



Representasi Eskapisme Dan Kritik Sutradara Hideaki Anno Terhadap Fandom Evangelion (Analisis Semiotika Film Neon Genesis Evangelion: The End Of Evangelion)

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Muhammad Zidane Amarullah Universitas Esa Unggul zidaneamarullah585@student.esaunggul.ac.id +6282114276815 Indriati Yulistiani Universitas Esa Unggul indriati.yulistiani@esaunggul.ac.id +628111777518	ISSN: 2808-1307 Vol. 6, No. 2, Agustus 2026 https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh
© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved	

Saran Penulisan Referensi

Amrullah, M. Z., & Yulistiani, I. (2026). Representasi Eskapisme Dan Kritik Sutradara Hideaki Anno Terhadap Fandom Evangelion (Analisis Semiotika Film Neon Genesis Evangelion: The End Of Evangelion). *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 6 (2), 2179-2184.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji film Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion karya Hideaki Anno sebagai representasi eskapisme dan kritik terhadap tekanan fandom pascakontroversi episode akhir serial televisinya. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis Semiotika Roland Barthes pada tataran denotasi, konotasi, dan mitos, penelitian ini membedah lima unit analisis semiotik yang terdiri atas empat sekuens utama dan satu unit relasional antarscene. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interupsi teks, coretan krayon, montase live-action, visual audiens, dokumen ancaman, serta hubungan antara pertanyaan "Apa Terasa Nyaman?" dan dialog penutup "Menjijikkan" membentuk pola konfrontasi yang mengganggu kenyamanan sinematik dan mempertemukan dunia fiksi dengan realitas audiens. Pada tataran mitos, rangkaian tanda tersebut menggugat gagasan bahwa fiksi merupakan ruang pelarian yang absolut serta mengkritik anggapan bahwa penggemar memiliki hak untuk mendikte arah kreatif karya. Teori Auteur digunakan sebagai lensa kontekstual untuk membaca posisi kreatif sutradara, sedangkan kesimpulan mengenai makna tetap diturunkan dari tanda-tanda yang dianalisis dan triangulasi sumber.

Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, Teori Auteur, Toxic Fando, Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion, Hideaki Anno.

Abstract

This study examines Hideaki Anno's film *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* as a representation of escapism and criticism of fandom pressure following the controversy surrounding the television series' final episodes. Using a descriptive qualitative approach and Roland Barthes' semiotic analysis of denotation, connotation, and myth, the study examines five semiotic units of analysis consisting of four principal sequences and one relational unit across scenes. The findings indicate that textual interruptions, crayon drawings, live-action montages, images of the audience, threat documents, and the relation between the question "Does It Feel Good?" and the closing line "Disgusting" form a confrontational pattern that disrupts cinematic comfort and brings fiction into contact with audience reality. At the level of myth, these signs challenge the idea of fiction as an absolute refuge and criticize the assumption that fans are entitled to dictate the creative direction of a work. Auteur theory is used as a contextual lens for the director's creative position, while the interpretation remains grounded in the analyzed signs and source triangulation.

Keywords: Roland Barthes' Semiotics, Auteur Theory, Toxic Fandom, *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*, Hideaki Anno.

A. Pendahuluan

Industri penyiaran merupakan sektor komunikasi massa yang berfokus pada transmisi informasi, gagasan, dan produk hiburan dari satu titik sumber kepada audiens yang luas melalui medium elektronik. Transformasi media digital secara radikal meruntuhkan batas komunikasi satu arah yang selama ini menjadi pakem tradisional (Russell Neuman et al., 2014), sehingga audiens tidak lagi berposisi sebagai konsumen pasif, melainkan kelompok kolektif yang aktif berpartisipasi dan menginvestasikan emosinya ke dalam karya yang mereka konsumsi (Proctor & Kies, 2018). Pergeseran ini melahirkan fenomena budaya penggemar atau fandom, yakni jaringan sosial penggemar yang terbentuk atas dasar minat yang sama dan turut memproduksi materi bagi teks yang mereka ikuti (Gooch, 2008). Tingginya interaksi di dalam komunitas ini pada gilirannya memicu fanatisme, di mana sebagian penggemar merasa memiliki hak untuk mendikte atau memengaruhi arah kreatif karya fiksi yang mereka gemari (Proctor & Kies, 2018).

