



Melampaui Hiburan : Analisis Semiotika Transmisi Nilai *Mauidhah Hasanah* dalam Anime *Demon Slayer : Mugen Ressha-hen*

Amirullah Fachrul Razi^{1*}, Kholifatul Fauziah²

^{1,2} Fakultas Agama Islam, Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah
Yogyakarta, Indonesia

Alamat Kampus: Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
55183

Korespondensi penulis: kholifatul.fauziah@umy.ac.id

Abstract. *Modern mass media, particularly film, holds significant potential for transmitting messages, including moral and religious values. This research investigates the representation of mauidhah hasanah (good counsel) in the popular anime Demon Slayer: Mugen Ressha-hen, widely acclaimed for its narrative and emotional depth. Employing a qualitative approach with Charles Sanders Peirce's semiotic content analysis, this study meticulously examines key scenes to unveil how these values are expressed through dialogue, setting, and other cinematic elements. The findings reveal that mauidhah hasanah is primarily represented in three forms: admonition, prohibition, and motivation, conveyed through diverse communicative patterns. Theoretically, these findings enrich the study of Islamic phenomena in animated films and solidify the position of popular media as an effective vehicle for conveying values. Practically, this study contributes to a broader understanding of anime's potential for moral education and serves as a valuable reference for future research on messages within animated films.*

Keywords: *Anime, Demon Slayer, Moral Values, Mauidhah Hasanah, Semiotics.*

Abstrak Film sebagai media massa modern memiliki potensi signifikan dalam mentransmisikan pesan, termasuk nilai-nilai moral dan religius. Penelitian ini mengkaji representasi mauidhah hasanah (nasihat kebaikan) dalam anime populer *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen*, yang dikenal luas karena alur cerita dan pesan emosionalnya. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi semiotika Charles Sanders Peirce, penelitian ini menganalisis adegan-adegan kunci untuk mengungkap bagaimana nilai-nilai tersebut diekspresikan melalui dialog, latar, dan unsur sinematik lainnya. Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa mauidhah hasanah direpresentasikan dalam tiga bentuk utama: peringatan, larangan, dan motivasi, yang disampaikan melalui berbagai pola komunikatif. Secara teoritis, temuan ini memperkaya kajian tentang fenomena Islami dalam film animasi dan mengukuhkan posisi media populer sebagai wahana efektif penyampaian nilai. Secara praktis, studi ini berkontribusi dalam menambah wawasan mengenai potensi anime untuk edukasi moral dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya tentang pesan dalam film animasi.

Kata Kunci: Anime, Demon Slayer, Nilai Moral, Mauidhah Hasanah, Semiotika.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan media massa modern, khususnya film, memiliki pengaruh signifikan terhadap pola pikir masyarakat karena kemampuannya menyampaikan pesan secara efektif (Asri, 2020). Film berfungsi sebagai media informasi, pendidikan, persuasi, dan hiburan, menjadikannya sarana potensial untuk dakwah (Margina, 2021). Anime, sebagai karya audiovisual dua dimensi populer dari Jepang, sangat digemari di Indonesia, menempati peringkat ketiga penonton anime terbanyak di dunia (Azmiawati, n.d.). Meskipun bisa memuat unsur positif dan negatif, anime bergenre *shounen* seringkali menampilkan nilai-nilai moral seperti kegigihan, persahabatan, dan kepedulian (Syafiq, 2022).

