

**ANALISIS MAKNA PESAN DALAM MONOLOG
KARAKTER KENTO NANAMI DI ANIME *JUJUTSU
KAISEN* TENTANG *BULLSHIT JOBS***

TUGAS AKHIR

Oleh:

WAN BINTANG SALSABILA NADHIFAH
2103110027

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Audio Visual**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:

Nama : Wan Bintang Salsabila Nadhifah
NPM : 2103110027
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada Hari, tanggal : Kamis, 28 Agustus 2025
Waktu : Pukul 08.15 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom
PENGUJI II : Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom
PENGUJI III : Dr. Muhammad Thariq, S.Sos, M.I.Kom

(.....)
(.....)
(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.S.P. Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom



BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Bismillahirrahmanirrahim

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas akhir ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama : Wan Bintang Salsabila Nadhifah
NPM : 2103110027
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Analisis Makna Pesan dalam Monolog Karakter Kento
: Nanami di Anime *Jujutsu Kaisen* Tentang *Bullshit Jobs*

Medan, 03 Agustus 2025

Pembimbing



Dr. Muhammad Tharig, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0106077607

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401



Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP
NIDN : 0030017402

PERNYATAAN
Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, **Wan Bintang Salsabila Nadhifah**, NPM 2103110027 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuai imbalan atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas Akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijasah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 03 Agustus 2025

Yang menyatakan



Wan Bintang Salsabila Nadhifah

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis memulai lembar ini dengan rasa syukur yang tak terhingga. Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas karunia hidup, kesempatan belajar, dan kekuatan untuk bertahan dalam proses yang tidak selalu mudah. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan dalam berpikir, bersikap, dan menyampaikan kebenaran.

Tugas akhir ini berjudul “**Analisis Makna Pesan dalam Monolog Karakter Kento Nanami di Anime *Jujutsu Kaisen* Tentang *Bullshit Jobs***”. Penulisan ini bukan sekadar pemenuhan kewajiban akademik dalam meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, tetapi juga sebuah bentuk perenungan terhadap dunia kerja, makna hidup, dan refleksi sosial yang disuarakan melalui medium budaya populer.

Penulis menyampaikan terima kasih terdalam kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Saarodin dan Ibu Wahyuni yang mungkin tak pernah membaca teori semiotika, tetapi memahami makna pengorbanan dan harapan lebih dari siapa pun. Doa kalian, bahkan saat tak terdengar, selalu menjadi alasan untuk terus melangkah. Terima kasih juga kepada adik, abang, keluarga besar, dan sahabat-sahabat terbaik yang bernama Nurlaili Rahmaini dan Rani yang telah hadir dalam bentuk dukungan, tawa, ruang pelarian, bahkan keheningan yang penuh pengertian.

Tidak lupa, untuk diri sendiri, terima kasih karena telah bertahan, bahkan saat segalanya terasa absurd seperti “*bullshit jobs*” itu sendiri. Terima kasih telah belajar dari tokoh fiksi yang ternyata begitu manusiawi. Karya ini tentu masih memiliki keterbatasan. Namun penulis berharap, setidaknya tugas akhir ini dapat menjadi kontribusi kecil dalam memperluas pemahaman kita tentang media, representasi, dan makna yang sering luput dari pandangan sekilas. Semoga tulisan ini tidak berhenti di lembar ini saja, tetapi terus hidup dalam ruang refleksi pembaca yang terbuka akan kemungkinan makna.

Penulis menyadari bahwa perjalanan ini tidak ditempuh sendiri. Maka, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh Siregar, M.SP, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom, Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Assoc. Prof. Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP, Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom, Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak Dr. Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom, Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Muhammad Thariq, S.Sos., M.I.Kom, yang dengan sabar membimbing, mengoreksi, dan mendorong penulis untuk terus tumbuh secara intelektual.

Medan, Agustus 2025

Wan Bintang Salsabila Nadhifah

ANALISIS MAKNA PESAN DALAM MONOLOG KARAKTER KENTO NANAMI DI ANIME *JUJUTSU KAISEN* TENTANG *BULLSHIT JOBS*

WAN BINTANG SALSABILA NADHIFAH
2103110027

ABSTRAK

Komunikasi audiovisual memiliki peran strategis dalam menyampaikan kritik sosial melalui media populer, termasuk anime. Anime *Jujutsu Kaisen* menghadirkan karakter Kento Nanami yang dalam salah satu monolognya mengungkap keresahan terhadap sistem kerja korporat yang dianggap tidak bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna pesan dalam monolog Kento Nanami pada episode 13 (durasi 09:00–10:26 menit) sebagai refleksi terhadap fenomena *bullshit jobs* yang dikemukakan oleh David Graeber. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes yang membagi makna menjadi tiga tingkat: denotatif, konotatif, dan mitos. Selain itu, digunakan teori wacana visual untuk menganalisis elemen gambar seperti warna, komposisi, dan ekspresi wajah dalam adegan. Penelitian dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan teknik dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa monolog Nanami mencerminkan alienasi eksistensial dan krisis makna dalam pekerjaan, serta menggambarkan sistem kerja modern yang menempatkan efisiensi dan uang di atas nilai-nilai kemanusiaan. Visualisasi adegan memperkuat pesan-pesan tersebut melalui simbol-simbol keterasingan dan kelelahan emosional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi budaya populer, serta membuka ruang refleksi bagi generasi muda tentang makna kerja dan tekanan sistemik dalam masyarakat modern.

Kata Kunci: Makna Pesan, Semiotika, Kento Nanami, *Bullshit Jobs*, Anime, *Jujutsu Kaisen*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Pembatasan Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II URAIAN TEORITIS	9
2.1. Makna	9
2.2. Pesan	10
2.3. Makna Pesan	11
2.4. Monolog.....	13
2.5. Karakter Kento Nanami	14
2.6. Anime <i>Jujutsu Kaisen</i>	15
2.7. <i>Bullshit Jobs</i>	16
2.8. Teori Semiotika	17
2.9. Teori Wacana Visual.....	18
2.10. Anggapan Dasar	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1. Jenis Penelitian.....	21
3.2. Kerangka Konsep.....	22
3.3. Definisi Konsep	22
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	24
3.5. Narasumber	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data	25

3.7 Teknik Analisis Data	27
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1. Hasil Penelitian	30
4.2 Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP	47
5.1. Simpulan	47
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian	24
Tabel 4.1 Sign, Signifier, Signified, Pertama	34
Tabel 4.2 Sign, Signifier, Signified, Kedua.....	36
Tabel 4.3 Sign, Signifier, Signified, Ketiga	39
Tabel 4.4 Sign, Signifier, Signified, Keempat.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Backdrops <i>Jujutsu Kaisen</i> Season 1	2
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	22
Gambar 4.1 Diam dalam Kerumunan	33
Gambar 4.2 Lembur sebagai Ritual Sistem.....	36
Gambar 4.3 Kelelahan Tanpa Suara	38
Gambar 4.4 Identitas yang Terkikis	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Fenomena *bullshit jobs*, atau pekerjaan yang dianggap tidak bermakna secara sosial oleh pelakunya sendiri, menjadi isu serius dalam masyarakat modern pascakapitalisme. Studi oleh Graeber (2018) mencatat bahwa lebih dari 37% responden di Eropa merasa pekerjaan mereka tidak memberikan kontribusi nyata kepada dunia. Hal ini mencerminkan krisis eksistensial dalam dunia kerja kontemporer, di mana banyak individu merasa kehilangan makna dan motivasi (Szostak & Sułkowski, 2020). Ungkapan tersebut tidak sekadar ekspresi pribadi karakter, tetapi mencerminkan kegelisahan kolektif terhadap budaya kerja kontemporer. Dalam hal ini, komunikasi simbolik yang muncul melalui monolog karakter dapat dipahami sebagai respons terhadap tekanan budaya dan sosial yang dihadapi individu. Kemampuan individu dalam menjalani proses adaptasi sosial dan budaya sangat ditentukan oleh kelenturan dalam membentuk pola komunikasi yang sesuai dengan lingkungan baru (Thariq & Anshori, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi, baik verbal maupun nonverbal, menjadi jantung dari keberhasilan seseorang dalam menghadapi sistem sosial yang berbeda dari nilai awal yang dimiliki. Ranah budaya populer, terutama anime, refleksi terhadap permasalahan ini semakin banyak ditemukan, menandai bahwa isu tersebut telah menjadi bagian dari wacana budaya massa (Luo, 2023). Komunikasi visual bertujuan untuk mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui

berbagai media dengan tujuan menyampaikan pesan dan ide secara visual (Ayu Diah & Hamzah Lubis, 2023) Anime sebagai medium komunikasi visual memiliki potensi besar dalam menyampaikan kritik sosial melalui narasi dan simbolik audiovisual. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji representasi *bullshit jobs* dalam anime sebagai bagian dari kajian komunikasi kritis.

Gambar 1.1 Backdrops *Jujutsu Kaisen* Season 1



Sumber. <https://www.themoviedb.org/tv/95479/images/backdrops>

Salah satu representasi eksplisit mengenai *bullshit jobs* dapat ditemukan dalam monolog karakter Kento Nanami dari serial *Jujutsu Kaisen*. Karakter ini menggambarkan kekecewaan terhadap dunia kerja korporat yang dirasakannya sebagai tidak manusiawi dan kosong makna. Pendekatan semiotik terhadap monolog Nanami menawarkan pemahaman mengenai bagaimana narasi audiovisual menciptakan makna sosial dan identitas budaya (Martin & Wilson, 2011). Anime tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga ruang diskursif untuk menyampaikan kritik terhadap struktur ekonomi dan sosial yang mendominasi

(Mōri, 2011). Keunikan ekspresi audiovisual dalam anime memungkinkan representasi emosi dan makna yang kompleks melalui teknik sinematik, warna, dan suara. Hal ini memperkuat urgensi untuk menganalisis bagaimana anime sebagai media komunikasi membingkai persoalan pekerjaan tidak bermakna.

Kajian mengenai hubungan antara anime dan representasi *bullshit jobs* masih tergolong langka, terutama dalam konteks komunikasi kejuruan. Menyoroti profesi desain komersial sebagai bentuk pekerjaan tidak bermakna, namun belum menyinggung bagaimana budaya populer menyampaikan isu tersebut (Sampatasatien & Beckstein, 2021). Anime seperti *Jujutsu Kaisen* tidak hanya menyentuh aspek hiburan, tetapi juga membentuk opini dan nilai-nilai kerja bagi audiens muda. Generasi muda cenderung mengonsumsi makna melalui budaya populer (Li, 2024), sehingga analisis pesan dalam anime menjadi sangat relevan untuk mengetahui persepsi dan sikap terhadap dunia kerja. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana monolog Nanami mencerminkan kritik terhadap struktur kerja kontemporer.

Permasalahan utama dalam konteks ini terletak pada bagaimana pesan-pesan simbolik mengenai pekerjaan disampaikan dan diterima dalam wacana visual. Banyak penelitian hanya fokus pada struktur naratif atau estetika visual dalam anime tanpa menggali lebih dalam makna sosiokultural dari pesan yang disampaikan (Luo, 2023). Komunikasi audiovisual memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran kritis penonton terhadap realitas sosial yang dihadapi (Siciliano, 2020). Penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan tersebut melalui kajian konten monolog sebagai representasi simbolik dan ideologis. Pesan-pesan

dalam anime memiliki daya sugestif tinggi yang memengaruhi penonton secara emosional dan kognitif. Pendekatan kualitatif dengan fokus semiotik menjadi pilihan metodologis yang sesuai untuk memahami makna tersembunyi dalam ekspresi naratif karakter.

Beberapa penelitian telah mengkaji budaya kerja dalam konteks desain dan industri kreatif, belum banyak yang secara spesifik membahas monolog dalam anime sebagai alat retorik yang merepresentasikan pengalaman kerja yang nihil makna (Sampatastien & Beckstein, 2021). Monolog sering digunakan dalam anime untuk menyampaikan pandangan karakter terhadap dunia. Penggunaan monolog sebagai bentuk komunikasi intrapersonal membuka ruang interpretasi mendalam mengenai nilai-nilai dan konflik internal yang dialami tokoh (McArthur, 2009). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori komunikasi audiovisual, tetapi juga pada pemahaman lebih luas tentang dinamika budaya kerja dalam masyarakat kontemporer. Fokus pada anime juga menambahkan dimensi baru dalam kajian komunikasi budaya populer.

