

## Makna Prasangka sebagai 'Monster' dalam Film Monster (2023)

Agdelia Meliana<sup>1</sup>, Doddy Salman<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Email: agdelia.915220046@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*

Email: doddys@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 11-01-2025, revisi tanggal : 05-02-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 15-03-2025

---

### **Abstract**

*Film is a medium in mass communication that functions to convey messages to audiences through audio-visual forms. This study aims to analyze the meaning of prejudice as a 'monster' in the Japanese film Monster (2023) using Roland Barthes' semiotic analysis and Edwin M. Lemert's labeling theory. The focus of this research is on visual and narrative signs that indicate social prejudice toward the Other within the context of social relations in Japanese society. The main concepts employed include mass communication, film as a medium of mass communication, prejudice, the concept of monsters in Japanese culture, Roland Barthes semiotics, and labeling theory. This study adopts a qualitative approach with semiotic text analysis to examine denotative, connotative, and mythic meanings presented in the film. The findings show that the 'monster' in the film does not refer to a physical being, but rather to a social construct formed through rigid cultural systems and social institutions. Labeling mechanisms, normative pressures, and Japanese cultural values play an important role in transforming difference into stigma. Thus, Monster conveys a social critique of society's efforts to maintain superficial harmony by excluding individuals who are considered different. The film essentially addresses the failure of social systems to protect individuals. Prejudice and the labeling of "monsters" arise from a rigid society that chooses to exclude the other in order to maintain social harmony.*

**Keywords:** monster, prejudice, roland barthes semiotics

### **Abstrak**

Film menjadi salah satu media dalam komunikasi massa yang berfungsi menyampaikan pesan kepada audiens melalui bentuk audio-visualnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna prasangka sebagai 'monster' dalam film Jepang *Monster* (2023) dengan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes dan teori *labelling* Edwin M. Lemert. Fokus penelitian diarahkan pada tanda-tanda visual dan naratif yang menunjukkan prasangka sosial terhadap *liyan* (*the other*) dalam konteks relasi sosial masyarakat Jepang. Konsep-konsep utama yang digunakan meliputi komunikasi massa, film sebagai media komunikasi massa, prasangka, konsep monster dalam budaya Jepang, semiotika Roland Barthes, serta teori *labelling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis teks semiotika untuk mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung dalam film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 'monster' dalam film tidak merujuk pada sosok fisik, melainkan pada konstruksi sosial yang terbentuk melalui sistem budaya dan institusi sosial yang kaku. Mekanisme pelabelan, tekanan norma, serta nilai budaya Jepang berperan penting dalam mengubah perbedaan menjadi stigma. Dengan demikian, film *Monster* menyampaikan kritik sosial terhadap upaya masyarakat mempertahankan harmoni semu dengan cara menyingkirkan individu yang dianggap berbeda. Film sejatinya merujuk pada kegagalan sistem sosial dalam melindungi individu. Prasangka dan pelabelan 'monster'

muncul dari masyarakat yang kaku, yang memilih untuk menyingkirkan *liyan (the other)* demi mempertahankan harmoni sosial.

**Kata Kunci:** monster, prasangka, semiotika roland barthes

## 1. Pendahuluan

Pada era digital ini, media tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi telah berkembang menjadi media komunikasi massa yang kompleks. Menurut Cherry (1964), dalam (Cheryl & Winduwati, 2025) istilah komunikasi massa secara etimologis berasal dari bahasa Latin *communicatio* yang berakar dari kata *comminis*, yang memiliki makna menciptakan kebersamaan atau membangun relasi bersama antara dua orang maupun lebih. Film menjadi salah satu media dalam komunikasi massa yang berfungsi menyampaikan pesan kepada audiens melalui bentuk audio-visualnya. Melalui aktivitas menonton film, audiens seolah dibawa melampaui batas ruang dan waktu, memahami berbagai representasi kehidupan yang ditampilkan, serta menerima pesan yang berpotensi memengaruhi cara pandang mereka (Asri, 2020). Salah satu isu sosial yang sering muncul dan menjadi perhatian dalam film adalah prasangka. Prasangka merupakan sikap sosial yang muncul ketika seseorang atau kelompok menilai pihak lain secara negatif hanya karena latar belakang kelompoknya, tanpa didasari fakta yang sesuai dengan kenyataan (Inshani & Nasution, 2023).

