Jurnal Barik, Vol. 7 No. 2, Tahun 2025, 161-171
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/
e-ISSN : 2747-1195

KAJIAN SEMIOTIKA SAMPUL *MANGA "ITO JUNJI BEST OF BEST"*

Zalsabilillah[1]
[1]Universitas Negeri Surabaya
email: [1]zaldabilillah@gmail.com

Received:
26-05-2025
Reviewed:
02-06-2025
Accepted:
02-06-2025

ABSTRAK: Sampul sebuah karya tulis memiliki peran penting untuk merepresentasikan isi cerita yang bertugas menarik perhatian pembaca. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna semiotika yang terkandung dalam sampul *manga "Ito Junji Best of Best",* khususnya keterkaitannya dengan cerita utama yang dimuat dalam cerita utama *"Venus in the Blind Spot"* karya Junji Ito. Kajian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang mengkaji makna denotasi, konotasi, dan ideologi (mitos) dari elemen visual sampul berupa komposisi warna, ilustrasi, tipografi, serta simbol-simbol yang digunakan. Serta semiotika sosial Theo Van Leeuwen untuk menguak makna budaya sosial yang berkembang untuk melatar belakangi makna desain sampul menurut kasus Junko Furuta. Hasil dari penelitian ini berupa adanya tanda-tanda yang dimuat pada elemen visual melatar belakangi interpretasi misteri yang dibawakan oleh Junji Ito dengan isu sosial yang terjadi pada perempuan sebagai implementasi semiotika sosial pada desain sampul *manga* horor.

Kata Kunci: *Manga* Horor Junji Ito, Semiotika Roland Barthes, Semiotika Sosial Theo Van Leeuwen, Junko Furuta

ABSTRACT: *The cover of a written work has an important role to represent the content of the story that is tasked with attracting the attention of readers. This study aims to analyze the semiotic meaning contained in the cover of the manga "Ito Junji Best of Best", especially its relationship to the main story contained in the main story "Venus in the Blind Spot" by Ito Junji. This study uses Roland Barthes' semiotic approach which examines the meaning of denotation, connotation, and ideology (myth) in the visual elements of the cover, such as color composition, illustrations, typography, and symbols used. Theo Van Leeuwen's social semiotics. The results of the analysis show that which has continuity with the social issues that occurred in Junko Furuta. Thus, the cover design of the manga "Ito Junji Best pf Best" not only functions as the main*

identity, but also implies a meaning that is connected to real cases of social issues that occur on women.

Keywords: *Ito Junji's Horror Manga, Roland Barthes Semiotics, Theo Van Leeuwen's Semiotics, Junko Furuta.*

PENDAHULUAN

Komik pada umumnya berbentuk karya desain 2 (dua) dimensi yang didominasi tersusun dari tatanan gambar disertai tulisan sebagai pelengkap yang berfungsi sebagai alat komunikasi yang memiliki pesona karena penggabungan suatu elemen gambar dengan tatanan kata tertulis (Yuliansyah, 2014). Fungsi lain komik yaitu untuk menyimpan informasi dengan estetika visual bagi pembaca dan penikmatnya dari berbagai kalangan, khususnya kalangan muda (Mercure, 2010). Pada komik, desain sampul merupakan menjadi satu hal yang penting sebagai unsur yang dapat mempengaruhi pemasaran dan isi yang terkandung pada suatu karya tulis, namun juga memuat banyak makna yang dari berbagai simbol yang dihadirkan.

Karya komik atau *manga* terbaru Junji Ito *yaitu "Ito Junji Best of Best"*, yang rilis pada tahun 2021 dan diterbitkan oleh *Akasha* dan dalam terjemahan bahasa Indonesia oleh M&C Kompas Gramedia (Gramedia, 2022). Junji Ito mengahadirkan karya berupa buku *manga* tersebut dengan memuat kumpulan cerita pendek yang telah terjual sebanyak lebih dari 2.150 produk menurut 2 *e-commerce* besar yang ada di Indonesia. Hal ini menjadi alasan kuat penulis dalam pembuatan karya ilmiah ini. Terutama pada topik yang membahas unsur-unsur visual pada desain sampul yang tertampil pada *manga "Ito Junji Best of Best"* menurut cerita *Venus in the Blind Spot* memiliki makna tersirat keadaan sosial dan budaya yang diimplementasikan pada desain sampul *manga* horor tersebut.

