

Representasi Budaya Onsen dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi karya Miyazaki Hayao

by Anastasia Vanya Devi Saraswati

Submission date: 22-Jul-2025 08:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2718764009

File name: ultas_Ilmu_Budaya_1622100018_Anastasia_Vanya_Devi_Saraswati.docx (2.28M)

Word count: 2950

Character count: 17670

Representasi Budaya Onsen dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi karya Miyazaki Hayao

Anastasia Vanya Devi Saraswati
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
vanyaanastasia9@gmail.com

Zida Wahyuddin, S.Pd., M.Si.
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
zida@untag-sby.ac.id

Abstrak

26
Budaya onsen merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan masyarakat Jepang. Budaya onsen bukan hanya berfungsi sebagai ruang fisik untuk membersihkan tubuh, tetapi juga simbol budaya yang merepresentasikan hubungan antara manusia, alam dan spiritualitas. Dalam anime Sen to Chihiro no Kamikakushi, onsen direpresentasikan secara visual dan naratif melalui media populer seperti anime yang memungkinkan penyampaian nilai-nilai budaya kepada khalayak umum. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan representasi budaya onsen dalam anime serta mengidentifikasi budaya onsen sebagai ritual penyucian diri, ruang rekreasi, dan relasi sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori representasi dari Stuart Hall sebagai kerangka utama dan metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data dari adegan-adegan visual dan dialog dalam anime Sen to Chihiro no Kamikakushi. Berdasarkan data yang diperoleh, onsen bukan hanya ditampilkan sebagai latar tempat tetapi juga simbol makna yang mencerminkan nilai-nilai spiritual, relaksasi secara jasmani dan rohani serta keharmonisan sosial yang terdapat dalam sistem pemandian air panas tradisional Jepang, onsen.

Kata kunci: Budaya onsen, representasi, anime, Sen to Chihiro no Kamikakushi

Abstract

18
Onsen culture is one of the most important aspects of Japanese life. It is not only a physical space for cleansing the body, but also a cultural symbol that represents the relationship between humans, nature and spirituality. In the anime Sen to Chihiro no Kamikakushi, onsen is represented visually and narratively through popular media such as anime that allows the delivery of cultural values to a general audience. The purpose of this study is to describe the representation of onsen culture in anime and identify onsen culture as a ritual of purification, recreational space, and social relations. In this study, the researcher uses Stuart Hall's representation theory as the main framework and the method used is descriptive qualitative by collecting data from visual scenes and dialog in the anime Sen to Chihiro no Kamikakushi. Based on the data obtained, onsen is not only shown as a place setting but also a symbol of meaning that reflects spiritual values, physical and spiritual relaxation and social harmony contained in the traditional Japanese hot spring system, onsen.

Keywords: Onsen culture, representation, anime, Sen to Chihiro no Kamikakushi

1. Pendahuluan/Introduction

Setiap negara memiliki budaya yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat suatu negara, terlebih budaya tersebut sudah ada sejak lama dan turun-temurun. Budaya mempengaruhi berbagai macam aspek kehidupan manusia, mulai dari pola pikir, perilaku hingga interaksi sosial. Salah satunya adalah budaya mandi di pemandian air panas atau yang dikenal dengan onsen. Budaya onsen bukan hanya berkaitan secara aktivitas fisik dalam membersihkan tubuh, tetapi juga terdapat nilai sosial, spiritual dan budaya yang terkandung di dalamnya. Onsen sendiri telah menjadi bagian dari kehidupan Masyarakat Jepang sejak zaman kuno dan hingga sekarang masih dipertahankan dari generasi ke generasi.

Istilah onsen terdiri atas dua kanji, yaitu 温 *on* yang berarti panas dan 泉 *sen* yang berarti mata air atau sumber. Jepang merupakan negara dengan banyaknya gunung berapi yang secara alami memiliki ribuan mata air panas yang tersebar di seluruh wilayah di Jepang. Berdasarkan data Kementerian Lingkungan Jepang (2002), terdapat lebih dari 26.000 sumber mata air panas yang menjadikan onsen sebagai aktivitas yang mudah diakses serta menjadi bagian dari relasi manusia dengan alam sekitar.