Dalam konteks inilah, film *Monster* (2023) karya sutradara Hirokazu Kore-eda hadir sebagai subjek penelitian yang sangat relevan. Film asal Jepang yang mendapatkan penghargaan di *Cannes Film Festival* ini tidak hanya mendapatkan pengakuan internasional, tetapi juga menawarkan sebuah studi kasus yang kaya tentang kegagalan komunikasi dan dampaknya. Keunikan utama film ini terletak pada struktur naratif multi-perspektifnya, di mana sebuah peristiwa yang sama diceritakan ulang dari tiga sudut pandang yang berbeda, yaitu seorang ibu tunggal (Saori), seorang guru (Hori), dan seorang anak (Minato). Struktur penceritaan ini secara efektif memaksa penonton untuk terus mengevaluasi kembali persepsi mereka dan berargumen bahwa ‘*monster*’ bukanlah individu yang jahat, melainkan lahir dari miskomunikasi dan prasangka. Melalui narasi yang kompleks tersebut, film *Monster* (2023) secara jelas membangun makna realitas sosial yang krusial, yaitu prasangka dan proses *social labelling*.

Konflik dalam film tidak lahir dari niat jahat, melainkan dari miskomunikasi, perbedaan persepsi, dan asumsi negatif yang berujung pada tindakan saling melabeli. Film ini juga berfungsi sebagai kritik sosial terhadap kegagalan masyarakat dalam melindungi individu. *Monster* menunjukkan bahwa struktur sosial yang kaku dan dipenuhi prasangka dapat menciptakan ‘*monster*’ itu sendiri, di mana anak-anak menjadi korban dari penilaian orang dewasa yang gagal memahami mereka. Hal ini relevan dengan realitas masyarakat, termasuk di Indonesia, yang sering terjebak dalam penghakiman sepihak dan praktik *labelling* tanpa melihat konteks secara utuh. Pola tersebut pada akhirnya merugikan pihak-pihak yang lebih lemah posisinya dan memperkuat hadirnya prasangka dalam kehidupan sosial.

## 2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu kualitatif. Pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai suatu jenis penelitian ilmiah yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data deskriptif, baik dalam bentuk tulisan, ucapan, maupun perilaku dari

subjek penelitian. Data ini diperoleh melalui pengamatan, lalu dipahami dan ditafsirkan oleh peneliti agar bisa menggambarkan realitas sosial yang diteliti (Waruwu, 2024). Penelitian ini menggunakan analisis teks, yang merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menelaah, menafsirkan, dan menilai makna serta susunan dari suatu teks. Teks yang dimaksud dapat berupa tulisan, dialog, maupun bentuk komunikasi lainnya (Fauziah & Saihu, 2025). Dalam penelitian ini, analisis teks diterapkan pada film *Monster* (2023) untuk menggali makna yang terkandung di dalamnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes, karena dianggap paling sesuai dalam mengungkap bagaimana prasangka sebagai 'monster' dibangun dalam film. Dengan semiotika, peneliti bisa memahami makna yang muncul dari tanda-tanda dalam film, baik yang terlihat langsung maupun yang tersembunyi di balik konteks budaya dan ideologi.

Subjek dalam penelitian ini adalah film *Monster* (2023) dan objeknya makna prasangka sebagai 'monster' dalam film. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Peneliti mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Sementara itu, untuk mengumpulkan data sekunder, peneliti menggunakan metode studi kepustakaan untuk mencari informasi tambahan dari buku, jurnal, dan sumber pustaka lain yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang dikombinasikan dengan teori *labelling* untuk memahami dampak sosial dari pelabelan sebagai teknik analisis data. Dalam penelitian ini, pengujian keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dengan melakukan wawancara dengan seorang narasumber yang memiliki keahlian di bidang budaya Jepang.

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Penulis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda-tanda yang muncul melalui dialog dan visual yang menggambarkan makna prasangka sebagai 'monster'. Analisis difokuskan pada bagaimana makna tersebut dibentuk dan dimaknai melalui tiga sudut pandang tokoh, yaitu Saori, Guru Hori, dan Minato.