Sebagai upaya untuk menguak makna yang terkandung di dalam desain sampul manga ini khususnya pada bagian jaket luar tampak depan, yaitu untuk mengetahui berbagai keterkaitan tanda pada setiap unsur visual menurut Semiotika Roland Barthessampul *manga* horor *"Ito Junji Best of Best"* berdasarkan cerita "*Venus in the Blind Spot"*. Selain itu, desain sampul ini berguna untuk mengetahui keterkaitan antara tanda pada unsur visual sampul *manga "Ito Junji Best of Best"* dengan pemaknaan isu sosial yang terjadi pada perempuan menurut teori Semiotika Sosial Theo Van Leeuwen.

Roland Barthes merupakan seorang ahli teori semiotika yang mengkaji tanda dan pertanda yang diinterpretasikan pada kritik budaya populer yang berkembang di masyarakat. Teori semiotika milik Roland barthes terdiri atas pemaknaan konotasi, denotasi, dan ideologi (mitos) berdasarkan budaya berkembang di masyarakat. Berdasarkan pemaknaan ideologi (mitos), membuat pemaknaan memiliki pengembangan dan berkaitan dengan teori semiotika sosial milik Theo Van Leeuwen yang terdiri atas *Discourse* (Wacana), *Style* (Gaya), *Modality* (Pengandaian), dan *Genre* (Aliran). Dengan menerapkan kedua teori semiotika tersebut pada desain sampul *manga "Ito Junji Best of Best"* dengan pengungkapan makna tersirat berdasarkan isu sosial yang berkembang di masyarakat. Keterkaitan pemaknaan dengan isu sosial terhadap perempuan dihubungkan dengan kasus kriminal yang terjadi di Jepang pada tahun 1990-an. Kasus tersebut mengenai seorang gadis muda, bernama Junko Furuta yang menjadi korban dari kekejaman cara pandang masyarakat yang memandang perempuan hanya sebagai sebuah objek dan tidak berdaya. Hal ini dapat mengetahui bagaimana pengaruh pemaknaan kepada interpretasi penikmat *manga* karya Junji Ito.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif ini menggunakan pisau bedah utama teori semiotika Roland Barthes. Analisis berfokus pada mengkaji makna yang tersusun dari berbagai macam tanda (*sign*) yang pada sistem signifikasi menurut makna denotative, konotatif, ideologi (mitos) (Dewi, 2015). Makna yang terkandung dalam sampul *manga* karya Junji Ito yang berjudul "*Ito Junji Best of Best*" akan ditinjau dari berbagai elemen yang berada didalamnya, dan cerita yang mendasari desain sampul tersebut.

Adapun teori lain yang digunakan sebagai pisau bedah pada penelitian ini berupa teori semiotika sosial Theo Van Leeuwen yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mendokumentasikan makna sumber daya semiotika, menyelidiki konteks sosial, dan mengembangkan makna semiotika baru untuk berkomunikasi. Pada teori ini berisikan pengkajian makna berdasarkan *Discourse* (Wacana), *Style* (Gaya), *Modality* (Pengandaian), dan *Genre* (Aliran) pada budaya atau norma yang berkembang di masyarakat (Ilmi, 2021). Pemaknaan desain sampul *"Ito Junji Best of Best"* dengan mengguakan teori semiotika sosial Theo Van Leeuwen melanjutkan pemaknaan ideologi (mitos) dari teori Roland Barthes menurut spekulasi yang berkembang di masyarakat menurut elemen visual yang berada pada desain sampul

Berdasarkan kedua teori pengumpulan data dari analisis terhadap desain sampul *manga* horor tersebut kemudian diolah dengan menggunakan metode kualitatif untuk memaparkan makna yang tersembunyi dalam sampul *manga* tersebut untuk ditela'ah lebih lanjut menurut contoh kasus berdasarkan isu sosial yang diangkat yaitu kasus Junko Furuta.Keterkaitan pemaknaan desain sampul pada kasus tersebut mengambil dari cerita yang melatar belakangi elemen visual karakter utama pada desain sampul tersebut.