Onsen sudah ada sejak lama dan digunakan sebagai tempat rekreasi, penyembuhan, bahkan penyucian diri. Dalam Shinto, air yang mengalir dari alam diyakini memiliki kekuatan untuk membersihkan kekotoran (*kegare*). Sedangkan dalam ajaran Buddha, budaya mandi seperti itu dianggap sebagai bagian dari pencerahan jiwa sebelum melakukan ibadah. Selain itu, onsen juga dijadikan sebagai tempat berkumpul, bersosialisasi serta berbagi cerita antarindividu tanpa memandang latar belakang sosial pengguna onsen. Maka tak heran, jika onsen disebut sebagai salah satu bentuk budaya Jepang yang menggabungkan berbagai elemen seperti fisik, emosional, serta spiritual secara bersamaan.

Menariknya, budaya onsen bukan hanya dihidupkan dalam dunia nyata, tetapi juga ditampilkan dalam karya fiksi seperti media populer yaitu anime. Salah satu anime yang menampilkan budaya onsen yaitu *Sen to Chihiro no Kamikakushi* pada tahun 2001 karya Miyazaki Hayao yang telah menuai kesuksesan dengan capaian box office sebesar US\$13,1 juta dan mengalahkan rekor sebelumnya, *Princess Mononoke*. Selain itu, anime ini telah memenangkan Piala Oscar tahun 2003 sebagai *Best Animated Feature* dan menjadi satu-satunya film animasi non-Inggris yang memenangkan kategori tersebut.

Dalam cerita tersebut, tokoh utama Chihiro terpaksa bekerja di sebuah pemandian onsen bernama Aburaya untuk bertahan hidup dan menyelamatkan kedua orangtuanya. Aburaya digambarkan sebagai bangunan besar, tempat para roh berkumpul untuk menikmati pengalaman pemandian air panas bukan hanya sekedar untuk merendam tubuh tetapi juga untuk berinteraksi sosial, berekreasi serta menyucikan diri. Meskipun berada dalam dunia roh, gambaran yang muncul terasa sangat manusiawi, dan mencerminkan kehidupan masyarakat Jepang yang sesungguhnya—terutama dalam hal kerja keras, etika pelayanan (*omotenashi*), dan relasi sosial.

Anime bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga bentuk penyampaian suatu makna, simbol dari budaya yang kuat. Melalui visual, dialog serta alur cerita yang disusun, penonton diajak untuk mengenal serta memahami budaya Jepang yang ditawarkan, salah satunya budaya onsen. Unsur-unsur seperti bentuk bangunan, tata cara mandi, peran pelayan seperti *sansuke* dan *yunafuro* membuat penggambaran onsen lebih kompleks bukan hanya sekedar tempat mandi, tetapi ruang hidup yang kaya akan makna.

Melihat bagaimana budaya onsen direpresentasikan secara mendalam dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, penting untuk menelaah lebih lanjut bagaimana bentuk representasi budaya onsen dihadirkan. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan untuk

mengkaji mengenai "Representasi Budaya Onsen dalam Anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao". Fokus pada penelitian ini ada pada budaya onsen yang ada di dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Tujuannya adalah merepresentasikan budaya onsen dan mengidentifikasi onsen dalam bentuk relasi sosial, rekreasi dan ritual penyucian diri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para peneliti dalam pengembangan kajian budaya serta memberikan referensi serta wawasan ilmiah tentang pelestarian budaya tradisional Jepang melalui media populer.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan Karatoruan Angelique Steffanie dengan judul "Onsen dan Orang Jepang" tahun 2011. Hasil penelitian ini membahas interaksi situasional budaya onsen menurut buku "*Japan, A View From The Bath*" dan "*Japanese Patterns of Behavior*" dengan menggunakan metode studi kepustakaan dan data dari buku serta wawancara.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yeni Rohmawati dengan judul "Unsur Kebudayaan dalam Anime Berjudul *Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao" tahun 2017. Hasil penelitian ini adalah membahas unsur kebudayaan Jepang seperti sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, bahasa, sistem pengetahuan, dan kesenian dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskriptif yang mencakup tiga tahapan yaitu, pemerolehan data dengan mencari animasi dan data yang terhubung, lalu analisis data.

