

Visual Poster Film Anime Akira Versi Tahun 2001 Dan Tahun 1989 Melalui Semiotika

Mohammad Rezky Ramadhan¹, Yully Ambarsih Ekawardhani²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

²Magister Desain, Fakultas Pascasarjana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: ¹mohammadrezky65@gmail.com, ²yully.ambarsih@email.unikom.ac.id

Abstrak: Anime adalah media hiburan yang populer belakangan ini. Anime memiliki beberapa genre yang menggambarkan keadaan masyarakat tertentu. Salah satunya adalah film Anime Akira yang dirilis tahun 1988. Film ini memiliki dua variasi poster yang dirilis pada tahun 2001 dan 1989. Kedua poster memiliki perbedaan pada visualnya. Perbedaan terletak pada karakter Kaneda yang ditampilkan berbeda dari sudut pengambilan gambarnya, yang pada poster 2001 Kaneda ditampilkan dari belakang, sedangkan pada versi 1989 ditampilkan dari depan. Kedua poster Akira memiliki elemen yang berkaitan dengan ciri masyarakat dan budaya Jepang, yang terdapat beberapa tanda yang dianggap memiliki makna tertentu. Pemilihan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi dan penjelasan deskriptif dengan semiotika dari Roland Barthes, yang ditujukan untuk mengetahui makna denotatif dan konotatifnya. Poster diteliti dengan menjabarkan unsur visualnya, serta dihubungkan antara makna dengan teori-teori yang berkaitan dan disajikan hasil analisis dari penjelasan hubungan makna denotatif dan konotatifnya. Penelitian ini dilakukan untuk dapat memahami representasi budaya Jepang pada poster Akira.

Kata kunci: Akira, anime, makna, poster, semiotika.

***Abstract:** Anime is a popular entertainment medium these days. Anime has several genres that describe the state of a particular society. One of them is the Anime film Akira which was released in 1988. This film has two variations of the poster which was released in 2001 and 1989. Both posters have different visuals. The difference lies in Kaneda's character which is shown differently from the angle of shooting, which in the 2001 poster Kaneda is shown from behind, while in the 1989 version it is shown from the front. Both Akira posters have elements related to the characteristics of Japanese society and culture, where there are several signs that are considered to have certain meanings. The selection of the method used in this study is the method of observation and descriptive explanation with semiotics from Roland Barthes, which is intended to find out the denotative and connotative meanings. Posters are studied by describing their visual elements, as well as being connected between meaning and related theories and presenting the results of the analysis of the explanation. the relationship between denotative and connotative meanings. This study was conducted to understand the representation of Japanese culture on Akira's posters.*

Keywords: Akira, anime, meaning, poster, semiotics.



PENDAHULUAN

Anime di era moderen semakin populer di masyarakat. Perkembangan dari media sosial yang semakin besar membuat masyarakat memilih berbagai media hiburan. Salah satunya adalah media dari kartun Jepang yang disebut anime yang memiliki beberapa genre. Anime sendiri adalah salah satu jenis animasi atau kartun yang dibuat di Jepang (Aeschliman, 2007). Anime yang menjadi objek penelitian pada kali ini adalah film Anime yang berjudul Akira. Anime Akira meraih kesuksesan internasional sebesar 25 juta dolar. Menurut Janet Maslin (1990), film Akira terlihat detail dari segi penggambaran nuansa kota Neo-Tokyo. Film Akira adalah film anime yang bergenre *cyberpunk*. Genre *cyberpunk* erat kaitannya dengan dalam menampilkan unsur canggih dari kecerdasan artifisial, sekumpulan peretas serta perusahaan besar yang menindas kaum marjinal (Graham, 2004). Poster Akira yang diteliti adalah poster Akira versi 2001 dan 1989 yang memiliki beberapa perbedaan dari segi visualnya seperti pada komposisi dari objek visual yang berbeda.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah penelitian yang meneliti mengenai makna pesan yang terkandung dalam poster serta kritik sosial dari suatu karya. Penelitian yang terkait makna adalah penelitian mengenai poster film dari film Ziarah yang dilakukan untuk mencari makna dari posternya. Penelitian ini dilakukan oleh Prihanto (2018). Pemaknaan pada poster film Ziarah ini berbeda dari segi objeknya, yang dimana menggunakan pendekatan pada budaya Indonesia. Pemahaman untuk memahami satu budaya sangat urgen yang dimana dalam memahami konteks serta penyajian data, perlu memahami satu konteks budaya secara menyeluruh agar lebih konsisten dalam memaknai satu budaya tersebut (Albar, 2011 dalam: Albar, 2021). Penelitian sebelumnya yang kedua adalah penelitian mengenai kritik sosial pada anime *Spirited Away* karya Hayao Miyazaki yang dilakukan oleh Resphaty (2013). Penelitian Resphaty dilakukan dengan menelaah makna dari kritik dan pesan sosial yang diteliti dari filmnya secara menyeluruh, sedangkan penelitian ini meneliti dari pemaknaan pada posternya saja.

