



Representasi Feminisme Liberal dalam Kepemimpinan Lady Eboshi pada Film *Princess Mononoke* (Analisis Semiotika John Fiske)

Elga Nugraha¹, Rocky Prasetyo Jati²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260

E-mail: elganugraha166@gmail.com¹

Abstract : *Media representations of women in Japanese animation often intersect with debates on patriarchy, authority, and gender equality. This study examines how Hayao Miyazaki's Princess Mononoke represents liberal feminism through Lady Eboshi's leadership. Using a qualitative interpretive approach within a constructivist paradigm, the study applies John Fiske's semiotic model at three analytical levels: reality, representation, and ideology. Data were obtained through repeated indirect observation of the film and documentation of three selected scenes, supported by relevant scholarly literature. The analysis focuses on gestures, facial expressions, dialogue, camera work, lighting, visual symbolism, and ideological meanings. The findings show that Lady Eboshi is constructed as an autonomous female leader who challenges traditional patriarchal codes. At the level of reality, her commanding posture, controlled expression, and decisive dialogue signify military authority, emotional discipline, accountability, and collective vision. At the level of representation, low-angle shots, balanced two-shot compositions, and the symbolism of her red hat and dark-blue robe reinforce her dominance, authority, and appropriation of power conventionally associated with masculinity. At the ideological level, the film articulates three dimensions of liberal feminism: equal access to public and military leadership, women's solidarity as a political practice, and women as agents of social change. The study concludes that Princess Mononoke does not merely present a strong female character; it constructs Lady Eboshi through a coherent system of visual, verbal, and ideological signs that destabilize traditional gender norms.*

Keywords: *animated film; Princess Mononoke; Lady Eboshi; liberal feminism; John Fiske's semiotics*

Abstrak : Representasi perempuan dalam film animasi Jepang sering berkaitan dengan persoalan patriarki, kepemimpinan, dan kesetaraan gender. Kajian ini bertujuan menganalisis bagaimana film *Princess Mononoke* karya Hayao Miyazaki merepresentasikan feminisme liberal melalui karakter Lady Eboshi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan paradigma konstruktivisme dan dianalisis menggunakan model semiotika John Fiske yang mencakup tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Data diperoleh melalui observasi tidak langsung terhadap film secara berulang serta dokumentasi tiga adegan terpilih. Analisis difokuskan pada gestur, ekspresi wajah, dialog, teknik kamera, pencahayaan, simbol visual, dan makna ideologis yang melekat pada karakter Lady Eboshi. Hasil kajian menunjukkan bahwa Lady Eboshi dikonstruksi sebagai pemimpin perempuan yang otonom. Pada level realitas, postur komando, ekspresi yang terkontrol, serta dialog yang tegas merepresentasikan otoritas militer, disiplin emosional, tanggung jawab, dan visi kolektif. Pada level representasi, penggunaan sudut kamera rendah, komposisi dua tokoh yang setara, serta simbol topi merah dan jubah biru tua memperkuat citra dominasi, otoritas, dan pengambilalihan kuasa yang lazim dilekatkan pada maskulinitas. Pada level ideologi, film ini menampilkan tiga dimensi feminisme liberal, yaitu kesetaraan hak perempuan di ruang publik dan militer, solidaritas perempuan sebagai praktik politik, serta perempuan sebagai agen perubahan sosial. Kajian ini menyimpulkan bahwa *Princess Mononoke* tidak hanya menghadirkan tokoh perempuan kuat, tetapi juga membangun sistem tanda visual, verbal, dan ideologis yang mendekonstruksi norma gender patriarkal.

Kata kunci: *film animasi; Princess Mononoke; Lady Eboshi; feminisme liberal; semiotika John Fiske*

1. PENDAHULUAN

Representasi perempuan dalam film animasi Jepang telah lama menjadi arena pertarungan ideologi gender. Secara historis, perempuan Jepang digambarkan sebagai sosok yang lemah lembut dan terbatas pada peran domestik (Sato, 2020; Ueno, 1987), meski sejarah mencatat bahwa masyarakat

Jepang kuno pernah memiliki sistem kekerabatan matriarkal dan bahkan dipimpin oleh kaisar perempuan pada akhir periode Nara (Reischauer, 2020).. Pergeseran menuju struktur patriarkal yang lebih ketat terjadi seiring konflik antarklan pada periode Heian - meninggalkan warisan representasi perempuan yang timpang dalam media modern.

Feminisme adalah gerakan sosial yang memperjuangkan kesetaraan dan menentang penindasan terhadap perempuan, mencakup dimensi sosial, politik, dan ideologi (Andestend, 2020; Fandia, 2021; B. A. Wibowo, 2022; G. A. Wibowo et al., 2022). Feminisme liberal, sebagai salah satu aliran utama, menekankan pentingnya kesetaraan hak antara laki-laki dan perempuan yang mencakup kebebasan dan kebahagiaan individu. Penindasan dan diskriminasi terhadap perempuan tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga meresap ke berbagai media, termasuk film, yang seringkali menampilkan representasi perempuan yang timpang (Kunsey, 2019; Wilk, 2024).

Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang merepresentasikan nilai, konflik, dan persoalan sosial dalam kehidupan masyarakat (Jati, 2024; Putra & Jati, 2024; Smith, 2017). Melalui rangkaian gambar bergerak, film mampu menyampaikan cerita sekaligus membentuk cara pandang penonton terhadap realitas sosial tertentu (Dhungana, 2024; Jati, 2024). Dalam konteks ini, film animasi tidak dapat dipandang semata-mata sebagai tontonan anak-anak, karena banyak film animasi justru memuat isu sosial yang kompleks, termasuk isu gender dan feminisme (Laksonia & Wijaksono, 2022). Salah satu film animasi Jepang yang menampilkan persoalan tersebut secara kuat adalah *Princess Mononoke*, karya Studio Ghibli yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki.