**Tabel 1.** Analisis *Scene* 1, sudut pandang Saori





Sumber: KlikFilm

<p><b>Penanda Denotasi (<i>Signifier</i>)</b> Minato menanyakan hasil CT scan kepalanya kepada Saori. Saori mengatakan hasilnya normal dan meyakinkan bahwa tidak ada yang salah. Minato tampak ketakutan, bingung, dan emosional, ia kemudian berkata: Minato: “<i>Itu otak babi. Otakku tertukar dengan otak babi.</i>” Minato: “<i>Itulah yang aneh dariku, aku monster.</i>” Saori bereaksi panik dan mulai menanyakan kejadian di sekolah dan perubahan perilaku anaknya.</p>	<p><b>Petanda Denotasi (<i>Signified</i>)</b> Menunjukkan situasi di mana Minato menolak hasil medis yang menyatakan fisiknya normal. Ia secara verbal menyangkal kondisi normal tersebut dengan mengklaim bahwa otaknya telah tertukar dengan otak hewan (babi) dan mengidentifikasi dirinya sendiri sebagai makhluk yang aneh atau ‘<i>monster</i>’.</p>
<p><b>Penanda Konotasi (<i>Signifier</i>)</b> Menunjukkan situasi di mana Minato menolak hasil medis yang menyatakan fisiknya normal. Ia secara verbal menyangkal kondisi normal tersebut dengan mengklaim bahwa otaknya telah tertukar dengan otak hewan (babi) dan mengidentifikasi dirinya sendiri sebagai makhluk yang aneh atau ‘<i>monster</i>’.</p>	<p><b>Petanda Konotasi (<i>Signified</i>)</b> Krisis identitas, <i>self-labeling</i></p>
<p><b>Mitos</b> Nilai <i>wa</i> (和) dalam budaya Jepang menjadikan keseragaman sebagai dasar harmoni sosial. Dalam pandangan ini, perbedaan dianggap sebagai ancaman yang dapat merusak tatanan. Ketakutan Minato memiliki ‘otak babi’ mencerminkan tekanan budaya yang kuat bahwa individu yang tidak seragam dianggap cacat atau tidak normal, sehingga tidak layak menjadi bagian dari kelompok.</p>	

**Labelling**

Minato melakukan *self-labeling* (pelabelan diri) sebagai 'monster' akibat internalisasi tekanan sosial. Ia merasa dirinya salah hanya karena berbeda, dan akhirnya meyakini stigma tersebut sebagai identitasnya.

Sumber: Olah Data Peneliti

**Tabel 2.** Analisis *Scene 2*, sudut pandang Saori



Sumber: KlikFilm

<p><b>Penanda Denotasi (<i>Signifier</i>)</b> Adegan menampilkan Saori yang datang ke sekolah untuk melaporkan permasalahan yang dialami oleh anaknya kepada kepala sekolah. Namun, Saori tampak tidak puas terhadap respons kepala sekolah yang dinilainya acuh dan kurang menunjukkan empati terhadap situasi tersebut. Dalam percakapannya, Saori menyampaikan kalimat, “<i>Tapi aku tahu, orang yang di atas adalah yang terburuk,</i>” serta “<i>Kau tak punya hati manusia.</i>”</p>	<p><b>Petanda Denotasi (<i>Signified</i>)</b> Menunjukkan situasi konfrontasi di mana orang tua murid merasa tidak puas dengan penanganan masalah oleh pihak sekolah. Saori secara verbal menyerang moralitas pemimpin sekolah dengan menuduhnya sebagai sosok yang buruk dan tidak memiliki perasaan selayaknya manusia.</p>
<p><b>Penanda Konotasi (<i>Signifier</i>)</b> Menunjukkan situasi konfrontasi di mana orang tua murid merasa tidak puas dengan penanganan masalah oleh pihak sekolah. Saori secara verbal menyerang moralitas pemimpin sekolah dengan menuduhnya sebagai sosok yang buruk dan tidak memiliki perasaan selayaknya manusia.</p>	<p><b>Petanda Konotasi (<i>Signified</i>)</b> Konflik institusional, dehumanisasi</p>

