

Representasi Kepemimpinan Tokoh Utama dalam Anime ‘Dr. Stone’: Analisis Semiotika Peirce

Rina Afdhaliah Asri¹, Taqdir Taqdir²

^{1,2}Universitas Hasanuddin
taqdir@unhas.ac.id

Received: 23-07-2025

Revised: 05-09-2025

Accepted: 07-09-2025

ABSTRACT

This study explores the semiotic representation of leadership embodied by the main character in the first season of the anime “Dr. Stone” directed by Shinya Iino. Utilizing Peirce’s semiotic theory, the research analyzes key scenes to uncover how visual and verbal signs construct the image of leadership within the context of Japanese popular culture. Data were collected through purposive sampling of selected episodes, focusing on narrative and character interactions that depict leadership values. The findings reveal that Senku Ishigami’s leadership is represented through specific icons, indexes, and symbols—such as scientific tools, gestures, and verbal affirmations—which collectively construct a unique leadership model that blends rationality, collectivism, and resilience. The study highlights how anime functions not only as entertainment but also as a medium for transmitting contemporary leadership values. The implications of this research suggest a need for broader cultural studies on leadership narratives in Japanese media, providing new insights for educators and scholars in language and cultural studies.

Keywords: *Semiotic Analysis; Leadership; Anime; Dr. Stone; Japanese Popular Culture*

<https://journal.unhas.ac.id/index.php/nawa>

PENDAHULUAN

Representasi visual dalam media populer dewasa ini semakin diakui sebagai medium penting dalam membentuk, mereproduksi, dan mengkritisi nilai-nilai sosial serta budaya dalam Masyarakat (Heise, 2004; Wheatley, 2024). Dalam kajian budaya populer, anime Jepang merupakan salah satu bentuk media yang paling luas jangkauannya, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai wadah komunikasi ideologi, nilai moral, hingga model kepemimpinan kepada audiens lintas generasi dan budaya (Liang, 2025; Zabilla *et al.*, 2025). Visualisasi tokoh, narasi, dan simbol dalam anime sering kali merepresentasikan ide-ide besar seperti kepemimpinan, kolaborasi, maupun pertentangan nilai, sehingga menarik untuk dikaji dari sudut pandang semiotika (Griffin, 2002).

Analisis semiotik terhadap media visual, termasuk anime semakin relevan seiring dengan temuan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa sistem tanda visual tidak hanya bersifat dekoratif, melainkan memiliki peran utama dalam membangun narasi sosial dan budaya, serta berpotensi memperkuat atau bahkan menantang stereotip tertentu (Shehatta, 2020). Studi sistematis tentang buku teks bahasa asing, misalnya, menyoroti bagaimana visualisasi tokoh dan peran gender dalam media pembelajaran kerap kali mereproduksi bias atau citra statis budaya tertentu, sehingga membatasi cara pandang siswa terhadap keragaman sosial (Nasir, 2018; Sakinah & Muary, 2024; Taqdir, 2025). Pendekatan multimodal dan semiotik menjadi penting untuk mengungkap pesan-pesan implisit dan struktur makna di balik setiap visual yang disajikan dalam media.

Di sisi lain, studi tentang bahasa figuratif dalam lirik lagu Jepang juga menegaskan pentingnya analisis makna dalam berbagai bentuk media populer. Penggunaan metafora, personifikasi, dan simile terbukti mampu memperkaya pesan emosional dan makna narasi, sehingga

audiens tidak hanya menikmati karya secara estetik, tetapi juga dapat membangun pemahaman yang lebih dalam tentang identitas, nilai, dan pengalaman kolektif (Yusri & Taqdir, 2025). Dengan demikian, baik dalam konteks buku teks, lagu, maupun anime, pendekatan analisis makna dan representasi menjadi landasan penting untuk memahami bagaimana media berperan aktif dalam konstruksi sosial.