Dari kedua penelitian sebelumnya, belum ada yang meneliti media film atau anime Akira dari posternya serta belum ada yang meneliti Akira menggunakan pendekatan dari segi budaya Jepang serta unsur *cyberpunk*. Oleh karena itu, diperlukan metode yang krusial untuk dapat memahami makna dari poster Akira. Metode semiotika digunakan agar dapat lebih akurat untuk memahami pemaknaan pada poster yang berhubungan dengan budaya Jepang. Metode semiotika model Roland Barthes dapat memahami makna denotatif dan konotatif untuk dapat memahami hubungan makna poster dengan karakter masyarakat dan budaya Jepang.

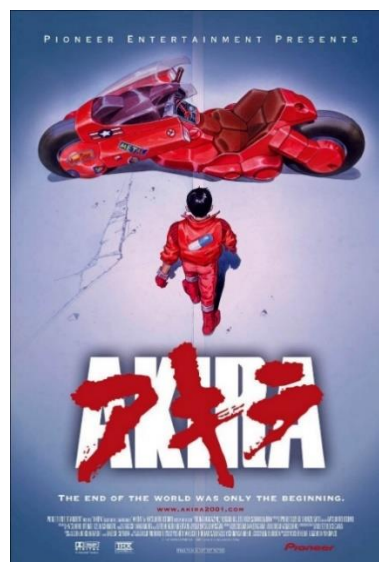
METODE

Metode pada penelitian poster Akira menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan observasi menyeluruh pada objek penelitian yaitu poster Akira tahun 2001 dan 1989. Selain observasi, metode penelitian dilakukan dengan studi pustaka yaitu mencari sumber-sumber pustaka untuk menentukan teori-teori yang

relevan pada poster ini. Penelitian poster Akira menggunakan semiotika model Roland Barthes. Metode ini digunakan untuk memahami makna dari unsur visual yang ada pada poster. Semiotika digunakan untuk memahami tanda-tanda yang ada pada karya seni atau desain apapun yang berkenaan dengan kemasyarakatan dan karakter sosial dari masyarakat itu sendiri (Preminger, 2001:89 dalam Sobur, 2002:96). Penelitian ini dimulai dari memahami tanda utamanya yang mencakup penanda dan petanda, hingga menentukan makna denotatif dan konotatif untuk menjelaskan hubungan antara unsur visual poster dengan budaya dan kemasyarakatan Jepang serta unsur yang berhubungan dengan cyberpunk. Tanda yang dipelajari dalam semiotika Roland Barthes tidak hanya untuk memahami yang terlihat pada kulit atau cangkangnya, namun juga menghubungkan objek visual yang lebih dalam dan detil hingga objek visualnya dapat berkomunikasi (Barthes, 1988:179 dalam Kurniawan, 2001:53)

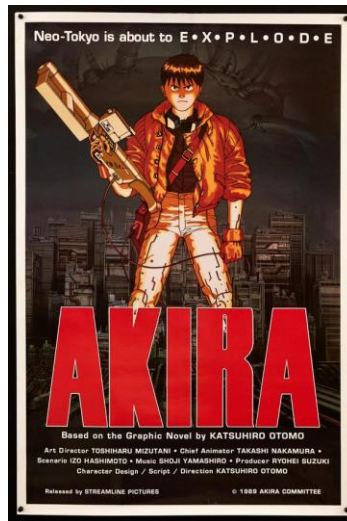
Objek Penelitian

Objek penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah dua variasi dari poster film Akira yang dirilis tahun 2001 dan 1989. Poster versi 2001 mewakili versi 1988 dari segi komposisi visual. Poster Akira versi tahun 2001 adalah versi rilis ulang untuk pasar internasional, sedangkan versi 1989 khusus untuk perilisian film Akira pada pasar Amerika Serikat. Pada kedua poster dapat terlihat perbedaan dari penggambaran karakter Kaneda.