Dinamika ini tergambar jelas pada waralaba animasi Jepang *Neon Genesis Evangelion*, serial yang disutradarai Hideaki Anno dan tayang pada 1995–1996 (*Neon Genesis Evangelion* (TV) – Anime News Network:SEA, 2004). Konflik besar muncul pada dua episode final televisinya, ketika krisis finansial dan tekanan produksi mendorong sutradara mengambil keputusan kreatif nonkonvensional berupa dekonstruksi psikologis abstrak tanpa penyelesaian konflik secara fisik (Cahyanto Teddy & Salaman Kaulam, 2017). Keputusan ini membelah fandom, dan kekecewaan sebagian penonton berkembang menjadi kondisi destruktif yang dikenal sebagai toxic fandom, berupa intimidasi, pelecehan, dan ancaman kolektif terhadap sutradara (Proctor & Kies, 2018), termasuk vandalisme pada gedung studio dan surat ancaman pembunuhan (EvaGeeks.org [Books] Shizo/Parano – Page 2, 2016).

Alih-alih merespons secara lisan di ruang publik, Hideaki Anno mengonversi luapan emosinya menjadi pesan nonverbal ke dalam film *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997) (Anno Hideaki, 2008). Strategi ini sejalan dengan taktik anti-komunikasi yang kerap diadopsi seniman avant-garde untuk menyerang balik dominasi audiensnya (Graham Allen, 2004). Anno secara provokatif menyisipkan teks pesan personal, kilasan ancaman pembunuhan nyata yang ia terima, hingga rekaman penonton di bioskop ke dalam filmnya sebagai bentuk teguran terhadap fandom yang terlalu terobsesi menjadikan dunia fiksi sebagai pelarian dari realitas.

Pemilihan *The End of Evangelion* sebagai objek penelitian didasarkan pada celah penelitian (research gap) mengenai dinamika konfrontasi sutradara melawan toxic fandom yang dikonstruksikan melalui bahasa tanda visual, bukan dialog literal semata. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan Semiotika Roland Barthes untuk membedah tanda visual secara bertingkat, mulai dari denotasi, konotasi, hingga mitos yang disisipkan sutradara (Feyrouz Bouzida, 2014), guna mengungkap bagaimana layar sinema dialihfungsikan menjadi medium konfrontasi personal antara pembuat karya dan penikmatnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan ke dalam tiga pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana makna denotasi bahasa visual dalam film *The End of Evangelion* merepresentasikan

eskapisme dan kritik sutradara Hideaki Anno terhadap tekanan fandom; (2) bagaimana makna konotasi bahasa visual tersebut merepresentasikan eskapisme dan kritik yang sama; dan (3) bagaimana mitos yang dikonstruksi dalam film ini bekerja untuk mendekonstruksi eskapisme dan mengkritik tekanan fandom. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis makna denotasi, konotasi, serta mitos bahasa visual dalam film *The End of Evangelion* dalam merepresentasikan eskapisme dan kritik sutradara Hideaki Anno terhadap tekanan fandom, sekaligus diharapkan memperkaya kajian Semiotika Roland Barthes pada teks audiovisual kontemporer dan menjadi bahan refleksi bagi industri penyiaran dalam menjaga independensi kreatif di tengah tekanan audiens.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis, yang memandang makna sebuah teks media bukan sebagai realitas objektif, melainkan konstruksi yang dibentuk melalui pemaknaan subjektif penciptanya (Russell Neuman et al., 2014), serta berfokus pada bagaimana individu memaknai pengalaman batinnya dalam lingkungan sosial (Rofiah et al., 2001). Paradigma ini relevan untuk membongkar bagaimana Hideaki Anno memaknai tekanan agresif audiens yang ia alami, lalu mengonstruksikannya menjadi serangan balik melalui teks visual dalam film *The End of Evangelion*.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif (John W. Cresswell, 2014) dengan pendekatan analisis Semiotika Roland Barthes, yaitu pendekatan yang menginvestigasi interaksi simbolik tanda visual dan verbal sebagai teks yang mengomunikasikan makna signifikan (Feyrouz Bouzida, 2014), dengan peneliti berperan langsung sebagai instrumen utama dalam menafsirkan realitas tersebut (Russell Neuman et al., 2014).