Salah satu anime yang secara eksplisit mengangkat tema kepemimpinan dan ilmu pengetahuan adalah *Dr. Stone*. Anime ini menceritakan perjuangan Senku Ishigami, seorang remaja jenius yang berambisi membangun kembali peradaban manusia melalui kolaborasi dan pengetahuan ilmiah setelah peristiwa global yang memusnahkan peradaban modern. Konflik ideologis antara Senku, dengan visinya tentang kemajuan melalui ilmu pengetahuan, dan Tsukasa Shishio, yang memimpikan dunia baru tanpa teknologi modern, menawarkan representasi kompleks tentang model kepemimpinan, nilai, serta pertentangan moral dalam situasi krisis.

Namun, kajian mendalam mengenai representasi kepemimpinan tokoh dalam anime melalui perspektif semiotika, khususnya dalam konteks budaya populer Jepang, masih relatif terbatas. Misalnya, penelitian Neira-Piñeiro, *et al.* (2021) pada sepuluh film animasi populer yang menarget usia anak-anak menunjukkan bahwa representasi kepemimpinan perempuan jarang dibahas secara komprehensif. Padahal, analisis semiotik memungkinkan penelusuran lebih jauh terhadap konstruksi makna, ideologi, dan model kepemimpinan yang ditampilkan melalui sistem tanda visual dan narasi. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana representasi kepemimpinan tokoh utama dalam anime *Dr. Stone Season Pertama* dikonstruksi secara semiotik, serta bagaimana pesan-pesan kepemimpinan tersebut dapat direfleksikan dalam kehidupan sosial dan budaya kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain analisis semiotika. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna-makna yang tersembunyi di balik tanda-tanda visual dan verbal yang muncul dalam serial anime. Analisis semiotik digunakan untuk mengkaji representasi kepemimpinan tokoh utama dalam *Dr. Stone Musim Pertama*, dengan menelusuri relasi antara representamen (tanda), objek (acuan), dan interpretan (makna) sesuai dengan model semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, konsep multimodalitas dari Kress dan van Leeuwen juga digunakan untuk menganalisis perpaduan visual dan narasi dalam konstruksi makna kepemimpinan.

Sumber data utama penelitian ini adalah serial anime *Dr. Stone Musim Pertama* (2019) yang diproduksi oleh TMS Entertainment dan terdiri dari 24 episode. Data yang dianalisis berupa adegan-adegan terpilih yang menampilkan interaksi dan tindakan tokoh utama (Senku Ishigami) serta tokoh kunci lain yang relevan dengan tema kepemimpinan, seperti Tsukasa Shishio, Taiju Oki, dan Yuzuriha Ogawa.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, yakni menonton ulang seluruh episode *Dr. Stone Musim Pertama*, mencatat adegan-adegan yang menonjolkan kepemimpinan, serta mengambil tangkapan layar (screenshot) pada scene penting. Adegan yang dipilih adalah yang secara eksplisit maupun implisit menampilkan strategi, perilaku, simbol, atau komunikasi visual yang berkaitan dengan kepemimpinan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan. Tahap pertama adalah identifikasi tanda, di mana peneliti secara cermat mengamati dan mencatat berbagai tanda visual maupun verbal yang merepresentasikan kepemimpinan. Tanda-tanda tersebut dapat berupa ekspresi wajah, gestur, penggunaan alat,

pakaian, dialog, maupun simbol-simbol tertentu yang muncul dalam adegan-adegan penting anime *Dr. Stone*. Selanjutnya, dilakukan kategorisasi terhadap tanda-tanda tersebut berdasarkan model triadik Peirce, yang terdiri dari representamen (tanda itu sendiri), objek (acuan atau hal yang ditandai), dan interpretan (makna yang dihasilkan).

Tahap berikutnya adalah interpretasi makna, yakni menguraikan dan menafsirkan makna tanda-tanda yang telah diidentifikasi dengan mempertimbangkan konteks cerita, karakter, serta teori representasi dan kepemimpinan yang relevan. Selain itu, analisis dilakukan dengan pendekatan multimodal, yakni mengintegrasikan analisis visual dan naratif untuk melihat bagaimana perpaduan antara gambar, warna, simbol, dan dialog membentuk makna kepemimpinan dalam serial anime tersebut.