Gambar 1. Poster Akira Versi 2001

Sumber: <https://www.cinematrual.com/movies/akira-i94625/p/guix8cs2> (Diakses pada 13/01/2021)



Gambar 2. Poster Akira Versi 1989

Sumber: <https://filmartgallery.com/products/akira> (diakses pada 13/01/2021)

Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menonton film Akira pada layanan streaming Netflix untuk memahami jalan cerita Akira secara keseluruhan. Setelah itu melakukan pengunduhan gambar poster Akira pada situs cinematerial.com dan filmartgallery.com. Langkah selanjutnya adalah menelaah setiap komposisi dan unsur visual pada kedua poster, menentukan tataletak dan anatominya. Selanjutnya adalah menyajikan setiap unsur visual pada tabel semiotika model Roland Barthes untuk melakukan interpretasi pada tanda visual yang ada pada kedua poster Akira. Proses pengambilan data seperti ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Prihanto (2018), yang juga mengunduh poster, memahami jalan cerita film hingga memisahkan setiap unsur dan tanda visual pada penyajian data dari Semiotika Roland Barthes.

Tahapan Pembedahan Objek Penelitian

Pemisahan pada objek dan tanda visual mengacu pada teori tataletak dari Rustan (2010) yang menjabarkan bahwa arah abca dari unsur visual dilihat empasis pada objek visualnya. Pemisahan diurutkan dari arah tanda baca dari objek yang pertama dilihat sampai terakhir, seperti judul film dan visual dari karakter yang menjadi fokus utama. Setelah memisahkan dari urutan tanda baca, objek dan tanda visual yang sudah terpisah diinterpretasikan dengan menentukan penanda dan petandanya, seperti yang dilakukan sebelumnya oleh Gavinda dan Kurniawan (2021). Langkah selanjutnya setelah mengetahui penanda dan petanda adalah penyajian data dari analisis makna denotatif dan konotatifnya, seperti yang dilakukan oleh Prihanto (2018). Penyajian dari analisis semiotika memasukan makna petanda dan penanda yang sudah dimasukan sebelumnya agar lebih mudah dalam menganalisis. Objek visual yang diteliti adalah judul, tagline, objek karakter utama, objek pendukung, latar, serta teks dan warna.

Metode Analisa

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi serta studi pustaka dari sumber-sumber buku, artikel dan jurnal untuk menguatkan pernyataan. Jenis metodenya adalah metode kualitatif. Penelitian dimulai dari memahami plot film secara keseluruhan, setelah itu mengobservasi kedua poster yang sudah dipilih. Selanjutnya ditentukan tanda visual pada poster yang memiliki hubungan dengan budaya Jepang serta berunsur *cyberpunk*. Unsur *cyberpunk* sendiri adalah narasi fiksi ilmiah yang memiliki ciri khas kemajuan teknologi yang banyak mengatur seluruh lini tatanan masyarakat (Wanodya, Pujiati, dan Astutiningsih, 2015). Selanjutnya adalah bahasan dari analisis tanda pada unsur visual poster dengan semiotika Roland Barthes, yang didapatkan dari sumber pustaka buku, artikel internet dan jurnal. Selanjutnya, tanda visual pada objek di poster dipisahkan dan ditentukan penanda dan petandanya, yang serupa dilakukan oleh Husaina et al. (2018) yang menjabarkan antara penanda dan petanda pada objek visual yang diteliti yaitu film *Coco*. Pembahasan selanjutnya adalah analisa semiotika Roland Barthes yang memaknai tanda pada objek visual dengan menentukan makna denotatif dan konotatifnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada poster versi 2001 maupun pada versi 1989, poster Akira memiliki makna denotatif yang berkaitan dengan cerita dari film Akira sendiri, seperti karakter dan peran Kaneda dalam film, serta makna konotatif yang berkaitan dengan budaya Jepang dan narasi *cyberpunk*, seperti yang digambarkan dari penggambaran narasi pada motor, senjata api serta latar gedungnya.