Studio Ghibli adalah studio animasi asal Jepang yang dikenal memproduksi film berkualitas tinggi dengan tema-tema penting seperti lingkungan hidup, perang, dan relasi gender (Wyson & Aquino, 2025). Didirikan oleh Hayao Miyazaki pada tahun 1985, studio ini memiliki pengaruh besar dalam dunia animasi global. Banyak karya Miyazaki menampilkan karakter perempuan yang kuat dan berperan penting sebagai representasi feminisme yang subtil namun bermakna (Alkatiri, 2024). Film *Princess Mononoke*, berlatar era akhir periode Muromachi (sekitar 1336–1573), mengisahkan konflik antara roh-roh hutan dan populasi manusia yang dimediasi oleh Ashita, seorang pemuda calon pangeran. Dua tokoh perempuan menjadi penggerak utama konflik: San (Putri Mononoke), gadis yang dibesarkan oleh roh serigala, dan Lady Eboshi, pemimpin industri besi Irontown yang memiliki otoritas dan jiwa kepemimpinan tinggi.

Kajian ini menempatkan Lady Eboshi sebagai pusat analisis untuk melihat bagaimana *Princess Mononoke* merepresentasikan feminisme melalui tokoh perempuan yang memiliki otoritas, keberanian, rasionalitas, dan kapasitas kepemimpinan. Karakter Lady Eboshi menarik dikaji karena ia menampilkan sifat-sifat yang secara konvensional sering dilekatkan pada laki-laki, tetapi dalam film ini justru dihadirkan melalui figur perempuan yang berpengaruh dan dominan.

Representasi dalam film dapat dipahami sebagai proses menampilkan kembali, mewakili, sekaligus membangun makna atas realitas sosial tertentu (Alamsyah, 2020). Stuart Hall (2007)

menjelaskan bahwa representasi tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk makna melalui sistem bahasa, simbol, dan tanda. Dalam konteks film, representasi bekerja melalui gambar, dialog, karakter, alur cerita, dan teknik sinematik yang membentuk cara penonton memahami dunia sosial. Karena itu, film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media yang mengonstruksi realitas dan menyebarkan nilai-nilai ideologis, termasuk nilai tentang gender, kekuasaan, dan posisi perempuan dalam masyarakat (Frome, 2006; Gabriel, 2010; Lacey, 1998; Knoblauch, 2019).

Dalam kajian gender, representasi perempuan dalam film menjadi penting karena sinema sering kali mereproduksi hierarki gender. Laura Mulvey (2001) melalui konsep *male gaze* menjelaskan bahwa perempuan dalam sinema klasik kerap ditempatkan sebagai objek pandangan laki-laki, sementara laki-laki diposisikan sebagai subjek aktif yang menggerakkan narasi. Kritik ini membuka ruang bagi kajian film feminis untuk melihat apakah sebuah film hanya mengulang stereotip gender atau justru menantangnya. Dengan demikian, analisis terhadap karakter perempuan dalam film menjadi penting untuk membaca bagaimana media membentuk, mempertahankan, atau menggugat norma patriarki (King, 2020; Stacey, 2021).

Feminisme liberal merupakan salah satu aliran feminisme yang menekankan pentingnya kesetaraan hak, kebebasan individu, dan kesempatan yang sama bagi perempuan dalam ruang publik. Pemikiran ini berakar dari tradisi liberalisme yang menegaskan bahwa perempuan memiliki kapasitas rasional yang setara dengan laki-laki sehingga berhak memperoleh hak sipil, politik, pendidikan, dan pekerjaan yang sama (Tong & Botts, 2024). Dalam perkembangannya, feminisme liberal juga memperjuangkan transformasi sosial agar perempuan tidak hanya terbatas pada peran domestik, tetapi dapat terlibat aktif dalam pengambilan keputusan dan kepemimpinan. Perspektif ini relevan untuk membaca karakter Lady Eboshi karena ia digambarkan sebagai perempuan yang memiliki otoritas, kemandirian, dan peran kuat dalam ruang publik (Basiroen et al., 2024; Friedan, 2018).

Semiotika digunakan dalam kajian ini untuk membaca tanda dan proses pembentukan makna dalam film. Secara umum, semiotika mempelajari bagaimana tanda, seperti gambar, ekspresi, gestur, warna, kostum, dialog, dan teknik kamera, menghasilkan makna tertentu bagi penonton (Triastuti, 2026; Vera, 2022). John Fiske membagi analisis semiotika film ke dalam tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi (Fiske, 2010b; 2017). Level realitas membaca unsur yang tampak dalam film, seperti penampilan, ekspresi, gestur, dan lingkungan tokoh. Level representasi membaca bagaimana unsur tersebut dibentuk melalui kamera, pencahayaan, suara, editing, dan komposisi gambar. Sementara itu, level ideologi membaca nilai sosial yang lebih dalam, seperti patriarki, feminisme, kekuasaan, kelas sosial, dan relasi gender. Dengan kerangka ini, film dapat dipahami sebagai teks budaya yang tidak netral, tetapi membawa pesan ideologis tertentu.

Sejumlah kajian terdahulu telah meneliti representasi gender dan feminisme dalam karya-karya Studio Ghibli, khususnya film-film Hayao Miyazaki. Literatur sebelumnya menempatkan *Princess Mononoke* sebagai objek kajian yang relevan untuk membaca hubungan antara feminisme,

kepemimpinan perempuan, dan kritik ekologis dalam karya Hayao Miyazaki. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa San dan Lady Eboshi menjadi dua figur utama dalam pembahasan tentang kuasa perempuan karena keduanya menghadirkan bentuk kepemimpinan yang berbeda. San merepresentasikan perempuan sebagai penjaga hutan dan pelindung alam, sedangkan Lady Eboshi merepresentasikan perempuan sebagai pemimpin industri yang rasional, berani, dan memiliki otoritas sosial. Fadli (2022), Sanjigandewi dan Setianingsih (2022), serta Taşkın dan İnanç (2023) menjelaskan bahwa film ini memperlihatkan keterkaitan antara penindasan terhadap perempuan dan kerusakan lingkungan.

