digunakan semakin menambah nilai estetika pada visual Kaoruko Waguri. Sesuai dengan pendapat Dra. Artini Kusmiati, bahwa estetika merupakan keindahan yang dapat dirasakan apabila elemen-elemen yang membangun objek tersusun dengan selaras dan harmonis (Wijayanti & Sn, n.d.). Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan gaya rambut yang pas dalam konteks visual Kaoruko Waguri mampu menciptakan sebuah nilai estetika baru yang dapat dirasakan oleh penontonnya.



Gambar 3. Visual pakaian Kaoruko Waguri
(Sumber: Pinterest)

Visual karakter Kaoruko Waguri umumnya digambarkan menggunakan seragam sekolah berwarna pink gelap dengan kode #C5838F yang termasuk ke dalam warna dingin karena pigmen warna pada pakaian seragam Kaoruko lebih dominan warna biru dan ungu. Pemilihan warna pink gelap pada seragam dapat diasosiasikan sebagai ketenangan dan kelembutan dengan nuansa bunga yang sejuk. Warna pada seragam Kaoruko juga menggambarkan sifatnya yang feminim, lembut dan ceria. Perempuan yang memiliki sifat feminim cenderung lebih menyukai warna-warna hangat, pastel dan warna lembut seperti nude, krem (cream/beige), merah muda dan sebagainya (Salma et al., 2023). Desain seragam sekolah dengan lengan panjang dan rok selutut juga menciptakan kesan keteraturan dan disiplin yang membuat karakter Kaoruko Waguri menjadi lebih mudah dikenali. Selain seragam sekolah, pakaian sehari-hari Kaoruko juga digambarkan dengan sederhana, tertutup dan tidak mencolok. Pakaian-pakaian tersebut merupakan pakaian kasual dengan desain longgar sehingga tidak terlalu memperlihatkan lekuk tubuh karakter. Penggunaan pakaian yang tertutup biasanya digambarkan sebagai karakter yang polos dan sederhana, hal ini sangat berbeda dengan karakter lain yang digambarkan dengan menonjolkan lekuk tubuh dengan pakaian terbuka yang biasanya memiliki sifat impulsif dan berani (Persada, 2023). Dalam estetika kawaii pakaian dan sifat dari Kaoruko merupakan penggambaran dari budaya populer Jepang yakni burriko yang merupakan istilah untuk wanita yang bertingkah laku seperti anak-anak dengan ciri khas pakaian berenda, rok selutut atau lebih, menggunakan stoking panjang, serta menggunakan warna-warna yang cerah (Febryanti, 2014). Secara keseluruhan nilai estetika Kaoruko Waguri lebih menekankan pada sifat aslinya yang polos, lembut dan ceria, digambarkan melalui gaya berpakaian yang tertutup dengan warna netral dan tidak mencolok. Hal ini sejalan dengan estetika menurut Plato yang mengatakan bahwa keindahan pada diri seseorang merupakan penggambaran dari watak aslinya (Wijayanti & Sn, n.d.).

Berdasarkan tanda-tanda dari hasil analisis di atas, karakter Kaoruko Waguri di bangun dengan visual yang stabil dan teratur sebagai representasi remaja Jepang. Visual wajah, rambut dan pakaian Kaoruko Waguri sesuai dengan nilai estetika kawaii karena menampilkan karakter remaja Jepang yang polos, cantik, sederhana, dan tenang. Hal ini menunjukkan bahwa Kaoruko Waguri memang sengaja digambarkan sebagai karakter polos yang jujur dengan perasaannya. Secara keseluruhan, penggambaran karakter Kaoruko tersusun dari berbagai aspek, mulai dari elemen-elemen visual berupa tampilan fisik sampai kepribadiannya yang membentuk kesatuan selaras sehingga menciptakan sebuah nilai estetika tersendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Effendy (1993) yang mengatakan bahwa estetika terbentuk dari gabungan pola-pola tertentu yang dapat menimbulkan keindahan (Wijayanti & Sn, n.d.). Kaoruko Waguri adalah gambaran dari kepolosan, ketenangan dan kesederhanaan yang menunjukkan bahwa strategi visual berperan penting dalam membangun emosi dari sebuah anime yang tidak hanya berfungsi sebagai estetika, namun juga sebagai penyampaian pesan dan makna dalam cerita.

