

**ANALISIS MAKNA HATARAKI CHUUDOKU 「働き中毒」 DALAM ANIME SERIAL
SHIROBAKO 「白箱」 KARYA P.A. WORKS KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

Muhammad Khulafaurrosyidin

Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammadkhulafaurrosyidin.21029@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
miftachulamri@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the denotative, connotative, and mythical meanings of 働き中毒 (hataraki chuudoku) in the anime series Shirobako using Roland Barthes' semiotic approach. This study employed a descriptive qualitative method. The data source consisted of episodes 1 through 6 of the anime series Shirobako. The research data consisted of verbal and nonverbal signs representing the meaning of hataraki chuudoku. Data were collected using observation and note-taking techniques. The findings revealed 27 data, consisting of 21 verbal data and 6 nonverbal data, from which 33 meaning units were identified, comprising 9 denotative meanings and 24 connotative meanings. At the denotative level, the identified signs depict the characters' work activities during the anime production process. At the connotative level, hataraki chuudoku is represented through three major tendencies: professional responsibility, work pressure, and the sacrifice of time, energy, and physical well-being, with work pressure emerging as the most dominant tendency. At the mythical level, the anime series Shirobako constructs the understanding that working under pressure, prioritizing work, and sacrificing personal time and physical well-being are natural consequences of professionalism in the Japanese animation industry.

Keywords: hataraki chuudoku, Roland Barthes, Shirobako, denotative meaning, connotative meaning, mythical meaning

要旨

本研究の目的は、ローラン・バルトの記号論を用いて、アニメ『SHIROBAKO』における**働き中毒（はたらきちゅうどく）**のデノテーション、コノテーション、および神話（ミュートス）の意味を分析することである。本研究は質的記述研究法を採用した。研究対象はアニメ『SHIROBAKO』第1話から第6話までである。分析対象データは、働き中毒の意味を表す言語記号および非言語記号である。データ収集は観察法および記録法によって行い。分析の結果、27件のデータ（言語データ21件、非言語データ6件）が得られ、これらのデータから33件の意味単位（デノテーション9件、コノテーション24件）が抽出された。デノテーションのレベルでは、各記号はアニメ制作過程における登場人物の労働活動を示している。一方、コノテーションのレベルでは、働き中毒は「仕事に対する責任感」「仕事上のプレッシャー」「時間・労力・身体的健康の犠牲」という三つの主要な傾向として表象され、その中でも仕事上のプレッシャーが最も支配的な意味として確認された。さらに、神話のレベルでは、『SHIROBAKO』は、強いプレッシャーの下で働くこと、仕事を最優先すること、そして時間や身体的健康を犠牲にすることが、日本のアニメーション業界におけるプロフェッショナルリズムの当然の帰結であるという理解を構築していることが明らかとなった。

キーワード: 働き中毒、ローラン・バルト、SHIROBAKO、デノテーション & コノテーション、神話

PENDAHULUAN

Anime merupakan salah satu produk budaya populer Jepang yang berkembang pesat dan memiliki pengaruh besar dalam industri kreatif global. Selain berfungsi sebagai media hiburan, anime juga menjadi

sarana representasi berbagai fenomena sosial, budaya, dan kehidupan masyarakat Jepang. Pérez (2019) menyatakan bahwa anime, manga, dan video game berkontribusi terhadap pembentukan imajinasi kolektif masyarakat dunia. Sementara

itu, Mumcu dan Yilmaz (2018) menjelaskan bahwa anime memiliki karakteristik naratif yang khas karena memadukan unsur fiksi dengan realitas sosial yang mencerminkan kehidupan masyarakat Jepang. Dengan demikian, anime tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang merepresentasikan nilai-nilai sosial dan budaya.

Menurut Napier (2005), anime merupakan bentuk budaya populer yang mampu merefleksikan realitas sosial, nilai budaya, serta dinamika kehidupan masyarakat Jepang. Cavallaro (2015) juga menyatakan bahwa anime merupakan medium naratif yang kompleks karena menggabungkan unsur visual, cerita, dan simbol sehingga mampu menyampaikan makna yang memerlukan proses interpretasi. Karakteristik tersebut menjadikan anime sebagai objek yang relevan untuk dikaji melalui pendekatan semiotika.

Salah satu anime yang merepresentasikan dunia kerja di Jepang adalah *Shirobako* karya Tsutomu Mizushima. Anime ini menceritakan perjalanan lima sahabat yang berusaha mewujudkan impian bekerja di industri animasi Jepang. Selain memperlihatkan tahapan produksi anime, *Shirobako* juga menggambarkan berbagai tantangan yang dihadapi para pekerja, seperti tekanan tenggat waktu, lembur, kelelahan fisik, dan stres akibat tuntutan pekerjaan. Kondisi tersebut merepresentasikan fenomena *hataraki chuudoku* (働き中毒) atau *workaholism*.

Hataraki chuudoku merupakan kondisi ketika individu memiliki kecenderungan bekerja secara berlebihan hingga mengganggu kesehatan fisik, psikologis, maupun kehidupan sosialnya. Fujimoto (2014) menjelaskan bahwa istilah *workaholism* pertama kali diperkenalkan oleh Oates (1972) untuk menggambarkan individu yang memiliki dorongan bekerja secara berlebihan sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap kesejahteraan hidup. Spence dan Robbins (1992) kemudian mengemukakan tiga dimensi utama *workaholism*, yaitu *enjoyment* (kenikmatan bekerja), *driven* (dorongan atau tekanan untuk bekerja), dan *involvement* (keterlibatan tinggi dalam pekerjaan). Ketiga dimensi tersebut menunjukkan bahwa *workaholism* tidak hanya berkaitan dengan lamanya waktu bekerja, tetapi juga kondisi psikologis individu terhadap pekerjaannya.