Penelitian ini dilakukan karena belum banyak peneliti yang mengkaji budaya onsen khususnya dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* serta penggunaan kajian teori dari Lee Butler. Oleh karena itu, penelitian ini menggabungkan pendekatan semiotika dengan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan animasi.

2. Metodologi/Method

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendalaman animasi. Menurut Adiputra *et al.*, (2017), penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, yaitu fenomena alam dan fenomena buatan. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan nilai-nilai budaya onsen pada anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, dengan merepresentasikan dan mengidentifikasi budaya onsen yang ditampilkan dalam anime.

Sumber data utama penelitian ini adalah anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* yang dianimasikan oleh Studio Ghibli dan dirilis pada 20 Juli 2001 dengan durasi 125 menit. Anime ini menceritakan tentang perjalanan seorang anak bernama Ogino Chihiro untuk menyelamatkan kedua orangtua yang terjebak di dunia Roh dengan wujud babi. Chihiro terpaksa harus bekerja di sebuah pemandian air panas bernama Aburaya dan mengganti namanya menjadi Sen untuk bertahan hidup dan menyelamatkan orangtuanya. Dalam dunia ini, Sen selalu menghadapi berbagai macam tantangan dan menghadapi segala macam bentuk roh.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas tiga data. Menurut Huberman & Miles (1992), terdapat tiga alur kegiatan dalam analisis data, yaitu reduksi data yang merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian dimana peneliti memilah adegan-adegan yang memiliki unsur budaya onsen, baik secara gambar ataupun dialog. Langkah berikutnya adalah data direduksi, yaitu data disusun dan disajikan serta diidentifikasi berupa nomor, dan waktu kemunculan untuk memudahkan analisis. Langkah terakhir adalah peneliti melakukan interpretasi terhadap data untuk menarik Kesimpulan mengenai budaya onsen pada anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* dan dikaitkan dengan teori yang digunakan.

3. Hasil/Result

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka permasalahan pada budaya onsen dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* dibagi menjadi dua bentuk yaitu bentuk representasi budaya onsen dan budaya onsen diidentifikasi dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*.

Data 1



Figure 1 Bentuk Bangunan Onsen Aburaya

Sumber : *Sen to Chihiro no Kamikakushi* menit ke 10:27 – 10:59

Chihiro menemukan sebuah bangunan dengan gaya ryokan dan kuil dengan kombinasi warna merah dan hijau serta terdapat ornament emas yang membuat bangunan terlihat mewah. Selain itu terdapat cerobong asap yang mengeluarkan asap hitam, lalu didekat cerobong asap itu terdapat bendera putih dengan tulisan 油 serta dipintu masuk pemandian terdapat papan nama dengan tulisan 油屋. Lalu di dekat pemandian juga terdapat pepohonan yang menambah kesan alam serta jembatan dengan pagar merah sebagai jalan utama menuju pemandian.

Data 2



Figure 2 Tata Cara dan Etika dalam Onsen

Sumber : Sen to Chihiro no Kamikakushi menit ke 32:00 – 32:05

Para tamu dalam wujud roh sedang menggunakan onsen. Mereka menggosok tubuh mereka sebelum masuk ke dalam bak onsen dengan bantuan dari yunafuro sebagai rasa hormat kepada orang lain. Selain itu, beberapa tamu lainnya tampak merendam tubuh mereka dengan metode 全身浴 setelah membersihkan badan serta meletakkan kain handuk di atas kepala untuk menjaga kemurnian air onsen yang dianggap sacral dan murni.