Salah satu anime yang sangat populer adalah *Kimetsu no Yaiba* (Demon Slayer), yang komik dan serial animasinya telah mencapai kesuksesan global (Azzury, n.d.). Musim kedua anime ini, yang mengisahkan petualangan Tanjiro dan kawan-kawan, dikenal karena adegan emosional dan pesan-pesan yang menyentuh. Fenomena ini mendorong penelitian untuk mengkaji nilai *mauidhah hasanah* atau nasihat kebaikan yang disampaikan dengan lembut dan menyentuh hati (Najih, 2017; Safrodin, 2019) yang diduga terkandung dalam *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen*, khususnya pada episode "Nyalakan Api Di Hatimu". Melalui analisis semiotika, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi nilai *mau'idhah hasanah* tersebut.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian fenomena islami dalam karya film animasi, memperkuat pemahaman mengenai pelajaran yang dapat diambil dari media tersebut. Secara praktis, studi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menambah wawasan mengenai fenomena islami dalam karya animasi dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang menganalisis pesan moral dalam sebuah film animasi.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian tentang analisis semiotika dalam film telah banyak dilakukan, namun penelitian ini memiliki fokus dan metode analisis yang berbeda. Beberapa penelitian sebelumnya menggunakan semiotika untuk menganalisis representasi kekerasan (Syafiq, 2022), pesan moral (Nurjanah et al., 2024), nilai kejujuran (Matadian & Hastjarjo, 2024), pesan dakwah (Hamandia et al., 2025), hingga visual branding (Fauziah & Aulia, 2024; Selviani et al., 2023). Penelitian-penelitian ini menggunakan berbagai metode semiotika, termasuk Roland Barthes dan Charles Sanders Peirce.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis representasi nilai *mauidhah hasanah* dalam anime *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen*. Semiotika, sebagai ilmu tentang tanda, membantu memahami bagaimana manusia memaknai sesuatu (Fauziah & Aulia, 2024; Syafiq, 2022). Peirce membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol dan menggunakan trikotomi (representamen, objek, interpretant) untuk menganalisis tanda secara menyeluruh (Namang & Tuto, 2024). Metode ini efektif untuk meneliti representasi *mauidhah hasanah* dalam anime karena memungkinkan analisis mendalam tentang bagaimana nasihat tokoh mempresentasikan unsur tersebut.

Maudhah hasanah, secara bahasa, berarti nasihat atau bimbingan yang baik (Sopiah & Nurjannah, 2023). Dalam konteks dakwah, *mauidhah hasanah* adalah metode penyampaian pesan yang menyentuh hati, memotivasi, dan memberikan peringatan (Najih, 2017; Safroedin, 2019). Metode ini bertujuan untuk menguatkan iman dan memberikan petunjuk dalam kehidupan (Najih, 2017). Suatu nasihat mengandung nilai *mauidhah hasanah* jika mencakup peringatan, larangan, dan motivasi (Ahmed Al Khalidi, 2021).

Adapun anime sebagai salah satu produk budaya Jepang yang sangat populer dan digemari secara global, telah berkembang pesat sejak era 1960-an dan diakui sebagai bentuk seni pada 1970-an, hingga dikenal luas secara internasional pada 1980-an (Gilang Adlis, 2021). Istilah anime sendiri merujuk pada film animasi dua dimensi khas Jepang, yang ditandai dengan beragam karakter dan visualisasi penuh warna, diklasifikasikan berdasarkan genre, usia, dan tema.

Film fiksi umumnya mengandung tiga jenis suara: pembicaraan (dialog, monolog, narasi, direct address), musik (fungsional dan realistis), dan efek suara (Muslimin, n.d.). Musik fungsional, misalnya, digunakan untuk membentuk suasana, menggambarkan perasaan, atau transisi adegan, sementara musik realistis adalah musik yang secara alami ada dalam konteks adegan. Analisis menyeluruh terhadap unsur-unsur ini memungkinkan pemahaman yang mendalam tentang pesan dan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah anime.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi (*content analysis*) untuk menelaah representasi nilai *mau'idhah hasanah*. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data deskriptif yang mendalam mengenai tanda-tanda pesan moral dalam objek studi, yaitu representasi nilai *mau'idhah hasanah* dalam serial anime *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen*. Unit analisisnya meliputi elemen-elemen pembentuk film seperti pengaturan latar (*setting*) tempat, dialog, dan musik yang relevan dalam adegan-adegan yang mengandung nilai tersebut.

Analisis dilakukan menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce, dengan fokus pada trikotomi tanda: representamen (bentuk fisik tanda seperti teks dialog, latar tempat, *background*), objek (nilai yang diwakili representamen), dan interpretant (penafsiran makna mendalam). Nilai *mau'idhah hasanah* dioperasionalkan melalui tiga indikator: peringatan (kata-kata keharusan, imperatif, tanda seru), larangan (kata-kata seperti "jangan"

atau "tidak boleh"), dan motivasi (kata-kata yang meningkatkan optimisme dan kepercayaan diri).