Kemudian pada makna konotatif yang terdapat pada kedua poster yang membahas budaya Jepang terkait dengan pemaknaan yang berhubungan dengan kepercayaan dan sifat karakter dari masyarakat Jepang yang ada pada visualisasi komposisi dan gelap terang latar, serta keadaan geografis pada negara Jepang. Perbedaan mendasar pada visualisasi poster berkenaan dengan pemaknaan masyarakat Jepang yang dialami pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Hal ini terlihat dari penggambaran Kaneda serta visual dari latarnya.

Penjabaran dari hasil analisis semiotika disajikan untuk dapat memaknai tanda pada objek poster Akira. Interpretasi pada poster Akira dilakukan dengan menentukan makna denotatif dan konotatifnya. Pada pembahasan di bawah, diurutkan dari penanda dan petandanya, setelah itu ditentukan makna denotatif dan konotatifnya. Penyajian ini dilakukan untuk memahami tanda dari objek visual tersebut serta untuk dapat memahami makna denotatif dan konotatif diperlukan pemahaman dari karakter masyarakat Jepang serta narasi dari *cyberpunk*. Penjabaran data ditentukan dari Judul Akira, *tagline*, tokoh Kaneda, objek pendukung seperti motor dan senjata laser yang terkait dengan teknologi pada narasi *cyberpunk*, serta warna yang ada pada kedua poster.

Tabel 1. Penanda dan Petanda Objek Teks poster Akira

Visual	Penanda	Petanda
<p>Judul</p> 	<p>Akira sebagai teks latin dan kanji</p>	<p>Judul Akira latin berwarna putih dan Judul Akira Kanji berwarna merah yang digunakan sebagai judul.</p>
<p>Tagline</p> 	<p>Teks “<i>The End Of The World Was Only The Beginning</i>”, berfungsi sebagai <i>tagline</i></p>	<p>Arti dari <i>tagline</i> menggambarkan penciptaan jagat raya baru.</p>


Tabel 2. Denotatif dan Konotatif Objek Teks Poster Akira 2001

Visual	Denotatif	Konotatif
<p>Judul</p> 	<p>Judul Akira Latin berwarna putih dan Kanji berwarna merah motif <i>brush</i></p>	<p>Judul diinterpretasikan sebagai pengorbanan atas perang dan serta dedikasi tinggi dari negara Jepang untuk dapat bangkit dan maju.</p>
<p>Tagline</p> 	<p>Tagline dimaknakan sebagai kehancuran pada jagat di Akira untuk memulai dunia atau awal yang baru.</p>	<p>Tagline-nya menggambarkan kehancuran yang terjadi pada tatanan masyarakat Jepang saat perang dan krisis, hingga mereka bangkit dan membuat tatanan baru.</p>

Tabel 3. Penanda dan Petanda Objek Visual Poster Akira 2001



Visual	Penanda	Petanda
<p>Tokoh Utama</p> 	<p>Shotaro Kaneda berjalan menggunakan jaket merah tampil dari belakang.</p>	<p>Kaneda sedang berjalan ke arah motornya, dimana Kaneda berperan sebagai ketua geng Capsule dan juga teman dari Tetsuo Shima</p>
<p>Ilustrasi Pendukung</p> 	<p>Motor yang futuristik berwarna Merah</p>	<p>Motor Kaneda digunakan sebagai alat transportasi pada cerita di Akira.</p>
<p>Latar</p> 	<p>Jalan raya sebagai wilayah untuk transportasi dari A ke B dengan kendaraan atau berjalan.</p>	<p>Jalan raya yang memiliki marka garis putih dan retakan sebagai pijakan Kaneda dan motornya.</p>
<p>Warna</p> 	<p>Jaket berwarna merah digunakan Kaneda sebagai pakaian sehari-hari.</p>	<p>Jaket berwarna merah menjadi ciri khas Kaneda agar terlihat kontras sebagai ketua geng motor.</p>