Fenomena tersebut berkaitan erat dengan budaya kerja Jepang yang menekankan disiplin, loyalitas, tanggung jawab, dan dedikasi tinggi terhadap pekerjaan (Saringsih & Sari, 2019). Nilai-nilai tersebut mendorong pekerja untuk mengutamakan kepentingan perusahaan, bahkan sering kali mengorbankan keseimbangan antara kehidupan kerja dan kehidupan pribadi. Kikuchi (2020) menyatakan bahwa jam kerja yang berlebihan dapat berdampak pada gangguan kesehatan mental, seperti stres kronis dan tekanan emosional. Kondisi tersebut juga ditemukan pada industri animasi Jepang yang dikenal memiliki jam kerja panjang, upah rendah, dan tekanan produksi yang tinggi. Laporan Japan Animation Creators Association (2015) menunjukkan bahwa sebagian pekerja industri animasi bekerja hingga 80–100 jam per minggu untuk memenuhi tenggat waktu produksi.

Fenomena tersebut direpresentasikan secara nyata dalam anime *Shirobako* melalui aktivitas kerja para tokohnya yang terus bekerja di bawah tekanan produksi, keterbatasan waktu, serta kelelahan fisik. Sarjiati (2021) menjelaskan bahwa *passion* yang dimiliki pekerja industri kreatif dapat menjadi kekuatan untuk bertahan menghadapi tekanan pekerjaan, tetapi pada saat yang sama juga berpotensi mendorong keterlibatan kerja yang berlebihan. Oleh karena itu, *Shirobako* menjadi objek penelitian yang relevan karena mampu menggambarkan realitas budaya kerja dalam industri animasi Jepang sekaligus merepresentasikan fenomena *hataraki chuudoku*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang memandang makna sebagai proses bertingkat melalui denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna yang tersirat di balik tanda-tanda visual maupun dialog yang ditampilkan dalam anime. Analisis tidak hanya berfokus pada makna literal, tetapi juga pada konstruksi ideologi dan nilai budaya yang membentuk representasi *hataraki chuudoku*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna *hataraki chuudoku* dalam anime *Shirobako* melalui analisis denotasi, konotasi, dan mitos menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian dibatasi pada episode 1 hingga 6 karena episode-episode tersebut menampilkan intensitas aktivitas kerja yang tinggi, seperti tekanan tenggat waktu, lembur, dan dinamika produksi anime yang paling relevan dengan fokus penelitian. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian budaya populer Jepang, khususnya mengenai representasi budaya kerja dan fenomena *workaholism* dalam media anime.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan relevansi dengan penelitian ini. Widarahesty (2020) mengkaji budaya kerja toksik di Jepang melalui analisis wacana kritis dan menemukan bahwa praktik kerja berlebihan dilegitimasi melalui bahasa dan kebiasaan sosial. Putra dkk. (2020), Firdaus dan Amri (2023), serta Ananta dan Winduwati (2025) menggunakan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna dalam media visual, menunjukkan bahwa pendekatan tersebut efektif mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitos. Sementara itu, Fujimoto (2014) menegaskan bahwa *driven* dan *involvement* yang tinggi berkorelasi dengan dampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik pekerja.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada representasi makna *hataraki chuudoku* dalam anime *Shirobako* sebagai gambaran budaya kerja di industri animasi Jepang. Penelitian ini mengombinasikan konsep *workaholism* dengan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna

denotasi, konotasi, dan mitos yang membentuk representasi budaya kerja dalam anime, sehingga diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam kajian budaya populer Jepang.

LANDASAN TEORI

Kajian teori merupakan landasan konseptual yang digunakan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena penelitian secara sistematis (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes sebagai dasar untuk mengkaji makna hataraki chuudoku (働き中毒) dalam anime Shirobako.

Semiotika Roland Barthes

Semiotika Roland Barthes merupakan pengembangan teori tanda Ferdinand de Saussure yang menjelaskan bahwa makna terbentuk melalui proses signifikasi bertingkat. Barthes membagi proses pemaknaan ke dalam tiga tingkatan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Ketiga konsep tersebut digunakan untuk mengungkap makna yang terkandung dalam tanda-tanda verbal maupun visual pada anime Shirobako.

1) Makna Denotasi

Denotasi merupakan makna tingkat pertama yang bersifat literal dan diperoleh dari hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified) (Barthes, 1977). Pada tahap ini, tanda dimaknai sesuai dengan apa yang tampak secara langsung melalui dialog, tindakan, ekspresi, maupun visual yang ditampilkan.

2) Makna Konotasi

Konotasi merupakan makna tingkat kedua yang muncul akibat pengaruh pengalaman, budaya, emosi, dan nilai sosial (Barthes, 1977). Analisis konotatif digunakan untuk mengungkap makna yang tersirat di balik tanda sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan makna denotatif.