Kajian lain memperluas pembacaan feminisme dalam *Princess Mononoke* dengan menolak pemahaman yang terlalu sederhana terhadap tokoh perempuan dalam film Miyazaki. Maria (2021), Trafi-Prats (2017), dan Fadli (2022) membaca San sebagai figur *girl hero*, sementara Lady Eboshi dipahami sebagai pemimpin perempuan yang mandiri, tidak maternal, dan tidak bergantung pada legitimasi laki-laki. Pembacaan ini menunjukkan bahwa film tersebut tidak hanya menghadirkan perempuan sebagai simbol kelembutan atau korban, tetapi juga sebagai subjek yang mengambil keputusan dan mengendalikan ruang sosialnya.

2. METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme memandang bahwa makna sosial tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk melalui pengalaman, interaksi, dan proses penafsiran terhadap realitas (Creswell, 2017; O'Halloran, 2023). Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan untuk membaca bagaimana film *Princess Mononoke* membangun representasi feminisme melalui karakter Lady Eboshi.

Teknik analisis data menggunakan semiotika model John Fiske yang mencakup tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi (Fiske, 2010, 2017). Pada level realitas, analisis diarahkan pada penampilan tokoh, ekspresi, gestur, dialog, perilaku, dan interaksi sosial Lady Eboshi. Pada level representasi, analisis berfokus pada cara film membangun makna melalui teknik sinematik, seperti pengambilan gambar, sudut kamera, pencahayaan, latar, suara, dan struktur adegan. Pada level ideologi, analisis digunakan untuk menafsirkan nilai-nilai yang lebih luas, terutama berkaitan dengan feminisme, kepemimpinan perempuan, kuasa sosial, dan posisi perempuan dalam struktur patriarki. Dengan demikian, model Fiske digunakan karena mampu membaca representasi feminisme tidak hanya sebagai tema cerita, tetapi sebagai makna yang tersusun melalui bahasa visual dan naratif film.

Pemilihan tiga *scene* sebagai unit analisis didasarkan pada tiga kriteria metodologis yang saling melengkapi. Pertama, relevansi tematik: setiap *scene* harus menampilkan Lady Eboshi dalam peran kepemimpinan, relasi sosial, atau pengambilan keputusan. Kedua, kekayaan tanda semiotik: *scene* harus memuat kode gestur, ekspresi, dialog, dan elemen sinematik yang memadai untuk dianalisis pada ketiga level Fiske. Ketiga, representasi dimensi feminisme liberal: ketiga *scene* secara bersama-sama merepresentasikan tiga dimensi inti kesetaraan di ruang publik-militer (Scene 1: 19:02–19:53),

solidaritas perempuan sebagai praktik politik (Scene 2: 32:22–32:53), dan perempuan sebagai agen perubahan sosial (Scene 3: 2:07:56–2:08:12). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teori.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian ini berangkat dari asumsi bahwa film animasi bukan sekadar produk hiburan, melainkan teks budaya yang secara aktif mengonstruksi dan menyebarkan nilai-nilai ideologis, termasuk ideologi gender. Asumsi ini sejalan dengan pandangan Fiske (2010) bahwa teks audiovisual merupakan arena pertarungan makna dimana representasi diproduksi, dikontestasi, dan dinegosiasikan. Film *Princess Mononoke* (1997) menjadi objek kajian yang relevan karena menghadirkan tokoh perempuan Lady Eboshi yang secara konsisten melangkahi batas norma gender patriarki Jepang tradisional.

Untuk memudahkan pembacaan, hasil analisis tiga scene disajikan terlebih dahulu dalam tabel ringkasan berikut, sebelum dibahas secara mendalam pada masing-masing level semiotika Fiske.

Tabel 1. Ringkasan Analisis Scene Film Princess Mononoke

No	Durasi	Dialog Kunci (Kode Percakapan)	Keterangan
1	19:02–19:53	"Tenangkan sapingnya, jangan terburu-buru, tata barisan. Nomor satu, tembak! Tinggal sedikit lagi, jangan lengah."	Lady Eboshi memimpin konvoi Irontown melewati hutan pegunungan berbahaya di tengah hujan. Posisi sejajar pria berbadan besar mencerminkan kepemimpinan militer otoritatif.
2	32:22–32:53	"Aku ingin berterima kasih, antarkan dia ke hadapanku. Maafkan aku, Toki, aku di sana, tapi membiarkannya. Pengembara, beristirahatlah."	Menyambut tamu, meminta maaf kepada Toki, dan menunjukkan kepedulian. Mencerminkan kepemimpinan humanis dan solidaritas antarperempuan.
3	2:07:56–2:08:12	"Sungguh memalukan, aku masih hidup berkat serigala. Kita akan membangun dari nol. Ayo bangun desa yang lebih indah."	Di tengah reruntuhan Irontown, Lady Eboshi mengakui kelemahannya dan menyerukan rekonstruksi kolektif. Kepemimpinan transformatif dan agen perubahan sosial.

Sumber: Olahan Penulis, 2025

Level Realitas

Level realitas adalah level pertama semiotika yang berkaitan dengan elemen-elemen pro-filmik (King, 2001; Zhang, 2025) meliputi penampilan, kostum, ekspresi, gestur, dan dialog tokoh. Pada level inilah penulis menelusuri bagaimana tubuh, suara, dan tindakan Lady Eboshi dikodekan sebagai tanda-tanda yang membawa muatan ideologis feminis. Setiap elemen visual dan verbal yang melekat pada karakter merupakan pilihan konstruktif sutradara, bukan cerminan realitas yang netral.

Kode Gestur

Gestur merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau tanda tertentu (Fadilla, 2019). Dalam tiga *scene* yang dikaji, gestur Lady Eboshi secara konsisten mencerminkan nilai-nilai feminisme liberal. Penting untuk diingat bahwa dalam animasi berbeda dengan film *live-action* setiap gerakan tubuh merupakan hasil keputusan sadar animator, sehingga pembacaan semiotis terhadap gestur memiliki validitas yang lebih kuat: tidak ada "kebetulan" dalam gerakan karakter animasi.