Seluruh data dalam penelitian ini bersumber dari data sekunder (Russell Neuman et al., 2014), yaitu film *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* beserta potongan adegan, komposisi gambar, dan teks visualnya, serta dokumen pendukung berupa literatur akademis dan rekam jejak agresi toxic fandom di forum internet. Data dihimpun melalui dua teknik, yaitu observasi kualitatif berupa pengamatan langsung dan berulang terhadap tanda visual serta dialog dalam film (Rofiah et al., 2001), dan studi pustaka serta dokumentasi terhadap literatur Semiotika, Teori Auteur, dan arsip tulisan Hideaki Anno (Miles et al., 2014).

Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi sumber (Russell Neuman et al., 2014; John W. Cresswell, 2014), yaitu dengan menyilangkan hasil interpretasi semiotik atas potongan adegan film dengan dokumen historis yang objektif, meliputi arsip esai Hideaki Anno mengenai depresi yang ia alami (Anno Hideaki, 2008) serta bukti rekam jejak agresi toxic fandom dari forum penggemar, sehingga temuan makna ideologis dalam film tidak berdiri sebagai asumsi subjektif peneliti semata.

Analisis data dilaksanakan melalui tiga tahap. Pertama, kondensasi data dengan menyeleksi dan menyaring sekuens yang merepresentasikan konfrontasi sutradara, yaitu sekuens intervensi personal sutradara, sekuens gambar krayon abstrak, sekuens konfrontasi realitas-fiksi beserta surat ancaman, dan unit relasional antarscene pada menit 1:14:34 dan 1:26:42. Kedua, penyajian data secara terstruktur yang dibedah menggunakan Semiotika Roland Barthes secara bertingkat untuk mendeskripsikan denotasi, menafsirkan konotasi, dan mengungkap mitos. Ketiga, penarikan kesimpulan yang diverifikasi silang melalui kerangka Teori Auteur dan dokumen arsip data sekunder sang sutradara (Miles et al., 2014).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Analisis dilakukan terhadap lima unit analisis semiotik dalam film *The End of Evangelion* yang terdiri atas empat sekuens utama dan satu unit relasional antarscene. Setiap unit dibedah pada tiga tataran pemaknaan Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Unit 1: Interupsi Personal Sutradara (00:46:45–00:46:49)

Secara denotatif, layar hitam tiba-tiba diisi teks ucapan terima kasih berbahasa Jepang dari sutradara yang diakhiri tanda tangan “Hideaki Anno”, muncul di tengah narasi, bukan pada credit title. Secara konotatif, interupsi ini beroperasi sebagai *breaking the fourth wall* yang menegaskan pengambilalihan kendali mutlak narasi oleh sutradara. Pada tataran mitos, adegan ini mendekonstruksi kelaziman industri penyiaran di mana pembuat karya biasanya bersembunyi di balik layar untuk menjaga imersi penonton, sekaligus menegaskan bahwa dunia fiksi dan realitas penciptanya tak terpisahkan.

Unit 2: Sekuens Gambar Krayon (1:05:26–1:27:03)

Secara denotatif, unit ini menampilkan rangkaian coretan krayon kasar berisi figur manusia, rumah terbakar, jeruji, ikan dalam wadah, hewan mati, lampu merah, dan seekor kucing tertidur. Secara konotatif, gambar-gambar tersebut memproyeksikan intrusive thoughts, kegelisahan, kekacauan, dan keterkungkungan, sementara kucing yang tertidur menyimbolkan kepasrahan dan sikap apatis terhadap tuntutan yang menekan. Pada tataran mitos, unit ini menggugat gagasan bahwa dunia fiksi senantiasa tampil rapi dan terkendali, dengan menampilkan kekacauan batin yang biasanya disembunyikan di balik layar animasi.

Unit 3: Montase Live-Action (1:12:53–1:13:45)

Secara denotatif, film berpindah dari animasi ke rekaman nyata berupa kursi bioskop kosong, menara dan kabel listrik, kereta komuter yang melaju pelan, seekor kucing di depan papan reklame, serta lanskap perkotaan yang dipenuhi kabut hingga ayunan taman bermain kosong yang disorot matahari terik. Secara konotatif, rangkaian ini menyimbolkan kekosongan, kesepian, rutinitas kelas pekerja urban, dan realitas industrial yang dingin, kaku, dan monoton, kontras dengan dunia fantasi fiksi ilmiah. Pada tataran mitos, unit ini mematahkan mitos eskapisme dan solipsisme dengan menghadirkan realitas urban yang tidak peduli pada drama personal individu, sekaligus menjadi rude awakening bagi penonton.