3) Makna Mitos

Mitos merupakan sistem signifikasi tingkat kedua yang menjadikan nilai dan ideologi tertentu tampak sebagai sesuatu yang alamiah dalam masyarakat (Barthes, 1972). Analisis mitos digunakan untuk mengungkap konstruksi budaya dan ideologi yang direpresentasikan melalui tanda-tanda dalam anime Shirobako.

Hataraki Chuudoku

Hataraki chuudoku (働き中毒) atau workaholism merupakan kecenderungan individu untuk bekerja secara berlebihan hingga mengganggu kesehatan fisik, psikologis, dan kehidupan sosial (Fujimoto, 2014). Fenomena ini berkaitan erat dengan budaya kerja Jepang yang menekankan disiplin, loyalitas, tanggung jawab, dan dedikasi tinggi terhadap pekerjaan (Sariningsih & Sari, 2019).

Menurut Fujimoto (2014), workaholism terdiri atas tiga dimensi, yaitu enjoyment (kenikmatan bekerja), driven (dorongan internal untuk bekerja), dan involvement (keterlibatan tinggi dalam pekerjaan). Individu dengan tingkat driven dan involvement yang tinggi cenderung lebih rentan mengalami stres,

kelelahan, dan gangguan kesehatan mental, sedangkan enjoyment berkaitan dengan kondisi psikologis yang lebih positif. Oleh karena itu, konsep hataraki chuudoku digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi representasi budaya kerja berlebihan dalam anime Shirobako.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Sukandarrumidi (2012:111), pendekatan penelitian merupakan strategi utama untuk mencapai tujuan dan menjawab rumusan masalah. Penelitian kualitatif berfokus pada penyajian data dalam bentuk narasi dan deskripsi (Ahmadi, 2019:3), serta bertujuan mengungkap makna di balik suatu fenomena melalui proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data, bukan melalui pengolahan statistik (Fadli, 2021:34). Sejalan dengan Creswell dalam Kusumastuti dan Khoiron (2019:2), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial berdasarkan makna yang dibangun dalam interaksi manusia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis representasi hataraki chuudoku (働き中毒) dalam anime Shirobako melalui tahapan makna denotatif, konotatif, dan mitos. Objek penelitian berupa anime Shirobako produksi P.A. Works (2014), dengan sumber data yang dibatasi pada episode 1–6 karena merepresentasikan fenomena hataraki chuudoku sesuai fokus penelitian. Data penelitian berupa tanda verbal (dialog, monolog, dan narasi) serta tanda nonverbal (ekspresi, gestur, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, dan latar adegan). Menurut Moleong (2018:157), data penelitian kualitatif dapat berupa kata-kata, tindakan, dan dokumen yang diamati serta dianalisis. Penggunaan data verbal dan nonverbal juga sejalan dengan penelitian Wijariyani dan Amri (2024:5).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap anime, studi pustaka, dan dokumentasi berupa tangkapan layar adegan yang relevan. Selanjutnya, data dikodekan berdasarkan jenis data, episode, dan nomor urut dengan format SB/(V/NV)/EPS/Nomor Data, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes melalui tiga tahap, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teori sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2023:368), dengan membandingkan dialog, adegan, ekspresi tokoh, dan konteks cerita, serta mengaitkannya dengan teori semiotika Roland Barthes dan konsep hataraki chuudoku. Kredibilitas data diperkuat melalui pengamatan berulang, pengecekan hasil analisis, konsultasi dengan dosen pembimbing (Moleong, 2018:324), serta validasi dialog dan terjemahan bahasa Jepang oleh penutur asli untuk memastikan ketepatan makna sesuai konteks adegan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi data, ditemukan data verbal dan nonverbal yang mengandung makna denotatif dan makna konotatif. Seluruh data kemudian diklasifikasikan dan dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Data

Kategori Data	Jumlah Data
Data Verbal	21
Data Nonverbal	6
Total Data	27

Tabel 2. Jenis Makna

Jenis Makna	Jumlah Temuan
Denotatif	27
Konotatif	25
Total Data	52

Jumlah temuan makna denotatif dan konotatif tidak menunjukkan jumlah data penelitian secara keseluruhan karena satu data dapat mengandung lebih dari satu tingkatan makna sesuai konsep semiotika Roland Barthes.

1) Data Verbal

Data (2) SB/V/EP01/02 - Adegan pada Durasi 08:11-08:15



“あとちょっとだし、頑張りますよ”

Ato chotto dashi, GANBARIMASU YO

“Tinggal sedikit lagi, saya akan Berusaha”

Pernyataan ini disampaikan oleh Segawa ketika sedang menyelesaikan pekerjaannya bersama rekan kerja lainnya. Situasi tersebut menunjukkan adanya usaha untuk tetap bekerja dan menyelesaikan pekerjaan meskipun berada dalam kondisi yang melelahkan.

Makna Denotatif	Kalimat 「あとちょっとだし、頑張りますよ」 menyatakan bahwa Segawa akan tetap berusaha menyelesaikan pekerjaannya karena pekerjaan tersebut tinggal sedikit lagi. Ungkapan tersebut menunjukkan adanya usaha dan semangat untuk menyelesaikan pekerjaan yang sedang dilakukan.
Makna Konotatif	Tidak ditemukan makna konotatif pada data ini. Tuturan 「あとちょっとだし、頑張りますよ」 digunakan secara langsung untuk menyatakan keinginan tokoh untuk tetap berusaha menyelesaikan pekerjaannya. Makna yang

terkandung dalam tuturan tersebut masih berada pada tingkat makna literal (denotatif) dan tidak menunjukkan adanya makna tersirat maupun penggunaan ungkapan kiasan.