Pada tahap akhir, validasi temuan dilakukan secara diskursif, yakni dengan membandingkan dan mengaitkan hasil analisis dengan penelitian-penelitian sebelumnya untuk memastikan validitas dan kredibilitas interpretasi. Melalui proses ini, diharapkan analisis yang dihasilkan tidak hanya deskriptif, tetapi juga argumentatif dan kontekstual sesuai dengan perkembangan kajian semiotika dan kepemimpinan dalam media populer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi Kepemimpinan sebagai Ikon

Representasi kepemimpinan tokoh Senku Ishigami dalam anime *Dr. Stone Musim Pertama* sangat menonjol melalui kemunculan tanda-tanda ikonis yang mudah dikenali dan memiliki kemiripan visual kuat dengan karakteristik pemimpin modern. Tanda ikonis ini dapat dilihat dalam data berikut.

Tabel 1. Table triadik Pierce terkait Kepemimpinan sebagai ikon

No	Triadik Pierce	Penjelasan
1	Sign / Representamen	
	Object	Senku menyajikan semangkuk ramen kepada warga desa di depan warung sederhana dengan ekspresi percaya diri dan antusias
	Interpretant	Tindakan Senku memasak dan menyajikan ramen melambangkan kepemimpinan yang inovatif dan membangun kepercayaan masyarakat. Ia menggunakan makanan sebagai sarana untuk mendekatkan diri dengan komunitas dan menarik dukungan, menampilkan sifat pemimpin yang mampu membaca kebutuhan sosial kelompok dan membangun relasi secara persuasif.

Gambar 1
(*Dr. Stone Musim Pertama* Eps. 8 menit 14.20–22.10)

populer, serta menegaskan pentingnya pendekatan semiotika untuk mengungkap makna-makna tersembunyi di balik representasi visual dan tindakan karakter.

Indeks Kepemimpinan: Hubungan Sebab-Akibat

Tabel 2. Table triadik Pierce terkait Kepemimpinan sebagai indeks

No	Triadik Pierce	Penjelasan
3	Sign / Representamen	 Gambar 3 (Dr. Stone usim Pertama Eps. 6 menit 17.00)
	Object	Potret Senku menyelamatkan Kohaku yang terjebak di bawah pohon menggunakan peralatan sederhana dan prinsip ilmu sains
	Interpretant	Adegan ini sebagai indeks menandakan kepemimpinan Senku yang responsif dan berbasis pengetahuan. Tindakan langsung Senku mengambil keputusan, memanfaatkan prinsip katrol Archimedes, dan berhasil menyelamatkan Kohaku menunjukkan hubungan kausal antara pengetahuan sains dan efektivitas kepemimpinan dalam situasi kritis. Interpretan yang dapat diambil adalah bahwa tindakan kepemimpinan yang tepat dan berbasis ilmu dapat menciptakan aliansi serta memperkuat kepercayaan anggota kelompok terhadap pemimpin.
4	Sign / Representamen	 Gambar 4 (Dr. Stone Musim Pertama Eps. 15 menit 19.03-22.00)
	Object	Potret Senku yang sedang menjelaskan peta Kerajaan Sains kepada anggota kelompok
	Interpretant	Peta Kerajaan Sains sebagai indeks menandai kemajuan aktual hasil kerja kepemimpinan Senku. Kehadiran peta ini menunjukkan secara faktual dan kronologis bahwa di bawah arahan Senku, pembangunan dan pengembangan kerajaan sains telah mengalami kemajuan nyata. Interpretan yang dapat ditarik adalah bahwa kepemimpinan Senku teruji secara empiris, tidak hanya melalui narasi motivasional, namun juga ditunjukkan melalui hasil konkrit dan terukur dalam bentuk perkembangan kelompok.

Dalam kerangka semiotika Peirce, indeks adalah tanda yang memiliki hubungan alamiah atau kausalitas langsung dengan objek yang diwakilinya. Pada anime *Dr. Stone*, representasi kepemimpinan Senku Ishigami sebagai indeks sangat jelas tergambarkan melalui aksi-aksi nyata yang berdampak langsung pada perubahan dan kemajuan kelompok.