Menurut ketiga pilar utama tersebut, pemaknaan akan dikemas dengan prinsip kritik seni rupa dan visual menurut Edmund Burke Feldman, yang terdiri dari deskripsi data, Analisis Formal, Interpretasi, Evaluasi. Sehingga ketiga pilar pemaknaan tersebut disertakan pada bagian interpretasi dari tinjauan visual pada pemaknaan desain sampul *manga "Ito Junji Best of Best".* Guna untuk menjelaskan kedua teori semiotika yang digunakan memiliki garis besar pada isu sosial yang berkembang di masyarakat.

KERANGKA TEORETIK

a. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat lima penelitian terdahulu yang relevan diantaranya terdiri dari penelitian pertama yaitu karya Rahmadi Enmar pada tahun 2021 dengan judul Analisis Semiotika Gambar Herman Hery pada Sampul Majalah Tempo Edisi 25-31 Januari 2021. Penelitian ini menerapkan prinsip-prinsip semiotika sebagai sebuah metode analisis ilustrasi pada sampul majalah tempo, dan juga berisi tentang komunikasi massa, sehingga dapat analisis ini memuat tentang peranan penting ilustrasi pada majalah tempo untuk proses komunikasi komunikasi.

Penelitian ke-dua karya Haryanti dan Anggapuspa (2022) yang berjudul "Kajian Visual Tokoh Karakter "Tomie Kawakami" Dalam *Manga* Tomie Karya Junji Ito". Penelitian ini berisikan tentang Fokus utama dari penelitian ini adalah meneliti karakter bernama Tomie Kawakami berkonsep *femme fatale* sebagai karakter yang bersifat agresif, penggoda, dan manipulatif dengan menggunakan metode tinjauan visual melalui observasi.

Penelitian ke-tiga yaitu Fatha dan Mansoor (2023), yang berjudul "Analisis Identitas Komik Horor Indonesia pada *Platform Webtoon* Periode 2016-2020". Penelitian ini membahas tentang kisah fiksi horor bahwa komik dengan genre horor lokal lebih digemari dibandingkan dengan genre lokal lainnya. Dengan menghadirkan konsep visual *jump scare* lebih digemari daripada komik horor yang tidak menghadirkankonsep visual serupa. Peran yang signifikan pada komik horor Indonesia, dihadirkan oleh tokoh perempuan sebagai protagonis atau sebagai unsur horor itu sendiri.

Penelitian ke-empat yaitu Rohmatillah (2019), dengan judul Analisis Semiotika Desain Sampul Novel Raditya Dika. Penelitian ini membahas tentang semiotika yang terkandung pada elemen visual pada 7 (tujuh) sampul novel Raditya Dika. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Senders Pierce yaitu hubungan tanda dan makna yang terkandung didalamnya.

Penelitian ke-lima yaitu penelitian karya Valenzia Lars Ashaditra (2023) yang berjudul "Proses Adaptasi Cerpen Ningen Isu karya Edogawa Ranpo ke Dalam *Manga* Ningen Isu Karya Junji Ito". Penelitian ini membahas tentang perpindahan media berupa karya sastra kedalam media lain berupa media *manga* horor dengan melalui proses dengan menggunakan pendekatan structural sebagai aspek penilaian dakam proses adaptasi dari segi unsur intrinsik pada narasi karya sastra. Hasil dari penelitian ini berupa penemuan 3 aspek adaptasi yaitu, transportasi, apropriasi kreatif, dan intertekstual.

b. Teori Semiotika Roland Barthes dan Theo Van Leeuwen

Barthes memiliki pandangan bahwa secara prospektif sebuah objek semiologi atau semiotika yaitu berbagai sistem tanda (sign) yang mempunyai bermacam-macam substansi dan tanpa batas yang terdiri dari gambar, gerak tubuh, bunyi yang bermelodi, benda-benda, dan bermacam-macam susunan kompleks oleh substansi yang dapat ditentukan pada ritus, protokol, dan tontonan sekurangnya adalah sistem signifikasi (pertanda), jika hal tersebut bukan merupakan bahasa *(language)* (Dewi, 2015).