Makna Mitos

Dikarenakan Makna konotatif tidak ditemukan maka mitosnya pun tidak ada

Data (4) SB/V/ EP01/04 - Adegan pada Durasi 18:25-18:28



“尻拭いをするのはこっちなんだよ”

SHIRINUGUI o suru no wa kocchi nan da yo

“Yang harus **MEMBERESKAN KESALAHAN ORANG LAIN** itu kami”

Ucapan ini disampaikan oleh Shinkawa Nao kepada Miyamori saat membahas masalah dalam proses produksi anime. Situasi tersebut menunjukkan adanya pihak yang harus menangani masalah dan kesalahan yang terjadi selama pekerjaan berlangsung.

Makna Denotatif	Ungkapan 「尻拭い」 (<i>shirinugui</i>) secara harfiah berarti " mengelap atau membersihkan pantat ". Secara denotatif, tuturan 「尻拭いをするのはこっちなんだよ」 mengacu pada tindakan membersihkan pantat yang dilakukan oleh seseorang.
Makna Konotatif	Ungkapan 「尻拭い」 (<i>shirinugui</i>) tidak hanya bermakna "membersihkan pantat" secara harfiah, tetapi secara konotatif digunakan untuk menyatakan tindakan membereskan, memperbaiki, atau menanggung akibat dari kesalahan yang dilakukan oleh orang lain . Dalam konteks percakapan ini, Shinkawa Nao mengungkapkan bahwa pihaknya harus menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul akibat kesalahan pihak lain agar proses produksi anime tetap berjalan. Ungkapan tersebut menggambarkan adanya beban kerja tambahan yang harus dipikul oleh pekerja meskipun mereka bukan penyebab utama dari permasalahan tersebut.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, ungkapan tersebut merepresentasikan keyakinan yang berkembang dalam budaya kerja Jepang bahwa pekerja profesional harus tetap bertanggung jawab

	terhadap kelancaran pekerjaan meskipun harus menyelesaikan kesalahan yang bukan disebabkan oleh dirinya sendiri. Dalam lingkungan kerja, keberhasilan tim sering kali lebih diutamakan daripada kepentingan individu sehingga tindakan mengambil alih dan menyelesaikan masalah rekan kerja dipandang sebagai bentuk tanggung jawab dan loyalitas terhadap pekerjaan. Nilai tersebut telah dinaturalisasi dalam budaya kerja sehingga beban kerja tambahan akibat kesalahan orang lain dianggap sebagai konsekuensi yang wajar dalam mencapai tujuan bersama. Mitos ini memperlihatkan bagaimana budaya kerja kolektif di Jepang mendorong pekerja untuk tetap mengutamakan penyelesaian pekerjaan daripada mencari pihak yang harus disalahkan.
--	--

Data (6) SB/V/ EP02/06 – Adegan pada Durasi 04:33-04:35



“このままだと4話以降が地獄だな”

Kono mama da to yon-wa ikou ga JIGOKU da na
“Kalau terus begini, episode selanjutnya bakal jadi **NERAKA**”

Ucapan ini muncul saat membahas kondisi produksi anime yang semakin mengalami keterlambatan. Situasi tersebut menunjukkan adanya kekhawatiran bahwa pekerjaan pada episode berikutnya akan menjadi semakin berat dan sulit diselesaikan.

Makna Denotatif	Kalimat 「このままだと4話以降が地獄だな」 secara denotatif menyatakan bahwa apabila kondisi produksi terus berlangsung seperti saat itu, maka episode keempat dan seterusnya akan menjadi "neraka". Dalam kalimat tersebut, kata 「地獄」 (jigoku) secara harfiah berarti neraka, yaitu tempat siksaan bagi orang yang menerima hukuman setelah kematian menurut kepercayaan tertentu.
Makna Konotatif	Ungkapan 「地獄」 (jigoku) tidak hanya merujuk pada neraka sebagai tempat siksaan secara harfiah, tetapi secara konotatif digunakan untuk menggambarkan kondisi pekerjaan

	yang sangat berat, penuh tekanan, melelahkan, dan sulit untuk dilalui. Dalam konteks produksi anime Shirobako, ungkapan tersebut menunjukkan kekhawatiran bahwa apabila keterlambatan produksi terus berlanjut, maka proses pengerjaan episode berikutnya akan menjadi semakin berat karena tekanan tenggat waktu, meningkatnya beban kerja, dan berbagai permasalahan produksi yang harus segera diselesaikan.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, ungkapan tersebut merepresentasikan keyakinan yang berkembang dalam industri animasi Jepang bahwa tekanan kerja yang sangat tinggi merupakan konsekuensi yang tidak dapat dihindari dalam proses produksi. Beban pekerjaan yang berlebihan, keterlambatan jadwal, serta tuntutan untuk menyelesaikan produksi tepat waktu dipandang sebagai bagian yang wajar dari kehidupan seorang pekerja di industri kreatif. Pandangan tersebut kemudian dinaturalisasi sehingga kondisi kerja yang diibaratkan sebagai " neraka " tidak lagi dipahami sebagai sesuatu yang luar biasa, melainkan sebagai realitas yang harus dihadapi demi memenuhi target produksi. Mitos ini memperlihatkan bagaimana budaya kerja di industri animasi Jepang membentuk anggapan bahwa kemampuan bertahan dalam tekanan yang tinggi merupakan ciri profesionalisme dan komitmen terhadap pekerjaan.

