

Karakter Anime Omota Uramichi Sebagai Representasi Kejenuhan Berkarya Di Usia Dewasa

Aquita Valentina

Universitas Negeri Surabaya
Aquita.23021@mhs.unesa.ac.id

Warih Handayani

Universitas Negeri Surabaya
warihhandayani@unesa.ac.id

Eko Wahyuni

Universitas Negeri Surabaya
ekowahyuni@unesa.ac.id

Abstract

Living a single life at the age of 31, as well as being a permanent worker as a male gymnast actor in a TV program for children with a toxic work environment caused Omota Uramichi's psychological condition to become unstable, so that when working in the TV program Okaasan to Issho, Uramichi said diction that was clearly inappropriate for children to listen to. The purpose of this study is to determine the factors that cause Uramichi to feel bored with his career as a gymnast actor in the Okaasan to Issho TV program. The results of this study found that there are internal and external factors that affect Uramichi's psychological state. The internal factors found were Uramichi's poor socialization skills, poor self-control, and narcissistic personality that caused unstable mood swings. The external factors found are a work environment that does not build a sense of solidarity and empathy when behind the scenes, the personalities of coworkers are too diverse, and all the characters only care about achieving career advancement, getting fame, and money without caring about good relationships with colleagues. The conclusion of this research is that internal and external factors that occur in an individual can affect psychology, professional attitudes, and the quality of work produced.

Keywords: *loss of interest; maturity; psychology*

Abstrak

Menjalani kehidupan lajang di usia 31 tahun, sekaligus menjadi pekerja tetap sebagai aktor pesenam pria di program TV untuk anak-anak dengan lingkungan kerja yang *toxic* menyebabkan kondisi psikologi Omota Uramichi menjadi tidak stabil, sehingga ketika bekerja dalam program TV *Okaasan to Issho*, Uramichi mengatakan diksi kalimat yang jelas tidak pantas untuk didengarkan anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui faktor penyebab Uramichi merasa jenuh dengan karirnya sebagai aktor pesenam di program TV *Okaasan to Issho*. Hasil

dari penelitian ini ditemukan bahwa ada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keadaan psikologi Uramichi. Faktor internal yang ditemukan adalah, Uramichi memiliki kemampuan bersosialisasi, kemampuan mengendalikan diri yang buruk, dan berkepribadian narsistik sehingga menyebabkan perubahan mood yang tidak stabil. Faktor eksternal yang ditemukan adalah lingkungan kerja yang tidak membangun rasa solidaritas dan empati ketika berada dibalik layar, kepribadian rekan kerja yang terlalu beragam, dan semua tokoh hanya memperdulikan tercapainya kenaikan karir, mendapat ketenaran, dan uang tanpa memperdulikan hubungan baik dengan rekan sejawat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah faktor internal dan eksternal yang terjadi pada seorang individu dapat mempengaruhi psikologi, profesional sikap, dan kualitas karya yang dihasilkan.

Kata kunci: psikologi, jenuh berkarya, usia dewasa.

Pendahuluan

Proses penyaluran daya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah karya seni ataupun pekerjaan sehari-hari tidak selamanya bisa berjalan dengan lancar. Seiring bertambahnya usia manusia bisa mengalami penurunan minat akibat melakukan rutinitas yang sama selama bertahun-tahun. Menurut (Miskahuddin, 2017) Penurunan minat bisa terjadi akibat rasa frustrasi akibat ketiadaan sumber pendukung yang dapat menimbulkan motivasi semangat. Dalam penelitian ini kejenuhan berkarya bisa diamati dari sebuah karakter bernama Omota Uramichi.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah inspirasi yang bersumber dari pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan sebelumnya (Amaliana et al., 2021) Jika tubuh bisa berada dalam keadaan mood yang baik, inspirasi bisa didapatkan dengan lancar.