Terdapat teori terkenal dari pemaknaan Semiotika, diantaranya yaitu teori Roland Barthes. Berikut ini adalah pemetaan tanda menurut teori Roland Barthes:

Tabel 1 Peta Tanda Roland Barthes

1. Penanda *(Signifer)*	2. Petanda *(Signified)*	
3. Tanda Denotatif *(Denotative Sign)*		
4. Penanda Konotatif *(Connotative Signifier)*		5. Penanda Konotatif *(Connotative Signifier)*

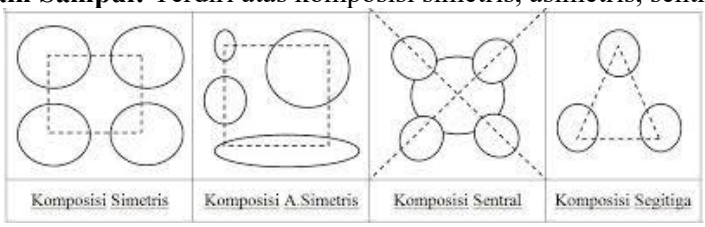
Sumber : Fiske, J. 1996. *Introduction to communication studies 2nd edition* dalam buku Arif Budi, 2019

Sementara untuk pemaknaan semiotika sosial Theo Van Leeuwen ini menjadi teori yang unik untuk membedah pemaknaan karya desain sampul *manga* dengan isu sosial yang terjadi pada perempuan di Jepang. Ilmi (2021) menyebutkan bahwa terdapat empat dimensi yang melandasi teori semiotika sosial menurut Theo Van Leeuwen, yaitu:

1) ***Discourse:*** Sebuah wacana yang menjadi kunci atas penjabaran sumber semiotik sebagai konstruksi representasi objek dasar.
2) ***Style:*** Selera esetika yang mencerminkan suatu identitas untuk merepresentasikan makna tertentu yang berkembang di masyarakat.
3) ***Modality:*** Pembentukan persepsi kenyataan dan tidak nyata sebuah interaksi sosial dalam berbagai konteks sosial dan budaya.
4) ***Genre:*** Pemakanaan "bagaimana" dari sebuah bentuk komunikasi. Secara umum dapat dimaknakan bahwa genre adalah tipe, sumber semiotika.

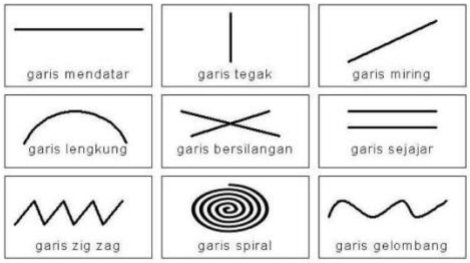
c. Tinjauan Elemen Visual Pada Karya Desain Sampul

1. **Komposisi Desain Sampul:** Terdiri atas komposisi simetris, asimetris, sentral dan segitiga

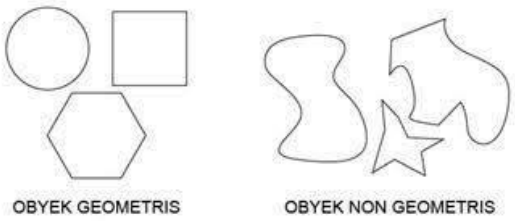


2. **Elemen Visual:**

- **Garis *(Line)*:** kunci emosi pada perbedaan setiap jenisnya. Macam-macam garis yang mewakili suatu emosi adalah garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, dan garis tak beraturan.

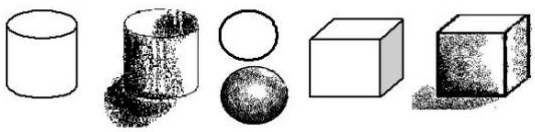


- **Bidang *(Shape)*:** segala sesuatu yang memiliki dimensi mulai tinggi lebar dan ruang.