Data (8) SB/V/EPS2/08 – Adegan pada Durasi 14:11 – 14:16



“オリジナルだからってこだわって、こだわりすぎて、スケジュール食い潰して、全く今と同じ状況じゃないですか”

Orijinaru dakara tte kodawatte, kodawarisugite, sukejuuru kuitsubushite, mattaku ima to onaji joukyou janai desu ka.

“Hanya karena ini karya original, terlalu terpaku pada detail, terlalu berlebihan, sampai **menghabiskan jadwal**, bukankah ini jadi sama persis seperti situasi sekarang?”

Ucapan ini disampaikan oleh Yamada kepada

sutradara Seiichi ketika membahas keterlambatan dalam proses produksi anime. Situasi tersebut menunjukkan adanya ketegangan dalam pekerjaan akibat tuntutan kualitas yang terlalu tinggi sehingga jadwal produksi menjadi terganggu.	
Makna Denotatif	Kalimat 「オリジナルだからってこだわって、こだわりすぎて、スケジュール食い潰して、全く今と同じ状況じゃないですか。」 secara denotatif menyatakan bahwa karena terlalu terpaku pada proyek orisinal dan terlalu memperhatikan detail, jadwal produksi menjadi "dimakan habis". Dalam kalimat tersebut, ungkapan 「食い潰す」 (kuitsubusu) secara harfiah berarti "memakan hingga habis" atau "menghabiskan sesuatu sampai tidak tersisa."
Makna Konotatif	Ungkapan 「スケジュール食い潰して」 (sukejuuru kuitsubushite) tidak hanya menggambarkan tindakan memakan sesuatu secara harfiah, tetapi secara konotatif bermakna menghabiskan atau mengorbankan waktu yang tersedia sehingga jadwal produksi menjadi terganggu . Dalam konteks produksi anime <i>Shirobako</i> , ungkapan tersebut menunjukkan bahwa tuntutan untuk menghasilkan kualitas yang tinggi dan perhatian yang berlebihan terhadap detail menyebabkan waktu produksi terus berkurang hingga mengakibatkan keterlambatan penyelesaian pekerjaan.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, ungkapan tersebut merepresentasikan keyakinan yang berkembang dalam industri animasi Jepang bahwa menghasilkan karya dengan kualitas tinggi sering kali menuntut pengorbanan waktu dan ketepatan jadwal. Budaya kerja tersebut membentuk pandangan bahwa keterlambatan produksi merupakan konsekuensi yang dapat diterima apabila dilakukan demi mencapai hasil yang dianggap sempurna. Nilai ini kemudian dinaturalisasi sehingga pekerja cenderung memprioritaskan kualitas karya meskipun harus mengorbankan efisiensi waktu dan menghadapi tekanan kerja yang semakin besar. Mitos ini memperlihatkan bagaimana tuntutan akan kesempurnaan menjadi bagian dari budaya profesional dalam industri animasi Jepang dan dapat mendorong munculnya kondisi <i>hataraki chuudoku</i> .

Data (9) SB/V/EPS2/09 – Adegan pada Durasi 17:24 – 17:25 	
“何遍も耳たこですよ。” <i>Nanben mo mimitako desu yo.</i> “aku sudah berkali-kali mendengarnya sampai bosan.” Ucapan ini disampaikan oleh Iguchi Yumi ketika menanggapi pembicaraan yang terus diulang mengenai kondisi pekerjaan dalam produksi anime. Situasi tersebut menunjukkan bahwa masalah dan tekanan kerja menjadi hal yang sering dibicarakan di lingkungan kerja mereka.	
Makna Denotatif	Kalimat 「何遍も耳たこですよ。」 secara denotatif menyatakan bahwa telinga menjadi "kapalan" karena terlalu sering mendengar sesuatu. Dalam ungkapan tersebut, kata 「耳たこ」 (<i>mimitako</i>) secara harfiah berarti "kapalan di telinga", yaitu keadaan telinga yang diibaratkan mengalami penebalan akibat mendengar hal yang sama berulang kali. Atau ungkapan leksikal yang menggambarkan telinga yang seolah-olah menjadi kapalan karena terlalu sering mendengar hal yang sama.
Makna Konotatif	Ungkapan 「耳たこ」 (<i>mimitako</i>) tidak hanya merujuk pada kondisi telinga secara harfiah, tetapi secara konotatif bermakna merasa bosan, jenuh, atau lelah karena terus-menerus mendengar hal yang sama berulang kali . Dalam konteks produksi anime <i>Shirobako</i> , ungkapan tersebut menunjukkan bahwa pembicaraan mengenai berbagai permasalahan dan tekanan dalam proses produksi telah berulang kali dibahas sehingga menjadi sesuatu yang sudah biasa didengar oleh para pekerja.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, ungkapan tersebut merepresentasikan keyakinan yang berkembang dalam lingkungan kerja bahwa pembahasan mengenai tekanan, keterlambatan, dan berbagai permasalahan produksi merupakan bagian yang lazim dari aktivitas kerja sehari-hari. Kondisi tersebut kemudian dinaturalisasi sehingga

	para pekerja terbiasa mendengar keluhan maupun pembicaraan mengenai beban kerja tanpa lagi menganggapnya sebagai sesuatu yang luar biasa. Mitos ini membangun pandangan bahwa tekanan kerja yang terus berulang merupakan konsekuensi yang tidak terpisahkan dari proses produksi dalam industri animasi Jepang. Akibatnya, pekerja cenderung menerima kondisi tersebut sebagai realitas kerja yang harus dihadapi daripada sebagai persoalan yang perlu diubah.
--	--