Representasi Kecantikan Karakter Kaoruko Waguri

Pembahasan mengenai representasi kecantikan dilakukan dengan mengkaji tanda visual yang membangun karakter Kaoruko Waguri. Analisis dihubungkan dengan teori representasi Stuard Hall yang menyatakan bahwa representasi tidak hanya merefleksikan sebuah kenyataan, tetapi juga merupakan proses menciptakan dan menyusun makna melalui bahasa, tanda, dan praktik sosial budaya (Aqilla, 2025). Untuk memperkuat pemaknaan terkait karakter Kaoruko Waguri, teori mitos kecantikan dari juga digunakan sebagai alat bantu yang kompleks untuk menganalisis standar kecantikan yang di bangun pada karakter tersebut. Analisis dilakukan dengan memperhatikan beberapa tanda pada karakter Kaoruko Waguri yang meliputi tampilan fisik, dan kebiasaan karakter.



Gambar 4. . Tampilan Fisik Kaoruko Waguri
(Sumber: Anime Kaoru Hana War In To Saku)

Kaoruko Waguri digambarkan sebagai gadis remaja dengan postur tubuh pendek dengan tinggi badan hanya sekitar 148 cm yang membuatnya terlihat seperti remaja SMP. berdasarkan data pada iroamly.com, tinggi badan rata-rata Wanita Jepang pada usia 15-24

tahun adalah 158,7 cm, namun generasi muda cenderung lebih tinggi karena faktor nutrisi dan perawatan yang lebih memadai (Gomez, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa Kaoruko Waguri sebenarnya tidak sesuai dengan standar tinggi badan orang Jepang pada umumnya, dibandingkan dengan Subaru Hoshina, sahabatnya yang memiliki tinggi badan sekitar 172 cm, badan ramping dan secara keseluruhan visualnya terlihat proporsional. Dalam teori mitos kecantikan oleh Naomi Wolf menjelaskan bahwa kecantikan bukanlah konsep alami dan netral tetapi merupakan standar yang diciptakan oleh masyarakat sebagai alat kontrol sosial terhadap perempuan dan dapat berubah sesuai budaya dan zamannya sehingga dinilai tidak bersifat mutlak (Wolf, 1992). Hal ini menunjukkan bahwa karakter Kaoruko Waguri membantah mitos tersebut karena walaupun secara visual Subaru Hoshina lebih mendekati standar kecantikan perempuan ideal pada umumnya, tetapi Kaoruko Waguri justru diposisikan sebagai karakter utama pada anime Kaoru Hana Wa Rin To Saku dan bahkan berhasil menduduki peringkat pertama sebagai karakter Wanita paling digemari pada summer 2025 di platform My Anime List dan Anitrendz. Ini semakin memperkuat bahwa standar kecantikan seorang perempuan akan berubah sering berjalannya waktu dan budaya populer yang berkembang, dimana daya tarik perempuan tidak hanya dilihat dari standar tampilan fisik dominan. Jika dinilai berdasarkan pada tinggi badan, Kaoruko Waguri memang tidak merepresentasikan ciri khas orang Jepang, tetapi ia lebih menekankan pada pembawaan yang imut, tenang, lembut dan elegan sehingga kecantikannya terbilang masih pada standar feminis Wanita ideal. Oleh karena itu, karakter Kaoruko Waguri membentuk sebuah representasi kecantikan yang menentang mitos tersebut, dimana standar kecantikan perempuan diciptakan oleh masyarakat, tetapi dari segi visual, karakter Kaoruko tidak sepenuhnya menentang mitos tersebut, contohnya pada ciri khas Kaoruko dengan kulit putih dan mata besar. Kedua hal tersebut masih termasuk kedalam teori mitos kecantikan, sehingga posisi karakter Kaoruko Waguri bisa dikatakan menentang namun bisa juga menegosiasikan standar kecantikan perempuan dalam masyarakat pada budaya populer Jepang.



Gambar 5. Pakaian Tradisional Jepang Yukata Dan Budaya Ojigi Pada Karakter Kaoruko Waguri
(Sumber: Anime Kaoru Hana War In To Saku)

Stuard Hall menjelaskan dalam teorinya bahwa representasi merupakan pemaknaan suatu tanda berupa gambar, suara, maupun simbol visual yang berdasarkan pada kesepakatan budaya tertentu dan tidak bersifat tetap (Alexander et al., n.d.). Dalam merepresentasikan

