

Analisis Semiotika Representasi Kepribadian Karakter Pada *Series Anime Horimiya*

Semiotic Analysis of Character Personality Representation in Horimiya Anime Series

Syaikh Rezon Satria Perdana¹, Muadz²

¹⁻²Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia
E-mail: rezonsatria@gmail.com¹

Artikel Info	ABSTRAK
Diterima: 22 Januari 2025 Disetujui: 5 Juni 2025 Diterbitkan: 25 September 2025 Hal. 1-15	Series anime Horimiya menceritakan tentang kehidupan Izumi Miyamura dan Kyouko Hori sebagai karakter utama. Kepribadian kedua karakter tersebut bertolak belakang dengan kehidupan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepribadian karakter utama <i>series anime</i> Horimiya, Izumi Miyamura dan Kyouko Hori. Pada penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske, data yang digunakan adalah <i>series anime</i> Horimiya dan literatur lain yang mendukung penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menonton dan mencatat setiap adegan yang berhubungan dengan tema penelitian kemudian dianalisis dengan tiga bidang studi utama semiotika Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi oleh John Fiske
Kata Kunci: <i>Representasi Kepribadian; Anime Horimiya; Semiotika John Fiske.</i>	
Keywords: <i>Personality Representation; Anime Horimiya; John Fiske Semiotics.</i>	ABSTRACT <i>The Horimiya anime series tells about the lives of Izumi Miyamura and Kyouko Hori as the main characters. The personalities of the two characters are in contrast to life at school. This study aims to determine the personality of the main characters of the Horimiya anime series, Izumi Miyamura and Kyouko Hori. This research is qualitative with John Fiske's semiotic approach, the data used is the Horimiya anime series and other literature that supports the research. The data collection technique was carried out by watching and recording every scene related to the research theme and then analyzed with the three main fields of study of semiotics Level of Reality, Level of Representation, and Level of Ideology by John Fiske.</i>

PENDAHULUAN

Animasi atau kartun dianggap sebagian besar masyarakat sebagai tayangan hiburan semata bagi anak-anak, pada umumnya tayangan kartun atau animasi biasanya dipertontonkan untuk anak-anak. Budaya asing adalah salah satu contoh dari perkembangan zaman yang masuk ke Indonesia, anime adalah salah satu contoh budaya Jepang yang masuk ke Indonesia yang akhirnya merubah pola perilaku dan kebiasaan masyarakat Indonesia menjadi penasaran dan mulai menggemari anime. Jepang merupakan negara asal dari film animasi atau yang sering disebut dengan anime, yang dalam bahasa Inggris berasal dari kata *animation*.

Penayangan anime kerap disiarkan rutin melalui stasiun televisi dan banyak akses menonton melalui platform *streaming* film secara *online* membuat film anime tidak hanya menjadi tontonan

anak-anak melainkan kalangan dewasa juga tertarik menonton film anime. Dalam pembuatan film anime biasanya sering diadaptasi dari novel, cerpen, dan komik atau manga. Manga adalah istilah Jepang dari komik. Manga merupakan bentuk seni grafis yang berasal dari Jepang dan memiliki beragam gaya dan genre yang berbeda.

Penulis pada penelitian ini tertarik dalam meneliti series anime Horimiya yang merupakan adaptasi dari komik karya Hiroki Adachi dan Daisuke Hagiwara. Sebelum manga Horimiya dibuat menjadi *anime series*, manga ini telah dibuat OVA terlebih dahulu pada tahun 2012. Manga ini kemudian diadaptasi menjadi *anime series* pada tahun 2021.

Horimiya (ホリミヤ) adalah judul dari *anime series* ini dengan jenis *anime slice of life* dengan nuansa komedi romantis. Manga ini diadaptasi oleh Daisuke Hagiwara bersama Hiroki Adachi yang memiliki nama samaran Hero. *Anime series* Horimiya diproduksi oleh CloverWorks dengan Masashi Ishihama sebagai sutradara.

Season pertama anime Horimiya tayang tanggal 10 Januari 2021 - 4 April 2021 untuk pertama kalinya di Jepang, yang memiliki 13 episode, dan *season* kedua tayang perdana pada tanggal 1 Juli 2023 – 23 September 2023 dengan 13 episode yang sama dengan *season* sebelumnya. *Series Anime* Horimiya dapat ditonton secara mudah pada aplikasi *streaming online* seperti WeTV, CrunchyRoll, Prime Video, dan Bstation.

Horimiya mendapat nilai 8.20 yang dinilai oleh 857.522 pengguna dari 1.411.721 anggota *website* My Anime List, di *website* IMDB mendapatkan nilai 7.8/10 dari 1,7 ribu pengguna, dilansir melalui laman duniagames.co.id (Putri, 2023), Horimiya mendapatkan penghargaan pada ajang 6th Crunchyroll Anime Awards pada Februari 2022 lalu, *series anime* Horimiya mendapatkan penghargaan *Best Romance Anime* sekaligus karakter utama Izumi Miyamura masuk ke daftar nominasi untuk kategori “Best Boy” pada ajang yang sama.

Hori dan Miyamura merupakan karakter utama anime Horimiya yang merupakan kependekan dari nama karakter tersebut, dengan sifat dan kepribadian yang bertolak belakang yang mereka berdua miliki menjadikan mereka semakin dekat dan memiliki hubungan yang spesial yakni berpacaran. Awal mula kedekatan Hori dan Miyamura bermula dari suatu hari Hori sedang mengerjakan pekerjaan rumahnya, kemudian tiba-tiba adiknya datang, setelah menemui adiknya yang bernama Souta ternyata hidungnya sedang berdarah karena terjatuh, kemudian Hori baru sadar ada seorang pria yang mengantar adiknya setelah pria tersebut ingin berpamitan. Setelah bertatapan Hori terkejut bahwa pria itu adalah Miyamura yang merupakan teman sekelasnya, Hori tidak bisa mengenali karena Miyamura tidak menggunakan kacamata saat seperti di sekolah, dan sedang menggunakan tindik di telinganya serta mengenakan ikat rambut.

Anime Horimiya tidak hanya mengisahkan kisah asmara Izumi Miyamura dan Kyouko Hori, namun juga menceritakan tentang kehidupan sosial kedua karakter utama tersebut dengan Hori yang memiliki masalah pengabaian yang mendalam karena orang tuanya yang gila kerja memaksanya untuk tumbuh menjadi wanita yang tegas dan keras demi mengurus Souta adik laki-lakinya dan pekerjaan rumah tangga menggantikan peran orang tua yang sedang bekerja meskipun kehidupan sekolahnya sibuk. Hori mengambil peran ini dengan dedikasi, menunjukkan rasa tegas dan tanggung jawabnya yang kuat. Kemudian Miyamura yang pendiam karena latar belakangnya yang tragis dan depresinya datang dari lingkungan sekolah karena perundungan.