Adegan Senku menyelamatkan Kohaku (Gambar 3) menjadi contoh kuat hubungan sebab-akibat dalam kepemimpinan. Pada momen ini, Senku dengan cepat mengambil keputusan dan menggunakan pengetahuannya untuk merancang alat sederhana demi membebaskan Kohaku yang terjebak di bawah pohon. Tindakan tersebut bukan sekadar demonstrasi keahlian teknis, tetapi juga manifestasi dari ketegasan, kepedulian, dan kepemimpinan responsif. Langkah Senku yang tepat dan terukur menunjukkan bahwa seorang pemimpin tidak hanya andal dalam strategi, tetapi juga dalam aksi nyata yang berdampak langsung pada keselamatan dan soliditas kelompok. Adegan ini menguatkan pandangan Abdulai et al. (2025), karena penggunaan pengetahuan Senku dalam merancang alat sederhana untuk membebaskan Kohaku mencerminkan kecerdasan dan integritas dalam memanfaatkan sains untuk tujuan kemanusiaan, sekaligus menunjukkan responsivitas kepemimpinan melalui keputusan cepat dan tepat dalam situasi darurat.

Selanjutnya, potret Senku yang sedang menjelaskan peta Kerajaan Sains (Gambar 4) mempertegas peran pemimpin sebagai pengarah tujuan dan pengelola perubahan. Penjelasan Senku tentang kemajuan pembangunan kerajaan serta rencana strategis untuk masa depan merupakan indeks dari kepemimpinan yang sadar tujuan (*purposeful*) dan terstruktur. Peta tersebut secara visual menjadi penanda hubungan antara visi pemimpin dan kemajuan nyata kelompok. Peran Senku sebagai “navigator” menekankan bahwa kepemimpinan yang efektif tidak hanya berorientasi pada gagasan, tetapi juga mengaktualisasikan visi dalam bentuk langkah-langkah terencana dan terukur.

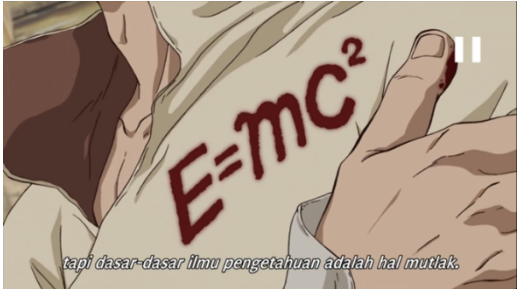
Kedua contoh di atas memperlihatkan bahwa kepemimpinan Senku dalam anime *Dr. Stone* dibangun melalui rangkaian aksi nyata yang secara kausal berdampak pada perubahan sosial dan kemajuan kelompok. Hal ini mempertegas bahwa indeks kepemimpinan tidak hanya berbicara soal otoritas, tetapi lebih pada kemampuan seorang pemimpin untuk hadir secara konkret dalam dinamika kelompok serta memberikan solusi langsung terhadap tantangan yang dihadapi.

Simbol Kepemimpinan dalam Visual dan Narasi

Simbol dalam konteks semiotika Peirce merupakan tanda yang maknanya terbentuk berdasarkan kesepakatan atau konvensi sosial. Dalam anime *Dr. Stone*, konstruksi kepemimpinan tokoh Senku Ishigami diperkuat oleh penggunaan simbol-simbol visual yang sarat makna, dan berperan dalam membangun identitas serta legitimasi kepemimpinan di mata komunitas.