Penelitian ini diharapkan melengkapi keterbatasan studi sebelumnya dengan mengaitkan fenomena *bullshit jobs* dalam realitas sosial dengan ekspresi artistik dalam budaya populer, khususnya anime. Analisis semiotik terhadap monolog Kento Nanami berpotensi mengungkap pesan-pesan tersirat yang mencerminkan kritik sosial terhadap dunia kerja. Penelitian ini juga memberikan kontribusi teoretis bagi mahasiswa ilmu komunikasi kejuruan dalam memahami bagaimana media audiovisual membentuk dan mereproduksi makna dalam konteks sosial (Luo, 2023). Pendekatan ini memperkaya kajian komunikasi visual dan wacana

kerja dalam media populer. Temuan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar dan refleksi kritis dalam pembelajaran komunikasi audiovisual. Penelitian ini bersifat akademis sekaligus aplikatif dalam dunia pendidikan dan industri kreatif.

1.2. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada analisis makna pesan yang terdapat dalam monolog karakter Kento Nanami pada anime *Jujutsu Kaisen* Season 1 Episode 13, tepatnya pada durasi waktu 09:00 hingga 10:26 menit. Fokus analisis diarahkan secara khusus pada narasi verbal dan elemen visual yang muncul selama rentang waktu tersebut, tanpa memperluas kajian ke episode lain, karakter lain, atau alur cerita secara keseluruhan.

Batasan ini ditetapkan untuk menjaga fokus penelitian agar tetap mendalam dan terarah dalam mengkaji pesan-pesan yang berkaitan dengan kritik terhadap struktur kerja modern, sesuai dengan konsep *bullshit jobs* yang menjadi kerangka teori utama. Penelitian juga hanya membahas aspek komunikasi simbolik, visual, dan ideologis dalam potongan adegan tersebut, dan tidak mencakup aspek produksi anime, respons audiens, atau konteks industri kreatif Jepang secara luas.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana makna pesan dalam monolog karakter Kento Nanami di anime *Jujutsu Kaisen* merefleksikan kritik sosial terhadap fenomena *bullshit jobs* dalam dunia kerja modern?”

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami dan mengungkap makna pesan dalam monolog karakter Kento Nanami di anime *Jujutsu Kaisen* yang merefleksikan kritik sosial terhadap fenomena *bullshit jobs* dalam dunia kerja modern.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya mampu bermanfaat bagi kehidupan masyarakat baik secara teoritis, akademis dan praktis.

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi budaya populer, khususnya dalam memahami bagaimana media audiovisual seperti anime merepresentasikan isu sosial melalui narasi karakter. Selain itu, penelitian ini memperkaya pendekatan semiotik dalam menganalisis makna simbolik dan ideologis dalam media hiburan.
- b. Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa dan peneliti di bidang ilmu komunikasi, khususnya komunikasi audiovisual, dalam mengkaji isu-isu sosial melalui media populer.
- c. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan refleksi bagi kreator konten, pendidik, dan pelaku industri kreatif dalam memahami kekuatan pesan naratif dalam membentuk opini dan kesadaran sosial.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai arah penelitian yang dilakukan. Subbab di dalamnya meliputi: Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: URAIAN TEORITIS

Bab ini menguraikan teori-teori dan konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Di dalamnya mencakup pembahasan tentang makna, pesan, makna pesan, monolog, karakter Kento Nanami, Anime *Jujutsu Kaisen*, *Bullshit Jobs*, teori semiotika, dan teori wacana visual, yang digunakan untuk menganalisis data.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci metode penelitian yang digunakan. Subbabnya meliputi: Kerangka Konsep, Definisi Konsep, Kategorisasi Penelitian, Jenis dan Sumber Data, Informan atau Narasumber (jika ada), Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Lokasi dan Waktu Penelitian, serta Deskripsi Ringkas Objek Penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil temuan dari proses analisis data dan interpretasi makna pesan dalam monolog karakter. Pembahasan dikaitkan dengan teori-teori yang telah diuraikan pada Bab II untuk menjelaskan relevansi dan makna sosial dari pesan yang ditemukan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian serta memberikan saran yang bersifat akademik maupun praktis, sebagai implikasi dari temuan penelitian.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Makna

Makna merupakan inti dari proses komunikasi dan pemahaman dalam kehidupan manusia. Dalam konteks linguistik dan psikologi, makna tidak hanya dipahami sebagai hasil dari hubungan antara tanda dan referen, tetapi juga sebagai konstruksi mental yang dipengaruhi oleh pengalaman, budaya, dan konteks sosial. Makna bersifat dinamis karena terbentuk melalui interaksi antara konsep kognitif dengan konteks penggunaannya (Evans, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pemaknaan sangat bergantung pada cara individu memproses informasi dan membingkainya berdasarkan pengalaman subjektif.

Makna berkembang dari proses semiosis, yaitu cara manusia memberikan dan menafsirkan tanda. Dalam pendekatan ini, makna tidak semata-mata melekat pada kata, tetapi juga tergantung pada intensi komunikatif penutur serta interpretasi pendengar (Zhang & Li, 2021). Dalam sebuah interaksi, kesepahaman makna dapat berbeda, tergantung pada persepsi masing-masing pihak yang terlibat.

Pandangan sosiokultural turut memperkaya pemahaman terhadap makna. Makna dibentuk melalui praktik sosial dan bahasa sebagai alat interaksi, di mana makna-makna tertentu menjadi dominan karena dikonstruksi secara kolektif dalam Masyarakat (Martinez & Silva, 2022). Makna juga dipengaruhi oleh kekuasaan, ideologi, dan struktur sosial dalam suatu komunitas.

Dari perspektif semantik kognitif, makna merupakan representasi mental yang dipetakan dari pengalaman sensorimotor dan interaksi dengan dunia nyata

(Brown, 2023). Makna tidak terlepas dari persepsi dan pengetahuan konseptual yang dimiliki oleh individu. Pemahaman terhadap makna mencakup berbagai dimensi kognitif, sosial, dan linguistik. Makna adalah hasil dari proses interpretasi yang kompleks, kontekstual, dan tidak selalu bersifat universal.

2.2. Pesan

Dalam studi komunikasi, pesan merupakan inti dari setiap proses komunikasi. Pesan mencakup segala bentuk informasi, simbol, atau makna yang dikirimkan dari komunikator kepada komunikan. Pesan bukan hanya sesuatu yang dikirim, melainkan sesuatu yang dikonstruksi, diinterpretasi, dan dimaknai sesuai dengan konteks serta pengalaman penerima. Pesan dalam komunikasi yang bersifat religius dan spiritual harus disampaikan tidak hanya sebagai bentuk informasi, tetapi juga sebagai ajakan reflektif yang relevan dengan konteks sosial audiens. Pesan memiliki daya transformasi yang besar apabila disampaikan melalui pendekatan kontekstual dan menyentuh aspek afektif penerima (Hakam & Nurhaidah, 2025).

Dalam konteks komunikasi media hiburan, pesan tidak hanya berfungsi sebagai pengantar cerita. Pesan juga menjadi alat untuk membangkitkan motivasi dan menanamkan nilai-nilai positif seperti keberanian, harapan, dan impian kepada audiens, khususnya generasi muda (Hasmawati & Duku, 2025). Pesan dalam komunikasi digital, terutama di media sosial, harus memiliki kejelasan, relevansi, dan mampu menyentuh sisi emosional audiens agar efektif. Pesan yang ambigu atau tidak terarah cenderung gagal menciptakan keterlibatan (Andini, 2024).

Dari sudut pandang linguistik, pemaknaan pesan sangat dipengaruhi oleh semantik ilmu yang mempelajari makna kata dan kalimat. Keberhasilan penyampaian pesan bergantung pada kemampuan penerima dalam menafsirkan makna berdasarkan latar belakang kultural dan pengalaman mereka (Aisyah, 2024). Proses komunikasi tidak hanya bergantung pada pengiriman pesan, tetapi juga melibatkan pengkodean dan penguraian makna secara dinamis.

Dalam konteks komunikasi pemasaran, pesan memiliki dimensi strategis dalam membentuk persepsi konsumen terhadap merek. Pesan kreatif yang disampaikan melalui figur publik tidak hanya menginformasikan fitur produk, tetapi juga membangun kedekatan emosional antara audiens dan brand (Wahyuni, 2025). Pesan dalam komunikasi kontemporer tidak lagi bersifat linier atau satu arah. Pesan bersifat interaktif, simbolik, dan harus memperhatikan respons serta karakteristik penerima. Seluruh pandangan ini menegaskan bahwa pesan adalah entitas kompleks yang menjadi pusat dari proses komunikasi yang efektif.

2.3. Makna Pesan

Makna pesan dalam komunikasi tidak hanya berkaitan dengan isi literal, tetapi juga dengan bagaimana pesan ditafsirkan oleh penerima berdasarkan pengalaman, konteks sosial, dan sistem simbol yang digunakan. Makna dalam komunikasi bersifat subjektif dan dinamis, tergantung pada proses interpretasi yang dilakukan oleh audiens. Dalam komunikasi iklan, makna tidak selalu bersifat tunggal atau eksplisit. Pesan sering tersembunyi dalam simbol-simbol visual, seperti penggunaan humor yang berfungsi menyampaikan nilai dan impresi secara tidak

langsung. Humor menjadi strategi untuk menyampaikan makna dengan cara yang ringan, namun tetap membekas di benak audiens (Carwayu, 2024).

Dalam perspektif komunikasi moral, makna pesan dalam media seperti film dapat merefleksikan nilai-nilai sosial yang diinternalisasi oleh penonton. Pesan dalam film *Ketika Berhenti di Sini* menyiratkan nilai penerimaan dan pengampunan yang tidak selalu disampaikan secara verbal, tetapi dibangun melalui alur cerita dan visualisasi emosional (Hamandia & Hertimi, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa makna pesan sering bersifat konotatif dan tersirat.

Pendekatan resepsi turut memberikan kontribusi penting dalam memahami makna pesan. Khalayak bukanlah penerima pasif, melainkan secara aktif menafsirkan, menyesuaikan, bahkan menolak pesan berdasarkan perspektif mereka sendiri (Balqis, 2025). Pandangan ini sejalan dengan teori encoding-decoding oleh Stuart Hall yang menegaskan bahwa proses komunikasi adalah interaktif dan penuh negosiasi makna.

Makna pesan dalam komunikasi digital juga dipengaruhi oleh konstruksi budaya dan nilai personal audiens. Studi mengenai isu *childfree* di media sosial menunjukkan bahwa pesan-pesan yang dibagikan bersifat simbolik dan tidak dapat dipisahkan dari latar belakang budaya pengguna media (Zefanya, 2024). Ini mempertegas bahwa makna tidak melekat pada pesan itu sendiri, melainkan terbentuk melalui interaksi simbolik antara pengirim dan penerima.

Dalam kerangka semantik, pilihan kata dan struktur kalimat sangat menentukan bagaimana pesan dipahami. Semantik memainkan peran penting dalam menjembatani pemahaman antarindividu, terutama ketika simbol-simbol

digunakan dalam berbagai konteks budaya dan sosial (Aisyah, 2024). Makna pesan, dengan demikian, merupakan hasil dari proses interpretasi yang kompleks dan kontekstual.

2.4. Monolog

Monolog merupakan bentuk komunikasi di mana seseorang menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara sepihak tanpa tanggapan langsung dari pihak lain. Dalam psikologi komunikasi, monolog sering diwujudkan melalui pembicaraan dalam diri atau *self-talk*. *Self-talk* mencakup ekspresi verbal maupun diam yang diarahkan kepada diri sendiri dan berfungsi untuk mengontrol perilaku, memotivasi diri, atau menenangkan emosi (Brinthaup et al., 2009).

Fenomena monolog juga dapat muncul dalam bentuk wacana batin atau *inner speech*. *Inner speech* dapat bersifat tunggal (*inner monologue*), di mana hanya satu suara batin terdengar, atau menyerupai percakapan (*inner dialogue*), di mana pikiran tampak memperdebatkan atau merespons dirinya sendiri. Kedua bentuk ini memiliki peran penting dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan (Ferryhough, 2016).

Dalam konteks organisasi, konsep monolog juga memiliki relevansi. Dalam lingkungan kerja, komunikasi terkadang berlangsung secara monologis, di mana satu pihak mendominasi penyampaian makna tanpa membuka ruang bagi dialog. Bentuk komunikasi ini dapat membatasi partisipasi dan memperkuat struktur kekuasaan (Izak et al., 2022). Dengan demikian, monolog bukan hanya proses intrapersonal, tetapi juga strategi komunikasi dalam konteks sosial dan kelembagaan.