Miyamura berjuang melawan depresi yang begitu parah sehingga ia tidak yakin apakah hidupnya layak dijalani, kemudian Miyamura kemudian menambahkan tindikan di telinga dan bibirnya menggunakan peniti dan mentato di sisi kiri tubuhnya sebagai bentuk kekecewaan pada kehidupan sekolahnya. Anime Horimiya juga mengajarkan pentingnya penerimaan dan pengertian untuk memahami sebuah kepribadian orang lain, dengan Karakter Hori yang kesepian ayah dan ibunya tidak ada karena sibuk bekerja mempengaruhi waktu untuk bersama. begitu juga dengan tekanan sosial yang di dapat Miyamura terutama di lingkungan sekolah membuatnya kesulitan berbicara karena rasa takut dan tidak percaya diri.

Disebutkan bahwa film adalah media yang efektif untuk menyampaikan komunikasi dan dapat menyampaikan pesan yang terdapat pada film. Dengan alur cerita dan motif yang menarik,

serta suara yang mendukung dan ekspresi wajah yang menarik dari para aktornya, film juga menggunakan visual yang luar biasa. Film tidak hanya memberi Anda hiburan, tetapi mereka juga memberi pelajaran hidup yang berharga.

Seseorang dapat belajar tentang budaya masyarakat yang berbeda dengan menggambarkan emosi yang berbeda-beda. Ini juga memungkinkan mereka untuk menyerap sebagian dari informasi yang terkandung di dalamnya (Madhona & Yenny, 2022). Analisis teks media diperlukan untuk melihat bagaimana representasi dan penyampaian pesan digambarkan dalam sebuah film. Salah satu cara untuk melakukan analisis semiotika adalah dengan menggunakan tanda-tanda yang ada dalam media dan menerjemahkannya ke dalam metode semiotika yang digunakan oleh beberapa tokoh, semiotika John Fiske salah satunya.

Analisis semiotika John Fiske adalah proses representasi realitas dari berbagai objek yang disajikan oleh media dengan proses encode. Media menggunakan bahasa teknis untuk menggambarkan realitas. Ideologi berasal dari kode kode yang terorganisir. Dalam media, peristiwa yang sedang terjadi dikodekan dalam tiga tingkat yaitu level realitas (pakaian, aksesoris, gaya bicara, lingkungan), level representasi (dialog, *angle* kamera), dan ideologi (feminisme, kapitalisme, individualisme) (Vera N. , 2015).

Pada tayangan series anime Horimiya *season* 1 dan 2, masalah sosial yang dialami Miyamura dan Hori yang membuatnya memiliki kepribadian yang berbeda, bagi penonton hal tersebut adalah sebuah kebiasaan dalam masyarakat dan menjadi sebuah kebudayaan. Kebudayaan yang bersifat positif tentu dapat membawa pengaruh yang baik, sedangkan yang negatif tentu saja dapat membawa pengaruh yang buruk bagi masyarakat. Penulis ingin membahas tentang kepribadian karakter Miyamura dan Hori yang ada pada series anime Horimiya. Representasi kepribadian karakter tersebut menarik untuk diteliti jika diteliti menggunakan metode semiotika, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam bagaimana pesan disampaikan melalui representasi dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan judul penelitian “Analisis Semiotika Representasi Kepribadian Karakter Pada Series Anime Horimiya”.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

- a. Tujuan penelitian ini, menggunakan penelitian kualitatif. Lexy J Moeloeng mengutip Bogdan dan Taylor disebutkan bahwa: "penelitian kualitatif menggunakan data-data deskriptif. berupa perilaku yang diamati serta kata-kata tulis dan lisan individu" (Moeloeng, 2016).
- b. Pendekatan kualitatif digunakan pada penelitian ini, yang mana penelitian ini artinya lebih berfokus kepada makna data yang diteliti. Ini karena data yang diteliti adalah data yang sebenarnya (Sugiyono & Lestari, 2021).
- c. Pada penelitian ini penulis menggunakan analisis semiotika model John Fiske. Dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan serta merepresentasikan kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya.
- d.

2. Objek Penelitian

Penelitian ilmiah adalah upaya untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah pada suatu objek penelitian. Pada penelitian ini fokus pembahasan penelitiannya adalah makna representasi kepribadian karakter *series anime* Horimiya yang diperankan oleh Izumi Miyamura dan Kyouko Hori sebagai karakter utama.

3. Jenis Data

a. Data Primer (*Primary Data*)

Data primer adalah sumber data di lapangan yang dapat ditemukan dan memberikan data kepada peneliti secara langsung. Sumber data primer dikumpulkan dari *series anime* Horimiya karena peneliti mendeskripsikan representasi kepribadian karakter

dalam series anime Horimiya. Dengan sumber data primer, peneliti mengumpulkan data untuk mendapatkan penjelasan data penelitian untuk menganalisis permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini.

b. Data Sekunder (*Secondary Data*)

Sumber data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti tersebut. Sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti terdiri dari buku, skripsi, jurnal, dan naskah publikasi yang berkaitan dengan pembahasan penelitian. Sumber data sekunder ini termasuk referensi yang relevan dengan fokus penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penulis dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan data. yakni mencari dan mendapatkan data yang diperlukan menggunakan data yang tersedia. Film atau serial anime, artikel, dan literatur lain yang berkaitan dengan penelitian adalah sumber data dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Pendekatan kualitatif dalam penelitian, analisis data adalah usaha untuk menyusun data, mengelompokkan sebuah data, mengidentifikasi, menentukan pola serta memutuskan hal penting dengan yang tidak penting. Analisis data juga bermanfaat untuk membatasi informasi yang perlu dan tidak perlu disampaikan (Moeloeng, 2016). Analisis dalam penelitian ini menggunakan semiotika model John Fiske, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan pada penelitian ini, peneliti berfokus pada penjelasan simbol atau kode televisi menurut tiga tingkatan John Fiske yaitu ideologi, realitas, dan representasi. Peneliti dengan menggunakan ketiga level tersebut, dapat memeriksa tayangan televisi dan film (Vera, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada *series anime* Horimiya alur ceritanya menggunakan alur campuran, serta pada penentuan kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya season 1 dan 2 akan diidentifikasi melalui tahapan alur mulai dari pengenalan karakter menuju konflik hingga ke resolusi ataupun *ending* cerita dari *series anime* Horimiya tersebut. Horimiya adalah salah satu anime dengan *genre slice of life* dengan paduan komedi romantis yang paling populer dan diapresiasi. *Series anime* Horimiya saat ini sudah memiliki total 2 *season* dengan jumlah 13 episode dari tiap seasonnya.