Pada Scene 1 (Gambar 1–3), Lady Eboshi tampil dengan posisi tubuh yang tegas: berdiri tegak di samping pria berbadan besar, memegang senapan dengan posisi komando yang jelas, dan mengarahkan tangan terbuka kepada pasukannya. Posisi berdiri tegak dengan kepala terarah ke depan yang konsisten terlihat dalam ketiga gambar *scene* pertama merupakan sinyal dominasi dan kepercayaan diri. Ketika seseorang berdiri tegap dan memandang lurus ke depan saat berinteraksi, ia menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi dan hasrat untuk menguasai serta mendominasi situasi (Fadilla, 2019). Dalam konteks militer, postur ini secara konvensional dikaitkan dengan figur komandan dan Miyazaki secara sadar melekatkannya pada seorang perempuan.



Gambar 1. Scene 1 (19:02-19:53)
"Tinggal sedikit lagi. Jangan lengah."



Gambar 2. Scene 1 (19:02-19:53)
"Tenangkan sapinya. Jangan terburu-buru. Tata barisan."



Gambar 3. Scene 1 (19:02-19:53) "Nomor satu, tembak!"

Pada *Scene 2* (Gambar 4–6), gestur Lady Eboshi bergeser ke dimensi yang lebih relasional: gerakan mengangkat tangan saat menyambut tamu, sedikit membungkuk ke arah Toki saat meminta maaf, dan duduk tegap di samping warganya. Gestur membungkuk dalam budaya Jepang (*ojigi*) memiliki makna penghormatan yang dalam dan fakta bahwa seorang pemimpin bersedia membungkuk kepada bawahannya merupakan tanda solidaritas yang kuat, sekaligus dekonstruksi terhadap hierarki kepemimpinan vertikal yang rigid.



Gambar 4. Scene 2 (32:22-32:53)
"Aku ingin berterima kasih. Antarkan dia ke hadapanku."



Gambar 5. Scene 2 (32:22-32:53) —
"Maafkan aku, Toki. Aku di sana, tapi membiarkannya."



Gambar 6. Scene 2 (32:22-32:53) "Pengembara, beristirahatlah."

Pada *Scene 3* (Gambar 7–9), Lady Eboshi duduk sejajar dengan seluruh warganya yang selamat di antara reruntuhan Irontown. Tidak ada jarak hierarkis yang diciptakan melalui posisi tubuh ia duduk di tanah bersama mereka, bukan di atas mereka. Gestur ini merepresentasikan kepemimpinan kolaboratif yang egaliter, di mana otoritas tidak ditegaskan melalui jarak fisik melainkan melalui kehadiran dan komitmen bersama.



Gambar 7. Scene 3 (2:07:56-2:08:12)
— Lady Eboshi duduk bersama seluruh warga yang selamat



Gambar 8. Scene 3 (2:07:56-2:08:12)
— "Kita akan membangun dari nol. Ayo bangun desa yang indah."



Gambar 9. Scene 3 (2:07:56-2:08:12)
— "Sungguh memalukan. Aku masih hidup berkat serigala."

Kode Ekspresi

Ekspresi wajah Lady Eboshi menjadi salah satu tanda penting dalam membangun representasi kepemimpinannya. Dalam film Princess Mononoke, Hayao Miyazaki menampilkan Lady Eboshi sebagai sosok perempuan yang mampu mengendalikan emosi, terutama dalam situasi berbahaya. Pada Scene 1, ketika konvoi Irontown berada di tengah hujan deras dan ancaman serangan kawanan serigala, ekspresi Lady Eboshi tetap tenang dan terkontrol. Sikap ini berbeda dengan tokoh laki-laki di sekitarnya yang tampak lebih cemas. Perbedaan ekspresi tersebut menunjukkan bahwa Lady Eboshi memiliki keteguhan dan penguasaan diri yang kuat, kualitas yang sering dilekatkan pada kepemimpinan maskulin (Amda & Fitriyani, 2019; Kusuma, 2023).

Pada Scene 2, ekspresi Lady Eboshi memperlihatkan sisi kepemimpinan yang lebih humanis. Ia tidak hanya tampil sebagai pemimpin yang tegas, tetapi juga mampu menunjukkan kehangatan, kepedulian, dan rasa tanggung jawab kepada orang-orang di sekitarnya. Senyum ramah saat menyambut tamu, ekspresi penyesalan ketika meminta maaf kepada Toki, serta perhatian kepada pengembara yang diminta untuk beristirahat menunjukkan adanya kecerdasan emosional. Hal ini sejalan dengan pandangan Goleman (2020) bahwa kecerdasan emosional mencakup kemampuan mengenali, mengelola, dan merespons emosi diri sendiri maupun orang lain.

Pada Scene 3, ekspresi Lady Eboshi memperlihatkan kerentanan yang berubah menjadi kekuatan. Rasa malu karena dirinya selamat berkat serigala tidak membuatnya kehilangan wibawa, tetapi justru menjadi titik balik untuk membangun kembali Irontown. Ekspresi tersebut menunjukkan bahwa kepemimpinan Lady Eboshi tidak hanya dibangun melalui ketegasan, tetapi juga melalui keberanian mengakui kelemahan dan mengubahnya menjadi tekad kolektif. Dengan demikian, ekspresi wajah Lady Eboshi merepresentasikan kepemimpinan perempuan yang utuh: tegas dalam tekanan, peduli terhadap sesama, dan mampu bangkit dari kerentanan.

Kode Percakapan (Dialog)

Dialog yang diucapkan Lady Eboshi dalam ketiga *scene* bukan sekadar alat naratif, melainkan sistem tanda yang mengodekan posisi ideologis tokoh. Tabel berikut menyajikan analisis kode percakapan secara terperinci.