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, dengan menelaah cermat adegan-adegan relevan dalam anime. Proses analisis data bersifat deskriptif kualitatif, menguraikan temuan dari representamen, objek, dan interpretant untuk setiap tanda. Kredibilitas data diuji melalui ketelitian dan ketekunan pengamatan peneliti terhadap setiap adegan untuk memastikan konsistensi dan validitas data yang dilaporkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Demon Slayer: Mugen Ressha-hen, atau *Demon Slayer Mugen Train*, merupakan musim kedua dari anime *Demon Slayer*. Anime yang diadaptasi dari manga karya Kyoharu Gotouge ini, disutradarai oleh Haruo Sotozaki. Ceritanya berpusat pada para pembasmi iblis, termasuk tokoh utama Tanjiro Kamado, yang bertekad melindungi manusia dari serangan iblis. Musim kedua ini mengisahkan misi Tanjiro, Zenitsu, dan Inosuke, yang didampingi *Hashira* (pilar) api Rengoku Kyojuro, untuk menyelidiki hilangnya ratusan orang di dalam kereta. Alur cerita ini diadaptasi menjadi versi *movie* yang meraih kesuksesan komersial dan pujian kritikus, termasuk nominasi Satellite Awards 2021.



Gambar 1. *Poster Anime Demon Slayer Mugen Ressha Hen*

Anime ini dikenal dengan kualitas grafis yang memukau, terutama dalam adegan pertarungan yang menampilkan beragam teknik pernapasan. Studio Ufotable berhasil menyajikan visual yang konsisten dan memukau dari musim pertama hingga kelima. Selain itu, *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen* juga menonjolkan pesan-pesan yang menyentuh hati. Versi *movie* anime ini meraih berbagai penghargaan, termasuk Awards Of The Japanese

Academy 2021 untuk *Best Animation Film* dan *Most Popular Film*, serta Top Grossing Asian Film Award 2021 di Asian Film Awards.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi nilai *mauidhah hasanah* yang terkandung dalam anime *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen*. Analisis berfokus pada adegan-adegan yang menampilkan dialog dan interaksi antartokoh, dengan mempertimbangkan elemen-elemen visual dan audio yang mendukung penyampaian pesan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana nilai-nilai moral dan religius dapat diekspresikan melalui media populer seperti anime.

Penelitian ini mengidentifikasi tujuh *scene* dalam film *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen* (durasi 01:57:00) yang secara signifikan merepresentasikan nilai *mauidhah hasanah*, yaitu adegan yang mengandung penyampaian kata-kata baik berupa nasihat, wasiat, atau motivasi. Analisis dilakukan menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce dengan fokus pada representamen, objek, dan interpretant dari setiap tanda yang ditemukan. Setiap *scene* yang dianalisis dipilih berdasarkan keberadaan dialog yang memuat nilai *mauidhah hasanah*.

Salah satu *scene* yang menonjol adalah dialog antara Kyojuro dan Senjuro (00:27:35 - 00:28:14). Di sini, Kyojuro menyampaikan nasihat motivasi yang kuat, menggunakan metafora "api dan kobaran" untuk melambangkan semangat dan menekankan pentingnya optimisme. Pengaturan *scene* di teras rumah dengan latar pepohonan hijau dan *background* melankolis turut menciptakan suasana harmonis dan emosional yang mendukung penyampaian pesan. Kemudian, pada *scene* 01:15:36 – 01:16:12, Tanjiro menunjukkan kebaikan hati dan nilai peringatan dengan meminta Inosuke menolong masinis, meskipun ia sendiri terluka. Dialog "tolonglah" berfungsi sebagai perintah imperatif yang mengingatkan akan pentingnya tolong-menolong, bahkan kepada musuh, sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Surah Al-Maidah ayat 2.