Ceritanya berkisar pada dua karakter yang kepribadiannya bertolak belakang, Hori seorang gadis yang sangat pandai dalam pelajaran dan hampir semua hal yang dilakukannya dan seorang pria yang dianggap lemah. Seorang gadis cantik bernama Hori yang merupakan siswa terbaik di sekolahnya, jatuh cinta pada seorang penyendiri yang muram bernama Miyamura. Keduanya awalnya tidak saling mengenal tetapi akhirnya bertemu, keduanya kemudian mulai memiliki perasaan romantis satu sama lain.

Izumi Miyamura, teman sekelas Kyouko Hori adalah siswa laki-laki yang pendiam dan dijauhi oleh teman sekelasnya karena dianggap suram tak pernah bergaul dengan teman sekelasnya, Miyamura hanya pergi ke sekolah sendiri dan membaca buku. Sebaliknya Kyouko Hori, adalah siswi yang pintar dan populer. Ketika hari libur, Hori yang sedang membersihkan rumah mendengar bel rumahnya berbunyi saat dia sedang mengerjakan pekerjaan rumahnya. Seorang pria dengan banyak tindakan di wajahnya datang bersama adiknya.

Hori menawarkan untuk masuk, meskipun tampaknya dia seperti preman. Hori baru mengetahui bahwa pria bertindik itu adalah Izumi Miyamura, teman sekelasnya yang terlihat pendiam dan suram di sekolah. Saat mereka berbicara Hori sangat terkejut dengan hal ini, terutama setelah mengetahui bahwa penampilan Miyamura sangat berbeda dari saat dia di sekolah dan saat dia tidak berada di sekolah. Sejak pertama kali bertemu Miyamura di rumahnya, Hori menjadi sangat penasaran dengan kehidupan Miyamura.

Rasa penasaran ini membuat Miyamura dan Hori menjadi lebih dekat satu sama lain dan akhirnya mereka jatuh cinta. Dari penelitian ini, penulis ingin menganalisis makna representasi kepribadian karakter dari anime Horimiya yaitu dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dilihat dari level realitas, level representasi, dan ideologi. Melihat perubahan perilaku karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori berdasarkan lingkup kehidupan sosialnya. Anime Horimiya menggunakan alur campuran baik *season* pertama dan kedua, anime ini secara umum terlihat seperti alur maju, akan tetapi ada adegan *flashback*, alurnya dimulai dari pengenalan sebuah tokoh, kemudian menceritakan kejadian masa lalu, dan diakhiri dengan penyelesaian cerita. Penulis akan menganalisis kepribadian karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori sesuai dengan alur tersebut.

Karakter Izumi Miyamura



Gambar 1. Karakter Izumi Miyamura

Izumi Miyamura merupakan salah satu tokoh utama pada *series anime* Horimiya. Kouki Uchiyama sebagai pengisi suara karakter Miyamura. Miyamura menyembunyikan tindakan dan tato ketika bersekolah, Awalnya dianggap sebagai otaku dan kutu buku yang murung oleh teman-teman sekelasnya, ia juga memiliki kepribadian yang tertutup dan ditandai dengan pakaiannya yang tebal, di luar sekolah Miyamura adalah orang yang sama sekali berbeda dari apa yang dilihat teman kelasnya.

Miyamura adalah orang yang sangat sensitif meskipun terlihat cuek dan sulit untuk mengungkapkan perasaannya. Miyamura dengan berani mengubah penampilannya, menanggalkan rambut gondrongnya dan memakai kacamata, karena dia khawatir reputasi Hori akan ternodai oleh dirinya yang dianggap sebagai seorang pemurung. Namun, banyak orang sekarang menganggapnya menarik dan bahkan menjadi titik balik positif dalam kehidupan Miyamura berkat perhatian ini.

Karakter Kyouko Hori



Gambar 2. Karakter Kyouko Hori

Kyouko Hori adalah salah satu karakter utama dalam seri anime Horimiya. Haruka Tomatsu sebagai pengisi suara karakter Hori seorang siswi SMA yang terlihat sebagai gadis populer dan disukai di sekolahnya. Namun, Hori menjalani kehidupan ganda di mana dia merawat adik laki-lakinya, Souta, dan melakukan semua pekerjaan rumah tangga karena jadwal kerja sibuk orang tuanya.

Meskipun sibuk dengan pekerjaan rumah tangga dan tugas OSIS, Kyouko tetap berhasil menjaga nilai yang bagus di sekolah. Hori juga terlihat memiliki hati yang baik dan dapat

memahami temannya juga keluarganya. Kyouko Hori adalah karakter yang menyenangkan dan dapat dikenali yang berjuang dengan keseimbangan tanggung jawab dan kehidupan sekolahnya.

Sepanjang seri, Kyouko Hori mengembangkan hubungan dekat dengan teman sekelasnya, Izumi Miyamura, yang pada awalnya dikenal karena penampilannya yang muram Hori mulai melihat sisi lain dari Miyamura dan saling mengungkapkan diri mereka yang sebenarnya, yang menuntun pada ikatan yang dalam dan berarti. Hubungan Hori dan Miyamura adalah salah satu elemen kunci dalam seri ini dan ditunjukkan sebagai sumber dukungan dan pemahaman satu sama lain.

1. *Series Anime Horimiya Season 1*

1. Adegan Episode 1 Menit 01.43 – 02.20 Pengenalan Situasi dan Karakter Karakter Izumi Miyamura



Gambar 3. Miyamura sedang Dibicarakan oleh Teman Sekelasnya

Pada adegan tersebut merupakan pengenalan situasi dan karakter Izumi Miyamura, adegan pada episode ini adalah ketika jam pulang sekolah, ponsel milik Hori terjatuh, Miyamura kemudian mengambil dan mengembalikan kepadanya. Pada level realitas penampilan Miyamura terlihat berbeda dengan penampilan temannya di kelas, karakter Miyamura menggunakan blazer warna hitam menutupi seragamnya dan rambut yang panjang serta mengenakan kacamata. Pada level representasi kode perilaku setelah Miyamura mengembalikan ponsel Hori kemudian langsung beranjak keluar kelas, teman sekelasnya menyimpulkan Miyamura sebagai orang yang pemurung seperti otaku, ditunjukkan dengan dialog *“Miyamura selalu murung ya, meski memang selalu seperti itu, dia seperti otaku”*.