Tabel 2. Kode Percakapan Lady Eboshi dalam Film *Princess Mononoke*

Scene / Gambar	Kode Percakapan	Makna Percakapan
Scene 1 Gambar 1-2	"Tenangkan sapinya, jangan terburu-buru, tata barisan."	Tiga instruksi dalam satu kalimat. Gaya eksekutif tanpa perdebatan, mencerminkan otoritas yang tak terbantahkan.
Scene 1 Gambar 2	"Nomor satu, tembak!"	Perintah militer terstruktur. Penggunaan angka menunjukkan sistem komando yang rasional dan terdisiplin.
Scene 1 Gambar 3	"Tinggal sedikit lagi, jangan lengah."	Motivasi dan pengawasan akhir tanpa referensi pada figur otoritas laki-laki.
Scene 2 Gambar 1	"Aku ingin berterima kasih, antarkan dia ke hadapanku."	Kepemimpinan berbasis apresiasi dan kepercayaan. Menolak hierarki kaku.
Scene 2 Gambar 3	"Pengembara, beristirahatlah."	Keramahan dan kepedulian terhadap orang luar. Kepemimpinan humanis yang inklusif.
Scene 3 Gambar 2	"Kita akan membangun dari nol. Ayo bangun desa yang lebih indah."	Kata "kita" = kepemimpinan kolektif. Orientasi pada kesejahteraan bersama, bukan akumulasi kuasa.

Sumber: Olahan Penulis, 2025

Dari analisis ketiga *scene*, terdapat tiga pola kode percakapan yang konsisten. Pertama, perintah eksekutif yang bersifat mandiri tanpa memerlukan konsensus maskulin. Kedua, pengakuan tanggung jawab secara terbuka kepada bawahan perempuan. Ketiga, visi kolektif yang berorientasi pada kesejahteraan bersama. Ketiga pola ini secara langsung mencerminkan tiga prinsip inti feminisme liberal: kebebasan memilih, kesetaraan dalam rasionalitas, dan solidaritas lintas batas gender (Baehr, 2007; Chambers, 2017). Kemampuan Lady Eboshi mengambil keputusan tanpa bergantung pada figur laki-laki bukan sekadar ciri kepribadian tokoh, melainkan pernyataan ideologis bahwa perempuan memiliki kapasitas rasional dan otonom yang setara.

Level Representasi

Level representasi merupakan hasil konstruksi sinematografis yang aktif membentuk makna. Pilihan teknis dalam film -sudut kamera, jarak pengambilan gambar, dan skema pencahayaan- bukan keputusan estetis semata, melainkan kode-kode yang secara ideologis menempatkan tokoh pada posisi tertentu dalam relasi kuasa.

Kode Kamera

Dalam analisis kode kamera, ketiga *scene* menampilkan variasi teknik meliputi *medium shot*, *medium close-up*, *wide shot*, dan *two-shot*. Teknik yang paling dominan adalah *medium shot* dan *two-shot*. *Medium shot*, yang menampilkan Lady Eboshi dari pinggang ke atas, secara strategis memperlihatkan ekspresi wajah dan gerak tubuh secara bersamaan, sehingga memperkuat kehadiran dan otoritas karakter dalam bingkai. *Medium shot* adalah teknik paling efektif untuk membangun identitas tokoh karena memadukan dimensi personal dan kontekstual dalam satu bingkai (Bowen, 2023; Canini et al., 2013).

Pada *Scene 1* Gambar 3, *two-shot* menempatkan Lady Eboshi sejajar dengan pria berbadan besar dalam satu bingkai yang sama. Pilihan ini secara visual menyandingkan dua figur yang secara fisik seharusnya tidak setara, namun disetarakan oleh kamera. Ini adalah pernyataan visual yang kuat tentang kesetaraan: komposisi bingkai menolak untuk menempatkan Lady Eboshi di posisi yang lebih rendah meskipun ada perbedaan fisik yang mencolok. Komposisi *two-shot* yang menempatkan dua tokoh dalam bingkai yang sama tanpa hierarki vertikal merupakan teknik yang secara konvensional digunakan untuk menekankan kesetaraan relasional (Bordwell et al., 2008).

Dari segi sudut pengambilan gambar, *low angle* pada *Scene 1* Gambar 1 dan 2 menjadikan Lady Eboshi tampak dominan dan berwibawa, melampaui batas fisiknya. Sudut lurus (*eye-level*) digunakan untuk menjaga keseimbangan relasional antarkarakter pada *Scene 2* dan 3. *Low angle* adalah kode visual otoritas, sementara *eye-level* adalah kode kesetaraan (Bowen, 2023). Tidak ada satu pun adegan dalam ketiga *scene* yang menggunakan *high angle* pada Lady Eboshi — yang secara konvensional merupakan kode visual untuk merendahkan atau mengecilkan subjek.

Kode Pencahayaan dan Simbolisme Visual

Analisis kode pencahayaan mengungkap lapisan makna yang lebih dalam. Pada *Scene 1*, dominasi warna biru gelap menggambarkan atmosfer ketegangan dan otoritas militer. Di tengah palet warna tersebut, topi merah Lady Eboshi berfungsi sebagai focal point visual yang tidak bisa diabaikan, sebuah penanda identitas kepemimpinan yang menonjol di antara keseragaman warna pasukan. Dalam kajian semiotika, warna merah secara konvensional dikaitkan dengan kekuasaan, keberanian, dan vitalitas (Karja, 2021; Saras, 2023). Topi merah ini dapat diinterpretasikan sebagai simbol apropriasi: atribut kekuasaan yang secara historis melekat pada figur maskulin, kini dikenakan oleh perempuan - sebuah tindakan simbolik yang merepresentasikan pengambilalihan ruang kuasa oleh perempuan.

Pada *Scene 2*, latar biru cerah dengan langit terbuka menciptakan suasana keterbukaan dan kepercayaan, selaras dengan momen Lady Eboshi membangun relasi horizontal dengan warganya. Pencahayaan yang merata dan natural pada *scene* ini menegaskan tidak adanya hierarki visual: semua tokoh menerima cahaya yang sama. Pada *Scene 3*, cahaya alami yang mengalir melalui celah reruntuhan *Irontown* menciptakan efek dramatis yang menegaskan momen transformasi. Penyebaran cahaya yang merata menegaskan visi kepemimpinan kolaboratif Lady Eboshi. Jubah navy biru tua yang selalu

dikenakannya menambah lapisan makna: dalam budaya Jepang, warna biru tua secara historis dikaitkan dengan otoritas, keteguhan, dan kelas sosial yang tinggi (Hibi & Fukuda, 2000).