Data 3



Figure 3 Relasi Sosial

三助 : 到着でございます。右手のお座敷でございます。
Sansuke : touchaku de gozaimasu. Migi te no ozashiki de gozaimasu
Sansuke : Kita sudah sampai. Ruangan di sebelah kanan.

Sumber : Sen to Chihiro no Kamikakushi menit ke 32:24 – 32:37

Salah satu bentuk relasi sosial adalah keberadaan pelayan di sumber air panas. Sansuke adalah orang-orang yang memberikan layanan kepada tamu sumber air panas, seperti menyiapkan air panas, membawa peralatan mandi, dan mengatur aliran sumber air panas. Dalam anime Spirited Away, sansuke digambarkan sebagai katak yang mengenakan pakaian kerja dan selempang. Kehadiran sansuke menunjukkan sistem layanan dan interaksi sosial yang merupakan bagian dari budaya sumber air panas Jepang.

Data 4



Figure 4 Rekreasi

番台蛙	: いらっしゃいませ. 早いよつけて. いらっしゃいませ. いらっしゃいませ.
Bandaigaeru	: Irasshaimase. Hayai yo tsukete. Irasshaimase. Irasshaimase.
Bandaigaeru	: Selamat datang, anda datang lebih awal, selamat datang, selamat datang

Sumber : Sen to Chihiro no Kamikakushi menit ke 17:30 – 17:40

Aburaya Onsen dalam anime Spirited Away digambarkan sebagai ruang untuk relaksasi dan istirahat. Sapaan dan bungukan badan para pelayan merupakan bentuk pelayanan di Jepang. Kehadiran roh menunjukkan bahwa sumber air panas merupakan tempat yang komprehensif untuk menikmati keindahan lingkungan dan beristirahat. Dalam hal ini, sumber air panas tidak hanya menyediakan layanan fisik tetapi juga pengalaman emosional, dengan pengalaman budaya yang disediakan untuk menciptakan kenyamanan, estetika, dan nilai-nilai tradisional.

Data 5



Figure 5 Ritual Penyucian Diri

千	: ありがとう。あの、ここにトゲみたいのが刺さってるの。
湯婆婆	: トゲ??
千	: 深くて取れないの
Sen	: arigatou. Ano, koko ni toge mitai no ga sasatteru no.
Yubaba	: toge
Sen	: fukakute torenai no.
Sen	: terimakasih. Ano, seperti ada duri yang menancap.
Yubaba	: Duri ??
Sen	: Dalam, aku tidak bisa mengeluarkannya

Sumber : Sen to Chihiro no Kamikakushi menit ke 1:05:40 – 1:05:47

Selain untuk bersosialisasi dan rekreasi, sumber air panas juga digunakan untuk penyucian diri. Seperti dewa busuk yang menyucikan diri di Aburaya dengan bantuan Sen, para staf Aburaya dan Yubaba. Penyucian diri yang digunakan bernama misogi. Misogi yaitu membersihkan kotoran dengan air mengalir sebagai simbol pembebasan dari kekotoran.

Dalam konteks budaya Jepang, kenyataan²⁰ bahwa dewa sungai diselimuti sampah dan lumpur melambangkan penampilan yang kotor tidak hanya dalam arti fisik, tetapi juga dalam arti spiritual, moral, dan ekologis.

4. Pembahasan/Discussion

Data 1

Pada cuplikan gambar tersebut, menunjukkan bangunan megah bernama Aburaya yaitu pemandian air panas dalam dunia roh. Bangunan dengan kombinasi warna merah dan hijau serta adanya ornamen emas menambah kesan mewah pada bangunan tersebut. Dalam gaya arsitektural, bangunan Aburaya ini sering dibandingkan dengan bangunan Dogo Onsen Honkan di Prefektur Ehime. Kemiripan pada bangunan tersebut terlihat pada bentuk bangunan, struktur atap serta detail dari setiap ornamennya.