Namun pada kenyataannya Miyamura bukanlah seorang otaku, dapat disimpulkan bahwa pada adegan ini kepribadian Miyamura adalah sebagai orang yang pendiam dan pemurung. Level Ideologi Miyamura yang jarang berinteraksi dengan teman sekelasnya menimbulkan banyak perbincangan diantara teman sekelasnya, karena begitu murung Yuki mengatakan Miyamura seperti otaku. Di Jepang, "otaku" sebenarnya berarti seseorang yang menekuni hobi atau kegemarannya, para otaku menarik diri dari kehidupan sosial karena lingkungan mereka tidak mampu memahami dan memahami identitas otaku mereka (Yulian & Sugandi, 2019).

2. Adegan Episode 1 Menit 02.18 – 02.38 Pengenalan Situasi dan Karakter Karakter Kyouko Hori



Gambar 4. Hori sedang Dibicarakan oleh Teman Sekelasnya

Pada adegan tersebut merupakan pengenalan situasi dan karakter Kyouko Hori, adegan pada episode adalah ketika jam pulang sekolah. Pada level realitas kode penampilan Kyouko Hori memiliki rambut coklat panjang bergelombang dengan poni, dan mata besar berwarna coklat

keemasan. Pada level representasi kode perilaku Hori menunjukkan sebagai seorang siswi yang banyak teman, namun Hori juga jarang bermain dengan temannya ketika sepulang sekolah yang ditunjukkan oleh dialog *“Hori, selalu pulang terburu-buru”*, yang membuat temannya menyimpulkan bahwa Hori segera bergegas pulang karena sudah memiliki pacar ditunjukkan oleh dialog *“ya, lagi pula dia begitu populer, tidak mengherankan jika punya pacar”*.

Dapat disimpulkan bahwa pada adegan ini kepribadian Hori adalah seseorang yang cantik dan populer di kalangan siswa-siswi sekolahnya di SMA Katagiri. Level Ideologi Hori adalah orang yang populer di sekolahnya terlebih karena pintar di sekolah dan siswi yang cantik. Sanguinis dijuluki yang terpopuler atau terkenal. Berlawanan dengan sifat plegmatis, orang yang bertipe sanguinis ini sangat terbuka dan banyak bicara (Sutedja, 2016).

- c. Adegan Episode 3 Menit 00.00 – 01.11 Menuju Adanya Konflik Karakter Izumi Miyamura



Gambar 5. Miyamura Dikucilkan Teman Sekelasnya dan Menindik Telinganya

Pembahasan adegan ini merupakan pengungkapan peristiwa yang terjadi kepada Miyamura. Adegan pada episode ini adalah kilas balik pada masa lalu Miyamura ketika duduk di bangku SD dan SMP. Pada level realitas kode penampilan Miyamura ketika SD bersekolah mengenakan kaos dan SMP mengenakan seragam.

Pada kode perilaku lingkup kehidupan sekolah Miyamura dari kecil hingga dewasa belum sepenuhnya berubah, Miyamura masih dicap oleh teman sekelasnya sebagai seorang pemurung dan dianggap tidak sepemikiran dengan mereka dan pada gambar menunjukkan wajah sedih ketika mendengar ucapan dari teman sekelasnya, yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog saat SD *“Miyamura? Tidak mau, dia itu aneh”* dan dialog saat SMP *“tersisa Miyamura lagi? dia terlalu murung, aku tak paham dengan pemikirannya, kelompok manapun terimalah dia”*. Karena hal tersebut Miyamura mulai menindik telinganya, pada adegan yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog Miyamura: *“eh? sakit sekali, sekolah sangat sulit dipahami”*.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah sebagai orang yang introvert, karena kejadian yang dialaminya, Miyamura menindik telinganya menggunakan peniti, mengacu pada hal tersebut selain kepribadian introvert juga menunjukkan kepribadian yang impulsif. Level Ideologi Miyamura adalah kecenderungan untuk bertindak dengan cepat dan tidak terencana sebagai tanggapan terhadap rangsangan internal dan eksternal dengan tanpa mempertimbangkan akibat negatif dari tindakan tersebut dalam (Herman, Hugo, & Duka, 2018).

- d. Adegan Episode 4 Menit 17.55 – 21.20 Menuju Adanya Konflik Karakter Kyouko Hori



Gambar 6. Hori Ketika sedang Sakit Demam

Pembahasan adegan ini merupakan pengungkapan peristiwa yang terjadi kepada Hori yang tidak berangkat karena demam, dengan keadaan yang sama orang tua yang sibuk bekerja, pada level realitas kode penampilan Hori kecil yang mengenakan baju tidur dengan Hori dewasa yang mengenakan seragam SMA. Pada kode perilaku Hori yang masih kecil sering ditinggal ibunya bekerja sehingga berpengaruh pada Hori dengan mengerti atas keterpaksaannya mencoba sabar dan mengerti dengan keadaan agar tidak merepotkan ibunya yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“tidak apa-apa, ayah juga sedang tidak 57 ada, aku tahu pasti ibu bekerja keras, aku sudah bukan anak kecil, aku baikbaik saja hati-hati di jalan ibu”*. dan Hori merangkak terjatuh dari kasurnya bermaksud mengejar Miyamura ditunjukkan dengan kode dialog *“Kenapa? selalu saja seperti ini, kenapa tidak pernah ada? sebenarnya kau mau ke mana?”*.

Bahkan hingga Hori dewasa juga masih ditinggal oleh orang tuanya bekerja sehingga Hori meminta Miyamura dengan perasaan yang disembunyikan untuk jangan pergi meninggalkan Hori yang sedang demam yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“Hori kau bukan ingin berkata ‘kau mau ke mana’ melainkan ‘jangan pergi’ bukan?”*. Hal ini apat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah selain sebagai wanita yang mandiri dan individualis disisi lain Hori yang ketika jatuh sakit, Hori juga membutuhkan perhatian orang tua. Level Ideologi Hori yang individualis orang yang mengutamakan kepentingan pribadi daripada kepentingan bersama. Namun, kita tidak bisa mengatakan bahwa mereka tidak akan terlibat dalam kehidupan sosial (Khalila, 2022).

e. Adegan Episode 13 Menit 20.05 – 02.38 Penyelesaian Konflik Karakter Izumi Miyamura



Gambar 7. Ending Cerita Miyamura

Pada adegan ini merupakan penyelesaian konflik Izumi Miyamura dari *series anime Horimiya Season 1*, Miyamura dan Hori telah lulus dari Sekolah Menengah Atas. Pada level realitas kode penampilan Miyamura bersama Hori berpenampilan rapi dengan seragam saat kegiatan kelulusan SMA ditunjukkan dengan gambar, dan pada kode perilaku terlihat Miyamura menggandeng tangan Hori dengan perasaan bahagia karena setelah sekian lama mengenal Hori, Miyamura menjadi lebih ceria dan tidak takut lagi dengan orang lain ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“jarak kami menjadi dekat, ini pertama kalinya aku sangat dekat dengan seseorang. Menghapus jarak dengan orang lain, sebenarnya pernah membuatku takut, aku sangat takut, Hori”*.