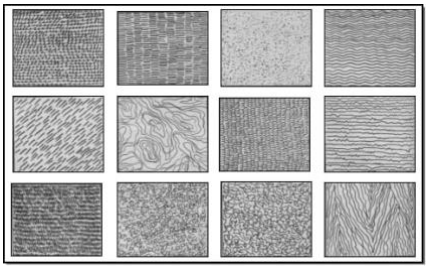


- **Warna *(Color)*:** Terdapat beberapa jenis warna, diantaranya yaitu warna *monochromatic*, warna *triadic*, warna analogus dan warna komplementer.

- **Gelap Terang *(Value)*:** menekankan suatu pesan untuk menciptakan suatu makna nuansa/citra.



- **Tekstur *(Texture)*:** digunakan sebagai pembawaan visual yang lebih berkarakter dengan kegunaan lain sebagai mengatur keseimbangan dan kontras.



3. **Tipografi:** terdiri dari font berjenis *serif*, *sans serif* dan dekoratif

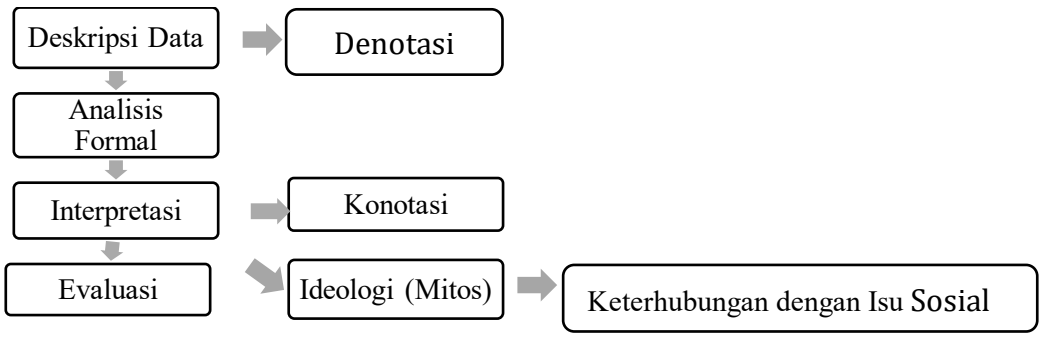
4. **Objek Karakter Utama Desain Sampul:** Karakter utama dalam desain sampul manga tersebut berbentuk sebuah ilustrasi Maka dikatakan bahwa karakter tersebut adalah segi final dari suatu kepribadian berunsur moral yang dibentuk melalui cerita yang dimuat dalam suatu karya tulis berupa komik atau *manga* (Kartono, 1980).

d. Keterkaitan dengan Isu sosial

Isu sosial menurut kasus Junko Furuta mengisahkan tentang seorang gadis cantik yang menjadi idola di sekolahnya di kota Tokyo berusia 17 tahun di Jepang pada tahun 1989, yang mengalami pemerkosaan dan penyiksaan tidak manusiawi selama 44 hari yang dilakukan oleh sekumpulan laki-laki hingga berakhir meregang nyawa dengan cara yang tidak manusiawi. Kasus ini memiliki kemiripan dengan karakter utama pada cerita *"Venus in the Blind Spot"* dalam sampul *manga "Ito Junji Best of Best"* bernama Shuuno Mariko. Karakter ini digambarkan dan dideskripsikan berupa sesosok gadis muda yang sangat cantik, layaknya Dewi Venus yang polos dan lugu dan sangat kompeten kepada hal yang sangat diminatinya yaitu hal-hal yang berkaitan dengan luar angkasa dan UFO. Terbukti pada ceritanya, gadis ini mendirikan komunitas UFO dari titik nol, sampai berkembang menjadi sebuah komunitas besar. Namun sayangnya kecantikannya menjadi salah satu pembawa petaka yang membawanya pada akhir hidup yang tragis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis melalui beberapa alur menurut teori desain Edmund Burke Feldman dalam proses analisa tanda menggunakan teori Roland Barthes dan Theo Van Leeuwen sebagai alat bantu penelitian.



a. Deskripsi Data

bentuk fisik dari desain sampul *manga "Ito Junji Best of Best"* juga didesain sangat menarik dan memiliki fungsi lain daripada hanya sekedar sampul sebuah *manga* horor pada umumnya. Desain sampul memuat beberapa bagian terpisah berupa desain sampul utama yang berbentuk jaket, dan desain yang menempel pada buku *manga* itu sendiri.