Tabel 4. Denotatif dan Konotatif Objek Visual Poster Akira 2001


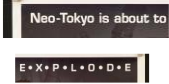
Visual	Denotatif	Konotatif
<p>Tokoh Utama</p> 	<p>Akira yang menggunakan jaket merah berjalan untuk naik motor untuk melawan pemerintah tirani dan pejuang dari kehancuran.</p>	<p>Makna warna merah pada Kaneda sebagai tokoh yang memiliki kekuatan, juga Kaneda digadang sebagai pahlawan dari geng motornya. Kaneda ditampilkan dari belakang sebagai gambaran dari Jepang yang maju melihat masa depan.</p>

<p>Ilustrasi Pendukung</p> 	<p>Motor Kaneda berwarna merah sebagai alat transportasi</p>	<p>Motor futuristik sebagai simbolisasi dari elemen futuristik <i>cyberpunk</i>, yang juga menjadi interpretasi simbol kemajuan negara Jepang pada bidang Teknologi khususnya otomotif yang menjadi pandangan Jepang menjadi negara maju.</p>
<p>Latar</p> 	<p>Latar jalan raya berwarna abu-abu yang memiliki yang berlatar di hari yang terik dan cerah.</p>	<p>Retakan bermakna negara Jepang belum bisa lepas dari ingatan perang, serta keadaan geografis, kepercayaan pada dewi Amaterasu yang dikuatkan dengan presensi serta hubungannya dengan presensi.</p>
<p>Warna</p> 	<p>Warna merah sebagai pembeda dari Kaneda yang menjadi ketua geng motor.</p>	<p>Warna merah adalah penekanan dari karakter Kaneda yang memiliki presensi kuat, sebagaimana presensi menjadi kepercayaan pada dewi Amaterasu.</p>




Tabel 5. Penanda dan Petanda Objek Teks Poster Akira 1989


Visual	Penanda	Petanda
<p>Judul</p> 	<p>Judul Akira berwarna merah besar sebagai empasis pada Poster.</p>	<p>Judul Akira Latin berwarna merah dan besar sebagai judul dan gambaran karakter “Akira” yang kuat dan besar.</p>
<p>Tagline</p> 	<p>Tulisan latin “<i>Neo-Tokyo is about to E.X.P.L.O.D.E</i>”</p>	<p>Bermakna menggambarkan kehancuran yang terjadi pada jagat raya Neo-Tokyo di cerita Akira.</p>

Tabel 6. Denotatif dan Konotatif Objek Teks Poster Akira 1989



Visual	Denotatif	Konotatif
Judul 	Judul Akira latin berwarna merah besar agar konsisten dengan warna yang digunakan pada Kaneda.	Ukuran judul besar berhubungan pada persepsi Jepang pada kemajuan bangsa menjadi negara yang besar dan maju serta hubungannya dengan dewi Amaterasu.
Tagline 	Ledakan pada Neo-Tokyo yang meleburkan Tetsuo Shima dan Akira hingga tercipta dunia yang baru.	Dimaknakan sebagai gambaran dari hancurnya negara Jepang akibat perang dan ledakan bom atom Hiroshima dan Nagasaki.

Tabel 7. Penanda dan Petanda Objek Visual Poster Akira 1989

Visual	Penanda	Petanda
Tokoh Utama 	Tokoh Kaneda diperlihatkan utuh sedang berdiri dari sudut depan.	Kaneda memegang suatu senapan dengan jaket merah.
Ilustrasi Pendukung 	Senapan laser panjang berwarna kuning sebagai senjata untuk membela diri.	Senapan digunakan oleh Kaneda dan karakter lainnya digunakan untuk menembak laser sebagai senjata pada cerita Akira.
Latar 	Gedung dan Kubah yang terdapat pada kota Neo-Tokyo.	Gedung dan stadion sebagai tempat kejadian utama, yang juga menjadi tempat menyimpan potongan badan Akira.