Level Ideologi

Level ideologi dalam semiotika Fiske digunakan untuk membaca bagaimana tanda-tanda dalam film membentuk makna sosial yang lebih luas. Dalam konteks kajian ini, *Princess Mononoke* tidak hanya menampilkan konflik antara manusia dan alam, tetapi juga mempertanyakan tatanan patriarki yang membatasi posisi perempuan dalam ruang publik. Melalui karakter Lady Eboshi, film ini menghadirkan nilai feminisme liberal yang menekankan persamaan hak, kebebasan, dan kemampuan perempuan untuk mengambil peran kepemimpinan secara mandiri (Baehr, 2007).

Dimensi pertama feminisme liberal tampak pada kesetaraan hak perempuan di ruang publik dan militer. Dalam Scene 1, Lady Eboshi memimpin operasi militer secara langsung tanpa bergantung pada arahan atau legitimasi laki-laki. Kepemimpinannya menunjukkan bahwa perempuan memiliki kapasitas rasional, keberanian, dan otoritas yang setara dalam ruang yang selama ini dianggap sebagai domain maskulin. Temuan ini sejalan dengan Tong dan Botts (2024), yang menegaskan bahwa feminisme liberal memperjuangkan akses perempuan ke institusi publik, termasuk kepemimpinan politik dan militer.

Dimensi berikutnya tampak melalui solidaritas perempuan dan peran perempuan sebagai agen perubahan sosial. Dalam Scene 2, Irontown digambarkan sebagai ruang perlindungan bagi perempuan terpinggirkan, sementara permintaan maaf Lady Eboshi kepada Toki menunjukkan kepemimpinan yang berbasis kepedulian dan penghormatan. Dalam Scene 3, Lady Eboshi menginisiasi pembangunan kembali Irontown melalui pernyataan “kita akan membangun dari nol”, yang menandai kepemimpinan kolektif dan transformatif. Dengan demikian, Lady Eboshi tidak hanya direpresentasikan sebagai pemimpin yang kuat, tetapi juga sebagai figur perempuan yang mampu membangun solidaritas, menggerakkan komunitas, dan menantang struktur patriarki melalui tindakan sosial yang nyata.

Pembahasan

Hasil analisis pada ketiga level semiotika Fiske menunjukkan bahwa film *Princess Mononoke* secara konsisten membangun Lady Eboshi sebagai representasi feminisme liberal. Pada level realitas, representasi tersebut tampak melalui postur tubuh yang tegas, ekspresi yang terkontrol, serta dialog yang menunjukkan otoritas, kemandirian, dan kemampuan mengambil keputusan. Pada level representasi, penggunaan elemen visual seperti sudut kamera, komposisi gambar, pencahayaan, serta simbol visual memperkuat posisi Lady Eboshi sebagai figur pemimpin yang dominan. Sementara itu, pada level ideologi, film ini menghadirkan perempuan sebagai subjek aktif yang mampu memimpin, membangun solidaritas, serta menggerakkan perubahan sosial. Dengan demikian, Lady Eboshi tidak hanya ditampilkan sebagai tokoh perempuan kuat secara naratif, tetapi juga sebagai figur yang maknanya dibangun melalui sistem tanda visual, verbal, dan ideologis yang saling mendukung.

Temuan ini sejalan dengan Trafi-Prats (2017) yang menyatakan bahwa Hayao Miyazaki secara sengaja menghadirkan karakter dan alur cerita yang menantang norma gender tradisional. Feminisme dalam *Princess Mononoke* tidak hanya hadir sebagai tema cerita, tetapi juga terstruktur dalam bahasa visual film. Dalam konteks yang lebih luas, temuan ini memperkuat pandangan bahwa film animasi dapat menjadi medium kritik sosial yang efektif karena mampu menyampaikan gagasan ideologis, termasuk tentang kepemimpinan perempuan dan kesetaraan gender, melalui bentuk naratif dan visual yang mudah diterima khalayak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis semiotika John Fiske terhadap tiga scene terpilih dalam film *Princess Mononoke*, kajian ini menyimpulkan bahwa Lady Eboshi direpresentasikan sebagai figur perempuan yang mencerminkan nilai-nilai feminisme liberal. Representasi tersebut tampak melalui kepemimpinan yang tegas, kemampuan mengambil keputusan secara mandiri, solidaritas terhadap perempuan, serta perannya sebagai penggerak perubahan sosial. Pada level realitas, representasi ini dibangun melalui gestur, ekspresi, dan dialog; pada level representasi diperkuat melalui teknik kamera, pencahayaan, serta simbol visual; sedangkan pada level ideologi menunjukkan adanya penolakan terhadap norma patriarki yang membatasi perempuan dalam ruang publik dan kepemimpinan.

Dengan demikian, *Princess Mononoke* tidak hanya menghadirkan Lady Eboshi sebagai tokoh perempuan yang kuat, tetapi juga membangun makna bahwa perempuan memiliki kapasitas rasional, otoritas sosial, dan kemampuan memimpin secara setara dengan laki-laki. Kajian ini masih terbatas pada tiga scene sehingga penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah adegan yang dianalisis, membandingkan representasi Lady Eboshi dengan San, atau mengkaji film-film Hayao Miyazaki lainnya untuk melihat konsistensi representasi feminisme dalam karya Studio Ghibli.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*.
- Alkatiri, S. A. and S. S. T. S. (2024). *An Analysis Of The Gender Deviations From Hayao Miyazaki's Movie Princess Mononoke*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Amda, K., & Fitriyani, R. (2019). *Membaca ekspresi wajah*. Penerbit Genesis.
- Andestend, A. (2020). FEMINISME SOSIALIS DI DALAM NOVEL Mencari Perempuan Yang Hilang Karya Imam Zaki. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(2), 138–147. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i2.8022>
- Ardiansyah, N., Sabri, Y., Sudrajat, R. T., Muslim, F., & Aprian, R. S. (2018). Analisis nilai religius dalam film negeri 5 menara yang diadaptasi dari novel Ahmad Fuadi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(6), 839–846.
- Baehr, A. R. (2007). *Liberal feminism*.