2) Data Nonverbal

Data (2) SB/NV/EP2/02 - Adegan pada Durasi 00:01-00:02



Konteks adegan ini, Berhubung Miyamori pergi menemui Segawa untuk masalah pekerjaan yang ingin diambilnya, Miyamori malah melihat Segawa tergeletak di lantai dalam kondisi tidak sadarkan diri setelah sebelumnya tetap bekerja meskipun sedang sakit.

Makna Denotatif	Dalam adegan tersebut, Miyamori terlihat menunjukkan ekspresi terkejut dengan mata terbuka lebar dan mulut sedikit terbuka ketika menemukan Segawa tergeletak di lantai. Sementara itu, Segawa tampak terbaring tanpa bergerak di lantai dalam keadaan tidak sadarkan diri.
Makna Konotatif	Adegan tersebut mengandung makna bahwa Segawa mengalami kelelahan fisik yang sangat berat akibat bekerja secara terus-menerus. Kondisinya yang tergeletak di lantai mengisyaratkan bahwa beban kerja yang tinggi telah memengaruhi kondisi fisiknya hingga tidak mampu lagi melanjutkan aktivitas. Di sisi lain, ekspresi terkejut Miyamori menunjukkan bahwa kondisi tersebut merupakan situasi yang serius dan menjadi dampak nyata dari tekanan pekerjaan yang dialami Segawa.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, adegan tersebut merepresentasikan keyakinan yang

	berkembang dalam budaya kerja bahwa menyelesaikan pekerjaan sering kali lebih diutamakan daripada menjaga kondisi fisik. Pengorbanan kesehatan demi memenuhi tanggung jawab pekerjaan dipandang sebagai bentuk dedikasi dan komitmen terhadap profesi. Pandangan tersebut kemudian dinaturalisasi sehingga bekerja hingga melampaui batas kemampuan fisik dianggap sebagai konsekuensi yang dapat diterima dalam dunia kerja. Mitos ini memperlihatkan bagaimana budaya kerja dapat membentuk anggapan bahwa keberhasilan pekerjaan lebih penting daripada kondisi kesehatan pekerja, sehingga kelelahan yang berlebihan tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang luar biasa.
--	--

Data (4) SB/NV/EP2/04 - Adegan pada Durasi 17:51



Konteks adegan ini, Marukawa Masato selaku kepala studio memberikan makanan didepan ruang rapat kepada Miyamori untuk dibagikan kepada staf yang sedang melakukan rapat pada malam hari.

Makna Denotatif	Dalam adegan tersebut, Marukawa Masato terlihat menyerahkan makanan kepada Miyamori di depan ruang rapat. Miyamori menerima makanan tersebut untuk kemudian dibawa ke dalam ruang rapat yang masih digunakan oleh para staf.
Makna Konotatif	Adegan tersebut mengandung makna bahwa para staf masih melanjutkan pekerjaan hingga malam hari sehingga memerlukan makanan sebagai tambahan energi. Tindakan Marukawa memberikan makanan menunjukkan adanya perhatian terhadap kondisi para staf yang masih bekerja. Selain itu, adegan ini juga mengisyaratkan bahwa rapat berlangsung dalam waktu yang lama sehingga kebutuhan makan harus dipenuhi tanpa menghentikan proses pekerjaan yang sedang berlangsung.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, adegan tersebut merepresentasikan keyakinan yang berkembang dalam budaya kerja Jepang bahwa bekerja hingga larut

	malam merupakan kondisi yang wajar ketika pekerjaan belum selesai. Pemberian makanan kepada para staf bukan sekadar bentuk kepedulian, tetapi juga menjadi simbol dukungan agar mereka dapat terus melanjutkan pekerjaannya. Pandangan tersebut kemudian dinaturalisasi sehingga memenuhi kebutuhan makan di tempat kerja dipahami sebagai bagian dari upaya mempertahankan produktivitas, bukan sebagai alasan untuk menghentikan pekerjaan. Mitos ini memperlihatkan bagaimana budaya kerja membentuk anggapan bahwa penyelesaian pekerjaan tetap menjadi prioritas meskipun harus mengorbankan waktu istirahat dan waktu pribadi.
--	--

Data (5) SB/NV/EP3/05 - Adegan pada Durasi 03:22



Konteks adegan ini, Seiichi terlihat tertidur di kantor setelah bekerja hingga larut malam. Ia tertidur dengan posisi berbaring dan mendengkur, kemudian dibangunkan oleh Madoka karena dianggap mengganggu lingkungan kerja.