Penelitian ini muncul dari kebutuhan mendalam untuk memahami kompleksitas kondisi psikologis karakter Uramichi sebagai representasi jenuh berkarya pada individu usia dewasa. Karakter Uramichi, dengan lapisan psikologis yang kaya, menjadi cerminan beragam aspek kehidupan, dunia pekerjaan dan tekanan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk merinci dan menganalisis bagaimana interaksi dengan karakter ini dapat mempengaruhi kesejahteraan mental individu

dewasa, terutama dalam menghadapi tuntutan pekerjaan yang intens dan berbagai tantangan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mendalam tentang cara representasi karakter fiksi dalam media, seperti Uramichi, dapat membentuk persepsi dan pengalaman psikologis individu dewasa dalam konteks kehidupan modern yang penuh tekanan.

Berdasarkan hasil studi pustaka penelitian terdahulu yang dapat menjadi rujukan adanya penelitian ini adalah pertama, jurnal oleh Amalia M, Nurcahyanty D, dan Suherlan Y dengan judul Proses Kreatif Batik Tulis Kontemporer sebagai Media Ekspresi Masa Pandemi. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengelola emosi dalam diri. Penelitian ini bertujuan mengetahui latar belakang proses kreatif yang dilakukan Yuliasih dalam berkarya. Penelitian. Kedua, jurnal oleh Dwi, I dan Salendu, A dengan judul Cara-cara baru dalam bekerja: Perbedaan antara dukungan otonomi dan pengaturan kerja yang fleksibel dan hubungannya dengan stres karyawan. Penelitian ini bertujuan menyelidiki bagaimana pendekatan pemimpin terhadap otonomi mempengaruhi tingkat stres karyawan rentang usia 22 hingga 64 tahun dalam berbagai kategori skenario manipulasi pengaturan kerja.

Metode

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan melakukan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian dilakukan dengan menganalisis diksi dalam dialog yang muncul pada anime "Uramichi Oniisan". Pendekatan ini akan menghasilkan data berupa identifikasi tindakan karakter, dan elemen visual dalam konteks naratif yang berkaitan dengan penggambaran tokoh Uramichi sebagai representasi kejenuhan berkarya di usia 31 tahun.

Film ini akan dianalisis berdasarkan kajian psikologi dengan melibatkan unsur analisis pragmasemiotika. Unsur tersebut akan digunakan untuk mengungkapkan makna dibalik lelucon satire yang diucapkan tokoh Uramichi sehingga bisa langsung dimengerti oleh penonton. Selain itu, penelitian ini dapat memanfaatkan teori semiotika film untuk membantu pemahaman konteks budaya dan sosial untuk memahami faktor internal dan eksternal karakter Uramichi memiliki pola pikir yang sangat pesimis.

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan studi dokumen melalui

apresiasi series anime Uramichi Oniisan secara keseluruhan, dan pelaksanaan wawancara dengan sesama penikmat anime dan pelaku budaya Jepang di Indonesia untuk setidaknya membuat penggambaran tokoh Uramichi menjadi lebih objektif.

Teknik validasi data yang akan dilakukan adalah validasi budaya untuk melihat realitas masyarakat Jepang dalam dunia kerja bidang seni yang dicerminkan sebagai inspirasi dalam anime, validasi ini dilakukan dengan pendekatan netnografi dengan melihat respon masyarakat di internet atas anime ini. Terakhir Penyajian data yang digunakan adalah pengelompokan data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian akan dibagikan menjadi beberapa bagian meliputi detail mengenai anime Uramichi Oniisan, pekerjaan karakter Omota Uramichi, dan faktor internal serta eksternal yang memstimulasi kejenuhan berkarya karakter Uramichi, terakhir mengenai deskripsi representasi kejenuhan berkarya.

Anime Uramichi Oniisan

Serial manga Jepang berjudul Uramichi Onii-san adalah sebuah karya komik manga dari seorang mangaka profesional bernama Gaku Kuze. Manga ini telah tayang dalam bentuk series daring melalui platform majalah manga digital Comic Pool Ichijinsha sejak bulan Mei 2017. Manga ini telah rilis sebanyak 6 volume dan telah dilisensikan hak ciptanya di Amerika Utara oleh Kodansha USA. Setelah skenario manga ini ditulis oleh Touko Machida dan disutradarai oleh Nobuyoshi Nagayama, manga ini mendapatkan sesi adaptasi menjadi serial TV oleh Studio Blanc yang tayang dari bulan Juli hingga September 2021. Rating tayangan ini di MBDb adalah 7,3/10, sedangkan pada platform MyAnimeList.Net adalah 7,7/10 pada tahun 2023.