- Basiroen, V. J., Mahmudah, H., Hidayat, A. A., Judijanto, L., Laksono, R. D., & Ilma, A. F. N. (2024). *Women Empowerment: Women's Journey to Empowerment*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Baudry, J.-L., & Williams, A. (1974). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, 28(2), 39–47. <https://doi.org/10.2307/1211632>
- Bennett, T. (2023). *Popular fiction: technology, ideology, production, reading*. Taylor & Francis.
- Bødker, H. (2018). Stuart Hall's encoding/decoding model and the circulation of journalism in the digital landscape. In *Stuart Hall Lives: Cultural Studies in an Age of Digital Media* (pp. 57–71). Routledge.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). *Film art: An introduction* (Vol. 7). McGraw-Hill New York.
- Bowen, C. (2023). *Grammar of the Shot*. Routledge.
- Canini, L., Benini, S., & Leonardi, R. (2013). Classifying cinematographic shot types. *Multimedia Tools and Applications*, 62(1), 51–73.
- Cavallaro, D. (2015). *The anime art of Hayao Miyazaki*. McFarland.
- Chambers, C. (2017). Feminism and liberalism. In *The Routledge Companion to Feminist Philosophy* (pp. 652–664). Routledge.
- Chambers, I. (2007). Roland Barthes: structuralism/semiotics. In *CCCS Selected Working Papers* (pp. 247–260). Routledge.
- Chan, M. (2015). Environmentalism and the Animated Landscape in Nausicaä of the Valley of the Wind (1984) and Princess Mononoke (1997). In *Animated Landscapes*. Bloomsbury Publishing Inc. <https://doi.org/10.5040/9781501304804.ch-006>
- Chandler, D. (2022). *Semiotics: The Basics*. Routledge.
- Cobley, P. (2020). Reimagining semiotics in communication. In *Reimagining communication: Meaning* (pp. 1–26). Routledge.
- Collins, D., Chua, P., McKie, D., Subramaniam, B., Escobar, A., Harcourt, W., Lai, M., Moallem, M., Prabhu, A., & Klouzal, L. (2016). *Feminist futures: Reimagining women, culture and development*. Zed Books Ltd.
- Creswell, J. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Denison, R. (2017). *Princess Mononoke*. Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781501329753>
- Dhungana, J. (2024). Film as mass communication and its responsibility to social change. *Interdisciplinary Journal of Management and Social Sciences*, 5(1), 58–66.
- Egger, A. (2024). Hayao Miyazaki's Pastoral Nostalgia: *Living Histories: A Past Studies Journal*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.24908/lhps.v3i1.17302>
- Eisenstein, Z. R. (2018). The sexual politics of the new right: Understanding the “crisis of liberalism” for the 1980s. In *Feminism And Philosophy* (pp. 10–26). Routledge.

- Elliott, C., & Stead, V. (2024). The effect of media on women and leadership. In *Handbook of research on gender and leadership* (pp. 357–372). Edward Elgar Publishing.
- Fadilla, M. (2019). *Seni Membaca Bahasa Tubuh Orang Lain*. Araska Publisher.
- Fadli, Z. A. (2022). Representation of Anthropocentric and Ecocentric Figures in Hayao Miyazaki's Princess Mononoke. *E3S Web of Conferences*, 359, 03027. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202235903027>
- Fandia, M. (2021). Memaknai Feminisme: Studi Etnografi terhadap Gerakan Perempuan di Media Sosial. *Perempuan Dan Literasi Digital: Antara Problem, Hambatan, Dan Arah Pemberdayaan*.
- Fiske, J. (1994). 17 Television Pleasures. *Media Texts, Authors and Readers: A Reader*, 239.
- Fiske, J. (2010a). *Introduction to communication studies*. Routledge.
- Fiske, J. (2010b). *Television culture*. Routledge.
- Fiske, J. (2017). *Reading the popular*. Routledge.
- Friedan, B. (2018). *The problem that has no name*. Penguin Classics.
- Frome, J. (2006). Representation, reality, and emotions across media. *Film Studies*, 8(1), 12–25.
- Gabriel, F. G. (2010). Realism and realistic representation in the digital age. *Journal of Film and Video*, 62(3), 3–16.
- Gajdos, N. (2023). The Linguistic Representation of Women in Hayao Miyazaki's Movies. *Humán Innovációs Szemle*, 14(2), 85–102. <https://doi.org/10.61177/HISZ.2023.14.2.6>
- George, B. (2005). Becoming an Authentic Leader. In *Bill George*. <https://billgeorge.org/article/becoming-an-authentic-leader/>
- Goleman, D. (2020). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bloomsbury Publishing.
- Hall, S. (2007). Encoding and decoding in the television discourse. In *CCCS selected working papers* (pp. 402–414). Routledge.
- Haqqu, R., & Pramonojati, T. A. (2022). Representasi terorisme dalam dua adegan film Dilan 1990 dengan analisis semiotika John Fiske. *Rekam*, 18(1), 67–80.
- Hernández-Pérez, M. (2016). Animation, Branding and Authorship in the Construction of the 'Anti-Disney' Ethos: Hayao Miyazaki's Works and Persona through Disney Film Criticism. *Animation*, 11(3), 297–313. <https://doi.org/10.1177/1746847716660684>
- Hibi, S., & Fukuda, K. (2000). *The colors of Japan*. Kodansha International.
- Jati, R. P. (2021). Film Dokumenter Sebagai Metode Alternatif Penelitian Komunikasi. *Avant Garde*, 9(02), 141–155.
- Jati, R. P. (2024). Investasi Emosi dalam Film Dokumenter. In *Inovasi Memproduksi Film Dokumenter*. Diomedia.
- Karja, I. W. (2021). Makna warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*, 1.
- Kessler, L. T. (2008). The politics of care. *Wis. JL Gender, & Soc'y*, 23, 169.
- King, B. (2001). On Semiotic Determinism and the Visual Sign. *The American Journal of Semiotics*, 17(3), 47.