**Mitos**

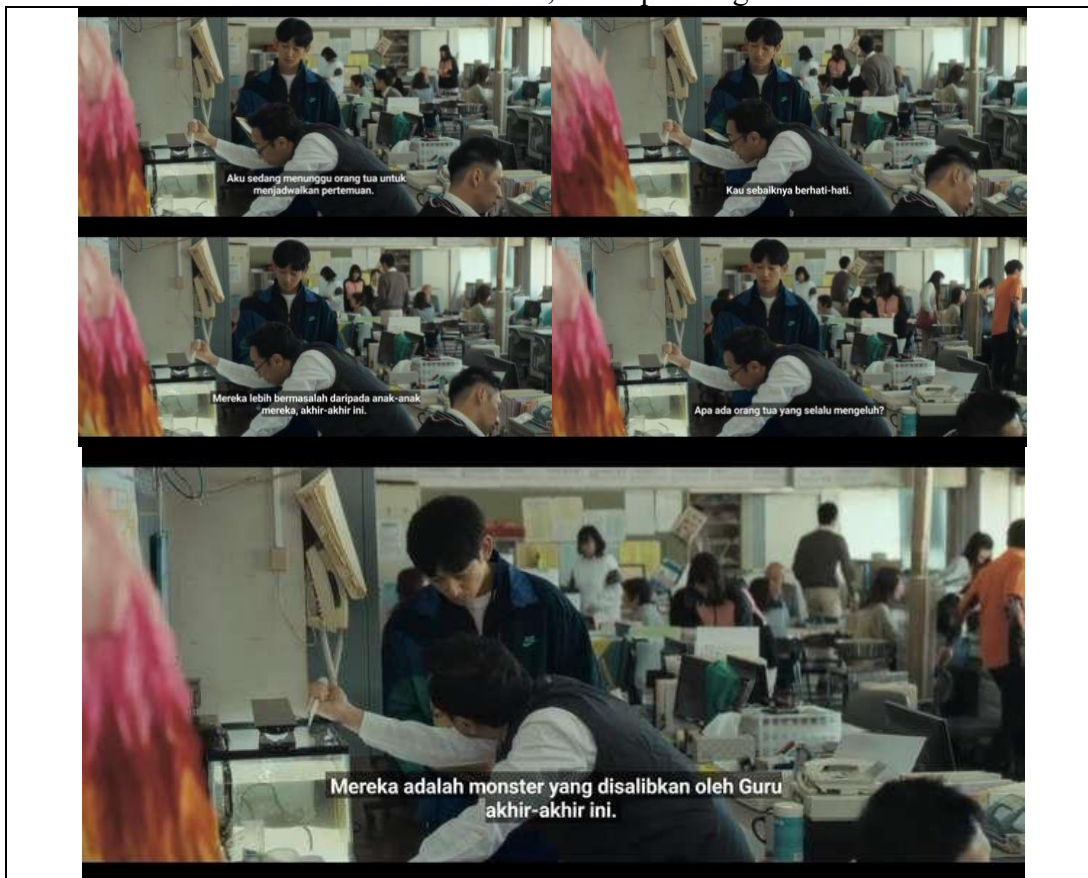
Budaya Jepang menekankan *tatemae* (建前), yaitu penampilan formal dan terkendali di ruang publik. Sikap dingin Kepala Sekolah bukan semata-mata kurang empati, melainkan bentuk kepatuhan yang kuat terhadap protokol sosial. Emosi Saori dianggap sebagai gangguan terhadap *wa* (harmoni), sehingga institusi merespons dengan *tatemae* untuk menjaga jarak dan menolak terlibat secara personal.

**Labelling**

Saori memaknai respons kaku sekolah sebagai dehumanisasi, melakukan pelabelan balik (*reverse labeling*) terhadap otoritas sebagai sosok yang ‘tidak punya hati manusia’.

Sumber: Olah Data Peneliti

**Tabel 3.** Analisis *Scene 3*, sudut pandang Guru Hori



Sumber: KlikFilm

**Penanda Denotasi (*Signifier*)**

Adegan menampilkan percakapan antara Guru Hori dengan salah satu guru lain di sekolah mengenai pertemuan yang akan dilakukan bersama para orang tua murid. Dalam dialog tersebut, kedua guru membahas perilaku para orang tua yang dianggap terlalu banyak menuntut dan sering mengeluh terhadap pihak sekolah.

Guru Hori: “*Aku sedang menunggu orang tua untuk menjadwalkan pertemuan.*”

Guru sekolah: “*Kau sebaiknya berhati-hati.*”

Guru sekolah: “*Mereka lebih bermasalah*

**Petanda Denotasi (*Signified*)**

Menunjukkan percakapan antar rekan kerja di mana guru senior memperingatkan Hori tentang perilaku orang tua murid. Guru tersebut secara eksplisit mengkategorikan orang tua yang banyak menuntut atau mengeluh sebagai ‘*monster*’ yang menyulitkan pekerjaan mereka.