karakter Kaoruko Waguri menggunakan teori Stuard Hall ini mencakup pada busana dan gestur tubuh karakternya. Pada gambar 5, dapat diperhatikan bahwa Kaoruko Waguri menggunakan *yukata* dan melakukan kebiasaan *ojigi* yang mencerminkan karakter wanita ideal Jepang. *Yukata* merupakan pakaian tradisional Jepang yang biasanya digunakan pada musim panas (AYYUB et al., 2023). Penggunaan *yukata* mendukung representasi kecantikan tradisional wanita Jepang yang memberikan kesan sederhana namun tetap menonjolkan sisi feminim dari Kaoruko Waguri. Dalam pemikiran Stuard Hall, pakaian Kaoruko berupa *yukata* berperan sebagai bahasa budaya yang membangun sebuah makna mengenai standar perempuan ideal Jepang yang anggun dan elegan dengan tetap menonjolkan nilai adat dan sosialnya. Gambar 5 juga menampilkan gestur Kaoruko yang melakukan *ojigi* yaitu gerakan membungkuk yang biasanya dilakukan untuk memberi salam, berterima kasih atau meminta maaf (Mulyadi, 2017). Dalam animenya, Kaoruko sering melakukan *ojigi* untuk meminta maaf atau berterima kasih. Hal ini merepresentasikan nilai kesopanan, rendah hati dan kontrol diri yang kental dengan budaya Jepang. Stuard Hall memandang hal ini sebagai penerapan nilai sosial budaya Jepang yang dimaknai secara bersama bukan sebagai perilaku personal dari karakter Kaoruko. Dalam teori mitos kecantikan Naomi Wolf, *ojigi* dan *yukata* memperlihatkan bahwa mitos kecantikan tidak hanya representasikan berdasarkan pada standar fisik, tetapi dalam budaya Jepang mitos ini digambarkan melalui pendalaman pada nilai sikap dan lambang tradisi. Mitos kecantikan juga menitikberatkan pada perilaku perempuan yang harus sesuai dengan harapan masyarakat, sehingga kebebasan perempuan semakin ditekan (Wolf, 1992). Kecantikan pada perempuan dipandang apabila mematuhi standar kesopanan, rendah hati sekaligus penampilan fisik yang sesuai dengan karakter feminim wanita ideal pada umumnya. *Ojigi* dan *yukata* dapat direpresentasikan sebagai bentuk kecantikan wanita yang dibatasi oleh budaya dan norma sosialnya, dapat dilihat dari penggambaran Kaoruko Waguri yang tidak hanya menonjolkan nilai kecantikan dari tampilan visualnya, tetapi juga pada perilakunya yang sopan dan lemah lembut.

Visual Narasi Karakter Kaoruko Waguri

Pada teorinya, Trischa Goodnow menjelaskan bahwa sebuah gambar tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi semata, tetapi sebagai medium naratif yang dapat dimaknai karena menurutnya setiap gambar memiliki cerita tersendiri (Goodnow, 2020). Oleh karena itu, visual narrative Kaoruko Waguri akan dianalisis berdasarkan framing, sudut pandang dan efek pencahayaan yang digunakan dalam penggambaran karakter Kaoruko Waguri. Framing adalah penempatan objek yang menjadi data tarik utama (point of interest) agar pusat pandangan tertuju ke arahnya yang meliputi batas gambar, jarak, ketinggian, dan pergerakan kamera (Erlyana & Setiawan, 2019). Dalam artikel Pratista, penggunaan sudut pandang kamera (angle) bertujuan untuk menekankan visual karakter Kaoruko Waguri. Adapun macam-macam jarak penggambaran objek dalam sebuah adegan dibagi menjadi tujuh, yaitu Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Long Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up dan Extreme Close Up (Abdussalam, 2019).



Gambar 6. Visual Naratif Pengenalan Tokoh Kaoruko Waguri Pada Episode Pertama
(Sumber: Anime Kaoru Hana War In To Saku)

Pada episode pertama dalam animenya, adegan memperlihatkan Kaoruko Waguri yang sedang duduk menikmati makanannya. Gambar 6 memperlihatkan posisi karakter berada di tengah frame dengan menggunakan high angle shot yaitu sudut pandang kamera yang diambil dari atas. Framing pada gambar tersebut menunjukkan bahwa Kaoruko Waguri ditempatkan sebagai fokus utama (point of interest), sedangkan penggunaan high angle shot diperuntukan untuk memberikan gambaran awal kepada penonton tentang tokoh Kaoruko Waguri. berdasarkan shot tersebut menunjukkan bahwa Kaoruko Waguri digambarkan sebagai seorang gadis remaja yang sangat suka makan, dapat dilihat dari banyaknya piring kosong pada meja didepannya. High angle shot juga sangat membantu dalam menggambarkan karakter Kaoruko Waguri yang imut, polos dan mungil. Hal ini sesuai dengan fungsi awal high angle shot kamera menurut Thompson, yaitu untuk memberikan penekanan kepada penonton bahwa objek pada layer digambarkan lebih lemah, mungil, atau berada dalam tekanan tertentu (Abdussalam, 2019).