<p>Warna</p> 	<p>Warna merah ke-oranye-an pada jaket Kaneda yang digunakan sebagai pakaian sehari-hari.</p>	<p>Warna tersebut sebagai tanda dan ciri yang khas dari Kaneda sebagai ketua geng Capsule.</p>
--	---	--

Tabel 8. Denotatif dan Konotatif Objek Visual Poster Akira 1989

Visual	Denotatif	Konotatif
<p>Tokoh Utama</p> 	<p>Kaneda divisualkan dari arah depan memegang sebuah senapan laser dan jaket merah ke-oranye-an.</p>	<p>Kaneda ditampilkan secara utuh dari depan menandakan satu presensi yang kuat, sebagaimana Kaneda adalah tokoh yang menjadi pejuang yang melakukan perlawanan. Penggambaran dari depan juga terkait dari persepsi Jepang yang melihat Jepang menghadapi masalah di masa sekarang yang ada di depannya untuk masa depan yang lebih baik.</p>
<p>Ilustrasi Pendukung</p> 	<p>Senapan laser panjang berwarna kuning sebagai senjata yang dipegang Kaneda.</p>	<p>Senapan laser digunakan sebagai alat untuk menindas dan juga senjata perlawanan, yang menjadi ciri khas utama narasi <i>cyberpunk</i>. Penindas adalah kaum tirani dan otoriter menindas kaum marginal yang lebih luas.</p>

<p>Latar</p> 	<p>Gedung dan Kubah yang terdapat pada kota Neo-Tokyo, tempat utama kejadian ledakan Akira.</p>	<p>Gedung dan bangunan pada latar digambarkan hancur dimaknakan sebagai bentuk kehancuran akibat peristiwa besar yang sering muncul dalam narasi <i>cyberpunk</i>, yang juga dialami Jepang pada masa lampau. Gedung tinggi bermakna kemajuan dari negara Jepang di bidang Ekonomi pada tahun 80an.</p>
<p>Warna</p> 	<p>Warna merah ke-oranye-an sebagai empasis dari karakter Kaneda yang menjadi ketua geng Capsule.</p>	<p>Warna tersebut adalah interpretasi dari kemajuan peradaban dan teknologi, yang seirama dengan narasi <i>cyberpunk</i> pada Akira.</p>

Dari hasil analisis semiotika sebelumnya, dapat terlihat bahwa poster Akira memiliki hubungan dengan kebudayaan dan masyarakat Jepang serta narasi cyberpunk yang dapat terlihat dari objek visualnya. Dapat terlihat perbedaan dari narasi visual yang ada pada poster versi 2001 dan 1989, dari penggambaran Kaneda yang ditampilkan dari belakang pada versi 2001, sedangkan pada versi 1989 ditampilkan secara utuh badannya. Perbedaan dari visual Kaneda ini berhubungan dengan kepercayaan masyarakat Jepang yang menyinggung presensi yang berkaitan dengan dewi Amaterasu sebagai dewi cahaya yang memberikan pencerahan sebagai presensi yang kuat (Wright, 2009). Kepercayaan pada Amaterasu juga ditampilkan pada nuansa latar, yang pada poster versi 2001 bernuansa cerah sedangkan versi 1989 lebih gelap pada latarnya.

Pemaknaan pada tanda visual di poster yang berkaitan dengan penggambaran kehancuran adalah refleksi dari masyarakat Jepang yang masih terus mengingat peristiwa tersebut (Rice, 2004). Karakter masyarakat yang mengingat peristiwa besar dijadikan masyarakat Jepang sebagai pembelajaran agar lebih maju. Pemaknaan yang berkaitan dengan teknologi yang menjadi narasi utama *cyberpunk* dapat terlihat dari objek visualnya, seperti pada visualisasi motor yang menjadi simbol dari kemajuan otomotif dari negara Jepang (Nick, 2008). Kemajuan pada negara Jepang adalah penggambaran dari kemajuan ekonomi Jepang pada tahun 1980-an (Buckley, 2002).

Warna merah yang muncul pada kedua poster dapat dipahami sebagai gambaran kejayaan pada karakter Kaneda, seperti yang dijelaskan oleh Yasumaro (1987). Visualisasi pada latar yang dapat dipersepsikan sebagai gambaran dari narasi *cyberpunk*, yang juga digambarkan sebagai kemajuan ekonomi yang pesat pada negara Jepang. Penggambaran senjata senjata laser dapat dimaknai bahwa senjata tersebut digunakan sebagai alat yang digunakan untuk menindas kaum yang lebih lemah, digunakan oleh kaum elit yang memiliki kekuasaan lebih tinggi dan menindas kaum marjinal (Klare dan Armson, 1981).