<p><i>daripada anak-anak mereka, akhir-akhir ini.”</i>                  Guru Hori: “<i>Apa ada orang tua yang selalu mengeluh?”</i>                  Guru sekolah: “<i>Mereka adalah monster yang disalahkan oleh guru akhir-akhir ini.”</i>”</p>	
<p><b>Penanda Konotasi (Signifier)</b>                  Menunjukkan percakapan antar rekan kerja di mana guru senior memperingatkan Hori tentang perilaku orang tua murid. Guru tersebut secara eksplisit mengkategorikan orang tua yang banyak menuntut atau mengeluh sebagai ‘<i>monster</i>’ yang menyulitkan pekerjaan mereka.</p>	<p><b>Petanda Konotasi (Signified)</b>                  Prasangka institusional, senioritas</p>
<p><b>Mitos</b>                  Konsep <i>mentsu</i> (面子) atau menjaga citra institusi sering kali lebih diutamakan daripada empati, sehingga kritik dari orang tua mudah dianggap sebagai ancaman bagi kehormatan sekolah. Dalam situasi tersebut, pelabelan orang tua sebagai ‘<i>monster</i>’ menjadi cara bagi institusi untuk mengalihkan fokus dari masalah yang diajukan, sehingga sekolah tetap tampil sebagai pihak yang benar dan menjaga wibawanya di mata publik.</p>	
<p><b>Labelling</b>                  Pihak sekolah melabeli orang tua murid sebagai ‘<i>monster</i>’ untuk bertahan diri, menolak kritik, dan menjaga citra (<i>mentsu</i>) serta stabilitas kelompok.</p>	

Sumber: Olah Data Peneliti

**Tabel 4.** Analisis *Scene 4*, sudut pandang Guru Hori dan *Scene 6*, sudut pandang Minato





Sumber: KlikFilm

**Penanda Denotasi (Signifier)**

Adegan memperlihatkan Guru Hori yang datang ke rumah Yori untuk bertemu dengan orang tuanya dan membicarakan perilaku Yori di sekolah.

Guru Hori: *“Tentang Yori.”*

Ayah Yori: *“Aku yakin dia menyebarkan, kamu tidak perlu memberitahuku tentang dia, aku akan bertanggung jawab atas dia.”*

Guru Hori: *“Dia tidak menyebarkan, dia anak yang hebat.”*

Ayah Yori: *“Tidak baik, dia seekor monster.”*

Guru Hori: *“Apa?”*

Ayah Yori: *“Otaknya bukan otak manusia, melainkan otak babi.”*

Ayah Yori: *“Itu sebabnya aku berencana melakukannya, mengubahnya kembali menjadi manusia.”*

**Petanda Denotasi (Signified)**

Menunjukkan seorang ayah yang menolak kondisi anaknya. Ia mendefinisikan anaknya bukan sebagai manusia, melainkan hewan atau monster yang rusak, dan menyatakan niatnya untuk ‘mengubahnya’ agar anaknya kembali menjadi manusia normal.

**Penanda Konotasi (Signifier)**

Menunjukkan seorang ayah yang menolak kondisi anaknya. Ia mendefinisikan anaknya bukan sebagai manusia, melainkan hewan atau monster yang rusak, dan menyatakan niatnya untuk ‘mengubahnya’ agar anaknya kembali menjadi manusia normal.