Gambar 7. Visual Naratif Penggambaran Karakter Kaoruko Waguri Pada Pencahayaan Dan Angle
(Sumber: Anime Kaoru Hana War In To Saku)

Pada gambar di atas Kaoruko Waguri di gambarkan menggunakan extream close up yaitu pengambilan gambar dari jarak sangat dekat yang menampilkan bagian mata Kaoruko kemudian berpindah menjadi medium close up yang menampilkan visual Kaoruko dari dada sampai kepala. Adegan tersebut diambil pada saat tokoh Rintaro membayangkan Kembali sosok Kaoruko Waguri sebagai orang yang memperlakukannya dengan baik dan berbeda dari orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari pengambilan gambar visual mata

kaoruko dengan *extream close up* adalah untuk menekankan ketulusan dan kerendahan hatinya. Sedangkan perpindahan *angle* gambar Kaoruko ke *medium close up* adalah untuk memperjelas detail karakternya. Efek angin yang membuat rambut Kaoruko terkibas dan pencahayaan serta warna-warna yang *soft* pada *background*, secara naratif menggambarkan bahwa moment tersebut memiliki nuansa cerita yang dalam. Dalam teori *visual narrative* Trischa Goodnow, penggambaran visual tetap memiliki makna dan cerita meskipun tidak dilengkapi dengan teks atau dialog (Goodnow, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, karakter Kaoruko Waguri dalam anime *Kaoru Hana wa Rin to Saku* dibentuk melalui konstruksi visual naratif yang merepresentasikan kecantikan perempuan Jepang modern. Temuan ini sekaligus menjawab kesenjangan penelitian sebelumnya yang cenderung hanya berfokus pada aspek estetika visual, tanpa mengkaji fungsi visual sebagai pembentuk makna karakter. Melalui pendekatan visual Narrative Trischa Goodnow, penelitian ini menunjukkan bahwa elemen visual seperti ekspresi wajah, warna, pencahayaan, framing, dan sudut pandang kamera tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai perangkat naratif yang membangun makna karakter secara mendalam. Visual Kaoruko Waguri ditampilkan dengan estetika *kawaii* yang polos, lembut, namun tetap elegan. Selanjutnya, dalam perspektif representasi Stuart Hall, karakter ini merefleksikan nilai-nilai budaya Jepang seperti kesopanan dan kerendahan hati yang dimaknai melalui simbol visual, seperti penggunaan busana tradisional *yukata* dan gestur *ojigi*. Hal ini menunjukkan bahwa kecantikan tidak hanya direpresentasikan melalui aspek fisik, tetapi juga melalui perilaku dan praktik sosial budaya. Selain itu, berdasarkan teori mitos kecantikan Naomi Wolf, Kaoruko Waguri berada pada posisi ambivalen, yaitu merepresentasikan standar kecantikan feminin melalui ciri fisik seperti kulit putih dan mata besar, namun sekaligus menegosiasikannya melalui tinggi badan yang tidak ideal. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa visual dalam anime berfungsi sebagai medium komunikasi budaya yang tidak hanya menyampaikan estetika, tetapi juga membentuk makna, identitas, dan konstruksi kecantikan perempuan yang bersifat dinamis serta kontekstual dalam masyarakat Jepang kontemporer.

REFERENSI

1, B. (2018). Bab I Pendahuluan *باحض خ*. *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.

Abdussalam, M. I. (2019). *FRAMING SEBAGAI PEMBANGUN BAHASA VISUAL DALAM SINEMATOGRAFI FILM CERITA " MASAKAN EYANG " SKRIPSI PENCIPTAAN SENI*.

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>

Akbar, K. M., Hanief, L., & Alif, M. (2018). Semangat Nasionalisme Dalam Film (Analisis Isi Kuantitatif Dalam Film Merah Putih). *ProTVF*, 1(2), 125. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v1i2.19872>

Alexander, C., Andrew, M., Bosweli, D., Braham, P., Calderwood, D., Cooper, J., Feras, M., Hall, S., Hamüton, P., & Morley, D. (n.d.). *Cultural Representations and Signifying Practices*.

Anak, K. N. P. E. S. K. (2008). Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia. *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57, 21(1), 33–54*. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Aqilla, B. W. (2025). KUNJUNGAN ISHOWSPEED SEBAGAI SARANA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM WACANA NETIZEN INTERNASIONAL. *Jurnal Penelitian Komunikasi, 05(04), 104–115*.