2.5. Karakter Kento Nanami

Dalam kajian sastra modern, karakter merupakan unsur penting dalam cerita fiksi yang merepresentasikan agen-agen penggerak narasi. Karakter berfungsi sebagai agen naratif yang tidak dapat dipisahkan dari struktur cerita dan fungsi naratif (Mangera & Arrang, 2024). Pendekatan naratologi seperti yang dikembangkan oleh Mieke Bal memandang karakter sebagai konstruksi naratif yang dibentuk melalui alur dan sudut pandang atau fokalisasi.

Selain pendekatan struktural, karakter juga dapat dianalisis melalui pendekatan psikologis. Penelitian menunjukkan bahwa konflik batin tokoh utama sering kali merefleksikan tekanan psikologis dan krisis moral, menggambarkan kompleksitas kondisi mental dan etika manusia (Kurniawati et al., 2025). Dengan demikian, karakter fiksi dapat menjadi cerminan kondisi internal manusia yang kompleks.

Dalam karya fiksi anak, karakter bahkan dapat berfungsi sebagai sarana edukatif. Perkembangan karakter, seperti tokoh Ima, menunjukkan proses internalisasi nilai moral yang sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak menurut teori Vygotsky (Martini & Pramudya, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa karakter dalam fiksi memiliki nilai pedagogis yang signifikan.

Kento Nanami, salah satu karakter dalam anime *Jujutsu Kaisen*, merupakan contoh karakter kompleks atau *round character*. Ia digambarkan sebagai sosok yang tenang, stoik, dan memiliki moralitas serta rasa keadilan yang kuat (Fandom, 2025). Karakter ini mencerminkan kompleksitas psikologis dan etika dalam menjalani kehidupan profesional di bawah tekanan. Berdasarkan profil dalam

MyAnimeList, Nanami adalah mantan pegawai kantoran yang kemudian menjadi penyihir jujutsu. Ia memegang prinsip kerja yang ketat, termasuk komitmennya untuk hanya bekerja dalam jam kerja yang ditentukan (MyAnimeList, 2025). Karakter ini menjadi simbol kontemporer tentang upaya menyeimbangkan profesionalisme dengan nilai-nilai moral pribadi.

2.6. Anime *Jujutsu Kaisen*

Anime merupakan bentuk animasi asal Jepang yang telah berkembang menjadi medium budaya global yang dapat dinikmati platform yang tersedia seperti Netflix. Ia menampilkan narasi kompleks, estetika visual khas, serta eksplorasi mendalam terhadap isu-isu sosial, psikologis, dan eksistensial. Anime memiliki daya naratif dan visual yang kuat, sehingga mampu menciptakan keterikatan emosional antara media dan konsumennya (Muttaqin et al., 2024). Selain sebagai produk hiburan, anime juga menjadi bagian dari industri kreatif yang mendorong loyalitas konsumen lintas sektor seperti mode, musik, dan permainan digital.

Salah satu anime yang menonjol dalam konteks ini adalah *Jujutsu Kaisen*, sebuah serial yang memadukan elemen aksi, horor supranatural, dan pengembangan karakter yang mendalam. Meskipun kajian akademik tentang anime ini masih terbatas, *Jujutsu Kaisen* telah menunjukkan keberhasilan secara komersial maupun kultural sebagai representasi kekuatan anime kontemporer. Berdasarkan laporan Anime News Network, industri anime mengalami pertumbuhan sebesar 6,8% pada tahun 2022 dan mencapai rekor 2,7421 triliun yen, di mana anime populer seperti *Jujutsu Kaisen* menjadi bagian dari tren

tersebut (Pineda, 2023). Keberhasilan anime ini turut didukung oleh kolaborasi lintas sektor, seperti kerja sama dengan merek Uniqlo yang menjadikan karakter anime sebagai strategi visual dan identitas produk. Dengan demikian, *Jujutsu Kaisen* tidak hanya menonjol dari segi cerita dan estetika, tetapi juga berfungsi sebagai kekuatan ekonomi dan simbol budaya populer Jepang yang telah meluas secara global.

2.7. *Bullshit Jobs*

Konsep *Bullshit Jobs* diperkenalkan oleh antropolog David Graeber untuk menggambarkan jenis pekerjaan modern yang, meskipun dibayar dan memiliki struktur formal, tidak memberikan kontribusi nyata terhadap masyarakat, bahkan kerap dianggap tidak berguna oleh pelakunya sendiri. *Bullshit job* sebagai “pekerjaan berbayar yang begitu tidak berguna, tidak perlu, atau bahkan merugikan, sehingga bahkan orang yang menjalankannya tidak bisa membenarkan keberadaannya.” (Graeber, 2024). Menurut Graeber, fenomena ini tidak lahir dari kebutuhan ekonomi yang riil, melainkan dari logika birokrasi, kontrol sosial, dan kebutuhan simbolik untuk menciptakan kesan struktur kerja yang padat meskipun tidak produktif.

Graeber juga memberikan berbagai contoh konkret mengenai pekerja yang merasa terjebak dalam sistem kerja yang tidak bermakna, seperti konsultan yang menyusun laporan yang tidak pernah dibaca, atau staf yang dipekerjakan hanya untuk “mengisi ruang” demi mempertahankan ilusi kesibukan dalam organisasi. Fenomena ini, katanya, cenderung lebih banyak ditemukan di institusi besar seperti bank dan lembaga publik, di mana birokrasi dan hierarki menciptakan

lapisan kerja yang tidak efisien. Salah satu ilustrasi yang dikutip Graeber adalah pernyataan pegawai bank yang mengungkapkan bahwa “sekitar 80% pekerja di institusinya melakukan tugas yang tidak perlu dan tidak sadar akan hal itu” (Graeber, 2024). Dengan demikian, *bullshit jobs* bukan sekadar masalah persepsi individu terhadap makna kerja, tetapi juga merupakan konsekuensi struktural dari sistem kerja modern yang mengedepankan performativitas ketimbang produktivitas substantif.

2.8. Teori Semiotika

Teori semiotika merupakan pendekatan yang mempelajari tanda, simbol, dan makna dalam berbagai bentuk komunikasi. Dalam kajian sastra dan budaya, teori ini digunakan untuk mengurai bagaimana makna dikonstruksi melalui struktur naratif maupun visual. Dalam kajian semiotika terdapat tiga konsep dalam melihat sebuah pemaknaan gambar yakni denotasi, konotasi dan mitos (F. H. Lubis, 2017). Roland Barthes, salah satu tokoh sentral dalam semiotika modern, membagi proses pemaknaan menjadi tiga tingkatan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi adalah makna literal atau makna pertama dari suatu tanda, yang bersifat objektif dan langsung. Konotasi adalah makna kedua yang muncul akibat asosiasi sosial, emosional, atau budaya tertentu yang melekat pada tanda. Mitos adalah makna ideologis yang dibentuk melalui kebiasaan kultural dan dianggap sebagai kebenaran yang alamiah oleh masyarakat (Rohmah, 2022).

Pendekatan ini memandang teks sebagai sistem tanda yang mengandung makna-makna ideologis tersembunyi. Barthes menekankan bahwa mitos bukanlah kebohongan, melainkan bentuk representasi budaya dominan yang tersembunyi di

balik makna sehari-hari. Oleh karena itu, semiotika Barthes sangat efektif digunakan untuk membongkar struktur makna dalam berbagai wacana media, baik cetak maupun audiovisual. Teknik analisis ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tidak hanya makna eksplisit yang tampak, tetapi juga pesan-pesan tersirat yang direproduksi melalui simbol dan narasi (Swandhani et al., 2023).

Penerapan teori semiotika tidak terbatas pada karya sastra cetak, melainkan juga digunakan dalam analisis media sosial, film, lagu, dan budaya populer. Pendekatan ini telah digunakan untuk menganalisis teks lirik lagu sebagai narasi simbolik, di mana makna denotatif dan konotatif mengarahkan audiens kepada nilai-nilai budaya tertentu (Dzakiyyah & Khoiroh, 2024). Analisis terhadap elemen visual seperti warna, bentuk, dan komposisi dalam logo juga menunjukkan bagaimana simbol-simbol visual merepresentasikan makna budaya yang kompleks dan ideologis (Swandhani et al., 2023). Dengan demikian, teori semiotika menunjukkan fleksibilitas dan kekuatannya dalam mengungkap ideologi, nilai, dan makna tersembunyi di balik berbagai bentuk teks, baik verbal maupun visual.

2.9. Teori Wacana Visual

Teori wacana visual merupakan cabang dari analisis wacana yang berfokus pada bagaimana makna dibentuk dan disampaikan melalui elemen visual. Dalam konteks media dan desain komunikasi, teori ini memandang gambar, simbol, warna, dan tata letak sebagai bagian dari sistem tanda yang tidak hanya menyampaikan pesan secara estetik, tetapi juga mengandung makna ideologis,

sosial, dan kultural. Struktur visual dalam media tidak bersifat netral, melainkan menyimpan konstruksi makna sosial yang dapat merepresentasikan wacana tertentu seperti inklusivitas, keberagaman, dan kekuasaan. Artinya, setiap elemen visual dalam suatu teks merupakan bagian dari praktik representasi yang memiliki kekuatan diskursif (Asran, 2025).

Penerapan teori ini menjadi semakin relevan di era digital saat ini, ketika informasi visual mendominasi berbagai platform seperti media sosial, komik daring, dan iklan digital. Menggunakan pendekatan multimodal dalam menganalisis visualisasi pada komik bertema inklusi dan menemukan bahwa gambar serta narasi visual mampu membentuk pemahaman pembaca terhadap isu-isu sosial seperti sindroma Down. Ia menegaskan bahwa teori wacana visual memberikan pemetaan struktur komunikasi visual yang bersifat ideologis serta memungkinkan identifikasi makna tersembunyi dalam penyajian grafis (Asran, 2025). Dengan demikian, teori wacana visual tidak hanya penting dalam memahami aspek estetika dari sebuah karya visual, tetapi juga berperan sebagai alat analisis kritis untuk mengungkap bagaimana visual digunakan sebagai instrumen diskursif dalam membentuk persepsi dan wacana dalam masyarakat kontemporer.

2.10. Anggapan Dasar

Penelitian ini berangkat dari anggapan bahwa media populer seperti anime bukan sekadar sarana hiburan, tetapi juga merupakan medium representatif yang dapat menyampaikan kritik sosial dan ideologi budaya melalui narasi dan simbol. Dalam konteks ini, monolog karakter Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen*

dianggap sebagai bentuk ekspresi simbolik yang merefleksikan kegelisahan individu terhadap sistem kerja modern yang bersifat tidak bermakna (*bullshit jobs*).

Selain itu, diasumsikan bahwa tanda-tanda visual dan verbal dalam anime mengandung makna yang dapat dianalisis secara sistematis melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Dengan kata lain, semua bentuk komunikasi audiovisual, termasuk warna, ekspresi, narasi, dan setting dapat dibaca sebagai sistem tanda yang membentuk makna denotatif, konotatif, dan mitos.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

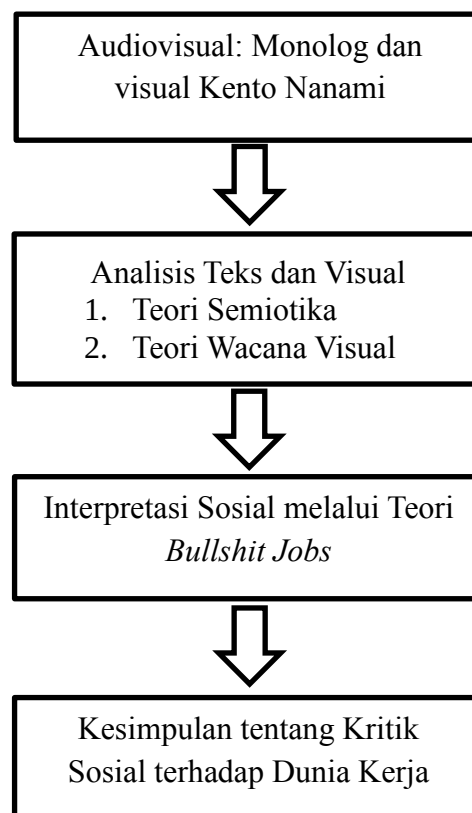
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sekunder yang bertujuan untuk mengungkap makna pesan dalam monolog karakter Kento Nanami pada anime *Jujutsu Kaisen*. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena simbolik, seperti pesan-pesan tersembunyi dalam narasi karakter. Sebagai pisau analisis utama, penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes, yang membedakan proses pemaknaan menjadi tiga tingkat: denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi dan menginterpretasi makna literal, makna kultural, dan makna ideologis dalam narasi dan elemen visual anime secara sistematis.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian sekunder karena data yang digunakan berasal dari sumber-sumber yang telah tersedia. Sumber data mencakup transkrip monolog, dokumentasi visual dari anime, serta kajian pustaka berupa teori naratif, teori wacana, dan konsep *bullshit jobs* dari David Graeber. Data dianalisis melalui penafsiran kritis dan kontekstual berdasarkan kerangka teori yang relevan dengan fokus penelitian. Penelitian kualitatif deskriptif dapat dilakukan dengan memanfaatkan data sekunder dari jurnal ilmiah, laporan, dan dokumen sebagai sumber utama dalam menjelaskan fenomena sosial secara mendalam (Raziq, 2024).