b. Hasil Penelitian

1) Deskripsi Karya

Tahapan deskripsi karya sekalisgus sebagai tahap pemaknaan denotasi mengacu pada komposisi desain sampul *manga "Ito Junji Best of Best"* berupa komposisi desain sampul simetris *vertical*, dengan kombinasi antara ilustrasi karakter dan penggunaan tipografi yang keseluruhannya berada seimbang tepat ditengah desain sampul. Berikut ini adalah deskripsi karya dan makna denotasi dari desain sampul *manga* horor:

Tipografi	Ilustrasi	Warna
Menggunakan *font* berjenis *serif*	Karakter utama seorang gadis bernama Shuuno Mariko	warna-warna kontras komplementer
Warna yang digunakan berwarna putih dengan bayangan berwarna hitam	Gambar mata berwarna *monochrome* sebagai background	warna hitam, kelabu, biru, hijau, putih dan kuning dan krem
Perbedaan ukuran *"ITO JUNJI"* lebih besar	Gambar kornea mata berwarna biru kehijauan	
Tulisan "*BEST OF BEST"* berukuran lebih kecil		

2) Analisis Formal

a) Garis: Berupa garis yang tegas dan cenderung abstrak yang semakin memberikan kesan horor dan misteri.
b) Bidang: Ilustrasi berupa karakter utama wanita dan ilustrasi kelopak mata berwarna abu-abu dengan garis hitam dengan kornea mata berwarna berwarna biru kehijuan.
c) Warna: berupa warna kontras komplementer dan *monotone chromatic* hitam putih.
d) Kesatuan: Berupa komposisi desain asimetris.

3) Interpretasi

a) Konotasi:

Tipografi	Ilustrasi	Warna
Fonts serif dalam penulisan judul seolah menggambarkan kesan horor dan misteri.	Illustrasi mata dengan refleksi seorang karakter wanita mengibaratkan pandangan obsesi terhadap kecantikan seorang wanita sebagai sebuah objek yang dipuja.	warna hitam, kelabu, biru, putih dan kuning. Kesan warna hitam, kelabu dan biru membawakan persepsi psikologi warna berupa Misteri, duka, menakutkan namun juga kesedihan, kepiluan.
	Kalung bulan sabit yang dikenakan oleh karakter utama tersebut bermakna planet venus sebagai planet yang paling cantik dan indah dalam tatanan tata surya	Warna pada kornea mata mengibaratkan warna planet venus sebagai pengibaratan kecantikan pada studi kasus ini

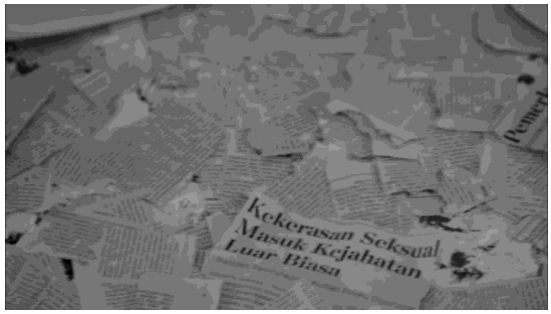
b) Ideologi Mitos

Makna ideologi (mitos) pada visual desain sampul ini berupa makna lanjutan dari makna denotasi, yaitu berupa penggambaran subordinat seorang perempuan yang memiliki kelebihan berupa kecantikan dalam masyarakat patriarkal Jepang. Kelanjutan dari pemaknaan ini berupa landasan teori semiotika sosial Theo Van Leeuwen yang pertama yaitu *genre*, dengan sumber permasalahan sosial yang menandakan bahwa wanita tidak memiliki kekuatan untuk menyuarakan hak berpendapat mereka termasuk menolak dan menerima. Kedua yaitu *style*, berupa interpretasi visual ilustrasi karakter utama wanita cantik yang berakhir cerita tragis. Ketiga yaitu *modality*, berupa persepsi nyata dan tidak nyata dari interaksi sosial terhadap perempuan yang memiliki karakteristik lemah dan tidak memiliki kekuatan. Ke-empat yaitu *discourse,* berupa kunci penjabaran sumber semiotik sebagai konstruksi representasi objek dasar dari masing-masing elemen visual yang mereprentasikan bahwa visual utama ilustrasi seorang wanita yang terperangkap pada sebuah ilustrasi mata yang mereprentasikan bahwa seorang wanita cantik yang selalu menjadi pusat perhatian tiap pandang mata manusia terutama setiap pandang mata pria.