AYYUB, I., NOVIANA, F., & FADLI, Z. A. (2023). *Pengenalan pakaian tradisional jepang yukata. III(2), 38–43*.

Biasini, N., & Wijayanti, S. (2021). Representasi Feminisme Dalam Karakter Pahlawan Perempuan Captain Marvel. *Widyakala: Journal of Pembangunan Jaya University, 8, 17*. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v8i0.393>

Dwishintaria, J., & Suparman, M. Y. (2024). Perbedaan Konsep Diri Penggemar Anime Antara Cosplayer dan Non-Cosplayer. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(1), 4137–4146*. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APerbedaan>

Erlyana, Y., & Setiawan, D. (2019). ANALISIS KOMPOSISI FOTOGRAFI PADA FOTO EDITORIAL “ ELEPHANTS “ KARYA STEVE MCCURRY. 2, 71–79.

Febryanti, R. (2014). *Konsep_Kawaii_pada_tokoh_Momoko_dalam_film_Shimotsuna_Monogatari_full.pdf*.

Gomez, M. (2025). *Terbaru: Rata-Rata Tinggi Badan di Jepang - Data, Perbandingan & Lainnya*. Iroamly.Com. <https://www.iroamly.com/japan-travel/average-height-in-japan.html>

Goodnow, T. (2020). VISUAL RHETORIC Theory, Method, and Application in the Modern World. In *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*.

Juanda, M. R. (2023). ANALISIS VISUAL KARAKTER SHINCHAN DALAM EPISODE.

Lusaka, I. Z., Lukitasari, E. H., & Wibowo, Y. (2024). Analisis Karakter Pada Karakter Utama Anime Demon Slayer : Kimetsu No Yaiba. *Canthing, 1–13*.

Mulyadi, B. (2017). BUDAYAMEMBUKUKKAN BADAN (OJIGI)DAN FUNGSINYA DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT JEPANG.

Natasya Maghfiratika Riznadya1, H. A. (2022). Analisis Karakter Pangeran Bojji Dalam Anime Ousama Ranking. *Jurnal Barik, 3(3), 102–113*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

NOVIANA, T. H. (2017). STANDAR KECANTIKAN PEREMPUAN JEPANG DALAM IKLAN KOSMETIK SHISEIDO.

Persada, U. D. (2023). *Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang. 06(01)*.

Rosenbusch, H., Aghaei, M., Evans, A. M., & Zeelenberg, M. (2021). human and machine prediction. *Journal of Computational Social Science, 4(2), 479–501*. <https://doi.org/10.1007/s42001-020-00085-6>

Safsafubun, A. C., Ardiansyah, D. R., Veronica, M., & Duthatmaja, A. (2024). Modul Pembelajaran METODE PENELITIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. [Hhttps://jurnal.intekom.id/index.php/Ijema](https://jurnal.intekom.id/index.php/Ijema).

Salma, G., Bandung, U. M., Kidul, C., & Bandung, K. (2023). *Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri dan Karakter Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bandung. 94–103*.

Sugiyono. (2020). *Penegertian Observasi. 28(2), 16*.

Suprayogo, Imam, & Tobroni. (2014). Metodologi Penelitian Agama. *Metodologi Penelitian, 102*.

Syahrana, K. M., Studi, P., Komunikasi, I., Yogyakarta, U. M., Sukmawardani, R. R., Studi, P., Komunikasi, I., Yogyakarta, U. M., Subaldan, P., Studi, P., Komunikasi, I., & Yogyakarta, U. M. (2022). *Representasi Perempuan Jepang sebagai Standar dalam Iklan Shinzui Body Lotion Edisi Tahun 2015*. 3(1), 1–10.

Wibowo, M. C. (2024). *Desain karakter tokoh animasi*.

Wijayanti, L., & Sn, M. (n.d.). *Mata Kuliah Estetika Kriya*.

Wolf, N. (1992). The beauty myth: how images of beauty are used against women. In *Choice Reviews Online* (Vol. 29, Issue 05). <https://doi.org/10.5860/choice.29-3031>

Yamane, T. (2020). [Http://Dx.Doi.Org/10.25139/Ayumi.V7I1.2808](http://Dx.Doi.Org/10.25139/Ayumi.V7I1.2808). 7, 68–82.

Zaini Miftach, Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., Ulfiah, Z., Stocks, N., Sholikhah, A., Rinaldi Munir, Lubis, R., Kusuma, A. D. I., Daien, A., Jihad, B. M., Biasa, P. D., & Pengantar, S. (2017). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>