Unit 4: Konfrontasi Realitas dan Fiksi (1:13:58–1:15:55)

Secara denotatif, unit ini menampilkan kerumunan orang berwajah lelah, audiens nyata di dalam bioskop dengan teks “Apa Terasa Nyaman?”, narasi interogatif seperti “Kau menghindari kebenaran dengan kabur ke dunia fiksi”, serta montase cepat berisi surat dan email penggemar, ancaman pembunuhan, dan visual vandalisme terhadap sutradara dan studio. Secara konotatif, unit ini membalikkan arah tatapan, dari penonton sebagai pengamat menjadi objek yang ditampilkan, sehingga konflik kreator–audiens dihadirkan langsung ke dalam layar film. Pada tataran mitos, unit ini membongkar toxic entitlement dalam relasi parasosial antara sutradara dan fandom, dengan tetap membedakan praktik harassment dari fandom secara keseluruhan (Stanfill, 2025; Yulistiani et al., 2023).

Unit 5: Unit Relasional “Apa Terasa Nyaman?”–“Menjijikkan” (1:14:34 & 1:26:42–1:26:44)

Secara denotatif, unit relasional ini menghubungkan adegan audiens bioskop dengan teks “Apa Terasa Nyaman?”, adegan akhir di tepi pantai ketika Shinji mencekik Asuka yang merespons dengan dialog “Menjijikkan”, serta layar putih bertuliskan “TAMAT”. Secara konotatif, rangkaian ini membentuk oposisi antara kenyamanan pelarian dan ketidaknyamanan realitas: pertanyaan pertama adalah interogasi sarkastik atas kenikmatan semu penonton, sedangkan dialog penutup menjadi antitesis langsung yang menegaskan bahwa interaksi manusia penuh gesekan dan tidak selalu indah. Pada tataran mitos, unit ini menghancurkan mitos akhir bahagia yang dicari fandom sekaligus menegaskan otoritas kreatif mutlak sutradara untuk mengusir penonton dari pelarian mereka dan memaksa mereka kembali pada realitas.

Secara keseluruhan, analisis terhadap kelima unit menunjukkan bahwa makna denotasi bahasa visual secara langsung meruntuhkan pakem narasi fiksi konvensional, memuncak pada adegan Shinji mencekik Asuka di tepi laut yang disusul layar putih bertuliskan “TAMAT”. Secara konotatif, rangkaian visual ini beroperasi sebagai pesan tersirat yang merepresentasikan perlawanan dan serangan balik sutradara terhadap penontonnya, merusak breaking the fourth wall antara fiksi dan kenyataan sekaligus mengkritik kenikmatan semu penonton saat bersembunyi di balik fiksi. Pada tingkat mitos, film ini secara radikal mendekonstruksi ideologi eskapisme dan menghancurkan mitos bahwa cerita fiksi adalah tempat persembunyian yang aman, sekaligus mempertegas independensi dan otoritas kreatif absolut seorang auteur yang menjadikan layar sinema sebagai medium ekspresi personal dan instrumen interogasi dalam merespons tekanan represi massa.

Pembahasan

Pembahasan ini menghubungkan pola tanda pada kelima unit analisis dengan tiga rumusan masalah penelitian. Denotasi digunakan untuk menetapkan apa yang secara literal hadir di layar, konotasi digunakan untuk membaca hubungan antartanda dan asosiasi kulturalnya, sedangkan mitos digunakan untuk menelaah gagasan yang dinaturalisasikan atau justru digugat oleh teks film, sebagaimana pengoperasian denotasi–konotasi–mitos yang juga terlihat pada penelitian Puri et al. (2024) dan Harahap dan Alfikri (2024). Teori Auteur ditempatkan sebagai lensa pendukung, bukan sebagai bukti tunggal mengenai niat atau kondisi psikologis Hideaki Anno, sehingga interpretasi terlebih dahulu diturunkan dari data visual sebelum dibandingkan dengan konteks kreator dan konflik fandom.

Jawaban atas rumusan masalah pertama menunjukkan bahwa pada tingkat denotasi, representasi eskapisme dan kritik hadir melalui penghadapan berulang antara dunia fiksi dan unsur realitas: teks personal sutradara, bentuk visual yang tidak nyaman, rekaman dunia nyata, jejak konflik penggemar, pertanyaan langsung kepada penonton, serta ending yang memutus pengalaman menonton. Denotasi belum menetapkan apakah seluruh unsur tersebut merupakan “serangan balik”; fungsinya adalah menyediakan bukti material yang kemudian ditafsirkan pada tingkat konotasi.