Pada level representasi kode dialog *“karena dirimu yang seperti ini kehidupan menjadi selalu berwarna, aku yang dahulu tak tahu sama sekali tentang orang lain tak pernah tahu bahwa ada dunia yang seperti ini. Terima kasih telah membawaku keluar dari kehidupan lamaku, terima kasih telah bersedia berjanji akan masa depan”* Miyamura mengungkapkan isi hatinya bagaimana kehidupannya berubah setelah bertemu dengan Hori. Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini telah berubah seiring berjalannya waktu semenjak kedekatan hubungannya dengan Hori.

Pada awal pengenalan karakter Miyamura yang dikenal pemurung kini menjadi seseorang yang ceria, dari yang awalnya pendiam mulai dapat berinteraksi satu sama lain dan berusaha bangkit menemukan kepercayaan dirinya. Level Ideologi Miyamura telah menemukan jati dirinya

dengan kebahagiaan yang datang setelah kedekatannya dengan Hori, membuat kehidupannya dengan berdamai dengan diri sendiri dan bangkit dari ketidakpercayaan diri.

f. Adegan Episode 9 Menit 06.16 – 08.57 Resolusi Karakter Kyouko Hori



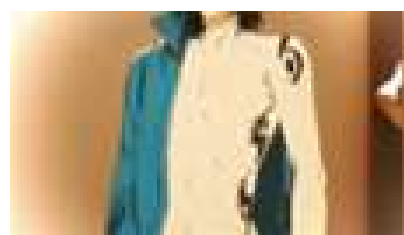
Gambar 8. Hori dan Miyamura Berjalan Bersama Sepulang Sekolah

Pada adegan ini merupakan resolusi dari adegan karakter Kyouko Hori dari *series anime* Horimiya Season 1 yang mana karakter tokoh Hori akan terungkap lebih jelas. Pada level realitas kode penampilan karakter Hori menggunakan seragam sekolah dengan blazer berjalan dengan Miyamura sepulang sekolah yang ditunjukkan dengan gambar di atas. Pada kode perilaku terlihat sepulang sekolah Hori berjalan dengan Miyamura ditunjukkan dengan gambar di atas menunjukkan sifatnya yang ingin dapat perlakuan kasar dari Miyamura dengan melakukan kekerasan berupa tamparan kepada Hori, ditunjukkan pada level representasi kode dialog “*tamparan, tamparan juga boleh*”.

Hori meminta Miyamura karena ketika diperlakukan secara kasar oleh Miyamura, Hori menjadi lebih bersemangat ditunjukkan pada gambar ketika Miyamura menggandeng Hori dengan ekspresi gembira. Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah menunjukkan memiliki kepribadian masokis hal tersebut ditunjukkan dengan dialog di atas dan dengan adegan kekerasan. Level Ideologi Hori memiliki kecenderungan masokis. Masokis adalah kelainan seksual di mana seseorang mendapat kenikmatan seksual karena disakiti atau dikendalikan oleh orang lain (Putri A. R., 2024).

2. **Series Anime Horimiya Season 2**

a. Adegan Episode 1 Menit 05.33 – 06.30 Pengenalan Cerita Karakter Izumi Miyamura



Gambar 9. Adegan Miyamura untuk Menyembunyikan Tato

Pada adegan ini merupakan pengenalan cerita Izumi Miyamura dari *series anime* Horimiya Season 2, adegan ini merupakan kilas balik kegiatan Karya Wisata SMAnya. Pada level realitas kode penampilan Miyamura yang berambut panjang berkaca mata dengan blazer hitam menutupi seragamnya, pada adegan ini merupakan kilas balik ketika SMA Miyamura melaksanakan karya wisata. Pada kode perilaku terlihat Miyamura berusaha menutupi tato tubuhnya, pada awal dialog terlihat dari efek kacamatanya ditunjukkan pada gambar menunjukkan keadaan khawatir karena waktu menunjukkan Miyamura sebagai tim 1 mendapat giliran untuk mandi.

Miyamura meminta bantuan Ishikawa agar Miyamura tidak ikut mandi bersama-sama guna menghindari tato tubuhnya diketahui yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “*tolong aku Ishikawa*”. Karena alasan yang di luar imajinasi wajah panik Miyamura dan Ishikawa

diperlihatkan pada gambar dan ditunjukkan pada kode dialog “*Miyamura, yang kulakukan ini termasuk good job bukan?*”, “*good job lalu good bye*”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah Miyamura kepribadian yang impulsif, selain dengan menindik telinganya menggunakan peniti, Miyamura juga mentato tubuhnya sebagai bentuk ekspresi dirinya dari orang yang pemurung dan pendiam. Namun Miyamura menyembunyikannya di sekolah, dengan tidak memberi tahu siapa pun kecuali Hori dan Ishikawa sebagai orang yang dipercayainya seperti dialog Miyamura meminta bantuan kepada Ishikawa untuk mengalihkan pembicaraan. Level Ideologi Secara tradisional, tato di Jepang dapat dikaitkan dengan mafia Jepang (*yakuza*). Beberapa tempat memiliki larangan tato misalnya onsen, pantai, kolam renang, dan pusat kebugaran, namun, sering kali terdapat alternatif tempat-tempat yang ramah tato (Hout, 2023).