Gambar 5, potret Senku mengenakan baju bertuliskan $E=mc^2$, adalah contoh kuat simbol kepemimpinan berbasis ilmu pengetahuan. Tulisan rumus fisika legendaris ini tidak sekadar menjadi ornamen pakaian, melainkan merepresentasikan identitas Senku sebagai pemimpin yang menjadikan sains sebagai fondasi utama otoritas dan pengambilan keputusan. Pilihan simbol $E=mc^2$ juga menandakan penghargaan terhadap logika, inovasi, dan nilai-nilai ilmiah, yang secara konsisten diinternalisasi dalam setiap langkah Senku membangun peradaban baru. Simbol ini mempertegas karakter kepemimpinan yang berbeda dari figur tradisional—Senku memimpin dengan pengetahuan, bukan dengan kekuatan fisik atau kharisma semata.

Tabel 3. Table triadik Pierce terkait Kepemimpinan sebagai simbol

No	Triadik Pierce	Penjelasan
5	Sign / Representamen	 Gambar 5 (Dr. Stone Musim Pertama Eps. 06 menit 06-00)
	Object	Potret Senku mengenakan Baju Bertuliskan $E=mc^2$
6	Interpretant	Baju adalah penutup badan yang digunakan untuk melindungi dari debu atau panas. Dalam fashion, baju adalah sebuah identitas yang dapat menjadi simbol karakter seseorang. Penggunaan desain baju oleh Senku terinspirasi dari laboratorium yang melambangkan minat keahlian senku dalam bidang sains memperkuat karakternya sebagai seorang ilmuwan. Dengan tulisan $E=mc^2$ yang merupakan rumus persamaan fisika yang terkenal dan berpengaruh dalam sejarah sains karena atribut tersebut merefleksikan sisi keilmuan dan berfikir karakter senku. Senku membuat lambang tersebut menggunakan darahnya sendiri, yang bermaksud untuk menunjukkan bahwa Senku sangat menjunjung tinggi Sains dan Ilmu Pengetahuan
	Sign / Representamen	 Gambar 6 (Dr. Stone Musim Pertama Eps. 15 menit 19.03-22.00)
	Object	Potret Bendera Kerajaan Ilmu Pengetahuan
	Interpretant	Bendera Kerajaan Sains menjadi simbol kolektif yang menandai persatuan, identitas kelompok, serta legitimasi sosial terhadap kepemimpinan Senku. Makna bendera tidak melekat pada bentuknya, melainkan lahir dari kesepakatan kelompok bahwa simbol tersebut mewakili nilai, tujuan, dan semangat membangun peradaban dengan ilmu pengetahuan. Keberadaan dan penggunaan bendera ini menunjukkan penerimaan, pengakuan, serta internalisasi nilai-nilai kepemimpinan berbasis sains dalam komunitas Ishigami Senku.

Gambar 6, potret bendera Kerajaan Sains yang dibuat khusus oleh anggota kelompok untuk Senku, merupakan simbol kolektif yang memperkuat persatuan dan identitas kelompok di bawah kepemimpinan Senku. Bendera ini tidak hanya menjadi penanda fisik kelompok, melainkan juga representasi dari tujuan bersama dan legitimasi sosial terhadap otoritas Senku

sebagai pemimpin. Penyerahan dan penggunaan bendera tersebut menunjukkan adanya konsensus dan pengakuan anggota kelompok atas kepemimpinan berbasis nilai-nilai sains yang diusung Senku.

Simbol-simbol ini memiliki fungsi strategis dalam narasi, yakni membangun citra kepemimpinan yang diterima dan dihormati secara kolektif. Legitimasi seorang pemimpin, dalam hal ini Senku, tidak semata-mata muncul dari tindakan nyata, tetapi juga dari pengakuan komunitas melalui simbol visual yang disepakati bersama. Temuan ini sejalan dengan teori simbolisme kepemimpinan, yang menegaskan pentingnya penerimaan sosial dan konstruksi simbolik dalam pembentukan otoritas (Fairhurst & Sarr, 1996).

Dengan demikian, simbol-simbol visual dalam anime *Dr. Stone* tidak hanya memperkuat karakter individu Senku, tetapi juga menjadi media pengikat identitas kelompok dan pengukuh legitimasi sosial, menegaskan bahwa kepemimpinan modern membutuhkan lebih dari sekadar kompetensi pribadi, melainkan juga dukungan dan pengakuan komunitas melalui bahasa simbolik.