4) Pemaknaan Visual Desain Sampul Menurut Kasus Junko Furuta

Pada kisah yang dimuat telah diidentifikasi adanya kemiripan dengan kasus yang dialami Junko Furuta. Cerita utama *"Venus in the Blind Spot"* menggambarkan bagaimana sulitnya menjadi seorang perempuan yang memiliki visual menarik yang justru membawa petaka hingga mengantarkannya pada akhir tragis ditangan banyak laki-laki yang terobsesi karena kecantikan Shuuno Mariko. Kemiripan terjadi dengan kasus yang mengenai Junko Furuta yang sama halnya dengan karakter utama pada *manga "Venus in the Blind Spot",* Shuuno Mariko.

Maraknya isu kekerasan terhadap perempuan yang dihadirkan jelas pada musik video musisi perempuan bernama Danilla pada karya musiknya yang dirilis pada tahun 2016 dengan judul yang sama dengan kisah nyatanya, yaitu berjudul "Junko Furuta".



Scene ini menampilkan banyak potongan koran tentang bagaimana kasus kekerasan terhadap perempuan yang terjadi di Indonesia. Hal ini menjelaskan bahwa kekerasan terhadap perempuan juga terjadi di Indonesia.

Representasi kekerasan yang terjadi pada Junko Furuta selanjutnya juga dijelaskan pada *scene* selanjutnya berupa bagaimana tubuh seorang perempuan yang berlumuran darah sebagai akhir tragis Junko.

5) Evaluasi

Pada tahapan evaluasi analisis ini dapat dinilai dari beberapa aspek, diantaranya:

a) Aspek Teknis: Penggambaran ilustrasi keseluruhan menggunakan gaya khas Junji Ito dengan goresan-goresan tegas yang membawakan kesan mengerikan dan horor.

b) Aspek Estetis: Selain desain fisik yang menarik, namun juga penggambaran illustrasi pada desain sampul *manga* dengan ciri khas *manga* buatan Junji Ito yang berhasil membawakan kesan mengerikan, horor, dan penuh misteri.

c) Aspek Konseptual: Kesan misteri dari cerita dibaliknya yang dekat dengan isu sosial yang ditemui di masyarakat.

d) Aspek Inovasi: Desain sampul fisik berupa bagian yang terpisah dan terdapat 2 jenis visual dimuat pada masing-masing bagian, namun masih menggambarkan isi cerita.

e) Aspek Fungsional: Penggambaran singkat isi dari cerita utama *"Venus in the Blind Spot"* melalui elemen visual yang disajikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari analisis terhadap desain sampul *manga* horor *"Ito Junji Best of Best"* memiliki keterkaitan dengan isu sosial kepada perempuan melalui kasus Junko Furuta dengan cerita *"Venus in the Blind Spot*" yang melatar belakanginya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa elemen yang dimuat pada desain sampul manga memuat simbol-simbol dan makna tersirat terhadap isu kekerasan terhadap perempuan yang berkembang di masyarakat. Kasus yang dialami oleh Junko Furuta dan nilai patriarkal Jepang dapat menjadi inspirasi Junji Ito sebagai pembuat manga untuk mengangkat isu

tersebut. Latar belakang cerita *"Venus in the Blind Spot"* memuat unsur-unsur psikologis dan sosial terkait seputar kekerasan terhadap perempuan, pandangan masyarakat, dan ketakutan didalamnya. Sehingga penggunaan desain sampul dapat menunjukkan awareness yang menarik untuk pembaca dan membangkitkan kesadaran tentang isu sosial dibaliknya.