b. Adegan Episode 2 Menit 05.15 – 06.18 Pengenalan Cerita Karakter Kyouko Hori

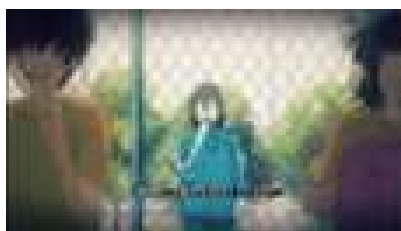


Gambar 10. Hori Berjalan Bersama Miyamura Sepulang Sekolah

Pada adegan ini merupakan pengenalan cerita Kyouko Hori dari *series anime Horimiya Season 2*, adegan ini merupakan adegan sehari sebelum kegiatan festival olahraga. Pada level realitas kode penampilan karakter Hori menggunakan seragam dengan *hoodie* warna abu-abu, pada kode perilaku Hori berjalan bersama Miyamura sepulang sekolah, Miyamura bercerita jika tidak memiliki kenangan indah, begitu pula Hori yang tidak jago dalam olahraga, namun Hori meminta Miyamura untuk mencoba berusaha dan menyemangati yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “*tidak boleh menolak, harus dilakukan sebisa mungkin aku juga akan berusaha keras, coba saja jika kau berani mundur, meski aku tidak begitu jago olahraga tapi pasti akan lebih seru dari tahun lalu kurasa begitu*”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah orang yang koleris dengan semangat dan berusaha mencoba mengikuti lomba pada festival olahraga SMA serta memberikan dukungan kepada Miyamura agar ikut serta juga dalam lomba pada festival olahraga. Level Ideologi Hori menunjukkan seseorang bertipe koleris. Karakteristik yang kuat, tegas, dan dominan adalah tanda kepribadian koleris. Fokus yang kuat pada hasil adalah karakteristik kepribadian koleris. Mereka sangat fokus pada tujuan dan selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan cara terbaik (Prayitno, 2024)

c. Adegan Episode 3 Menit 11.49 – 12.53 Tahap Kemunculan Konflik Karakter Izumi Miyamura



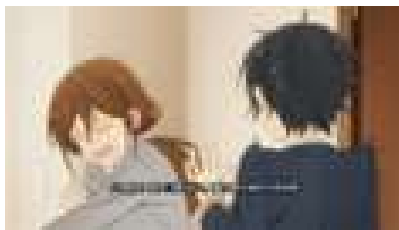
Gambar 11. Miyamura Ikut Serta dalam Festival Olahraga SMA

Pembahasan ini merupakan tahap kemunculan konflik yang terjadi kepada Miyamura yang merupakan awal perubahan sikap Miyamura ketika sedang mengikuti kegiatan festival olahraga di sekolahnya yang terasa berbeda dibanding dengan tahun lalu. Pada level realitas kode penampilan Miyamura pada festival olahraga menggunakan seragam olahraga SMA nya seperti biasa dengan lengan panjang untuk menutupi tato tubuhnya. Pada kode perilaku terlihat pada Miyamura mengikuti lomba yang diminta oleh gurunya untuk menggantikan siswa yang sedang sakit yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“iya, ada seorang siswa yang absen karena terjangkit flu, bisakah kau menggantikannya? seingatku tidak banyak lomba yang kau ikuti”*.

Miyamura menemukan kepercayaan dirinya dalam keikutsertaannya mengikuti festival olahraga setelah diberi semangat oleh Hori, Guru dan Ishikawa yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“aku sangat senang”, “semangat”, “tidak ada yang tidak suka disemangati”*.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah orang yang penurut pada orang yang dipercayainya, seperti pada adegan sebelumnya Miyamura diminta Hori untuk mengikuti lomba dan pada dialog di atas Miyamura diminta ikut untuk menggantikan seorang siswa yang sakit. Selain itu Miyamura yang kurang percaya diri menjadi termotivasi dengan tidak menyiakan semangat yang telah diberikan kepadanya. Level Ideologi Miyamura yang kurang percaya diri termotivasi karena mendapatkan dukungan dari banyak orang. Ketika mendapatkan dukungan dari banyak orang seseorang menjadi termotivasi. Ketika seseorang mendapatkan dukungan penuh dari orang lain, ada energi positif yang meningkat dari dalam dirinya, yang meningkatkan motivasi untuk mencapai mimpi (Eva, 2022).

- d. Adegan Episode 10 Menit 09.45 – 10.30 Tahap Kemunculan Konflik Karakter Kyouko Hori

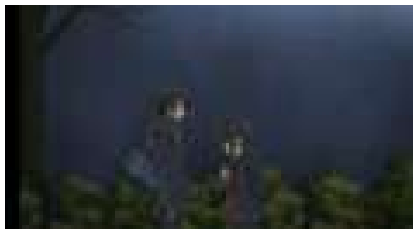


Gambar 12. Hori Bertengkar dengan Miyamura

Pembahasan adegan ini merupakan tahap kemunculan konflik yang terjadi kepada Hori yang sedang bertengkar dengan Miyamura. Pada level realitas kode penampilan Hori adalah mengenakan seragam dengan *hoodie* abu-abu dan rambut yang di kuncir. Pada kode perilaku terlihat karena cemburu Hori kembali menunjukkan sifat masokisnya, Hori mengira Miyamura mendekat karena ingin melakukan kekerasan, namun ternyata Miyamura memeluk Hori, hal tersebut memupuskan harapannya karena Hori ingin mendapatkan kekerasan dari Miyamura, yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“kukira kau akan melakukan sesuatu, soalnya kau tiba-tiba berputar kemari, kukira kau mau berbuat kasar padaku setiap kali selalu memupuskan harapanku”* ditambah dengan kode *Editing* pada *angle close up* menampilkan Hori menangis ditambah efek gelembung-gelembung untuk memperjelas tangisan Hori.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah Hori kembali menunjukkan kepribadiannya sebagai seorang masokis yang dapat ditunjukkan pada dialog di atas. Level Ideologi Hori memiliki kecenderungan masokis. Masokis adalah kelainan seksual di mana seseorang mendapat kenikmatan seksual karena disakiti atau dikendalikan oleh orang lain (Putri A. R., 2024).

- e. Adegan Episode 7 Menit 13.15 – 15.00 Tahap Penyelesaian Konflik Karakter Izumi Miyamura

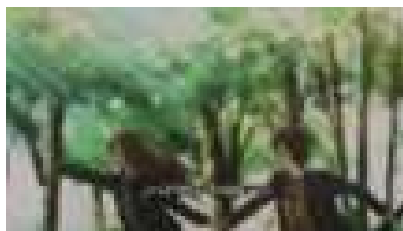


Gambar 13. Miyamura Bertemu Sawada Ketika Ditindas Teman Kelasnya

Pembahasan adegan ini merupakan adegan tahap penyelesaian konflik yang terjadi kepada Miyamura sepulang sekolah bertemu dengan Sawada yang sedang ditindas oleh dua orang siswi teman kelasnya, mereka membuang syal milik Sawada dari lantai tiga. Pada kode perilaku Miyamura meminta Sawada mendekat dan bercerita kepada Sawada yang sedang ditindas oleh dua teman kelasnya yang membuang syal milik Sawada dan menenangkan Sawada untuk tidak memikirkan orang seperti mereka yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“kenapa? setidaknya beri tahu aku apakah ada yang menindasmu? kau tidak perlu menjawabku, apakah orang di lantai tiga yang membuang syalnya ke luar jendela? jika ucapanku benar, berjalanlah ke arahku”*.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah sebagai orang yang empati, melihat pada keadaan Sawada yang ditindas oleh teman kelasnya mengingatkan pada keadaan masa lalu Miyamura yang sama, Miyamura merasakan hal yang sama dengan yang dialami oleh Sawada maka dari hal tersebut Miyamura memberikan saran untuk menghiraukan mereka. Level Ideologi Miyamura memiliki kepribadian yang jujur dan lugas bergantung pada siapa yang diajaknya bicara, gaya bicaranya dapat berubah, dan tipe orang yang mengutamakan orang lain saat berbicara dengan berempati. Empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Kemampuan ini mendorong orang untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Yonatan, 2022).