Dokumentasi merupakan pendekatan yang efektif untuk menggambarkan masalah penelitian secara komprehensif dalam konteks kualitatif (Selpi, 2024). Dokumentasi merupakan pendekatan yang efektif untuk menggambarkan masalah penelitian secara komprehensif dalam konteks kualitatif (Fadilah, 2024). Pendekatan ini memungkinkan penelitian menginterpretasikan makna dalam monolog karakter tanpa harus melakukan wawancara atau observasi langsung, namun tetap menghasilkan pemahaman yang mendalam dan kontekstual. Metode kualitatif deskriptif sekunder dipandang paling tepat untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

3.2. Kerangka Konsep

Gambar 3.1 Kerangka Konsep



Sumber: olahan peneliti (2025)

3.3. Definisi Konsep

Definisi Konsep dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Audiovisual: Monolog dan visual Kento Nanami. Penelitian ini berangkat dari analisis terhadap monolog karakter Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen*, yang disajikan dalam bentuk audiovisual. Adegan-adegan tersebut dijadikan sebagai sumber utama data untuk dianalisis.
- b. Analisis teks dan visual dalam penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk memaknai tanda dan simbol yang muncul dalam narasi dan elemen visual. Barthes membagi proses pemaknaan menjadi tiga tingkat: denotasi (makna literal), konotasi (makna kultural atau emosional), dan mitos (makna ideologis yang tersembunyi). Pendekatan ini memungkinkan pengungkapan makna tersembunyi yang terkandung dalam simbol-simbol visual dan verbal yang digunakan dalam media. Setiap tanda dianalisis berdasarkan makna langsungnya, makna tambahan yang terbentuk oleh konteks sosial, serta ideologi yang dinaturalisasi dalam struktur naratif. Pendekatan wacana visual menurut Kress dan van Leeuwen digunakan untuk menganalisis aspek visual seperti warna, ekspresi wajah, posisi kamera, sudut pandang, serta komposisi layar. Pendekatan ini menekankan bahwa elemen visual tidak bersifat netral, melainkan membawa makna sosial dan ideologis yang dapat dianalisis secara sistematis. Kombinasi kedua pendekatan ini memberikan kerangka analisis yang menyeluruh terhadap representasi makna dalam media audiovisual. Interpretasi Sosial melalui

- c. Teori *Bullshit Jobs*. Hasil dari analisis simbol dan wacana visual ditafsirkan lebih lanjut menggunakan teori *bullshit jobs* dari David Graeber. Fokusnya adalah bagaimana karakter Kento Nanami merepresentasikan keresahan terhadap kerja yang dianggap tidak bermakna.
- d. Kesimpulan tentang Kritik Sosial terhadap Dunia Kerja. Makna yang ditemukan dari narasi dan visual kemudian disimpulkan sebagai bentuk kritik sosial terhadap dunia kerja modern, terutama yang bersifat kapitalistik dan fungsional namun tidak memuaskan secara eksistensial.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian

No	Kategorisasi Penelitian	Indikator Penelitian
1.	Analisis Makna Pesan dalam Monolog Karakter Kento Nanami dalam Anime <i>Jujutsu Kaisen</i>	a. Narasi verbal dan ekspresi visual dalam monolog b. Simbol-simbol kerja dan tekanan profesionalisme c. Representasi kritik sosial terhadap pekerjaan yang tidak bermakna (<i>bullshit jobs</i>)

Sumber: olahan peneliti (2025)

3.5. Narasumber

Dalam penelitian ini, tidak terdapat narasumber manusia atau informan yang diwawancarai secara langsung. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode kualitatif deskriptif sekunder, yang berfokus pada analisis data yang telah tersedia

sebelumnya, baik dalam bentuk teks, audiovisual, maupun dokumen ilmiah. Objek utama penelitian adalah monolog karakter fiktif Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen*. Monolog tersebut dianalisis sebagai teks naratif yang menyampaikan pesan sosial mengenai pekerjaan dan eksistensi melalui bahasa dan simbol visual. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen visual dan tekstual, bukan data hasil interaksi dengan narasumber manusia.

Penelitian budaya populer yang berbasis media audiovisual dapat dilakukan tanpa melibatkan partisipan manusia, karena makna dapat digali langsung dari teks dan simbol yang dianalisis (Isnaini, 2022). Penelitian kualitatif deskriptif, dokumen dan visual dapat menjadi sumber data utama yang sah dan kaya makna, terutama dalam analisis media dan komunikasi (M. D. Lestari & Subagyo, 2020). Tidak dibutuhkan narasumber individu dalam penelitian ini karena seluruh proses analisis difokuskan pada objek naratif yang telah terdokumentasi, sesuai dengan prinsip metode kualitatif berbasis dokumentasi.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi, sesuai dengan karakteristik pendekatan kualitatif deskriptif sekunder. Teknik dokumentasi memungkinkan peneliti memperoleh data dari dokumen dan sumber yang telah tersedia sebelumnya, tanpa perlu mengumpulkan data primer melalui wawancara atau observasi langsung.

Adapun tahapan dan bentuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Transkripsi Teks Monolog

Peneliti mengumpulkan cuplikan adegan dari anime *Jujutsu Kaisen* yang menampilkan monolog Kento Nanami. Dialog tersebut kemudian ditranskrip secara verbatim dari audio ke dalam bentuk teks tertulis. Transkripsi ini menjadi bahan utama dalam proses analisis isi dan wacana.

b. Pengambilan Data Visual

Selain transkrip, peneliti juga menangkap gambar (*screenshot*) dari adegan-adegan penting yang mengandung elemen visual, ekspresi wajah karakter, dan latar suasana kerja. Data visual ini membantu dalam analisis simbolik dan interpretasi makna pesan non-verbal.

c. Pengumpulan Dokumen Ilmiah

Peneliti mengakses literatur sekunder seperti artikel jurnal dan buku akademik. Sumber ini digunakan untuk memperkuat kerangka teori dan membandingkan temuan dengan hasil penelitian sebelumnya, terutama terkait konsep *bullshit jobs*, representasi kerja dalam media, serta teknik analisis isi dan wacana.

d. Pencatatan Tematik

Setelah data dikumpulkan, peneliti membuat catatan mengenai tema-tema penting yang muncul dari teks dan visual, seperti "kekosongan makna kerja", "profesionalisme yang dipaksakan", dan "kerja sebagai beban sosial". Catatan ini menjadi dasar dalam tahap analisis selanjutnya. Dokumentasi merupakan metode efektif dalam kajian komunikasi dan media karena datanya bersifat permanen dan dapat ditinjau ulang secara sistematis (Halim et al., 2025).

Dokumentasi sangat sesuai untuk penelitian yang objeknya berbasis media visual dan simbolik, karena memungkinkan analisis yang kontekstual tanpa keterlibatan langsung responden. (Romadhonia & Husain, 2025)

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dengan merujuk pada model analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (C. A. Lubis & Nasution, 2025) yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta disesuaikan dengan karakteristik penelitian deskriptif kualitatif sekunder yang menggunakan teknik dokumentasi. Pendekatan yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes, yang memaknai tanda melalui tiga level pemaknaan yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan ini memungkinkan analisis terhadap pesan eksplisit dan implisit dalam narasi dan visual media, terutama dalam menggali nilai ideologis yang terselubung di balik simbol-simbol budaya populer. Analisis juga didukung oleh pendekatan wacana visual untuk menguraikan aspek visual seperti warna, komposisi, dan ekspresi visual yang mengandung makna sosial dan budaya. Adapun tahapan analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berasal dari dokumen audiovisual dan transkrip monolog karakter Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen*. Peneliti juga mengumpulkan data visual berupa tangkapan layar (screenshots) dari adegan-adegan yang relevan secara simbolik. Selain itu, peneliti mengakses literatur sekunder seperti jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang mendukung teori

bullshit jobs dari Graeber, pendekatan semiotika Roland Barthes, dan teori wacana visual dari Kress dan van Leeuwen.

b. Reduksi Data

Data direduksi dengan menyeleksi bagian-bagian teks dan visual yang paling relevan dengan fokus penelitian. Reduksi dilakukan melalui proses identifikasi terhadap simbol, ekspresi visual, dan narasi yang berhubungan dengan tema pekerjaan tidak bermakna. Kategori tematik seperti “rutinitas kerja tanpa makna”, “profesionalisme yang dipaksakan”, dan “resign sebagai bentuk perlawanan” digunakan untuk menyusun struktur data.

c. Penyajian Data (*Display Data*)

Data yang telah direduksi disajikan secara naratif dan tematik untuk mempermudah proses interpretasi. Penyajian mencakup kutipan monolog, makna tanda-tanda visual, serta interpretasi berdasarkan pendekatan semiotika Roland Barthes (denotasi–konotasi–mitos). Pendekatan wacana visual digunakan untuk menganalisis elemen desain visual seperti komposisi, warna, gestur, dan arah pandang.

d. Penarikan Kesimpulan

Setelah semua data dianalisis dan ditafsirkan berdasarkan teori yang digunakan, peneliti menarik kesimpulan dari makna pesan yang terkandung dalam narasi karakter. Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil interpretasi dari proses analisis tanda dan simbol. Pendekatan Barthes digunakan untuk mengungkap makna eksplisit dan makna ideologis tersembunyi yang terdapat dalam narasi dan visual. Kesimpulan dihubungkan dengan konteks sosial yang

lebih luas, terutama kritik terhadap struktur kerja modern. Kesimpulan ini dikaitkan dengan konteks sosial yang lebih luas, yaitu struktur kerja modern yang direfleksikan dalam tokoh Kento Nanami. Proses ini juga mencakup verifikasi ulang terhadap data awal untuk memastikan validitas temuan.

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini tidak dilakukan secara langsung di lapangan, karena pendekatannya adalah kualitatif deskriptif sekunder. Namun, lokasi administratif penulis selama proses penelitian dilakukan di tempat tinggal penulis, yaitu di: Jalan Ampera VI No. 30, Glugur Darat II, Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Kode Pos 20238, Indonesia. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Juni 2025 sampai selesai.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah monolog karakter Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen*, khususnya pada episode 13 musim pertama, pada durasi 09:00 hingga 10:26 menit. Monolog tersebut menjadi bagian penting karena secara eksplisit memuat ekspresi ketidakpuasan karakter terhadap dunia kerja korporat yang dianggap tidak bermakna. Monolog ini dianalisis sebagai bentuk komunikasi simbolik yang merefleksikan kritik sosial terhadap fenomena *bullshit jobs*. Objek ini dikaji melalui pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitologis dari narasi verbal dan elemen visual yang menyertainya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diambil dari episode 13 anime *Jujutsu Kaisen*, khususnya pada rentang waktu 09:00 hingga 10:26 menit. Adegan yang dianalisis berfokus pada tokoh Kento Nanami, yang merupakan seorang mantan pegawai korporat yang kini bekerja sebagai penyihir jujutsu. Analisis ini mengacu pada kutipan verbal dan cuplikan visual yang memperlihatkan kegelisahan eksistensial tokoh tersebut terhadap sistem kerja modern, serta hubungannya dengan konsep “pekerjaan tidak bermakna” (*bullshit jobs*) sebagaimana dikemukakan oleh David Graeber.

Data diklasifikasikan menjadi dua:

1. Narasi verbal yang mencerminkan ideologisasi melalui tuturan tokoh;
2. Visual scene berupa ekspresi wajah, komposisi gambar, dan latar tempat yang memperkuat representasi ideologi tersebut.