Gambar 2. Screenshot Scene 00:27:35 - 00:28:14

Scene lain yang krusial adalah penolakan Kyojuro terhadap ajakan Akaza (01:23:21 – 01:24:26). *Scene* ini merepresentasikan keteguhan hati dan nilai peringatan mengenai makna

kehidupan yang terbatas, menolak godaan keabadian yang diperoleh melalui kejahatan. Selanjutnya, tekad kuat Kyojuro dalam melindungi (01:32:19 – 01:33:30) menunjukkan nilai perjuangan tanpa menyerah meskipun dalam keadaan terluka parah. Nasihat Ruka kepada Kyojuro (01:36:15 - 01:37:36) mencerminkan nilai peringatan, larangan, dan motivasi, menegaskan tanggung jawab menggunakan kekuatan untuk melindungi yang lemah. Terakhir, wasiat Kyojuro kepada Tanjiro dan nasihat Inosuke kepada Tanjiro mengandung nilai peringatan, larangan, dan motivasi untuk terus berjuang dan tidak menyerah pada kesedihan. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat bahwa film *Demon Slayer Mugen Ressha Hen*.

Pada menit 01:23:21 – 01:24:26, adegan pertarungan antara Akaza dan Kyojuro menampilkan dialog krusial. Akaza menawarkan Kyojuro keabadian dengan menjadi iblis, namun Kyojuro menolak tegas. Kyojuro berargumen bahwa singkatnya usia manusia justru menjadikan hidup lebih bermakna.



Gambar 3. Screenshot Scene 01:23:21 – 01:24:26

Penolakan tegas ini, diungkapkan dengan intonasi rendah dan frasa "tidak akan" (menggambarkan penolakan tanpa ragu berdasarkan KBBI), menunjukkan keteguhan hati Kyojuro. Sikap penolakan yang lugas ini, jarang ditemukan dalam konteks tuturan Jepang yang cenderung menghindari konflik (Ohbuchi & Atsumi, 2010), menandakan bahwa penolakan Kyojuro ditujukan kepada individu dengan niat jahat. Lebih lanjut, Kyojuro mengemukakan bahwa keterbatasan usia manusia justru menjadi sebuah keindahan, menyoroti kesadarannya akan makna tahapan hidup. Adegan ini mengandung nilai *mauidhah hasanah* (nasihat baik), karena Kyojuro memberikan peringatan kepada Akaza mengenai konsekuensi kejam menjadi iblis yang memangsa manusia, merefleksikan prinsip Islam tentang penolakan terhadap godaan demi martabat dan keberkahan hidup.

Berikutnya, adegan pada menit 01:36:15 - 01:37:36 menampilkan kilas balik masa kecil Kyojuro, berlatar ruang keluarga yang diiringi musik melankolis, menciptakan nuansa sedih dan harmonis. Dalam adegan ini, sang ibu, Ruka, menyampaikan wasiat yang kaya akan nilai *mauidhah hasanah*. Pertama, Ruka mewajibkan Kyojuro untuk menggunakan kekuatannya

demi melindungi sesama, sebuah peringatan imperatif yang harus dipatuhi (Susiati & Rima, 2024).

Kedua, ia melarang Kyojuro menyakiti orang lain dengan kekuatannya, menggunakan frasa "tidak boleh" yang secara eksplisit berarti tidak diizinkan (Sugiarto et al., 2024). Terakhir, Ruka mengungkapkan kebahagiaan dan kebanggaannya atas Kyojuro yang tumbuh menjadi individu baik dan kuat, sebuah pujian yang signifikan dalam memicu optimisme dan motivasi. Keseluruhan nasihat ini mencerminkan pesan moral mendalam tentang penggunaan kekuatan untuk kebaikan, perlindungan terhadap yang lemah, dan pentingnya dukungan emosional dalam pembentukan karakter.

Pada adegan 01:43:43 hingga 01:45:58, Kyojuro menyampaikan wasiat terakhir kepada Tanjiro di tengah medan pertempuran yang sunyi dan diiringi musik sedih, menciptakan suasana haru. Wasiat ini sarat akan nilai *mauidhah hasanah*, meliputi peringatan, motivasi, dan larangan. Peringatan disampaikan melalui permintaan imperatif Kyojuro agar Tanjiro menyampaikan pesan kepada ayah dan adiknya yaitu menjaga kesehatan ayah dan mengikuti kata hati adiknya, yang merupakan perintah yang harus ditaati (Septiaji et al., 2023).