Jawaban atas rumusan masalah kedua menunjukkan bahwa makna konotatif dibangun melalui tiga pola utama, yaitu pemutusan ilusi sinematik, benturan fiksi dengan realitas, dan pembalikan posisi audiens dari pengamat menjadi objek yang dihadapkan pada pertanyaan serta jejak konflik fandom. Istilah toxic fandom dalam penelitian ini merujuk pada perilaku intimidatif dan ancaman yang terdokumentasi, bukan pada seluruh penggemar *Evangelion* (Stanfill, 2025), sementara konsep gaslighting membantu menjelaskan unsur dominasi dan intimidasi dalam komunikasi yang timpang tanpa dimaksudkan untuk memberi label klinis atau menyamaratakan massa fandom (Yulistiani et al., 2023). Ketiga pola tersebut mengonstruksi kritik terhadap pelarian yang diperlakukan sebagai ruang aman absolut sekaligus terhadap tekanan audiens yang melampaui kritik atas karya.

Jawaban atas rumusan masalah ketiga menunjukkan bahwa mitos dalam *The End of Evangelion* bekerja dengan menggugat dua naturalisasi utama, yaitu fiksi sebagai ruang pelarian absolut dan penggemar sebagai pihak yang berhak mendikte arah kreatif karya. Dalam semiotika Barthes, mitos merupakan sistem signifikasi tingkat kedua ketika tanda yang telah bermakna digunakan kembali untuk menaturalisasi suatu pandangan sehingga terlihat wajar (Barthes, 1972). Akumulasi tanda pada kelima unit analisis menguatkan kritik terhadap tekanan fandom ketika kedekatan dengan karya berubah menjadi intimidasi atau ancaman, sekaligus menegaskan bahwa legitimasi kreator tidak bergantung pada kepatuhan terhadap ekspektasi audiens. Teori Auteur membantu menempatkan pola tersebut dalam konteks otoritas kreatif, tetapi kesimpulan mengenai kritik tetap didasarkan pada hubungan tanda dan data pendukung.

D. Kesimpulan

Representasi eskapisme dan kritik terhadap tekanan fandom dalam *The End of Evangelion* tidak bertumpu pada satu adegan tunggal, melainkan pada hubungan berulang antara tanda denotatif, konotasi yang terbentuk, dan mitos yang digugat. Pada tingkat denotasi, kritik hadir melalui unsur yang secara literal tampak di layar; pada tingkat konotasi, tanda-tanda tersebut membentuk pola pemutusan kenyamanan sinematik, benturan fiksi dan realitas, serta pembalikan posisi audiens; dan pada tingkat mitos, film menggugat naturalisasi bahwa fiksi adalah tempat pelarian absolut serta bahwa kedekatan emosional penggemar memberikan hak untuk mendikte arah kreatif karya. Teori Auteur membantu menjelaskan konteks posisi kreatif sutradara, namun kesimpulan utama tetap berasal dari pembacaan semiotik terhadap data film dan triangulasi sumber.

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa relasi kreator–audiens dapat menjadi ruang negosiasi makna sekaligus konflik, dan memperkaya penerapan Semiotika Roland Barthes pada teks audiovisual yang memadukan animasi, live-action, teks tertulis, dan artefak konflik nyata. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi bahan refleksi bagi sutradara dan pelaku industri penyiaran untuk menjaga otonomi kreatif sekaligus membangun batas komunikasi yang sehat dengan audiens, serta meningkatkan literasi media masyarakat dalam membedakan partisipasi penggemar yang sehat dari perilaku intimidatif yang melampaui kritik terhadap karya.