- f. Adegan Episode 13 Menit 18.51 – 21.00 Tahap Penyelesaian Konflik Karakter Kyouko Hori



Gambar 14. Ending Cerita Hori

Pembahasan adegan ini merupakan adegan tahap penyelesaian konflik yang terjadi kepada Hori, pada adegan ini merupakan akhir dari *series anime* Horimiya Season 2, Hori dan Miyamura telah lulus dari Sekolah Menengah Atas. Pada level realitas kode penampilan Hori berpenampilan rapi dengan seragam kelulusan SMA ditunjukkan dengan gambar, pada kode perilaku Hori yang menggandeng tangan Miyamura mengungkapkan isi hatinya bagaimana kehidupannya berubah setelah bertemu dengan Miyamura yang kesepian karena orang tuanya sibuk bekerja kini kehidupannya tak lagi terasa sendirian ditunjukkan pada level representasi kode dialog *“Lalu saat aku sedang putus asa, kuharap kau juga mengingatkanku dan memberitahuku secara langsung bahwa aku tidak sendirian”*.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah sebagai orang yang empati di mana Hori juga membantu Miyamura keluar dari kehidupan masa lalunya yang suram

menjadi lebih cerah, begitu pula dengan Hori yang bertemu dengan Miyamura yang pada awalnya Hori merasa kesepian karena pekerjaan orang tua kini Hori tidak merasakan kesepian lagi semenjak kedatangan Miyamura di kehidupannya. Level Ideologi Hori sangat berperan juga pada perubahan sikap Miyamura begitu pun sebaliknya, Hori yang perhatian kepada Miyamura menjadikan sebagai orang yang memiliki empati dan konsisten berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Empati membuat manusia bergerak hatinya untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Yonatan, 2022).

Pada penyajian data, peneliti mengungkapkan kode level realitas, level representasi, dan juga level ideologi melalui model analisis semiotika John Fiske. Peneliti berfokus pada bagaimana representasi kepribadian yang dapat dilihat dalam beberapa adegan pada *series anime* Horimiya *season 1* dan 2. Sesuai data yang dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, tepatnya pada penyajian data, maka dapat diketahui bahwa dalam *series anime* Horimiya *season 1* dan 2 terdapat representasi kepribadian karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori melalui level realitas, representasi dan juga ideologi, yang diantara lain sebagai berikut:

1. Karakter Izumi Miyamura

Pada babak awal dari adegan yang sudah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian karakter Izumi Miyamura pada awal pengenalan situasi dan karakter di episode 1 *season 1*, Izumi Miyamura merupakan karakter yang pendiam dan penyendiri, dengan sikapnya tersebut membuat Miyamura dikatakan seperti *otaku* oleh teman kelasnya, kemudian menuju pengungkapan peristiwa episode 1 *season 1* Miyamura yang tampil berbeda saat di luar sekolah dan berani berbincang dengan Hori menunjukkan kepribadian plegmatis sebagai orang yang tenang dan tertutup. Pada episode 1 *season 2* tahap pengenalan cerita, Miyamura yang sudah mentato tubuhnya kini harus berusaha sekuat tenaga menutupinya dari teman sekolahnya, hanya Hori dan Ishikawa yang tahu tato pada tubuh Miyamura. Menuju babak tengah pada adanya konflik yang di terima Miyamura pada episode 3 *season 1* karena kepribadiannya yang menunjukkan seorang introversi, Miyamura dianggap aneh oleh teman kelasnya hal tersebut memicu perilaku impulsifnya dengan menindik dan mentato tubuhnya, kemudian pada puncak konfliknya pada episode 8 *season 1*, Miyamura adalah siswa yang menjadi korban *ijime* dengan bermimpi bertemu dengan dirinya sendiri dengan versi anak SMP dimana ia mengatakan ingin bunuh diri dan benci kepada pembuat kelompok pertemanan.

Pada episode 3 *season 2* pada kemunculan konflik, Miyamura yang teringat kegiatan festival olahraga sebelumnya kurang percaya diri menjadi termotivasi karena semangat yang telah diberikan kepadanya. Pada babak akhir dalam penyelesaian konflik pada episode 7 *season 2*, Miyamura menunjukkan kepribadian yang empati melihat Sawada yang ditindas oleh teman kelasnya mengingatkan pada keadaan masa lalu Miyamura dan merasakan hal yang sama dengan yang dialami oleh Sawada. Kemudian episode 13 *season 1* setelah pada tahap bertemu dengan Hori kepribadiannya perlahan berubah hingga akhirnya Miyamura menemukan jati dirinya dan menghapus jarak dengan orang lain ketika Miyamura mengungkapkan isi hatinya ke Hori.

2. Karakter Kyouko Hori

Pada babak awal dari adegan yang sudah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian karakter Kyouko Hori pada awal pengenalan karakter episode 1 *season 1*, Hori adalah siswi yang populer karena kecantikannya dan kepintarannya di sekolah membuatnya memiliki banyak teman, hal tersebut menunjukkan Hori memiliki kepribadian sanguinis karena populer membuatnya mudah diterima dalam pergaulan. Kemudian pada episode 2 *season 2*, Hori adalah orang yang koleris dengan semangat dan berusaha mencoba mengikuti lomba pada festival olahraga SMA serta memberikan dukungan kepada Miyamura agar ikut serta juga dalam lomba pada festival olahraga. Kemudian tahap pengenalan cerita pada tahap

pengungkapan peristiwa episode 1 *season* 1, Hori menunjukkan kepribadian yang individualis yang memiliki karakteristik yang kuat dan tegas, karena tugasnya sejak kecil hingga dewasa yang menggantikan peran orang tua yang sering bekerja meninggalkan Hori.