Makna Denotatif	Dalam adegan tersebut, Seiichi terlihat tertidur di dalam kantor dengan posisi berbaring dan tertutup selimut. Ia tampak tertidur pulas hingga tidak menyadari keadaan di sekitarnya, sementara Madoka berdiri di sampingnya sambil berusaha membangunkannya.
Makna Konotatif	Adegan tersebut mengandung makna bahwa Seiichi mengalami kelelahan fisik akibat bekerja dalam waktu yang lama hingga akhirnya tertidur di kantor. Posisi tubuh yang tertidur pulas menunjukkan bahwa tubuhnya membutuhkan waktu untuk beristirahat setelah menjalani aktivitas kerja yang padat. Sementara itu, Tindakan Madoka yang membangunkannya mengisyaratkan bahwa waktu istirahat Seiichi berlangsung di lingkungan kerja, sehingga batas antara waktu bekerja dan waktu beristirahat menjadi tidak lagi jelas.
Makna Mitos	Berdasarkan konsep mitos Roland Barthes, adegan tersebut merepresentasikan keyakinan yang

	berkembang dalam budaya kerja Jepang bahwa menghabiskan waktu yang panjang di tempat kerja merupakan bentuk dedikasi terhadap pekerjaan. Tidur di kantor tidak hanya dipahami sebagai akibat dari kelelahan, tetapi juga menjadi simbol bahwa pekerjaan telah menyita sebagian besar waktu dan tenaga pekerja. Pandangan tersebut kemudian dinaturalisasi sehingga beristirahat di tempat kerja dipandang sebagai konsekuensi yang dapat diterima ketika pekerjaan belum selesai. Mitos ini memperlihatkan bagaimana budaya kerja membentuk anggapan bahwa pengorbanan waktu istirahat demi menyelesaikan pekerjaan merupakan bagian dari profesionalisme dan komitmen terhadap tanggung jawab.
--	---

Pembahasan

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes, representasi hataraki chuudoku (働き中毒) dalam anime Shirobako dibangun melalui tiga tingkat pemaknaan, yaitu denotatif, konotatif, dan mitos. Pada tingkat denotatif, ditemukan 27 data yang didominasi oleh representasi aktivitas kerja dan pelaksanaan tugas, disusul kondisi kerja dan tekanan (7 data) serta representasi visual aktivitas dan kondisi fisik tokoh (6 data). Sementara itu, kategori kondisi emosional dan informasi sederhana hanya muncul pada 5 data (SB/V/EP01/01, SB/V/EP01/02, SB/V/EP06/21, SB/V/EP02/09, dan SB/V/EP03/10). Temuan ini menunjukkan bahwa Shirobako lebih banyak menggambarkan aktivitas kerja secara literal melalui dialog maupun visualisasi proses produksi anime. Sesuai teori Barthes (1977), makna denotatif menjadi dasar terbentuknya makna pada tingkat berikutnya.

Pada tingkat konotatif, ditemukan 25 data dengan kecenderungan dominan berupa tekanan kerja (10 data), yaitu SB/V/EP01/05, SB/V/EP02/06, SB/V/EP02/07, SB/V/EP02/08, SB/V/EP03/11, SB/V/EP03/12, SB/V/EP04/14, SB/V/EP05/17, SB/NV/EP02/02, dan SB/NV/EP03/06. Representasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas kerja berkembang menjadi makna mengenai tuntutan pekerjaan, keterbatasan waktu, dan tekanan dalam industri animasi Jepang. Selain itu, ditemukan makna pengorbanan waktu, tenaga, dan kondisi fisik pada 8 data, serta tanggung jawab terhadap pekerjaan pada 4 data (SB/V/EP01/03, SB/V/EP01/04, SB/V/EP03/13, dan SB/NV/EP01/01). Sebaliknya, tiga data (SB/V/EP01/01, SB/V/EP01/02, dan SB/V/EP06/21) hanya berhenti pada makna denotatif karena tidak membentuk makna kedua. Temuan ini memperlihatkan bahwa tanda verbal dan nonverbal saling melengkapi dalam membangun

makna hataraki chuudoku, sejalan dengan pendapat Barthes (1977) mengenai sistem penandaan tingkat kedua.

Pada tingkat mitos, representasi hataraki chuudoku menunjukkan proses naturalisasi budaya kerja Jepang. Mitos yang paling dominan adalah anggapan bahwa tekanan kerja merupakan bagian yang wajar dalam proses produksi anime, ditemukan pada 10 data (SB/V/EP01/05, SB/V/EP02/06, SB/V/EP02/07, SB/V/EP02/08, SB/V/EP03/11, SB/V/EP03/12, SB/V/EP05/17, SB/NV/EP02/02, SB/NV/EP02/03, dan SB/NV/EP03/06). Selain itu, terdapat mitos mengenai pengorbanan waktu, tenaga, dan kesehatan sebagai bentuk profesionalisme (8 data) serta tanggung jawab terhadap pekerjaan sebagai prioritas utama (4 data). Data yang paling representatif ialah SB/V/EP02/06, melalui penggunaan ungkapan jigoku (地獄) yang tidak lagi dimaknai sebagai "neraka", melainkan simbol tekanan kerja yang dianggap lumrah, serta SB/NV/EP02/02, ketika Segawa tetap bekerja hingga jatuh karena kelelahan. Kedua data tersebut menunjukkan bagaimana tekanan kerja dan pengorbanan fisik dinaturalisasi sebagai konsekuensi profesional dalam industri animasi Jepang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa representasi hataraki chuudoku dalam Shirobako didominasi oleh makna tekanan kerja, yang berkembang dari aktivitas kerja pada tingkat denotatif, menjadi simbol profesionalisme pada tingkat konotatif, hingga akhirnya dinaturalisasi sebagai mitos budaya kerja dalam industri animasi Jepang. Temuan ini mendukung konsep Barthes bahwa mitos merupakan hasil konstruksi budaya yang dipandang sebagai sesuatu yang alamiah.