4.1.1. Narasi Verbal

Teks monolog Kento Nanami:

"Aku orang yang tidak punya konsep apa yang layak dilakukan dan untuk hidup. Aku hanya akan mencari uang hingga usiaku 30 atau 40 tahun, lalu aku akan menikmati hidup tanpa tujuan di negara dengan biaya hidup rendah. 4 tahun setelah lulus, aku selalu memikirkan uang. Manusia atau yang lainnya, aku bisa menjauh dari mereka jika punya uang. Uang. Uang. Uang. Uang. Uang. Selama aku punya uang."

Makna Denotasi

Secara literal, monolog ini menunjukkan bahwa tokoh Kento Nanami tidak memiliki rencana hidup yang jelas. Ia menyatakan bahwa hidupnya hanya ditujukan untuk mencari uang hingga usia tertentu (30 atau 40 tahun), dan setelah itu ingin hidup tanpa tujuan di negara dengan biaya hidup rendah. Ia mengakui bahwa sejak lulus kuliah, pikirannya hanya dipenuhi oleh uang. Ia menekankan bahwa selama ia memiliki uang, ia tidak membutuhkan manusia dan dapat menjauh dari siapa pun.

Monolog ini dituturkan dalam suasana tenang, namun sarat dengan nada pasrah dan datar, tanpa emosi yang eksplosif. Pemilihan kata yang lugas dan berulang, terutama pada bagian “uang. uang. uang.” memperkuat kesan bahwa uang adalah satu-satunya hal yang tersisa dalam pikirannya.

Makan Konotasi

Pada tingkat konotatif, monolog ini menggambarkan alienasi eksistensial yang dalam. Ketika seseorang menyatakan bahwa ia tidak tahu apa yang layak dilakukan dalam hidup, itu bukan sekadar kebingungan arah, tetapi sinyal bahwa nilai-nilai personal dan sosial telah hancur atau tidak lagi relevan baginya. Keputusan untuk mengumpulkan uang dan “menikmati hidup tanpa tujuan” menyiratkan kekosongan spiritual dan mental akibat rutinitas hidup yang hanya berpusat pada kerja dan penghasilan.

Pernyataan bahwa ia bisa menjauh dari manusia menunjukkan bahwa ia telah menganggap hubungan sosial sebagai beban atau bahkan ancaman. Relasi antar manusia tidak lagi bermakna baginya, selama ia memiliki jaminan finansial. Ini

mencerminkan dehumanisasi relasi sosial di mana koneksi emosional dapat digantikan oleh rasa aman yang dibeli dengan uang.

Repetisi kata “uang” sebanyak enam kali merupakan penanda obsesif. Uang di sini bukan hanya kebutuhan dasar, tetapi simbol kekuasaan, otonomi, dan pelarian. Ia telah menempatkan uang sebagai pusat orbit hidup, bukan karena keserakahan, tetapi karena sistem telah mendesaknya untuk menjadikan uang satu-satunya pelindung dari penderitaan, ketidakpastian, dan ketergantungan sosial.

Mitos

Pada level mitos, monolog ini menampilkan ideologi kapitalisme laten yang telah merasuki kesadaran individu. Dalam sistem kapitalistik modern, manusia tidak diberi ruang untuk bertanya “apa yang berarti bagi hidupku?”, melainkan didorong untuk bertanya “bagaimana aku bertahan?”. Hidup tidak lagi diarahkan oleh makna, tetapi oleh target ekonomi. Dalam mitos ini, kerja bukan sesuatu yang membentuk identitas personal atau sosial, melainkan cara untuk membebaskan diri dari masyarakat itu sendiri.

Pernyataan Nanami bahwa ia tidak butuh siapa pun jika punya uang adalah refleksi dari narasi individualistik ekstrem, di mana keberhasilan personal diukur dari kemampuan untuk berdiri sendiri secara ekonomi, bahkan jika harus memutus relasi sosial.

Kondisi inilah yang secara langsung berkaitan dengan konsep *bullshit jobs* oleh David Graeber (2018). Graeber menyatakan bahwa banyak pekerjaan modern sesungguhnya tidak bermakna, bahkan bagi pekerjanya sendiri. Mereka

melakukannya bukan karena ada nilai atau kontribusi nyata, melainkan karena sistem mengharuskan mereka tampak produktif dan bergaji. Inilah yang terjadi pada Kento Nanami:

1. Ia bekerja di bidang yang tidak memberinya kepuasan atau makna.
2. tidak merasa berguna, bahkan bagi orang lain.
3. Ia menyadari absurditas hidupnya, namun tetap terjebak karena uang adalah satu-satunya jalan keluar.

Dengan demikian, monolog ini merupakan refleksi ideologis dari penderitaan dalam struktur kerja kapitalistik, yang tidak hanya mengasingkan manusia dari pekerjaannya, tetapi juga dari dirinya sendiri dan dari sesamanya. *Jujutsu Kaisen*, melalui tokoh Nanami, secara simbolik mengangkat tema penderitaan psikologis pekerja modern, satu hal yang jarang dieksplorasi dalam budaya populer dengan kedalaman seperti ini.

4.1.2. Visual Scene

Gambar 4.1 Diam dalam Kerumunan



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Tabel 4.1 Sign, Signifier, Signified, Pertama

Sign (Tanda)	Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Nanami berdiri menyender di pojokan lift dengan mata terpejam	Posisi menyendiri, mata tertutup, tubuh rileks namun pasif, lift sempit, orang lain berdiri kaku	Sikap defensif dan pengunduran diri secara sosial; penolakan terhadap realitas kerja dan relasi manusia yang hampa

Denotasi

Secara literal, adegan memperlihatkan Kento Nanami berdiri sendirian di sudut lift. Ia memejamkan mata, menyender santai di dinding, tidak menghadap siapa pun. Di sekitarnya ada beberapa pekerja kantor lainnya, dua di antaranya terlibat percakapan singkat, namun selebihnya diam. Tidak ada ekspresi emosional yang mencolok dari siapa pun.

Konotasi

Mata tertutup dan posisi menyender menandakan bahwa Nanami sedang secara aktif menutup diri dari dunia sosial. Ia tidak tidur, tapi memejamkan mata sebagai bentuk pengasingan sukarela. Ini bukan istirahat fisik, melainkan penolakan simbolik terhadap dunia sekitarnya. Di lift, tempat yang sempit dan mewajibkan keintiman ruang, justru tidak terjadi kedekatan emosional. Tatapan kosong dan postur diam para pekerja lain menunjukkan suasana canggung dan formal yang kering dari kehangatan sosial.

Nanami tidak sekadar terpisah secara fisik dari kelompok, ia secara aktif mengasingkan dirinya. Ia memilih untuk tidak melihat, tidak mendengar, dan

tidak hadir, meskipun tubuhnya ada di tempat itu. Ini menyimbolkan protes diam terhadap struktur sosial kerja yang penuh tekanan namun dangkal.

Mitos

Adegan ini menyingkap mitos kehidupan kerja modern bahwa kehadiran fisik di tempat kerja sudah dianggap cukup sebagai bentuk partisipasi. Namun kenyataannya, sistem kerja seperti ini membentuk manusia menjadi entitas yang tak hadir secara batin, hanya bergerak secara mekanis dari satu ruang ke ruang lain.

Posisi Nanami yang menyendiri dan memejamkan mata merepresentasikan bentuk perlawanan pasif terhadap sistem. Ia menolak interaksi bukan karena tidak mampu, melainkan karena telah kehilangan makna dari relasi itu sendiri. Ini menunjukkan ideologi kapitalistik yang mengikis nilai keterhubungan manusia. Bahkan dalam ruang kecil dan tertutup seperti lift, pekerja modern telah diprogram untuk menjaga jarak satu sama lain, menyembunyikan kelelahan dan memendam kehampaan secara diam-diam.

Lift menjadi simbol sistem: ruang yang membawa individu dari satu level ke level lain dalam struktur kerja cepat, senyap, dan tanpa koneksi. Dan Nanami, dengan mata tertutup, sedang mencoba keluar dari sistem itu, walau hanya sesaat bukan dengan lari, tapi dengan menolak untuk melihat.

Gambar 4.2 Lembur sebagai Ritual Sistem



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Tabel 4.2 Sign, Signifier, Signified, Kedua

Sign (Tanda)	Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Nanami duduk sendirian di kantor larut malam, dikelilingi kegelapan, diterangi layar komputer	Cahaya monitor, ruang gelap, pakaian kerja formal, kesunyian	Kelelahan psikis yang tidak disuarakan; simbol dari pengorbanan waktu pribadi untuk sistem kerja

Denotasi

Gambaran literal dari adegan ini menunjukkan seorang pria yang masih berada di kantor saat malam hari. Ia duduk di depan meja kerja yang rapi, wajahnya diterangi cahaya dari monitor. Seluruh ruangan lainnya tampak gelap, sunyi, dan kosong. Tidak ada orang lain yang hadir. Ia mengenakan pakaian kerja lengkap, menunjukkan bahwa ia belum pulang sejak siang.

Konotasi

Adegan ini membangun suasana *isolation under obligation* atau yang disebut juga keterasingan yang dipaksakan oleh struktur kerja. Lembur bukan karena kehendak pribadi, tapi karena norma profesional yang tidak pernah tidur. Cahaya monitor menjadi satu-satunya elemen hidup, namun ironisnya, bukan sumber harapan. Cahaya tersebut memantulkan “sumber beban” layar kerja, deadline, laporan. Wajah Nanami yang tidak menunjukkan ekspresi adalah tanda bahwa kelelahan sudah melampaui tubuh, masuk ke ranah kesadaran dan emosi.

Ia tidak mengeluh, tidak memberontak, namun juga tidak hidup secara utuh. Ini adalah bentuk kepasrahan eksistensial terhadap siklus kerja yang tidak memberi ruang untuk bertanya, “mengapa?”. Warna-warna gelap dan kontras cahaya yang tinggi mempertegas tone visual depresi. Kantor tidak lagi menjadi ruang produktif, melainkan ruang penyiksaan yang dibungkus dalam citra profesional. Tidak ada unsur personal, tidak ada rekan, tidak ada kehidupan. Hanya Nanami, layar, dan kesunyian.

Mitos

Adegan ini membongkar salah satu mitos paling berbahaya dari sistem kapitalisme modern: bahwa kerja keras tanpa henti adalah bentuk moralitas dan kehormatan. Lembur dipromosikan sebagai bentuk dedikasi, loyalitas, dan prestasi. Padahal, seperti yang diperlihatkan pada Nanami, lembur dalam sistem kerja modern sering kali adalah tanda kekosongan, kehilangan batas hidup-pribadi, dan pencabutan kendali atas waktu sendiri.

Dengan menunjukkan Nanami lembur dalam ruang kosong dan dingin, anime ini mengkritik sistem yang menormalisasi eksploitasi waktu pribadi sebagai kebajikan. Keterkaitan dengan teori *bullshit jobs* (Graeber, 2018) juga sangat relevan di sini. Nanami tidak menemukan makna dalam pekerjaan kantornya. Lembur bukan bagian dari pencapaian, melainkan simbol keterjebakan. Ia terus bekerja karena sistem menuntutnya tetap berada di dalam struktur, meskipun ia sendiri meragukan nilainya. Sistem ini membuat pekerja merasa bersalah bila berhenti, dan memaksa mereka untuk berkontribusi pada pekerjaan yang mereka anggap tidak perlu.

Gambar 4.3 Kelelahan Tanpa Suara



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Tabel 4.3 Sign, Signifier, Signified, Ketiga

Sign (Tanda)	Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Nanami duduk bersandar dengan mata tertutup dan handuk menutupi wajahnya	Handuk di wajah, posisi pasif, ruangan gelap dan sunyi, postur kelelahan	Penolakan terhadap realitas sekeliling, kelelahan mental yang tidak bisa diucapkan, dan kebutuhan melarikan diri walau hanya sejenak

Denotasi

Secara literal, adegan ini memperlihatkan Kento Nanami sedang “beristirahat”. Ia duduk atau rebahan di sebuah ruang dalam gedung kerja, dengan tubuh sedikit tenggelam ke belakang, dan wajahnya tertutup handuk kecil. Tidak ada aktivitas lain. Tidak ada orang lain di sekeliling. Pakaian kerjanya masih lengkap, menandakan bahwa waktu istirahat ini masih berada di dalam rutinitas profesionalnya.

Konotasi

Adegan ini tidak menggambarkan pemulihan, melainkan kelelahan yang mendalam dan tidak selesai. Handuk yang menutupi mata bukan sekadar alat pendingin, ia adalah simbol penutupan indera: Nanami tidak ingin melihat, tidak ingin merasakan, dan tidak ingin merespons dunia di sekitarnya. Ini adalah bentuk pasif dari perlawanan: diam, tapi menolak hadir secara mental.