KESIMPULAN

Perbedaan pada kedua poster Akira 2001 dan 1989 menjadi antitesis antara satu sama lain. Poster versi 1989 adalah gambaran Jepang pada masa lalu dan versi 2001 menggambarkan adalah pandangan Jepang untuk masa depan. Visual motor pada poster Akira adalah simbol dari pandangan negara Jepang yang melihat kemajuan dari negaranya. Visualisasi dari senjata laser bermakna sebagai senjata yang digunakan oleh kaum yang menindas dan melawan, sesuai dengan narasi *cyberpunk*. Visual kerusakan pada latar kedua poster berkaitan dengan peristiwa di negara Jepang seperti perang dan revolusi, serta dari segi keadaan geografis pada negara Jepang yang sering gempa. Interpretasi dari warna merah pada kedua poster adalah penggambaran dari kekuatan dan kemashyuran, yang berkaitan dengan kepercayaan negara Jepang dengan presensi yaitu kepercayaan agama shinto mengenai dewi Amaterasu. Jadi dapat disimpulkan bahwa poster Akira memiliki unsur budaya Jepang dan *cyberpunk* yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeschlman, Lesley. (2007). "What is Anime?". *Bellaonline*. Dikutip dari: <https://web.archive.org/web/20071107150423/http://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp> (Diakses pada 03/02/2021)
- Albar, D. (2011). Boneka 'Barbie' Berkerudung sebagai Bentuk Desain dan Kebudayaan. *Visualita*, 3(2), 266954.
- Barthes, R. (1988). *Roland Barthes*. London: Macmillan Pr.
- Buckley, N. (2008). *G.M. Says Toyota Has Lead in Global Sales Race*. *nytimes*. Dikutip dari: https://www.nytimes.com/2008/04/24/business/worldbusiness/24auto.html?_r=1&ef=business&oref=slogin (Diakses pada 09/08/2021)
- Buckley, S. (2002). *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. London: Taylor & Francis e-Library.
- Graham, Stephen. (2004, h-389). *The Cybercities Reader*. Routledge.

- Haq, E. G. U., & Kurniawan, I. (2021). Tinjauan Video Animasi Berjudul “Lagu Anak Islami-25 Nabi” Karya Muffin Graphics Menggunakan Analisis Semiotika Saussure. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 117-126.
- Husaina et al. (2018). Analisis Film Coco Dalam Teori Semiotika Roland Barthes. *Undiknas Denpasar*. Vol. 2(2), 53-69.
- Klare & Arnson. (1981). *Supplying Repression*. Washington: Inst for Policy Studies; Rev Sub edition.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatara.
- Maslin, Janet. (1990). *Akira (1988) Review/Film; A Tokyo of the Future In Vibrant Animation*. New York. The New York Times. Dikutip dari: <https://www.nytimes.com/1990/10/19/movies/review-film-a-tokyo-of-the-future-in-vibrant-animation.html> (Diakses pada 01/03/2021)
- Preminger, A. (2001). *Semiotik (Semiology)*. Terjemahan Rachmat Djoko Pradopo. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Prihanti, Julizar Edy S. (2018). *Makna Pesan Yang Terkandung Dalam Poster Film Ziarah (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Surabaya. Skripsi Program Studi Transportasi Dan Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi – Almamater Wartawan Surabaya.
- Ramdhani, M., & Albar, D. (2021). Kajian Visual Mengenai Tokoh Wayang Kulit Purwa Antareja Gaya Yogyakarta. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 102-116. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i1.4878>
- Resphaty, Ria Adhytia. (2013). *Kritik Sosial Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao*. Malang. Skripsi Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya Malang.
- Rice, J. (2004). *Behind the Japanese Mask How to Understand the Japanese Culture - and Work Successfully*. Oxford: How To Content
- Rustan, S. (2010). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sobur, A. (2002). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wanodya, Pujiati & Astutiningsih. (2015). *Hiperrealitas Dalam Novel Cyberpunk Free to Fall Karya Lauren Miller*. Universitas Jember. vol. 3(2), 39-51
- Wright, G. (2019). *Amaterasu*. Mythopedia. Dikutip dari: <https://mythopedia.com/japanese-mythology/gods/amaterasu/> (Diakses pada 18/05/2021)
- Yasumaro, O. (1987). *The Nihongi*. Princeton University.