PENUTUP

Simpulan

Representasi hataraki chuudoku (働き中毒) dalam anime Shirobako dibangun melalui tanda-tanda verbal dan nonverbal yang dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes. Pada tingkat denotasi, makna yang dominan berkaitan dengan aktivitas kerja dan pelaksanaan tugas, sedangkan pada tingkat konotasi lebih banyak merepresentasikan tekanan kerja, pengorbanan waktu, tenaga, dan kondisi fisik dalam proses produksi anime. Temuan tersebut menunjukkan bahwa budaya kerja berlebihan direpresentasikan sebagai konsekuensi dari tuntutan profesional dalam industri animasi Jepang.

Pada tingkat mitos, penelitian menemukan bahwa tekanan kerja, pengorbanan waktu dan kesehatan, serta tanggung jawab terhadap pekerjaan dinaturalisasi sebagai bagian dari profesionalisme. Mitos yang paling dominan adalah anggapan bahwa tekanan kerja merupakan hal yang wajar dalam proses produksi anime. Dengan demikian, Shirobako tidak hanya merepresentasikan hataraki chuudoku sebagai perilaku bekerja berlebihan, tetapi juga memperlihatkan bagaimana budaya kerja tersebut dibentuk dan diterima sebagai nilai profesional dalam industri animasi Jepang.

Saran

Penelitian selanjutnya dapat mengkaji fenomena hataraki chuudoku menggunakan pendekatan semiotika atau metode analisis lain, serta memanfaatkan objek penelitian yang lebih beragam, seperti anime, film, atau drama Jepang bertema dunia kerja. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan mengaitkan representasi workaholism dengan budaya kerja Jepang, kesehatan mental, dan dinamika sosial dalam industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2019). *Metode Penelitian Sastra*. Gresik: Graniti.
- Amri, M. (2019). *Ojigi: The Ethics of Japanese Community's Nonverbal Language*. In *Proceedings of the Social Science, Humanities and Education Conference (SoSHEC 2019)* (Vol. 380, pp. 38–41). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.8>
- Amri, M. (2024). *Analysis of Effective The Mastery of Business Japanese Communication*. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 2(2), 1653–1663.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (1977). *Image–Music–Text*. London: Fontana Press.
- Cavallaro, D. (2015). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson, NC: McFarland.
- Clements, J. 2013. *Anime: A History*. London: Palgrave Macmillan.
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firdaus, A., & Amri, M. (2023). *Interpretasi Tanda Dalam Komik Online Jí Dào Zōngshī 《极道宗师》 Karya Dāo Ru Īsī 《刀瑞斯》*. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(2), 80–90. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadari/article/view/58298>
- Fujimoto, Y. (2014). *Workaholism and Mental and Physical Health*. *Japan Labor Review*, 11(4), 50–71.
- Kikuchi, H., Odagiri, Y., Ohya, Y., Nakanishi, Y., Shimomitsu, T., Theorell, T., & Inoue, S. (2020). *Association between overtime hours and various stress responses among ANN Encyclopaedia workers*. *PLOS ONE*, 15(3), e0229506.
- Kusumastuti, A & Khoiron, A. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: LPSP.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mumcu, Sema & Yılmaz, Serap. 2018. *Anime Landscapes as a Tool for Analyzing the Human–Environment Relationship: Hayao Miyazaki Films*. *Arts*, Vol. 7 No. 2, hlm.

16. <https://doi.org/10.3390/arts7020016>
- Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Oates, W. E. (1971). *Confessions of a Workaholic: The Facts About Work Addiction*. New York: World Publishing Company.
- Pérez, M. H (2019). *Looking into the "Anime Global Popular" and the "Manga Media": Reflections on the scholarship of a transnational and transmedia industry*. Inggris: MDPI Arts, 8(57), 1–14. <https://doi.org/10.3390/arts8030057>
- Putra, M. Y. S, dkk. 2020. *Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Film Anime Barakamon*. Bali: JPBJ, Vol. 6 No. 3.
- Sariningsih, dkk. 2019. *Pengaruh Karoushi Terhadap Perkembangan Sumber Daya Manusia di Jepang*. IDEA: Jurnal Studi Jepang 1 (1), 47–55
- Sarjiati, U. (2021).** "Shirobako": The Representation of Passion and Creative Labor in Japanese Animation Industry. *Jurnal Kawistara*, 11(3), 329–338. DOI: 10.22146/kawistara.v11i3.64619.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sukaimei, S., & Said, A. 2018. ***Belajar dari Disiplin Kerja Bangsa Jepang***. Dalam *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, Vol. 1 No. 2, hlm. 247–256.
- Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sutardi, N. A., & Amri, M. (2025). *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Film 我的麻吉4个鬼 Perspektif Sigmund Freud dan Paul Ekman*. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 9(1).
- Widarahhesty, Y. 2020. *Otsukaresamadeshita!: A Critical Analysis of Japan's Toxic Culture*. WILAYAH: The International Journal of East Asian Studies, 9(1), 32-47.
- Wijariyani, C. P., & Amri, M. (2024). "Representasi Standar Kecantikan Tiongkok pada Podcast Talking About Chinese Beauty Standards YouTube Mandarin Corner". *Jurnal Bahasa Mandarin*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/61845>