Tone warna biru dan abu-abu dalam ruangan memperkuat atmosfer dingin dan steril. Bukannya hangat dan menenangkan, ruang tempat kerja ini justru memantulkan suasana kebekuan emosional yang hanya sedikit lebih gelap, sedikit lebih diam. Tidak ada elemen personal seperti foto, makanan, atau hiasan yang

memberi rasa manusiawi. Bahkan dalam waktu istirahatnya, Nanami masih terperangkap dalam sistem.

Posturnya yang setengah rebah juga bukan postur santai, melainkan seperti tubuh yang menyimpan beban terlalu lama dan hanya mampu diam. Ia tidak tidur, karena sistem tidak benar-benar memberi izin untuk "beristirahat", hanya “pause sementara” untuk kembali berfungsi sebagai pekerja.

Mitos

Adegan ini menyingkap ideologi laten sistem kerja kapitalistik: bahwa kelelahan adalah harga yang layak dibayar demi produktivitas. Budaya kerja tidak hanya membenarkan lembur dan tekanan, tetapi juga menyisipkan gagasan bahwa beristirahat bukan hak penuh, melainkan fasilitas terbatas yang hanya bisa diakses dengan syarat: tidak terlalu lama, tidak mengeluh, dan tidak boleh tampak lemah.

Nanami yang menutupi matanya adalah subjek dalam sistem yang tahu bahwa ia lelah, tahu bahwa ia kehilangan makna, tapi tidak bisa keluar dari siklus kerja. Handuk di wajah menjadi simbol yang kuat: “Kalau aku tak bisa berhenti, biarkan aku tak melihat.”

Dalam konteks teori *bullshit jobs* (Graeber, 2018), ini adalah manifestasi visual dari penderitaan diam-diam para pekerja dalam pekerjaan yang tak memberi kontribusi nyata terhadap dunia. Rasa lelah di sini bukan hanya karena volume kerja, tapi karena pekerjaan itu sendiri tidak memiliki makna yang dapat memuaskan jiwa.

Gambar 4.4 Identitas yang Terkikis

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Tabel 4.4 Sign, Signifier, Signified, Keempat

Sign (Tanda)	Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Wajah datar Nanami dengan latar putih terang.	Close-up frontal, ekspresi netral, mata kosong, latar putih terang	Kekosongan emosional, terhapusnya identitas personal oleh sistem kerja, kesadaran yang kehilangan makna

Denotasi

Secara literal, yang ditampilkan dalam adegan ini adalah wajah Kento Nanami dalam close-up. Ia menatap ke depan tanpa emosi yang jelas. Tidak ada gerakan, tidak ada suara, dan latar belakang berwarna putih yang sangat terang.

Konotasi

Ekspresi wajah datar Nanami mengomunikasikan hilangnya intensitas batin, ia tidak sedang tenang, tetapi telah terbiasa untuk tidak menunjukkan perasaan.

Kekosongan itu bukan karena damai, melainkan karena mati rasa. Mata yang seharusnya menjadi jendela jiwa, di sini justru menjadi ruang kosong yang tidak mencerminkan apa pun. Ia melihat, tapi tidak merespons.

Latar putih polos memperkuat kesan sterilisasi emosional. Warna putih dalam konteks ini tidak memberi kesan harapan, tapi menciptakan kesan institusional: ruang yang disterilkan dari identitas, konflik, bahkan makna. Dalam desain kantor modern atau dunia profesional, latar bersih seperti ini sering diasosiasikan dengan netralitas, efisiensi, dan profesionalisme tapi di balik itu semua, tersembunyi penghapusan sisi manusiawi pekerja.

Pemilihan close-up frontal membuat penonton terpaksa menatap wajah Nanami lebih lama dari biasanya dan justru di situ kita menyadari: tidak ada apa-apa di sana. Ini adalah *portrait of alienation*.

Mitos

Adegan ini memperlihatkan bagaimana sistem kerja modern membentuk individu menjadi entitas yang “tidak pribadi”. Profesionalisme dalam dunia kerja didikte oleh ideologi netralitas: tidak menunjukkan emosi, tidak terlalu gembira, tidak terlalu sedih, dan selalu berada dalam control. Namun, dalam kenyataannya, netralitas ini bukanlah keadaan alami, ia adalah hasil dari represi sistemik.

Tokoh Nanami menjadi contoh pekerja yang telah begitu lama berada dalam sistem profesional hingga kehilangan identitas pribadinya. Wajahnya yang datar bukan karena ia "kuat", tetapi karena ia sudah terlalu lelah untuk merasakan. Dalam sistem kerja modern, wajah seperti ini dipuji: “Ia profesional, tenang, tidak

reaktif.” Padahal yang sebenarnya terjadi adalah erosi jiwa yang berlangsung diam-diam.

Mitos yang dibongkar di sini adalah bahwa pekerja ideal adalah pekerja yang tidak terlihat sebagai manusia. Dalam kapitalisme korporat, karyawan diminta untuk menjadi efisien, objektif, dan tak berkonflik, semua kualitas yang justru menjauhkan mereka dari kemanusiaannya.

4.2 Pembahasan

Monolog Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen* merepresentasikan lebih dari sekadar keluhan personal terhadap dunia kerja; ia mencerminkan kondisi struktural dalam sistem kerja kapitalistik yang telah lama dikritik oleh para pemikir seperti David Graeber melalui konsep *bullshit jobs*. Dalam monologinya, Nanami secara eksplisit menunjukkan alienasi eksistensial yang dialaminya, sebuah ketidakterhubungan antara pekerjaan yang ia lakukan dengan makna hidup yang ia cari. Ulangannya atas kata “uang” menandakan bahwa satu-satunya poros kehidupan dalam dunianya hanyalah stabilitas finansial, bukan relasi sosial, nilai, atau kebahagiaan intrinsik. Di sinilah kritik sosial muncul: kehidupan kerja telah direduksi menjadi rutinitas survival semata, bukan lagi sebagai wahana aktualisasi diri.

Pendekatan semiotika Roland Barthes membantu membaca makna ini tidak hanya secara literal, tetapi juga menguak lapisan konotatif dan mitologis yang tersembunyi di balik narasi verbal dan elemen visual. Pada tingkat konotasi, narasi Nanami menyingkap krisis nilai yang dialami pekerja modern: kerja menjadi penjara eksistensial, bukan jalan untuk makna. Sementara itu, pada level

mitos, sistem kapitalisme dihadirkan sebagai tatanan sosial yang membentuk manusia agar meyakini bahwa kebebasan finansial adalah satu-satunya jalan keluar dari penderitaan, walaupun kebebasan itu sendiri hanyalah ilusi. Tokoh Nanami menjadi wajah dari mereka yang menyadari absurditas ini, tetapi tetap memilih bertahan karena sistem tidak memberi pilihan lain.

Visualisasi dalam anime memperkuat narasi tersebut. Dalam adegan di lift, misalnya, posisi tubuh Nanami yang menyendiri dan ekspresi pasif mencerminkan sikap penolakan terhadap interaksi sosial yang hampa. Ia tidak hanya berdiri secara fisik di sudut ruang, tetapi secara simbolis juga menyingkir dari sistem sosial yang memaksakan interaksi tanpa makna. Ini menunjukkan alienasi ganda dari pekerjaan dan dari komunitas kerja itu sendiri. Dalam pendekatan wacana visual, penggunaan ruang sempit, sudut pandang statis, serta ekspresi wajah datar menciptakan pesan visual tentang ketertutupan emosi dan tekanan sosial yang dibungkam.

Kritik yang lebih dalam terlihat dari adegan Nanami yang lembur di kantor saat malam hari. Ruangan gelap, monitor menyala, dan sunyi total membentuk metafora visual tentang keterasingan dalam produktivitas. Lembur tidak digambarkan sebagai bentuk dedikasi, tetapi sebagai bentuk penyerahan diri terhadap sistem kerja yang tidak memberi ruang personal. Kantor menjadi simbol sistem yang tidak mengenal waktu dan tidak memberi tempat bagi kehidupan di luar produktivitas. Dalam konteks ini, *Jujutsu Kaisen* berhasil menghadirkan citra kerja yang justru menyerupai penjara modern, di mana pekerja tinggal dalam ketertundukan diam, tanpa ruang untuk protes ataupun pelarian.

Ketika Nanami digambarkan beristirahat dengan wajah ditutupi handuk, makna simbolik menjadi semakin kuat. Ini bukan representasi istirahat yang menenangkan, melainkan bentuk kelelahan psikis yang mendalam. Penolakan terhadap cahaya, suara, dan visualisasi dunia di sekitarnya menunjukkan keinginan untuk memutus hubungan dengan realitas, meskipun hanya sesaat. Sistem kapitalistik menciptakan situasi di mana bahkan istirahat pun harus dilakukan dalam bingkai kerja, bukan sebagai hak, melainkan sebagai "izin sementara" untuk bisa kembali berfungsi esok harinya. Visual ini mengangkat realitas pekerja yang telah kehilangan hak untuk menjadi manusia yang utuh.

Adegan close-up wajah Nanami dalam latar putih terang juga sangat signifikan. Wajah tanpa ekspresi di tengah latar yang steril menunjukkan proses dehumanisasi secara sistemik. Ini adalah bentuk idealisasi dari sosok pekerja yang netral secara emosional, tidak bereaksi, dan selalu dalam kontrol. Namun, dibalik wajah “tenang” itu sebenarnya tersembunyi kekosongan emosional, hasil dari represi jangka panjang terhadap perasaan dan identitas. Wajah tersebut bukan lagi cermin individu, melainkan hasil produksi sistem profesionalisme yang menuntut efisiensi total. Ia adalah simbol dari pekerja yang telah dikosongkan dari sifat manusianya.

Dari semua adegan ini, anime tidak sekadar menyuguhkan visual estetis atau narasi karakter yang kuat, tetapi juga berfungsi sebagai kritik sosial yang tajam. *Jujutsu Kaisen* melalui karakter Kento Nanami memperlihatkan bagaimana budaya populer mampu mengangkat isu struktural seperti bullshit jobs ke dalam ruang diskursif yang emosional dan simbolik. Ini penting, karena budaya populer

merupakan kanal utama dalam pembentukan kesadaran sosial generasi muda. Melalui tokoh seperti Nanami, penonton diajak merenungkan makna kerja, eksistensi, dan harga yang harus dibayar manusia ketika sistem tidak lagi memberi ruang untuk pertanyaan tentang “apa arti hidup”.

Dengan demikian, anime ini dapat dipandang sebagai medium komunikasi kritis yang menyuarakan keresahan kolektif terhadap sistem kerja yang tidak manusiawi. Melalui perpaduan antara narasi verbal dan visual yang penuh makna, *Jujutsu Kaisen* tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga ruang reflektif yang memungkinkan audiens memahami kompleksitas dunia kerja modern secara lebih emosional dan filosofis.

Analisis terhadap monolog Kento Nanami dalam anime *Jujutsu Kaisen* memperlihatkan kritik mendalam terhadap sistem kerja modern di Jepang. Monolog Nanami merefleksikan pandangan David Graeber (2018) mengenai *bullshit jobs*, yakni pekerjaan yang secara sosial tidak memberikan makna signifikan bagi pelakunya. Dalam konteks ini, pekerjaan yang dijalankan Nanami dipandang sebagai rutinitas tanpa nilai intrinsik yang hanya memelihara tuntutan ekonomi dan sosial. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, tanda-tanda verbal dan visual yang ditampilkan dalam adegan Nanami mengandung makna denotatif sebagai aktivitas profesional biasa, tetapi secara konotatif menggambarkan kehampaan emosional dan kehilangan makna eksistensial. Hal ini menunjukkan adanya bentuk alienasi manusia dari pekerjaan, di mana kerja tidak lagi menjadi sarana aktualisasi diri, melainkan sumber keterasingan.

Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh (H. D. Lestari & Andreas, n.d.) mengenai representasi nilai *ganbaru* dalam anime *Blue Period* menggambarkan sisi berbeda dari budaya kerja Jepang. Tokoh Yatora Yaguchi diposisikan sebagai representasi etos kerja keras dan ketekunan sebagai jalan mencapai aktualisasi diri. Dalam analisis semiotik Barthes, *ganbaru* muncul sebagai mitos budaya yang menempatkan kerja keras, disiplin, dan daya tahan sebagai kebajikan utama dalam kehidupan masyarakat Jepang. Melalui karakter Yaguchi, kerja dipahami bukan sebagai kewajiban sosial semata, tetapi sebagai ekspresi cinta terhadap proses dan hasil pencapaian diri. Perbedaan ini menunjukkan bahwa jika Nanami memandang kerja sebagai sumber penderitaan, maka Yaguchi justru menemukan makna hidupnya melalui kerja yang dilakukan dengan kesungguhan dan gairah personal.