E. Referensi

- Adinata, I., & Ariffudin Islam, M. (2022). Interpretasi semiotika dalam title sequence pertama anime *Attack on Titan: The Final Season*. *Jurnal Barik*, 3(3), 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Anno, H. (2008). *What were we trying to make here*.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1957).
- C Paul Sellors. (2007). *Collective authorship in film, auteur theory*.
- Cahyanto, T., & Salaman Kaulam. (2017). *Analisis serial animasi Neon Genesis Evangelion*. EvaGeeks.org [Books] Shizo/Parano – Page 2. (2016). <https://forum.evageeks.org/thread/10342/Books-Shizo-Parano/20/>

- Fachrezy Hardywan Mahdy. (2024). *Semiotika Violet Evergarden*.
- Feyrouz Bouzida. (2014). *The semiology analysis in media studies—Roland Barthes approach* (No. 10). [figuresofjapan.wordpress.com](https://figuresofjapan.wordpress.com/2018/01/12/in-focus-mengenal-hideaki-anno-pencipta-neon-genesis-evangelion/). (2018). <https://figuresofjapan.wordpress.com/2018/01/12/in-focus-mengenal-hideaki-anno-pencipta-neon-genesis-evangelion/>
- Francois Truffaut. (1954). *A certain tendency of the French cinema*.
- Gooch, B. (2008). *The communication of fan culture: The impact of new media on science fiction and fantasy fandom*. Georgia Institute of Technology.
- Graham Allen. (2004). *Roland Barthes*.
- Habib Ali Akbar. (2022). *Analisis semiotika pesan moral dalam film Quarantine Tales* [Skripsi]. Universitas Islam Riau.
- Harahap, M. Y., & Alfikri, M. (2024). Analisis semiotika Roland Barthes dalam film Blackberry 2023. *eScience Humanity Journal*, 4(2), 301–313. <https://doi.org/10.37296/esci.v4i2.139>
- Hideaki Anno: The Movie Database (TMDB). (2019). <https://www.themoviedb.org/person/77921>
- Hills, M. (2017). From fan culture/community to the fan world: Possible pathways and ways of having done fandom. *Palabra Clave*, 20(4), 856–883. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.2>
- John W. Cresswell. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.).
- Katz, E., & Foulkes, D. (1962). On the use of the mass media as “escape”: Clarification of a concept. <https://academic.oup.com/poq/article-abstract/26/3/377/1890038>
- Kurniawan Sulnawir. (2025). *Representasi sifat iblis dalam anime Kimetsu no Yaiba (analisis semiotika Roland Barthes)*.
- McQuail, D. (2011). *McQuail's mass communication theory*. Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*.
- Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion – Review – Anime News Network:SEA. (2019). <https://www.animenewsnetwork.com/review/neon-genesis-evangelion/the-end-of-evangelion/.148874>
- Neon Genesis Evangelion (TV) – Anime News Network:SEA. (2004). <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=49>
- Proctor, W., & Kies, B. (2018). Editors' introduction: On toxic fan practices and the new culture wars—The toxic turn?
- Puri, L. K., Sumartono, S., & Astuti, H. (2024). Representasi keadilan hukum pada film “Miracle in Cell No. 7 versi Indonesia” (analisis semiotika). *Forum Ilmiah*, 21(2), 57–69.
- Rabiger, M. (2003). *Directing the documentary* (3rd ed.).
- Redmond, D. (2008). *Animation, anime, and the cultural logic of Asianization*.
- Rofiah, C., Pgri, S., Jombang, D., & Bungin, B. (2001). *Qualitative methods: Simple research with triangulation theory design*.
- Russell Neuman, W., Guggenheim, L., Mo Jang, S., & Bae, S. Y. (2014). The dynamics of public attention: Agenda-setting theory meets big data. *Journal of Communication*, 64(2), 193–214. <https://doi.org/10.1111/jcom.12088>
- Salim, V., & Genep Sukendro, G. (2021). *Representasi kritik sosial dalam film Parasite (analisis semiotika Roland Barthes)*.
- Stanfill, M. (2025). Against “toxic fandom”: Fans, harassment, and the culture wars. In S. Driessen, B. Jones, & B. Litherland (Eds.), *Participatory culture wars: Controversy, conflict, and complicity in fandom* (pp. 21–41). University of Iowa Press. <https://doi.org/10.2307/jj.28460481.5>
- Syafitri, A. M. (2022). *Representasi parasosial dalam film Perfect Blue (1997): Kajian semiotika Roland Barthes*. Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS). <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>
- Tuan, Y. (1998). *Escapism*. Johns Hopkins University Press.
- www.japan-academy-prize.jp. (2014). <https://www.japan-academy-prize.jp/prizes/?t=40>
- Yulistiani, I., Fitriani, A., Hayari, P., & Sukardi, E. (2023). Menangkal gaslighting dalam bentuk intimidasi dan manipulasi komunikasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas*, 9(05). <https://doi.org/10.47007/abd.v9i05.6508>