Pada babak tengah, menuju adanya konflik pada episode 4 *season* 1 Hori memiliki sifat individualis harus sabar dan mengerti karena keadaan dimana Hori ketika kecil dan sedang sakit selalu ditinggal oleh ibunya bekerja. Pada puncak konflik episode 5 *season* 1 Hori memiliki kepribadian gemar dengan kekerasan ditunjukkan dengan ia menendang ayahnya yang baru pulang ke rumah secara tiba-tiba karena budaya gila kerja di Jepang. Kemudian pada tahap resolusi episode 9 *season* 1 dan tahap kemunculan konflik episode 10 *season* 2 memperjelas ketika bersama Miyamura, Hori memiliki kepribadian masokis yang menginginkan Miyamura bersikap kasar sebagai cara untuk memuaskan pribadinya dengan disakiti atau dikendalikan oleh orang lain.

Pada babak akhir tahap penyelesaian konflik episode 13 *season* 2 Hori adalah orang yang empati di mana Hori juga membantu Miyamura keluar dari kehidupan masa lalunya yang suram menjadi lebih cerah, Hori yang menggandeng tangan Miyamura mengungkapkan isi hatinya bagaimana kehidupannya berubah setelah bertemu dengan Miyamura yang pada awalnya Hori merasa kesepian karena pekerjaan orang tua kini Hori tidak merasakan kesepian lagi semenjak kedatangan Miyamura di kehidupannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika oleh John Fiske, peneliti menemukan bentuk representasi kepribadian karakter pada *series anime* Horimiya. Penulis menemukan beberapa adegan yang mengandung unsur kepribadian karakter pada *series anime* Horimiya sebanyak 10 adegan pada *season* 1, dan 6 adegan pada *season* 2. Melalui alur yang ditentukan dalam menganalisis suatu adegan, dalam *series anime* Horimiya ini perubahan kepribadian kedua karakter baik Izumi Miyamura dan Kyouko Hori memiliki konflik psikologis yang di terima tokoh yang disebabkan oleh faktor sosial budaya dan lingkungan.

Karakter Izumi Miyamura yang pada masa lalunya mengalami *ijime* atau perundungan semasa sekolah SD hingga SMP membuat dirinya menjadi pendiam sehingga menjadi terlihat sebagai pemurung. Hal tersebut yang memicu perilaku impulsif Miyamura dengan menindik telinganya dengan peniti semasa duduk di bangku SMP atas dasar rasa kekecewaan yang dialami oleh karakter Miyamura. Dibalik kepopuleran Kyouko Hori dan banyak teman yang mendekatinya, Karakter Hori adalah seseorang yang individualis karena budaya gila kerja di Jepang membuat Hori jarang memiliki waktu dengan orang tuanya yang selalu bekerja meski hari libur terutama ketika Hori sedang jatuh sakit hal tersebut membuat Hori merasa kesepian karena harus memahami keadaan.

Karena sikap individualisnya, Hori menjadi lebih tegas dan kasar terkadang berbuat kasar kepada Miyamura maupun Kyouko ayahnya, hal tersebut memicu timbulnya kepribadian masokisnya yang ingin diperlakukan secara kasar maupun melakukan kekerasan. Hubungan asmara antara kedua karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori telah mengubah kepribadian satu sama lain, Miyamura yang kerap murung karena masa lalunya kini menjadi lebih ceria dan belajar menerima masa lalu, Hori yang merasa kesepian karena semenjak kecil hingga dewasa selalu ditinggal oleh orang tuanya bekerja sehingga menjadikan Hori sebagai wanita yang harus bertanggung jawab atas pekerjaan rumah menggantikan peran orang tuanya yang selalu sibuk.

REFERENSI

- Eva, A. (2022). 5 Hal yang Bikin Seseorang Makin Termotivasi. *idntimes.com*.
<https://www.idntimes.com/life/inspiration/eva-yuniarti/bikin-makin-termotivasi-clc2>
(Diakses pada 17 November 2024)
- Herman, A. M., H. D., & Duka, T. (2018). Risk-Taking and Impulsivity: The Role of Mood States and Interoception. *Frontiers in Pshychology*, hal. 1.

- <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01625>
- Hout, N. v. (2023). Are Tattoos Illegal In Japan? Everything You Need To Know Before Visiting. *thenavigatio.com*. <https://thenavigatio.com/are-tattoos-illegal-in-japan/> (Diakses pada 19 November 2024)
- Khalila, M. (2022). Apakah Salah Menjadi Individualis?. *kumparan.com*. <https://kumparan.com/mahdizal-khalila/apakah-salah-menjadi-individualis-1zCx2uRTdTM> (Diakses pada 14 November 2024)
- Madhona, R. H., & Yenny. (2022). Representasi Emosional Joker Sebagai Korban kekerasan Dalam Film Joker 2019 (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure). *Soetomo Communication And Humanities*, Vol. 3(1), 4-5. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/sch/article/view/4475/2177>
- Moeloeng, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosdakarya. https://opac.fah.uinjkt.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3972
- Prayitno, P. (2024). Mengenal Kepribadian Seseorang dengan Tipe Koleris. *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/regional/read/5714500/mengenal-kepribadian-seseorang-dengan-tipe-koleris?page=2> (Diakses pada 17 November 2024)
- Putri, A. R. (2024). Mengenal Masokis, Termasuk dalam Salah Satu Kelainan Seksual. *orami.co.id*. <https://www.orami.co.id/magazine/masokis> (Diakses pada 14 November 2024)
- Putri, T. (2023). 5 Fakta Horimiya, Anime Romantis yang Bikin Kamu Geregetan! *duniagames.co.id*. <https://duniagames.co.id/discover/article/fakta-horimiya> (Diakses pada 14 Agustus 2024)
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: edited by Sunarto Alfabeta. <http://eprints.upnyk.ac.id/27727/1/Buku%20Metode%20Penelitian%20Komunikasi.pdf>
- Sutedja, G. F. (2016). Sebuah Karya Komposisi Karawitan. *JURNAL WANG-SEN*, Hal. 2. <http://digilib.isi.ac.id/1698/>
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia. <https://inlisite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac?id=16674>
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia. https://digilib.amikompurwokerto.ac.id/index.php?p=show_detail&id=13527
- Yonatan, A. Z. (2022). Empati Adalah: Pengertian, Manfaat, Ciri, dan Contoh Perilakunya. *detik.com*. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6423902/empati-adalah-pengertian-manfaat-ciri-dan-contoh-perilakunya> (Diakses pada 17 November 2024)
- Yulian, S. B., & Sugandi, M. S. (2019). Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal komunikasi*, Volume 13, Nomor 2, April 2019, Hal 191-200. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>