Mengingat pemaknaan semiotika yang bergantung pada kemampuan analisis, saran yang diberikan berupa menghasilkan makna analisis yang terlalu subyektif bagi peneliti sehingga yang dibutuhkan dari pemaknaan semiotika yang dibutuhkan hanya dikonstruksi dari pesan yang ada, sehingga menghasilkan analisis yang kurang mendalam. Untuk mengatasi isu sosial yang terjadi pada perempuan dibutuhkannya peranan masyarakat untuk pemulihan dari masih banyaknya ketidak adilan yang terjadi kepada banyak perempuan atas hak mereka. Dengan hal itu, tujuan untuk mengurangi ketidak adilan dan kekerasan yang terjadi pada perempuan dapat berkurang. Penelitian yang berkaitan dengan suatu karya visual desain khususnya desain sampul yeng menggali makna semiotika juga keterkaitannya dengan isu sosial yang berkembang di masyarakat yang terjadi pada perempuan. Peneliti menyarankan untuk memperkaya pengetahuan dalam mengenal tanda-tanda pada unsur visual dan tanda-tanda mengurangi diskriminasi terhadap perempuan

REFERENSI

Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Baer, K. (2008). *Information Design Workbook kim baer 2015.* Massachusetts: Rockport Publishers.

Balqis, R. F. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Serial Web Gadis Kretek.

Berry, J. D. (2007). *Dot-font: Talking About Fonts.* Hudson: Mark Batty Publisher.

Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonistas* . Yogyakarta: Jalasutra.

Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media.* Yogyakarta: Jalasutra.

David Dabner, S. S. (2012). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* . New Jersey: John Wiley & Sons.

Dewi, M. C. (2015). Representasi Pakaian Muslimah dalam Iklan (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce) Pada Iklan Wardah di Tabloit Nova. *Jurnal Komunikasi*, 65-70.

Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics* . Bloomington: Indiana University Press.

Enmar, R. (2021). Analisis Semiotika Gambar Herman Hery Pada Cover Majalah Tempo Edisi 25-31 Januari 2021. *Social Science*, 25-45.

Gaol, M. T. (2020). ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM PARASITE DALAM MAKNA DENOTASI KONOTASI DAN PESAN MORAL. *Communication Science*, 15-20.

Haryanti. (2022). KAJIAN VISUAL TOKOH KARAKTER "TOMIE KAWAKAMI" DALAM MANGA TOMIE KARYA JUNJI ITO. *Jurnal DKV*, 1-10.

Ilmi, H. B. (2021). Analisis Semiotika Terhadap Karya Fotografi Jurnalistik Media Musik Online Ronascent.Biz.

Kartono, K. (1980). *Teori Kepribadian.* Bandung: Alumni.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Advertising Graphic.* Yogyakarta : Andi.

Lupton, E. (2004). *Thinking with Type.* Hudson: Princeton Architectural Press.

Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film Dan Komunikasi.* Malang: Intrans Publishing.

Rohmatillah, R. A. (2019). ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN COVER NOVEL RADITYA DIKA. *Jurnal DKV*, 1-10.

Rustan, S. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapanya. :* . Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Santosa, O. (2018). REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM BUDAYA PATRIARKI DI JEPANG (ANALISIS TEKSTUAL PADA FILM OSAKA ELEGY) .

Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi.* Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.

Yoesoef, M. (2003). Film Horor : Sebuah Definisi yang Berubah. *WACANA*, 103-113.

https://www.ikarireads.com/2022/03/review-venus-in-the-blind-spot.html
https://www.gramedia.com/products/akasha-ito-junji-best-of-best-short-story-collection
https://www.mncgramedia.id/books/4613/akasha-ito-junji-best-of-best-short-story-collection
https://www.tokopedia.com/gramedia-store/akasha-ito-junji-best-of-best-short-story-collection?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo
https://shopee.co.id/Akasha-Ito-Junji-Best-Of-Best-Short-Story-Collection-i.264308220.23913256245
https://www.liputan6.com/global/read/5172676/tragedi-junko-furuta-gadis-sma-yang-diperkosa-500-kali
https://www.kompasiana.com/tag/junko-furuta
https://cloudfront.net/34265413/ivan-pengumpulan-analisis-data-kualitatif/