Selain itu, adanya bendera dengan kanji 油 yang secara harfiah sebagai “minyak”, namun dalam konteks anime digunakan sebagai air panas yang menjadi ciri khas tempat pemandian. Di atas pintu masuk juga terdapat papan nama dengan tulisan 油屋 yang berarti “rumah minyak”, namun kontekstual merujuk pada pemandian air panas.

Elemen arsitektur lainnya yaitu jembatan dengan pagar merah yang memiliki simbol sebagai transisi antara dunia manusia dan dunia roh. Dalam budaya Jepang, warna merah merupakan penanda batas spiritual dan gerbang menuju realitas lain. Di atas bangunan, juga terlihat cerobong asap yang mengeluarkan asap hitam sebagai tanda adanya aktivitas di dalamnya.

Data 2

Pada cuplikan gambar tersebut, para roh menikmati onsen dengan nyaman. Hal tersebut dikarenakan tata krama yang telah dijalankan oleh para roh. Seperti membersihkan tubuh dengan menggosok badan yang dibantu oleh yunafuro (pelayan wanita). Menjaga kebersihan tubuh

sebelum masuk ke dalam bak onsen menunjukkan sikap kesadaran dan menghargai antar pengguna fasilitas onsen.

Selain itu, para roh berendam dengan metode 全身浴 yaitu merendam seluruh tubuh hingga ke bahu. Metode ini memberikan rasa relaksasi yang optimal. Adanya beberapa tamu yang meletakkan kain handuk di atas kepala merupakan etika dalam onsen serta penghormatan kepada nilai kesopanan dalam masyarakat Jepang, selain itu juga untuk menjaga keseimbangan suhu tubuh selama di dalam bak onsen.

Data 3

Dalam cuplikan tersebut, sansuke sedang mengantarkan tamu menuju ruangan pemandiannya. Dalam hal ini tugas sansuke menciptakan pengalaman ber-onsen yang nyaman dan teratur dengan pelayanan yang diberikan seperti mengarahkan tamu, mengelola alur pelayanan pada pemandian serta menyampaikan setiap pesan dari pelimik bangunan kepada setiap staf. Dengan kata lain, adanya peran sansuke dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* menunjukkan sebuah relasi sosial yang terdapat di pemandian onsen.

Data 4

Dalam cuplikan tersebut, menunjukkan bagaimana banyaknya roh yang datang ke pemandian Aburaya, selain itu juga Aburaya tidak membedakan tamu yang datang ke pemandian. Hal ini merepresentasikan nilai kesetaraan dalam pelayanan, serta etos kerja dan etika sosial (*omotenashi*).

Dalam hal ini, onsen dihadirkan sebagai destinasi rekreasi dan relaksasi dengan nilai-nilai Jepang. Para roh bukan hanya datang untuk berendam tetapi juga untuk menikmati ketenangan batin, nilai-nilai budaya serta hubungan relasi sosial yang ada dalam pemandian.

Dalam konteks Jepang, onsen bukan hanya dimknai sebagai tempat mandi, tetapi juga ruang relasi sosial untuk terjadinya komunikasi antarindividu. Representasi ini diperkuat dengan Aburaya yang menjadi simbol dari ruang sosial, serta rekreasi.

Data 5

Pada cuplikan gambar tersebut, penyucian diri dari Dewa Busuk di Aburaya disebut dengan misogi. Misogi merupakan salah satu bentuk penyucian diri untuk menghilangkan kekotoran. Air yang mengalir pada proses penyucian diri tersebut mewakili elemen yang suci untuk membersihkan segala jenis kekotoran seperti lumpur, limbah-limbah serta sampah pada tubuh sang Dewa. Kotoran dalam anime ini merupakan simbol dari pencemaran secara spiritual, moral dan ekologis.

Hasil dari penyucian diri ini adalah kembalinya wujud asli dari Dewa Busuk yaitu Dewa Sungai yang terkena limbah pembuangan manusia. Dengan demikian, onsen dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* memiliki fungsi sacral dan simbolik, yaitu sebagai ruang ritual penyucian diri yaitu sebagai tempat menyucikan jiwa serta mengangkat suatu identitas suatu makhluk yang sebelumnya tertutup oleh kekotoran.