Perbandingan kedua karakter tersebut memperlihatkan dua wajah dari budaya kerja Jepang. Di satu sisi, Nanami merepresentasikan sisi gelap budaya kerja yang menimbulkan tekanan psikis, kelelahan emosional, dan krisis makna akibat dominasi sistem kapitalistik. Di sisi lain, Yaguchi menggambarkan sisi ideal budaya kerja Jepang yang menekankan ketekunan dan dedikasi sebagai jalan menuju keberhasilan. Dialektika antara keduanya menunjukkan bahwa kerja dalam budaya Jepang mengandung paradoks: di satu pihak dimuliakan sebagai moralitas sosial, tetapi di pihak lain dapat menimbulkan kehampaan eksistensial. Fenomena *karoshi* atau kematian akibat kelelahan kerja menjadi bukti konkret bahwa idealisasi kerja keras yang berlebihan dapat berbalik menjadi beban psikologis yang menggerus kemanusiaan individu.

Sementara itu, pandangan (Kovacic, 2024) dalam artikelnya berjudul “*Hong Kong’s Anime: A Cultural History of Anime in Hong Kong’s Last Decade*” menambah dimensi sosial yang lebih luas terhadap pembahasan makna kerja. Kovacic menjelaskan bagaimana anime di Hong Kong bertransformasi menjadi medium ekspresi sosial dan politik selama gelombang protes 2019–2020. Dalam konteks ini, “kerja” para seniman, animator, dan penggemar anime tidak lagi sebatas aktivitas kreatif, melainkan tindakan kolektif untuk mempertahankan identitas dan kebebasan. Melalui simbol-simbol visual seperti *Sailor Moon* dengan masker gas atau *Luffy* dari *One Piece* sebagai ikon perlawanan, anime menjadi representasi kerja sosial yang bermakna kerja yang bukan lagi individu melawan rutinitas, melainkan masyarakat melawan ketidakadilan.

Dengan demikian, perbandingan antara ketiga kajian ini memperlihatkan transformasi makna kerja dalam budaya populer Asia Timur. Nanami menampilkan kerja sebagai absurditas modern yang kehilangan makna; Yaguchi menampilkan kerja sebagai proses menuju pembentukan diri; sedangkan para kreator anime Hong Kong menjadikan kerja sebagai wujud perjuangan sosial. Keseluruhannya menggambarkan bahwa dalam konteks anime, kerja bukan sekadar aktivitas ekonomi, tetapi juga ekspresi eksistensial dan kultural manusia dalam menghadapi sistem sosial yang menekan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna pesan dalam monolog karakter Kento Nanami pada anime *Jujutsu Kaisen* episode 13, sebagai bentuk kritik sosial terhadap fenomena *bullshit jobs* dalam dunia kerja modern. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini menemukan bahwa narasi dan visualisasi karakter mengandung makna yang kompleks dan ideologis.

Monolog Kento Nanami mencerminkan kondisi keterasingan eksistensial akibat tekanan sistem kerja kapitalistik yang menekankan produktivitas, efisiensi, dan profesionalisme di atas makna personal. Ucapan dan ekspresi Nanami menunjukkan bahwa ia tidak lagi melihat nilai dalam pekerjaan, dan bahwa akumulasi uang telah menjadi satu-satunya tujuan hidup sebuah penanda dari sistem yang mengasingkan manusia dari dirinya sendiri.

Elemen visual yang mendampingi narasi tersebut, seperti posisi tubuh dalam ruang kerja, ekspresi wajah yang kosong, hingga suasana lembur malam, mengungkapkan simbol-simbol keterasingan, kelelahan emosional, dan penghapusan identitas personal oleh sistem kerja modern. Sistem kerja digambarkan sebagai kekuatan represif yang tidak hanya mengontrol waktu dan fisik, tetapi juga mempengaruhi konstruksi makna hidup seseorang.

Dengan demikian, anime ini bukan hanya menyampaikan cerita fiksi, melainkan menjadi media reflektif yang mengangkat realitas sosial kontemporer melalui simbolisme dan narasi karakter. *Jujutsu Kaisen*, melalui tokoh Nanami,

menyampaikan kritik mendalam terhadap struktur kerja yang tidak bermakna dan membuka wacana baru tentang pentingnya pekerjaan yang memiliki nilai eksistensial.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan kajian serupa dengan memperluas objek analisis ke karakter atau episode lain dalam *Jujutsu Kaisen* maupun anime lain yang juga mengangkat isu sosial. Pendekatan multimodal dengan integrasi metode analisis semiotik, wacana, dan resepsi audiens akan memperkaya pemahaman terhadap pengaruh media populer terhadap kesadaran sosial.
2. Hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan bagi praktisi komunikasi dan kreator konten, penting untuk menyadari potensi media populer seperti anime sebagai sarana penyampaian pesan sosial dan ideologis. Representasi yang kritis terhadap isu-isu kerja, kesehatan mental, dan alienasi sosial dapat menjadi ruang edukatif yang efektif bagi generasi muda.
3. Hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan bagi kalangan akademisi, khususnya dalam bidang komunikasi dan budaya populer, disarankan untuk menjadikan anime dan media visual lainnya sebagai objek kajian yang sah dan strategis. Kehadiran media hiburan sebagai alat refleksi

sosial membuka kemungkinan baru dalam pengembangan literasi kritis dan kesadaran kolektif terhadap dinamika budaya dan ideologi.

4. Hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan bagi pembuat kebijakan dan masyarakat luas, pesan yang terkandung dalam media seperti *Jujutsu Kaisen* seharusnya menjadi pengingat akan pentingnya menciptakan sistem kerja yang lebih manusiawi, bermakna, dan mendukung keseimbangan hidup pekerja. Kritik sosial melalui budaya populer bukanlah sekadar hiburan, tetapi sinyal penting atas masalah-masalah struktural yang membutuhkan perhatian bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2024). Semantik: Pengertian, Teori, dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa. *Prosiding Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/2727>
- Andini, I. (2024). *Strategi Komunikasi Akun @cov.idstore dalam Membangun Relasi di Media Sosial*. <https://repository.mercubuana.ac.id/89249/>
- Asran, D. S. (2025). Representasi Sindroma Down dalam Kajian Multimodal terhadap Komik Melodi Inklusi sebagai Wacana Inklusivitas. *GESTALT: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i1.443>
- Ayu Diah, T., & Hamzah Lubis, F. (2023). Analisis Teknik Seni Mural Dalam Pengembangan Identitas Visual Kota Medan Analysis of Mural Arts Techniques in Developing Visual Identity of Medan City. *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 2(3), 224–230.
- Balqis, S. P. (2025). *Analisis Resepsi Khalayak pada Personal Branding Influencer @nadshavv di Media Sosial Instagram*. <https://repository.mercubuana.ac.id/93791/>
- Brinthaup, T. M., Hein, M. B., & Kramer, T. E. (2009). The self talk scale: Development, factor analysis, and validation. *Journal of Personality Assessment*, 91(1), 82–92. <https://doi.org/10.1080/00223890802484498>
- Brown, T. R. (2023). *Cognitive Semantics and Conceptual Mapping*. Oxford University Press.
- Carwayu, M. L. J. (2024). *Makna Humor pada Iklan Head and Shoulders di Televisi (Analisis Semiotika John Fiske pada Versi Joe Taslim x Fadil Jaidi)*. <https://repository.mercubuana.ac.id/92462/>
- Dzakiyyah, A. N., & Khoiroh, H. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Lagu “Bait Al Hana” Karya Humood AlKhudher. *Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Bahasa Dan Sastra Arab*, 1, 84–97.
- Evans, V. (2020). *Meaning in the Mind: A Cognitive Theory of Semantics*. Cambridge University Press.

- Fadilah, Y. (2024). Impak Trauma atas Subjek dalam Cerpen: Sebuah Cerita Sedih, Gempa Waktu, dan Omong Kosong yang Harus Ada. *Kandai*. <https://www.researchgate.net/publication/386344770>
- Fernyhough, C. (2016). *The voices within: The history and science of how we talk to ourselves*. Profile Books.
- Graeber, D. (2024). *Bullshit Jobs: Sebuah Fenomena Modern*. https://renebook.com/wp-content/uploads/2024/12/Lampiran_bullshit-Jobs-1.pdf
- Hakam, M. H., & Nurhaidah, S. N. (2025). Sufistic Interpretation of the Six Forms of Da'wah Communication in the Qur'an: Reception, Manhaj, and Ushub, Tafsir, Ruh, Al-Bayan. *Journal of Islamic Studies*. <https://doi.org/https://doi.org/10.63195/moderation.v5i1.124>
- Halim, F., Yusdiana, R., & Prala, H. W. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Sing Song untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Alfabet di TK Al-Ahyar. *Jurnal Obsesi*, 9(2), 120–132. <https://www.researchgate.net/publication/389483551>
- Hamandia, M. R., & Hertimi, S. (2025). Analisis Pesan Moral dalam Film “Ketika Berhenti Di Sini.” *Interaction: Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/interaction.v2i1.4156>
- Hasmawati, F., & Duku, S. (2025). Analisis Musikal Drama Film Petualangan Sherina 2 dalam Membangkitkan Motivasi Bertualang. *Interaction: Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/interaction.v2i1.4167>
- Isnaini, N. (2022). Analisis Representasi Gender dalam Drama Korea: Kajian Wacana Kritis. *Jurnal Komunikasi Dan Media*, 10(2), 112–124.
- Izak, M., Case, P., & Ybema, S. (2022). Monologue and organization studies. *Organization Studies*, 43(9), 1507–1522. <https://doi.org/10.1177/01708406211069434>
- Kovacic, M. (2024). Hong Kong's Anime: A Cultural History of Anime in Hong Kong's Last Decade Mateja Kovacic. *Journal of Anime and Manga Studies*, 5, 75–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.21900/j.jams.v5.1460>
- Kurniawati, H., Handayani, W., Faridah, S., & Pamungkas, O. Y. (2025). Psikologi Kegelapan: Membedah Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Novel Rumah Tanpa Cahaya. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan ...*

- Lestari, H. D., & Andreas, R. (n.d.). *Proceeding Jogjakarta Communication Conference Analyzing the Representation of Ganbaru Values in Anime Blue Period through Roland Barthes' Semiotic Approach*. 3(1), 381–391. <https://jcc-indonesia.id/>
- Lestari, M. D., & Subagyo, A. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif: Pendekatan Deskriptif dalam Analisis Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*, 7(1), 65–78.
- Li, J. (2024). *Anime's Knowledge Cultures: Geek, Otaku, Zhai*. Google Books. <https://books.google.com/books?id=GWDZEAAAQBAJ>
- Lubis, C. A., & Nasution, N. (2025). Struktur Naratif Iklan Kebaikan Melampaui Batasan pada YouTube Pertamina Narrative Structure of Advertisement of Kindness Beyond Boundaries on YouTube Pertamina. *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 4(2), 109–116.
- Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota dan Wakil Walikota Medan 2015. *Jurnal Interaksi*, 17–42.
- Luo, Y. (2023). Human Factors in Communication of Design. In *Vol. 90*, 21–30. Springer. <https://books.google.com/books?id=97LQEAAAQBAJ>
- Mangera, E., & Arrang, J. R. T. (2024). Fabula dalam Novel Fiksi-Ilmiah Penjelajah Antariksa 5 Kapten Raz Karya Djokolelono: Kajian Naratologi Mieke Bal. *Jurnal Aksara*, 35(2), 54–65. <https://aksara.kemdikbud.go.id/index.php/aksara/article/view/4256>
- Martin, D. D., & Wilson, J. L. (2011). A Tool in the Kit: Uses of Bullshitting among Millennial Workers. *The Qualitative Report*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ941702.pdf>
- Martinez, R., & Silva, J. M. (2022). Social Meaning and Language Practices: A Sociocultural Approach. *Journal of Language and Society*, 33(2), 145–160. <https://doi.org/10.1016/j.jls.2022.03.004>
- Martini, L. A. R., & Pramudya, A. D. (2024). Perkembangan Kognitif Tokoh Ima pada Buku Serial Anak Adab Sehari-Hari Seri Kelima Adab Berbicara: Kuda Impian Ima Karya Oky E. Noorsari (Kajian Psikologi Sastra). *Wicara: Jurnal Sastra*, 11(1), 88–97. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/wicara/article/view/24903>