Premis utama yang ditawarkan oleh series anime ini adalah melihat kehidupan seorang aktor pesenam acara TV anak-anak yang berusia 31 tahun dan masih lajang. Dia merasa bosan dengan rutinitas dan karir yang terasa palsu dan monotone selama bertahun-tahun. Kebosanan tersebut berdampak pada etos kerja

dan keprofesionalitasannya di hadapan anak-anak yang menjadi bintang tamu pada program acara *Okaasan to Issho*. Tidak jarang Uramichi mengatakan beberapa kalimat penghancur pikiran positif anak-anak yang menjadi target penontonnya, dan ketika itu terjadi sutradara selalu memberikan kode kepada Uramichi untuk segera mengembalikan suasana acara menjadi ceria.

Serial manga ini memiliki total 13 episode dalam 1 musim, dan dari setiap episode penonton akan dikenalkan kepada masing-masing karakter yang terlibat, seperti: Produser – Derikida Tekito, Aktor Pesenam Pria – Omota Uramichi, Penyanyi Perempuan – Tadano Utano, Penyanyi Pria – Daga Iketeru, Aktor Beruang – Uebu Saito, dan Aktor Kelinci – Usahara Tobikichi. Dengan harapan penonton bisa memahami peran dan sifat setiap karakter ketika terjebak konflik yang ada.

Pekerjaan Karakter Omota Uramichi

Omota Uramichi bekerja sebagai seorang aktor pesenam dalam acara TV khusus anak-anak bernama *Okaasan to Issho*. Setiap hari dia berakting bersama bintang tamu anak-anak dalam 1 ruangan yang luas. Dalam ruangan tersebut Omota Uramichi bisa merespon pertanyaan acak yang tiba-tiba ditanyakan oleh bintang tamu, tanpa skenario pertanyaan.

Skenario yang umum dilakukan secara repetitif adalah salam pembuka, segmen senam ABC, segmen tanya-jawab, segmen bermain petak umpet dengan tuan beruang dan tuan kelinci, dan bernyanyi bersama Kakak Utano dan Iketeru, konseling bersama Kakak Uramichi, dan penutup. Dalam dunia nyata bisa ditemukan konsep acara serupa yang diproduksi oleh Nine Network pada tahun 1999 bernama "High Five", dan program tersebut di adaptasi oleh Indonesia pada tahun 2017 bersama Falcon Kids dan Trans Media.

Suasana yang dituntut di depan kamera oleh tim produksi adalah suasana penuh warna dan keceriaan. Uramichi diwajibkan selalu terlihat semangat dan bahagia ketika melakukan aktivitas bersama bintang tamu, seburuk apapun suasana hatinya, dia tetap diwajibkan terdengar ramah dan tersenyum. Pertanyaan anak-anak di studio juga harus dijawab dengan cara yang menyenangkan dan jika memungkinkan, diksinya harus terasa *magical*. Misalkan beberapa kalimat

berikut:

Table 1 Diksi Tepat Untuk Penonton Anak-Anak

Contoh Kalimat	Karakter Yang Mengucapkan
<i>"Kalau begitu tibalah waktunya senam ABC yang sudah ditunggu-ditunggu oleh semuanya!?"</i>	Omota Uramichi
<i>"Luar biasa sekali!?! Kalian mempelajari lagu ini dengan sangat cepat."</i>	
<i>"Pergi bekerja adalah sebuah aktivitas dari cabang kehidupan yang nanti akan kalian jalani di masa depan. Dalam dunia kerja kalian mungkin akan merasakan yang namanya ditolak dan disakiti. Tapi jika itu terjadi, kamu tetap tidak boleh kehilangan dirimu ya"</i>	

Namun dikarenakan Omota Uramichi sudah merasa jenuh dengan alur pekerjaan yang telah dijalani selama bertahun-tahun tersebut, tidak jarang dia malah melakukan *blunder* dengan mengatakan diksi kalimat yang tidak pantas diucapkan di depan anak-anak. Misalkan dalam beberapa potongan kalimat di episode #1 berikut:

Table 2 Diksi Tidak Tepat Untuk Penonton Anak-Anak

Contoh Kalimat	Karakter Yang Mengucapkan
<i>"Hayo, siapa disini yang sedang bahagia?, siapa yang sedang semangat?. Siapa yang merasa letih, muram, dan tidak ingin melakukan aktivitas hari ini?. Saya."</i>	Omota Uramichi
<i>"Yuka apa yang sedang kamu lakukan? Menyerang kak Uramichi diam-diam ya?. Oh kalau begitu kakak akan tunjukkan sebuah sihir istimewa untuk semuanya. Sihir yang membuat kalian tidak akan menjadi manusia no life (madesu: masa depan suram) seperti kak Uramichi pada 20 tahun kemudian."</i>	
<i>"Kalau kalian tidak mau menyanyi lagunya kakak, itu adalah pelanggaran ke JASRAC (Asosiasi Hak Cipta Lagu Jepang). Meskipun yang membayar adalah kantor dan kakak tidak terlibat. Tapi, terkadang orang dewasa (seperti kakak) juga bisa melakukan hal buruk hanya karena ketidakpuasan. Kalian perlu tahu ini untuk bisa ikut menjaga kesehatan mental orang lain"</i>	
<i>"Sikap kalian yang teguh berusaha walau sedang menghadapi hal yang tidak ingin dilakukan. Nanti pasti akan berguna ketika menghadapi dunia kerja yang kejam. Kalian harus menghargai kemampuan itu ya."</i>	
<i>"Anak baik yang kakak suka adalah anak yang tidak banyak tanya."</i>	

Faktor Internal Kejenuhan Berkarya Omota Uramichi

Faktor internal yang mempengaruhi kejenuhan berkarya karakter Uramichi dalam profesionalitas kerja di bidang seni di usianya yang ke-31 tahun. Menurut Tobikichi di episode 2 sebagai adik kelas ketika dahulu di Sekolah Olahraga, dasar karakter Uramichi adalah seseorang yang narsistik atas bentuk tubuhnya yang ideal dan tidak pandai bergaul. Sepanjang kehidupannya di Sekolah Olahraga Uramichi hanya melakukan senam otot tanpa pernah terlihat memiliki teman atau bahkan berinteraksi dengan orang lain. Kemudian jika menganalisis keseharian Uramichi dalam cuplikan adegan dalam anime, faktor internal yang terjadi dalam individu ini adalah sebagaimana berikut: Uramichi merasa bahwa pekerjaannya dibidang seni terkurung dalam peraturan kebijakan dan kepentingan instansi pendukung (*sponsorship*). Setiap tindakan harus bisa memuaskan semua pihak, dan konsekuensi dari ketidakpuasan pihak pendukung sangat besar hingga bisa berakibat pemberhentian kerja langsung. Dengan situasi yang rawan dengan tekanan, durasi kerja yang panjang dan tuntutan presisi. Menjadikan sosok Uramichi pribadi yang sudah narsistic-introvert dan tidak memiliki kemampuan mengendalikan emosi diri dengan baik menjadi semakin parah. Rutinitas harian Uramichi hanya berangkat ke tempat kerja, bekerja seharian dengan tuntutan dan rekan kerja yang karakternya terlalu beragam, pulang kerja, bergegas ke tempat minum bir dan begadang sampai dini hari, terakhir pegi tidur. Rutinitas monotone tersebut berulang selama bertahun-tahun semenjak usia awal bakerja, 20 tahunan.

Faktor Eksternal Kejenuhan Berkarya Omota Uramichi

Faktor eksternal yang ditemukan sehingga mempengaruhi kejenuhan berkarya karakter Uramichi adalah faktor lingkungan kerja yang *toxic*. Sebagai bukti, dapat dilihat pada episode 2 dimana Tobikichi sedang berada di pantry bersama dengan Saito dan mereka berdua sedang membicarakan Uramichi secara negatif. Tobikichi berkata bahwa Uramichi adalah seseorang yang payah karena tidak mengerti bagaimana cara bergaul dengan teman, isi kepalanya hanya memikirkan senam otot, dan sangat kasar ketika memperlakukan adik kelas seperti dirinya. Berdasarkan temuan tersebut terlihat lingkungan kerja Uramichi tidak memiliki budaya untuk membangun solidaritas dan empati ketika tidak

sedang *on camera*. Terlihat juga karakter Daga Iketeru dan Utano terlihat diam saja ketika Tobikichi berbicara buruk kepada Uramichi. Hal ini dikarenakan motivasi Iketeru dan Tadao untuk bekerja hanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Mereka tidak benar-benar *passionate* membangun hubungan yang baik dengan rekan kerja di lingkungan pekerjaan mereka.