Nilai motivasi tercermin saat Kyojuro meminta Tanjiro untuk bangga pada adiknya yang seorang iblis namun melindungi manusia, sebuah pengakuan yang dapat meningkatkan semangat dan kepercayaan diri. Motivasi juga diperkuat dengan dorongan "eratkan gigimu dan menataplah ke depan" (KBBI), yang menyiratkan keteguhan dan kekuatan. Terakhir, Kyojuro menyampaikan larangan dengan kata "jangan" agar Tanjiro tidak terus terlarut dalam kesedihannya, sekaligus memberikan motivasi optimis bahwa Tanjiro akan menjadi kuat. Keseluruhan dialog ini menunjukkan perpaduan mendalam antara bimbingan, dorongan semangat, dan penguatan mental.

Hasil analisis mengungkapkan bahwa nilai *mauidhah hasanah* disajikan dalam tiga bentuk utama: peringatan, larangan, dan motivasi. Nilai peringatan, didefinisikan KBBI sebagai nasihat atau teguran, juga dapat berbentuk perintah yang harus dilaksanakan oleh mitra tutur, dikenal sebagai imperatif peringatan (Septiaji et al., 2023), sering ditandai dengan tanda seru di akhir kalimat. Sementara itu, nilai larangan, berasal dari kata "larang" yang berarti meninggalkan sesuatu (KBBI), atau *nahy* dalam Bahasa Arab, umumnya disampaikan melalui kata "jangan" sebagai piranti pelarang dalam gramatika Bahasa Indonesia. Pola penyampaian ini menunjukkan cara film tersebut mengkomunikasikan hal-hal yang perlu dihindari.

Adapun film ini menampilkan motivasi dalam beragam bentuk yang mencakup hadiah, kompetensi, pujian, hukuman, dan tujuan yang diakui. Selain itu, pengembangan motivasi juga terkait erat dengan penumbuhan optimisme, karena optimisme memiliki hubungan signifikan dengan pengembangan motivasi diri. Berdasarkan analisis semiotika, nilai peringatan disampaikan melalui kalimat yang mengharuskan tindakan, nilai larangan melalui pola kata untuk meninggalkan sesuatu, dan nilai motivasi melalui pujian, kata-kata optimis, serta pengakuan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini secara efektif menunjukkan bagaimana nilai-nilai moral dan religius, yang dikenal sebagai *mauidhah hasanah*, dapat direpresentasikan secara mendalam dalam media populer seperti anime. Film *Demon Slayer: Mugen Ressha-hen* berhasil mengintegrasikan pesan-pesan positif melalui dialog dan interaksi antartokoh, diperkuat oleh elemen visual dan audio. Temuan ini menggarisbawahi potensi anime sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai penting kepada audiens yang luas, termasuk generasi muda.

Penggunaan metode semiotika Charles Sanders Peirce dalam penelitian ini memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana makna diciptakan dan dikomunikasikan dalam film. Identifikasi tiga bentuk utama *mauidhah hasanah* (peringatan, larangan, dan motivasi) serta pola penyampaiannya, memberikan wawasan berharga tentang strategi naratif yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media populer dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan pembentukan karakter.