Diskusi

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kepemimpinan dalam anime *Dr. Stone* direpresentasikan secara kompleks dan dinamis melalui kombinasi ikon, indeks, dan simbol visual. Karakter Senku Ishigami sebagai tokoh utama tidak hanya digambarkan sebagai pemimpin yang rasional dan inovatif, namun juga mampu membangun kepercayaan, merangkul anggota kelompok, serta membentuk identitas kolektif melalui strategi komunikasi visual yang efektif.

Temuan pada kategori ikon memperlihatkan bahwa visualisasi tindakan-tindakan Senku, seperti perancangan strategi ilmiah dan membangun kedekatan dengan anggota kelompok, mencerminkan model kepemimpinan visioner yang berbasis pada pengetahuan dan kolaborasi. Hal ini berbeda dari narasi kepemimpinan tradisional yang seringkali berfokus pada kekuatan fisik atau kharisma personal. Sebaliknya, kepemimpinan Senku dibangun atas dasar kemampuan berpikir sistematis, inovasi, dan pendekatan persuasif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern.

Pada aspek indeks, rangkaian aksi nyata yang dilakukan Senku—seperti penyelamatan anggota kelompok dan perencanaan pembangunan kerajaan sains—menunjukkan pentingnya responsivitas, ketegasan, dan orientasi pada tujuan dalam kepemimpinan. Hubungan sebab-akibat yang terbangun dari setiap tindakan Senku memperkuat posisinya sebagai pemimpin yang tidak hanya mengandalkan wacana, tetapi juga konsisten dalam memberikan solusi konkret terhadap permasalahan kelompok. Hal ini mendukung teori Astuti (2009) yang menyatakan bahwa pemimpin efektif adalah mereka yang mampu mengintegrasikan kecerdasan, integritas, dan kepekaan sosial dalam praktik kepemimpinan.

Sementara itu, simbol-simbol visual seperti baju bertuliskan $E=mc^2$ dan bendera Kerajaan Sains berfungsi memperkuat legitimasi dan identitas kepemimpinan Senku di mata anggota komunitas. Keberadaan simbol ini menjadi media pengikat kelompok serta sarana membangun pengakuan dan konsensus sosial atas otoritas pemimpin. Temuan ini sejalan dengan teori representasi dan simbolik kepemimpinan (Muhibah, 2017) yang menekankan bahwa legitimasi seorang pemimpin dalam kelompok tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individual, tetapi juga oleh penerimaan dan pengakuan kolektif melalui simbol-simbol yang disepakati bersama.

Secara umum, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa media populer seperti anime dapat menjadi arena penting dalam transmisi nilai-nilai kepemimpinan kontemporer. Model

kepemimpinan yang dihadirkan Senku Ishigami dalam *Dr. Stone* merepresentasikan perpaduan antara rasionalitas, inovasi, empati, serta kekuatan simbolik yang dibangun bersama komunitas. Representasi ini memberikan alternatif narasi kepemimpinan di luar pola-pola konvensional yang umumnya muncul dalam budaya populer Jepang.