Faktor eksternal selanjutnya ditemukan bahwa kepribadian rekan kerja Uramichi terlalu jauh beragam. Misalkan untuk karakter produser – Derikida Tekito yang tidak pernah berempati dengan keadaan para aktor dan sewenang-wenang ketika memutuskan instruksi. Apresiasi maksimal yang diberikan Pak Tekito kepada bagusnya kinerja para aktor adalah memberikan tepuk tangan dan berkata ”keren” dengan mengangkat jempol. Penyanyi Perempuan – Tadano Utano yang walau masih memiliki sedikit semangat untuk memperlakukan anak-anak dengan baik, ambisinya untuk bertahan hidup dengan layak karena memiliki kesulitan finansial dan karir pasangan yang tidak cemerlang lebih besar. Penyanyi Pria –Daga Iketeru yang berkarakter mesum bahkan dengan hal-hal remeh di keseharian. Aktor Beruang – Uebu Saito yang tidak setia kawan dan selalu membiarkan rekan kerjanya dimarahi oleh atasan, dan Aktor Kelinci – Usahara Tobikichi yang suka membangun rumor buruk akan seseorang yang dia benci, dan rumor tersebut disebarkan dengan gaya hiperbola dan sudut pandang yang menyudutkan subjek yang sedang dibicarakan.

Faktor ketiga yang ditemukan dalam anime Uramichi Oniisan adalah masing-masing tokoh hanya memperdulikan tercapainya kepentingan pribadi dalam bentuk kenaikan karir, mendapat ketenaran, dan uang tanpa memprioritaskan untuk peduli akan membangun hubungan baik dengan atasan kerja maupun rekan sejawat.

Representasi Kejenuhan Berkarya

Untuk memahami kejenuhan berkarya terlebih dahulu harus memahami budaya kerja masyarakatnya. Konteks dalam penciptaan anime ini merepresentasikan rutinitas kerja di masyarakat Jepang, maka untuk mendapatkan data lebih lanjut akan dilakukan observasi dan wawancara dengan beberapa pihak yang menjadi pemerhati budaya Jepang dan pelaku komunitas kebudayaan Jepang

di Indonesia. Menurut Talentsta (2023) kebudayaan Jepang tidak seketat yang pernah diketahui orang Indonesia. Jam kerja yang padat dan disiplin memang benar ada namun dalam aktivitas pelaksanaan tidak kaku. Masyarakat tetap diperbolehkan berekspresi dan bersosialisasi.

Representasi kejenuhan berkarya yang terjadi dalam universe anime Uramichi Oniisan adalah bentuk edukasi dalam bentuk lelucon satire untuk memberi pengingat dan edukasi bagi tenaga muda untuk bersungguh-sungguh menata kehidupannya, memikirkan rencana di masa depan, sebelum memasuki usia kerja, dan dikhawatirkan karena tidak memiliki rencana akhirnya harus menerima kenyataan mengerjakan hal yang tidak digemari dalam kurun waktu bertahun-tahun. Tenaga muda diharapkan bisa mendapatkan visualisasi tersebut melalui anime ini sebelum kehilangan masa mudanya.

Diskusi

Pembahasan penelitian ini dapat fokus pada analisis dampak mental karakter Uramichi terhadap representasi jenuh berkarya pada individu dewasa. Pertama, melibatkan penelitian literatur untuk mendukung konsep kelelahan mental dan tekanan psikologis yang sering dialami oleh karakter fiksi seperti Uramichi. Selanjutnya, penelitian dapat mengeksplorasi interaksi individu dengan karakter ini melalui wawancara atau survei, untuk memahami persepsi dan reaksi psikologis yang muncul.