Selain itu, penelitian ini membuka jalan untuk penelitian lebih lanjut dalam beberapa area. *Pertama*, penelitian kuantitatif dapat dilakukan untuk mengukur dampak nilai-nilai *mauidhah hasanah* yang direpresentasikan dalam film terhadap sikap dan perilaku penonton. *Kedua*, analisis komparatif dapat dilakukan untuk membandingkan representasi nilai-nilai ini dalam berbagai genre anime atau film lainnya. *Ketiga*, penelitian kualitatif dapat mengeksplorasi bagaimana audiens menerima dan menginterpretasikan pesan-pesan moral yang disampaikan dalam film. Penelitian lanjutan ini akan memperkaya pemahaman kita tentang peran media populer dalam membentuk nilai-nilai moral dan religius dalam masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmed Al Khalidi. (2021). Penerapan metode dakwah mauidzah al-hasanah terhadap pembinaan remaja Gampong Uteun Geulinggang Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal An-Nasyr: Jurnal Dakwah dalam Mata Tinta*, 8(2), 123–134. <https://doi.org/10.54621/jn.v8i2.128>
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: Analisis isi film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Azmiawati, M. (n.d.). Indonesia masuk urutan ke-3 dari 7 negara dengan jumlah wibu terbanyak di dunia. Retrieved May 29, 2025, from <https://pandeglang.inews.id/read/199873/indonesia-masuk-urutan-ke-3-dari-7-negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-di-dunia>
- Azzury, A. F. (n.d.). Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Makassar.
- Fauziah, K., & Aulia, P. B. (2024). Visual branding Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta melalui konten Instagram: Sebuah tinjauan semiotik. *Nusantara Hasana Journal*, 3(12), Article 12. <https://doi.org/10.59003/nhj.v3i12.1137>
- Gilang Adlis, M. (2021). Sejarah anime dan representasinya sebagai produk fenomenal budaya populer (1988–2000): Studi kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion [Diploma, Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/79251/>
- Hamandia, M. R., Hertimi, S., & Marizka, R. (2025). Representasi pesan dakwah pada film *How to Make Millions Before Grandma Dies*. *Ad-Da’wah*, 23(1), Article 1. <https://doi.org/10.59109/addawah.v23i1.126>
- Margina, D. (2021). Film sebagai media dakwah: Studi pesan dakwah dalam film *Dua Garis Biru* [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/13181/>
- Matadian, M., & Hastjarjo, S. (2024). Representasi nilai kejujuran dalam film: Analisis semiotika Roland Barthes atas film “Kulari ke Pantai” karya Riri Reza. *Jurnal Komunikasi Massa*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/jkm.v17i1.91379>
- Muslimin, M. (n.d.). Jenis suara pada film fiksi. Retrieved May 29, 2025, from https://www.academia.edu/8012843/JENIS_SUARA_PADA_FILM_FIKSI
- Najih, S. (2017). Mau'idzah hasanah dalam Al-Qur'an dan bimbingan konseling Islam. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 36, 144. <https://doi.org/10.21580/jid.v36i1.1629>
- Namang, K. W., & Tuto, E. (2024). Analisis tanda rambu lalu lintas di sisi jalan Kota Maumere: Semiotika Charles Sanders Peirce. *Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Nusantara*, 5(4), Article 4. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jikn/article/view/684>
- Nurjanah, H. C., Purbani, W., & Liliani, E. (2024). Pesan moral dalam film *Love is Not Enough*: Analisis semiotika Roland Barthes. *Jurnal Audiens*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.18196/jas.v5i3.376>

- Ohbuchi, K., & Atsumi, E. (2010). Avoidance brings Japanese employees what they care about in conflict management: Its functionality and “good member” image. *Negotiation and Conflict Management Research*, 3(2), 117–129. <https://doi.org/10.1111/j.1750-4716.2010.00052.x>
- Safrodin, S. (2019). Uslub al-da’wa dalam penafsiran Al-Qur’an. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 39(1), Article 1. <https://doi.org/10.21580/jid.v39.1.4420>
- Selviani, C., Fauziah, K., Maiyoka, P. P., & Qulub, F. S. (2023). Semiotika visual content Instagram dan perannya sebagai identitas Pemerintah Daerah Sleman. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.33376/is.v5i2.1845>
- Septiaji, F., Sudibiyo, S. R. áisy, & Sumarlam, S. (2023). Analisis bentuk dan fungsi kalimat imperatif dalam film *Top Gun: Maverick*. *Translation and Linguistics (Transling)*, 3(01), Article 01. <https://doi.org/10.20961/transling.v3i01.67783>
- Sopiah, A. D., & Nurjannah, N. (2023). Layanan konseling individu melalui pendekatan mauidah hasanah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa SMK Ma’arif Cijulang. *At-Taujih: Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), Article 2.
- Sugiarto, Y., Fitriani, Y., & Utami, P. I. (2024). Analisis kesalahan penggunaan frasa dan kata baku pada papan nama. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 77–90. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i1.13636>
- Susiati, S., & Rima, R. (2024). Kesantunan imperatif bahasa Wakatobi dialek Kaledupa (Imperatif politeness of Wakatobi language Kaledupa dialect). *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 410–421. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1335>
- Syafiq, A. N. (2022). Analisis semiotika tentang representasi kekerasan pada anime *Attack on Titan* (analisis semiotik model Charles Sanders Peirce) [Undergraduate, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <https://repository.unissula.ac.id/27281/>