5. Simpulan/Conclusion

Representasi budaya onsen dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* bukan hanya sebagai sebuah bangunan pemandian tetapi juga membentuk suatu suasana serta alur cerita tentang budaya onsen. Melalui bangunan Aburaya, anime ini menunjukkan bahwa onsen adalah ruang sosial dan spiritual dengan sarat makna yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jepang dan nilai-nilai budaya Jepang. Unsur-unsur arsitektur bangunan, serta simbol-simbol visual seperti uap air, asap, serta jembatan merah, papan nama memperkuat kesan nilai budaya Jepang.

Onsen dalam anime bukan hanya digunakan untuk tempat berendam, tetapi juga ruang relasi sosial, rekreasi dan ritual penyucian diri. Aburaya sebagai penggambaran onsen dalam anime digambarkan sebagai tempat menyatukan semua jenis makhluk dari berbagai latar belakang, tanpa adanya membedakan status. Hal ini selaras dengan nilai kesetaraan, serta etika pelayanan (*omotenashi*) dan keharmonisan sosial yang dijunjung tinggi dalam masyarakat Jepang.

Dengan demikian, budaya onsen dalam anime bukan hanya hadir sebagai elemen estetis dan tradisi, tetapi juga simbol dari kehidupan, serta interaksi antar makhluk dan keseimbangan antara manusia, alam serta dunia roh. Representasi ini membuktikan bahwa media anime mampu menyampaikan nilai budaya secara realitas dan bermakna, bahkan dalam wujud fantasi.

6. Daftar Referensi/Reference

- 6 Butler, Lee. (2005). Washing Off The Dust: Bath and Bathing in Late Medieval Japan. *Monumenta Nipponica*, 60 (1), 1-41.
- Fairuzzahra, N. Vina. (2023). "Female Worker" in South Korean vs Japanese Drama Series: Series of Misaeng: Incomplete Life". *The 6th International Conference on Japanese Studies, Language, and Education "Innovation and Strategies for Advancing Japanese Language Studies"*, 84-102.
- 9 Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Hidayat, A., & N. Hidayat. (2020). Anime sebagai Media Representasi Budaya Jepang. *Jurnal Kajian Budaya*, 5(1), 112-126.
- 5 Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Reny, Wiyatasari. (2021). *Kebudayaan Onsen dan Eksistensinya di Jepang*. ENDOGAMI: *Jurnal Ilmiah*, 4(2), 88-93.
- 8 Serbulea, Mihaela & Unnikrishnan P. (2012). Onen (hot spring) – Transforming terrain into healing landscapes". *Health & Place*, 18(6), 1366-1373.
- Steffanie, Karatoruan Angelique. (2011). "Onsen dan Orang Jepang. (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Indonesia, Depok.

Representasi Budaya Onsen dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi karya Miyazaki Hayao

ORIGINALITY REPORT

14%	13%	6%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
2	www.unud.ac.id Internet Source	1%
3	repository.upi.edu Internet Source	1%
4	Febyyola Welmina Kilmanun, Yustina Sopacua. "Strategi Humas Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Maluku Tenggara dalam Pengelolaan Informasi Publik", Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura, 2024 Publication	1%
5	www.tandfonline.com Internet Source	1%
6	brill.com Internet Source	1%
7	jimbastrafib.studentjournal.ub.ac.id Internet Source	1%
8	d-nb.info Internet Source	<1%
9	e-journal.nalanda.ac.id Internet Source	<1%
10	subagiowaluyo.com Internet Source	<1%

11	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
12	koreascience.or.kr Internet Source	<1 %
13	lib.ui.ac.id Internet Source	<1 %
14	ejournal.undip.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.binus.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.unri.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.knastu.ru Internet Source	<1 %
19	adoc.pub Internet Source	<1 %
20	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
21	ia600905.us.archive.org Internet Source	<1 %
22	positori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %
24	sejurnal.com Internet Source	<1 %
25	strathprints.strath.ac.uk Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off