Pembahasan juga bisa mencakup analisis peran media dalam membentuk persepsi kehidupan dan bagaimana representasi karakter seperti Uramichi dapat mencerminkan atau meresapi realitas kehidupan modern. Selain itu, penekanan dapat diberikan pada implikasi temuan terhadap kesejahteraan mental dan strategi penanganan stres yang mungkin dibutuhkan oleh individu dewasa dalam menghadapi tekanan sehari-hari.

Akhirnya, penelitian ini dapat menawarkan rekomendasi bagi praktisi psikologi atau pembuat kebijakan untuk memahami lebih baik cara mendukung kesejahteraan mental individu dewasa di era kontemporer yang dinamis

Kesimpulan

Berdasarkan temuan tersebut, kesimpulan dari penelitian ini adalah faktor

internal dan eksternal yang terjadi pada seorang individu manusia dapat mempengaruhi kondisi psikologi, profesionalitas kerja, dan kualitas karya yang dihasilkan. Diri sendiri harus memiliki kemampuan pengendalian diri dan pemikiran yang lebih bijak, kemudian sesama manusia harus memiliki nilai solidaritas dan empati kepada rekan kerja untuk membangun sinergi yang bisa membuat kualitas hubungan profesional yang baik di lingkungan kerja.

Tayangan komedi satire ini ditujukan kepada tenaga muda untuk dapat memvisualisasikan kehidupan dewasa dengan lebih jelas, agar bisa mempersiapkannya seoptimal mungkin sebelum masa kerja tersebut tiba.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah minimnya kisah mengenai latar belakang tokoh utama sebelum menjadi aktor pesenam dalam acara TV dan latar belakang keluarga tokoh utama. Jadi selain setiap data yang didapatkan dalam pembahasan ini mengikuti plot cerita yang bergerak maju dalam setiap episode, dalam penelitian ini belum ditemukan karakter asli seorang Omota Uramichi sebelum memiliki pemikiran pesimistik seperti yang diceritakan sebagai premis utama anime series, atau pengaruh keluarga terhadap pola pikir tokoh utama.

Saran

Penelitian ini juga memiliki beberapa saran untuk topik psikologi dan seni yang potensial dikaji di penelitian selanjutnya, diantaranya:

- 1) Motivasi dan inspirasi Gaku Kuze menciptakan anime Uramichi Onii-san untuk pertama kali;
- 2) Temuan nilai-nilai positif dari beberapa dialog satire dalam anime Uramichi Onii-san, dan juga 3). Kajian semiotika lingkungan pekerja seni yang tidak sehat dalam anime Uramichi Onii-san.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliana, M., Nurcahyanty, D., & Suherlan, Y. (2021). Proses Kreatif Batik Tulis Kontemporer Sebagai Media Ekspresi Masa Pandemi. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2). <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i2.3814>
- Dwi. I, 2023, *New Ways Of Working: Differences Between Autonomy Support And Flexible Work Arrangements And Relations To Employee Stress*,

Yogyakarta, Jurnal Insight Universitas Mercu Buana.

- Fadli, R. (2019). Banyak Aktivitas, Waspada 5 Penyakit Ini Akibat Kelelahan. *Halodoc*.
- Miskahuddin, M. (2017). Pengaruh Internet Terhadap Penurunan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(2). <https://doi.org/10.22373/jm.v7i2.2366>
- Nuramdani, M. (2021). *Self Efficacy: Definisi, Ciri-Ciri, Faktor Pembentuk, dan Contohnya*. Dokter Sehat.
- Saffanah, L. (2020). E-Book Infografis “Make Your Health a Priority” untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat terhadap Pentingnya Menjaga Kesehatan. *Jurnal Bakti Saintek: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 4(2).
- Wibawa, A. M., Putra, G. N. G., & Windnyana, K. (2022). Penyampaian Pesan dan Nilai-Nilai Kepemimpinan melalui Seni Pertunjukan Wayang Kulit Bali Inovatif. *Damar Pedalangan*, 2(2).
- Yoyon Mudjiono. (2020). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1).