Selain memberikan kontribusi teoretis dalam kajian semiotika visual dan kepemimpinan, penelitian ini juga memiliki implikasi praktis dalam konteks pendidikan karakter, pengembangan kepemimpinan muda, serta penguatan literasi media di Indonesia. Temuan ini dapat dijadikan rujukan bagi pendidik, peneliti, maupun pembuat kebijakan dalam mengembangkan model-model pembelajaran dan pelatihan kepemimpinan yang relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kepemimpinan tokoh utama dalam anime *Dr. Stone* direpresentasikan secara kompleks melalui kombinasi tanda ikonis, indeks, dan simbol yang dianalisis menggunakan model semiotika Peirce. Tokoh Senku Ishigami tidak hanya tampil sebagai pemimpin yang rasional dan inovatif, tetapi juga mampu membangun kepercayaan, merangkul komunitas, serta memperkuat legitimasi melalui penggunaan simbol visual yang bermakna. Visualisasi strategi ilmiah, aksi nyata dalam membantu anggota kelompok, hingga penggunaan simbol seperti baju bertuliskan $E=mc^2$ dan bendera Kerajaan Sains memperkuat citra kepemimpinan berbasis pengetahuan dan pengakuan sosial.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa anime sebagai media populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran nilai-nilai kepemimpinan kontemporer yang relevan dengan kebutuhan generasi muda. Model kepemimpinan yang dihadirkan *Dr. Stone* menawarkan alternatif narasi kepemimpinan yang adaptif, kolaboratif, dan berbasis pada sains serta nilai-nilai kolektif. Temuan ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan pendidikan karakter, literasi media, dan studi lanjut mengenai representasi kepemimpinan dalam budaya populer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulai, A., Iddrisu, O., Osman, A., & Iddrisu, A. (2025). Leadership Integrity: A Strategic Pillar for Ethical Decision Making and Organizational Excellence. *Advances in Research*. <https://doi.org/10.9734/air/2025/v26i11233>.
- Fairhurst, G. T., & Sarr, R. A. (1996). *The artful leader: How arguments, stories, and metaphors shape leadership*. Jossey-Bass Publishers.
- Griffin, M. (2002). Sociocultural Perspectives on Visual Communication. *Journal of Visual Literacy*, 22, 29 - 52. <https://doi.org/10.1080/23796529.2002.11674580>.
- Heise, D. (2004). Is Visual Culture Becoming Our Canon of Art?. *Art Education*, 57, 41 - 46. <https://doi.org/10.1080/00043125.2004.11653567>.
- Janson, A., Janson, R., & Janson, S. (2011). Fostering Innovation-to-Adoption Cycles: Multimedia Case Studies to Build Leadership Tacit Knowledge. *The Journal of Agricultural Education and Extension*, 17, 371 - 382. <https://doi.org/10.1080/1389224X.2011.576828>.
- Liang, Z. (2025). Japanese Anime: A Global Cultural Symbol: Decoding the Pop Culture Cipher and Semiotic Significance. *Frontiers in Humanities and Social Sciences*, 5(6), 91-97. <https://doi.org/10.54691/qtemsv41>
- Neira-Piñeiro, M. D. R., Del Moral Pérez, M. E., & Villalustre, L. (2021). Female leadership represented in animation for children and the sociocognitive learning of 21st-century girls. *International Journal of Communication*, 15, 605–624.
- Nasir, M. (2018). A Semiotic Analysis of Gender Discursive Patterns in Pakistani Television Commercials. *International Journal of English Linguistics*, 8, 192. <https://doi.org/10.5539/IJEL.V8N4P192>.

- Sakinah, N., & Muary, R. (2024). Semiotic Analysis of Gender Inequality in the Film Series Kretek Girl. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*. <https://doi.org/10.22437/jssh.v8i1.36651>.
- Shehatta, S. (2020). Breaking Stereotypes: A Multimodal Analysis of the Representation of the Female Lead in the Animation Movie Brave. *Textual Turnings: An International Peer-Reviewed Journal in English Studies*. <https://doi.org/10.21608/ttaip.2020.133423>.
- Taqdir. (2025). Cultural Stereotypes in Foreign Language Textbooks: A Systematic Review of Visual Representation. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(6), 1949–1958. <https://doi.org/10.17507/tpls.1506.23>
- Wheatley, M. (2024). Media Representation and Cultural Identity. *Premier Journal of Social Science*. <https://doi.org/10.70389/pjss.100004>.
- Yusri, M. H., & Taqdir, T. (2025). Figurative Language and Its Emotional Impact in YOASOBI's The Book 1 Lyrics: A Semantic Approach. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, 2(1), 20–28. <https://doi.org/10.69908/nawa.v2i1.43302>
- Zabilla, N. Z., Taqdir, T., & Alghifari, M. F. Androgynous Representation in The Boy and The Heron: A Semiotic Approach to Visual and Linguistic Identity. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 10(1). <https://doi.org/10.17509/japanedu.v10i1.80299>