- King, C. S. (2020). The male gaze in visual culture. In *The Routledge handbook of gender and communication* (pp. 120–132). Routledge.
- Knoblauch, H. (2019). *The communicative construction of reality*. Routledge.
- Kunsey, I. (2019). *Representations of women in popular film: A study of gender inequality in 2018*.
- Kusuma, A. (2023). *Rahasia Mudah Membaca Wajah Orang*. KAKTUS.
- Lacey, N. (1998). Representation and reality. In *Image and representation: Key concepts in media studies* (pp. 189–220). Springer.
- Laksana, K. G. A. P. (2024). The Representation of Women Irontown from Princess Mononoke. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 9.
- Laksonia, R. R., & Wijaksono, D. S. (2022). Representasi Kritik Sosial Kerusakan Lingkungan dalam Film Animasi Princess Mononoke Karya Hayao Miyazaki. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 6(1), 215–228. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i1.4520>
- Ma, X. (2017). Research on female Character shaping in Hayao Miyazaki's animation film. *2016 2nd International Conference on Economics, Management Engineering and Education Technology (ICEMEET 2016)*, 417–419.
- Maria, G. (2021). May The Love Be With You: From The Joy of Life to The Transcendence of Existence in Takahat Isao's Animation Works. *SYNERGY*, 17(1). <https://doi.org/10.24818/SYN/2021/17/1.03>
- Mulvey, L. (2001). Unmasking the gaze: some thoughts on new feminist film theory and history. *Lectora (Barcelona)*, (7), 5–14.
- Napier, S. J. (2001). Why anime? In *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (pp. 3–14). Springer.
- Ningrum, W. S. (2024). Fenomena Keberhasilan Feminisme (Studi Gender Feminisme Liberal dan Feminisme Radikal). *Familia: Jurnal Hukum Keluarga*, 5(1), 25–36.
- Noddings, N. (1996). The caring professional. *Caregiving: Readings in Knowledge, Practice, Ethics, and Politics*, 160–172.
- Novielli, M. R. (2018). *Floating worlds: a short history of Japanese animation*. CRC Press.
- O'Halloran, K. L. (2023). Matter, meaning and semiotics. *Visual Communication*, 22(1), 174–201.
- Putra, D. (2021). Pemahaman Dasar Film Dokumenter Televisi. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2).
- Putra, I. A., & Jati, R. P. (2024). Di Balik Topeng: Menganalisa Makna Dan Semiotika Dalam Film The Batman. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 9(1), 205–220.
- Radford-Hill, S. (1986). Considering feminism as a model for social change. In *Feminist studies/critical studies* (pp. 157–172). Springer.
- Reischauer, E. O. (2020). *Japan: The story of a nation*. Knopf.
- Rendell, J., & Denison, R. (2018). Introducing Studio Ghibli. *East Asian Journal of Popular Culture*, 4(1), 5–14. https://doi.org/10.1386/eapc.4.1.5_2

- Sanjigandewi, N. P. R., & Setianingsih, N. K. A. I. (2022). Female Main Character in Princess Mononoke Film: A Study of Ecological Feminism. *Humanis*, 26(1), 9. <https://doi.org/10.24843/JH.2022.v26.i01.p02>
- Saras, T. (2023). *Terapi Warna: Menggali Kekuatan Penyembuhan dalam Spektrum Warna*. Tiram Media.
- Sato, B. (2020). *The new Japanese woman: Modernity, media, and women in interwar Japan*. Duke University Press.
- Smith, M. (2017). *Film, art, and the third culture: A naturalized aesthetics of film*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=rPJ0DgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=documentary+film+audience+emotion+psychology&ots=iaeCKyJO_K&sig=vPslj0zL0rdgf1xGGAfOreTfVQs
- Stacey, L. (2021). The family as gender and sexuality factory: A review of the literature and future directions. *Sociology Compass*, 15(4), e12864.
- Taşkın, H., & SABUNCUOĞLU İNANÇ, A. (2023). Reflections of the Female Identity Constructions in Animation Movies: An Analysis on of Disney and Hayao Miyazaki Movies. *Erciyes İletişim Dergisi*, 10(1), 57–78. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1183539>
- Thomas, J. B. (2007). Shūkyō Asobi and Miyazaki Hayao's Anime. *Nova Religio*, 10(3), 73–95. <https://doi.org/10.1525/nr.2007.10.3.73>
- Tomaselli, K. G. (2023). Approaches to reception. In *The Routledge handbook of translation theory and concepts* (pp. 463–484). Routledge.
- Tong, R., & Botts, T. F. (2024). *Feminist thought: A more comprehensive introduction*. Routledge.
- Trafi-Prats, L. (2017). Girls' Aesthetics of Existence in/With Hayao Miyazaki's Films. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 17(5), 376–383. <https://doi.org/10.1177/1532708616674996>
- Triastuti, E., Y. R. P., H. A., & J. R. P. (2026). *Pengantar Teori Media*. Bumi Aksara.
- Turner, G. (2022). John Fiske and the building of cultural studies. *International Journal of Cultural Studies*, 25(1), 3–13.
- Ueno, C. (1987). The position of Japanese women reconsidered. *Current Anthropology*, 28(S4), S75–S84.
- Vera, N. (2022). *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Edisi revisi). Rajawali Pers / PT RajaGrafindo Persada.
- Wibowo, B. A. (2022). Feminisme Indonesia. *KARMAWIBANGGA Historical Studies Journal*, 4(2), 125–136.
- Wibowo, G. A., Chairuddin, C., Rahman, A., & Riyadi, R. (2022). Kesetaraan Gender: Sebuah Tjauan Teori Feminisme. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Pendidikan*, 9(2), 121–127.
- Wilk, K. (2024). Feminist film theory: The impact of female representation in modern movies. *Studia Humana*, 13(4), 13–22.
- Wyson, J. D. B., & Aquino, S. M. A. (2025). *Who Said Women Can't Fight? A Comparison of the Female Characters in Princess Mononoke and The Traditional Japanese Woman*.
- Zhang, Z. (2025). *Unveiling the Magic of Films*. Routledge.