- McArthur, J. A. (2009). Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry*, 33(1), 58–70. <https://doi.org/10.1177/0196859908325676>
- Mōri, Y. (2011). The pitfall facing the Cool Japan project: The transnational development of the anime industry under the condition of post-Fordism. *International Journal of Japanese Sociology*, 20(1), 30–42. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6781.2011.01146.x>
- Muttaqin, Z., Savitri, C., & Suroso, S. (2024). Strategi Kolaborasi Uniqlo Dengan Program Anime Terhadap Hasil Penjualan: Studi Pada Uniqlo Dengan Program Anime. *Jurnal Mahasiswa Hukum*, 7(1), 1–9. <https://ojs.pseb.or.id/index.php/jmh/article/view/995>
- Pineda, R. A. (2023). *Anime Industry Grew by 6.8% in 2022*.
- Raziq, I. M. (2024). *Strategi Public Relations Dalam Meningkatkan Citra Perusahaan: Studi Kasus Pada PT Kereta Commuter Indonesia (KCI)*. <https://www.researchgate.net/publication/390989874>
- Rohmah, N. J. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Novel Istri Kedua Karya Asma Nadia dan Isa Alamsyah. *Journal of Communication Studies*, 2(1), 37–59. <https://doi.org/10.37680/jcs.v2i1.1344>
- Romadhonia, F. N. L., & Husain, F. (2025). Model Eksplanatori Sawan Mayit dan Proses Pencarian Perawatan dalam Masyarakat Mayong, Jepara. *Aceh Anthropological Journal*, 7(1), 45–56. <https://www.researchgate.net/publication/392102616>
- Sampatasatien, R., & Beckstein, A. (2021). Design is a “bullshit” job: The constraints of capitalism as a barrier to fulfilling psychological needs. *Psychreg Journal of Psychology*, 5(2), 145–149. https://www.academia.edu/download/82905462/17-ramon_20sampatasatien-145-149.pdf
- Selipi, D. (2024). *Transformasi Digital, Efisiensi, dan Inovasi dalam Manajemen Operasional*. <https://doi.org/https://doi.org/10.56709/mrj.v3i3.525>
- Siciliano, M. L. (2020). *Creative Control: The Ambivalence of Work in the Culture Industries*. Columbia University Press. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.7312/sici19380-006/html>

- Swandhani, A. R., Wahjudi, D., & Lukitaningsih. (2023). Semiotika Roland Barthes sebagai Pendekatan untuk Mengkaji Logo Kantor Pos. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 182–188. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43650>
- Szostak, M., & Sułkowski, L. (2020). Kitsch in Management: Characteristic Forms, Carriers and Propagators. *Education Excellence and Innovation Management: A 2025 Vision to Sustain Economic Development during Global Challenges*, 7584–7590. <https://open.icm.edu.pl/bitstreams/17562e9f-133a-41b1-b2e1-cc5369e6e843/download>
- Thariq, M., & Anshori, A. (2017). Komunikasi Adaptasi Mahasiswa Indekos. *Jurnal Interaksi*, 2, 156–173.
- Wahyuni, W. (2025). *Analisis Perilaku Konsumen Mengenai Kreativitas dalam Celebrity Endorser (Studi Kasus pada Followers Instagram Fadil Jaidi)*. <https://repository.mercubuana.ac.id/95600/>
- Zefanya, N. A. (2024). *Analisis Pesan Virtual Mengenai Childfree pada Fitur Komentar di Instagram @gitasav (Studi Semiotika Charles Sanders Peirce)*. <https://repository.mercubuana.ac.id/90017/>
- Zhang, Y., & Li, H. (2021). The Dynamic Construction of Meaning in Language Use. *Cognitive Linguistics Review*, 12(1), 23–39. <https://doi.org/10.1515/clr-2021-0002>



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Revisi dan perbaikan harus di atas 10% dari jumlah revisi yang diterima

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 19/3/SK/BAN-PT/AK/KP/PT/01/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621003
Website: <https://fkip.umhu.ac.id> Email: fkip@umhu.ac.id Instagram: @umsumedan Facebook: umsumedan Twitter: umsumedan YouTube: umsumedan

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan

Medan, 15 Mei 2025.

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Wan Bintang Salasahua Maduifada
NPM : 2103110024
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 123 sks, IP Kumulatif 3.162

Mengajukan permohonan persetujuan judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah):

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Narasi Emosional dalam Iklan someday, by spite phone airpods 4 with active noise cancellation	
2	Analisis Makna Pesan dalam Monolog Karakter Kento Konomi di Anime Jujutsu Kaisen tentang Buruknya Job	✓ 23 Mei 2025
3	Makna Ibu pada Iklan Danaw Fortigo Mother's Day di akun Youtube Dinas Dipaya Abingrat	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.
Medan, tgl. 26 Mei 2025

Ketua,

(Akhwar Ansari S.Sos.M.I.kom
NIDN: 0122048401

Pemohon,

(Wan Bintang Salasahua M.)
Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi:
(Dr. M. Thariq)





MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAK-PT/Ak.Pj/PT/03/2024
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20228 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fslp.umsu.ac.id> fslp@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2025

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 23 Mei 2025, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : WAN BINTANG SALSABILA NADHIFAH
 NPM : 2103110027
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2024/2025
 Judul Tugas Akhir Mahasiswa : ANALISIS MAKNA PESAN DALAM
 (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) MONOLOG KARAKTER KENTO NANAMI
 DI ANIME JUJUTSU KAISEN TENTANG
 BULLSHIT JOBS

Pembimbing : Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.LKom.

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 202.21.311 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 23 November 2025.

Ditetapkan di Medan,
 Pada Tanggal, 28 Dzulqaidah 1446 H
 26 Mei 2025 M


 Assoc. Prof. Dr. ARMIN SALEH, MSP.
 NIDN: 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peninggal.





UMSU
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Lengkap | Cerdas | Terpercaya
Kita membangun masa depan yang lebih baik bersama

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1812/SK/BAH-PT/AK/KPP/1002/2022
Pusat Administrasi: Jalan Alkhiyar Buarli No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631993
Email: info@fkip.umsumed.ac.id fkip@umsumed.ac.id umsumed@umsumed.ac.id umsumedan@umsumed.ac.id umsumedan

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan

Medan, 16 Juni 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU:

Nama lengkap : Wan Bontang Salsabila Nadhifah
NPM : 2103110027
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: 964./SK/IL3-AU/UMSU-03/F/20.25. tanggal 22 Mei 2025 dengan judul sebagai berikut:

Analisis Media Pesan dalam Model Karakter Kenta Nanami
di Anime Jujutsu Kaisen tentang Bullyit Jobs

Bersama permohonan ini saya lampirkan:

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahun berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kunjng Panitia Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Proposal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam*

Diketahui oleh Ketua
Program Studi

(Diketahui: Arifin Salsabila Nadhifah)

NIDN: 0127048401

Menyetujui

Pembimbing

(Ya. Muhammad Fauzan Salsabila Nadhifah)

NIDN: 0106077604

Pemohon

(Wan Bontang Salsabila Nadhifah)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



SK-4



**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Nomor : 1097/UND/III.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 26 Juni 2025
Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Penyimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PENBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
21	IRANI	2103100714	Asoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	Asoc. Prof. Dr. RIBUT PRADI, M.I.Kom.	ANALISIS SEMOTIKA KILAN LAYANAN MASYARAKAT "HOKA, AWAS NANTI DICILIN KERETA" PADA AKUN YOUTUBE BTP MEDAN
22	ZAIRANI HUMURA	2103101068	FAUZAL HAMZAH LIBIS, S.Sos., M.I.Kom.	MURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	REPRESENTASI MAKNA KEKELUARGAAN DALAM FILM "2ND MIRACLE IN CELL NO. 7 KARYA HERWIN KOWANTO
23	FIERNADIA GRENTINA SHALCHO	2103100058	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	MURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	REPRESENTASI MAKNA FEMINISME FILM "PANTASKAN AKU BERTUJUP KARYA HADIRAH DAN TUHNI, ZINKAN AKU BERCOSA" KARYA HANUNG
24	TIARA AMANDA PUTRI	2103100564	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	MURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS PESAN MORAL PERUNDINGAN DALAM KILAN LAYANAN MASYARAKAT PADA AKUN YOUTUBE CERDAS BERKARAKTER GEROBAX PEROMAMAH
25	WANI ERIYANG SALSABILA WAHIDFAH	2103100227	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS MAKNA PESAN DALAM MONOLOG KARAKTER KENTO MANAMI DI ANIME JUJUTSU KAISEN TENTANG BULLSHIT JOBS

Medan, 28 Desember 1445 H
24 Juni 2025 M

Ditandatangani
(Asoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.)
STAMP



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PEMERIN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Tingkat Berbasis Kepuasan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 191/2016/AN-PT/AK/PPT/002022
Rusun Administrasi, Jalan Muktiar Beji No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6627400 - 66224547 Fax. (061) 6625474 - 6631005
<https://itp.umsu.ac.id> itp@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id umsu@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

51k-5

Nama lengkap : Wan Bimang Sutastika Madhifah
N P M : 210200027
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir Mahasiswa : Analisis Mekanisme Pesan dalam Menologi Komuter
(Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Kenzo Nanami di Anime Jujutsu Kaisen Tentang Buswit Job

No.	Tanggal	Kegiatan/Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	23/05/2025	Acc Judul tugas akhir	
2.	2/06/2025	Bimbingan Proposal	
3.	05/06/2025	Revisi penulisan kulpian	
4.	10/06/2025	Bimbingan proposal	
5.	13/06/2025	Acc Seminar proposal	
6.	01/07/2025	Bimbingan pasca sempro	
7.	08/07/2025	Bimbingan tugas akhir	
8.	15/07/2025	Revisi III & IV	
9.	22/07/2025	Bimbingan	
10.	02/08/2025	Acc Sidang	

Medan, 19 Agustus 2025.



Ketua Program Studi,

Pembimbing,

Assoc. Prof. Dr. Arifin Smehy S. Sos. M.P. Dr. Achyar, Arifan S. Sos. M. Kom. (Dr. Muhammad Thariq) S. Sos., M. Kom.
NIDN: 0130014402 NIDN: 10123048401 NIDN: 0106037607



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 1488/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 28 Agustus 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU LT. 2

Slk-10



No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Ujian Tugas Akhir
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
41	LATEAH ANI	2103110192	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	REPRESENTASI IBU DALAM FILM BILA ESOK IBU TV DA KARYA RUDY DAN RUMAH MASA DEPAN KARYA DANIAL
42	WAN BINTANG SALSABILA NADHIFAH	2103110027	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS MAKNA PESAN DALAM MONOLOG KARAKTER KENTO NANAMI DI ANIME JUJUTSU KAISEN TENTANG BULLSHIT JOBS
43	MHD. FAKHRI MUHAJIR	2003110206	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum	EDUKASI PROGRAM GADGET SEHAT PADA SISWA SMA AL-JULUM TERPADU MEDAN DALAM PENGGUNAAN AKUN MEDIA SOSIAL
44	RAHMAT FIKRI ZULJANSYAH SAGIAN	2003110161	Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	PERAN KOMUNIKASI PERSUASIF PENGURUS YAYASAN KANKER INDONESIA DALAM MEMBANGKITKAN SEMANGAT HIDUP PENGIDAP KANKER DI KOTA MEDAN
45	INTAN PUTRI NURTHOYYIBA	2003110061	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	Dr. FAIZAL HANZAH LUBIS, S.Sos, M.I.Kom	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	MANAJEMEN KOMUNIKASI PEMASARAN SALES PROMOTION GIRL TOKO LEVIS DELPARK MEDAN DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN

Notulis Sidang:

Medan, 03 Rabu Awwal 1447 H
28 Agustus 2025M

Dibacakan oleh:



Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum.



Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Wan Bintang Salsabila Nadhifah
 Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 19 Juni 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Anak ke : 2 dari 3 bersaudara
 Alamat : Desa Nanjungan, Kecamatan Pendopo,
 Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatera Selatan 31593



Data Orang Tua

Ayah : Saarodin
 Ibu : Wahyuni, S.Pd., Gr.
 Alamat : Desa Nanjungan, Kecamatan Pendopo,
 Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatera Selatan 31593

Riwayat Pendidikan

1. TK Al-Akhlq	2007
2. SD Negeri 10 Pendopo	2013
3. SMP Negeri 01 Pendopo	2016
4. SMA Negeri 01 Pendopo Barat	2019
5. Universitas Muhammadiyah Sumatera Selatan	2025