**Petanda Konotasi (Signified)**

Dehumanisasi, kekerasan simbolik

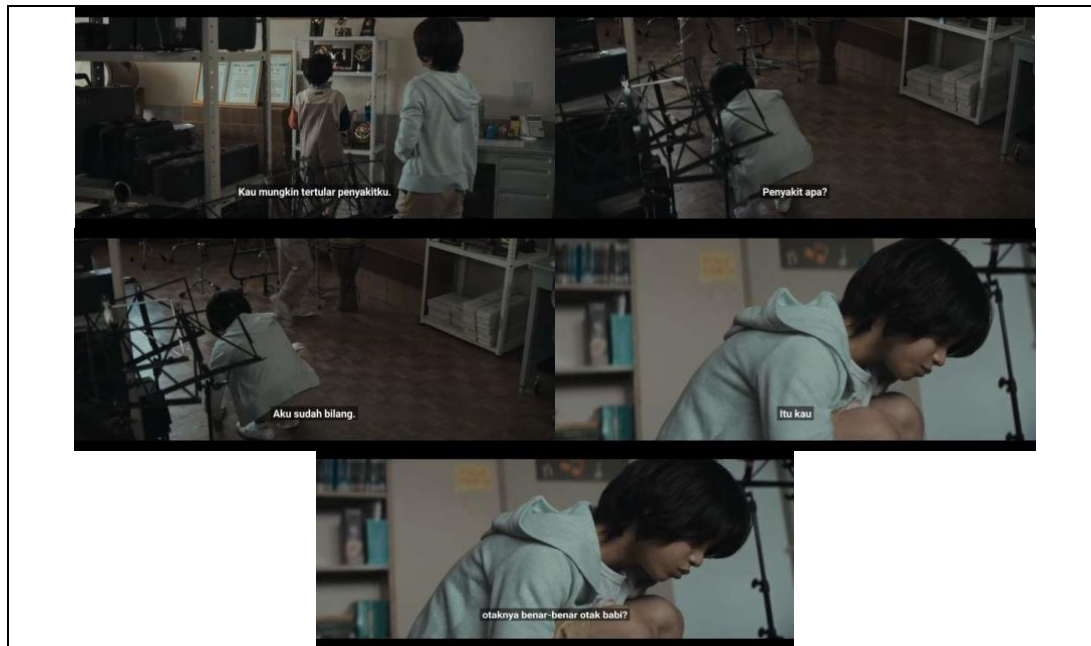


 <p>Sumber: KlikFilm</p>	
<p><b>Penanda Denotasi (Signifier)</b>                  Adegan menunjukkan Minato yang datang mengunjungi rumah Yori. Saat itu, Ayah Yori meminta Yori untuk menyampaikan sesuatu kepada Minato. Dengan nada hati-hati, Yori menuruti perintah ayahnya dan mulai berbicara.                  Ayah Yori: “Katakan, katakan padanya.”                  Yori: “Aku sudah sembuh dari penyakitku sekarang.”                  Yori: “Aku mengkhawatirkanmu, tapi aku baik-baik saja sekarang.”                  Minato: “Sembuh dari apa?”                  Yori: “Aku normal sekarang.”                  Minato: “Kau selalu normal.”</p>	<p><b>Petanda Denotasi (Signified)</b>                  Menunjukkan Yori yang mengulangi narasi ayahnya kepada temannya. Ia mengklaim bahwa dirinya sebelumnya sakit dan kini telah sembuh atau normal setelah menjalani ‘perbaikan’ dari ayahnya.</p>
<p><b>Penanda Konotasi (Signifier)</b>                  Menunjukkan Yori yang mengulangi narasi ayahnya kepada temannya. Ia mengklaim bahwa dirinya sebelumnya sakit dan kini telah sembuh atau normal setelah menjalani ‘perbaikan’ dari ayahnya.</p>	<p><b>Petanda Konotasi (Signified)</b>                  Kepatuhan, internalisasi stigma</p>
<p><b>Mitos</b>                  Peribahasa <i>deru kui wa utareru</i> (出る杭は打たれる), berarti “paku yang menonjol akan dipukul” bekerja sebagai alat kontrol sosial yang represif. Ayah Yori menggunakan metafora ‘babi’ dan ‘monster’ untuk ‘memukul’ anaknya yang dianggap berbeda. Kepatuhan Yori mengaku ‘sudah sembuh’ adalah manifestasi tragis tekanan yang membuat ia terpaksa membunuh identitas aslinya (<i>honne</i>) dan menampilkan kepalsuan (<i>tatemaie</i>) agar diterima kembali sebagai ‘manusia normal’.</p>	
<p><b>Labelling</b>                  Ayah Yori melakukan <i>primary labeling</i> dengan menyebut Yori sebagai ‘monster’ atau “babi”, yang kemudian mendorong Yori mengalami <i>secondary deviance</i> karena ia mulai meyakini dirinya ‘berpenyakit’ dan perlu ‘disembuhkan’.</p>	

Sumber: Olah Data Peneliti

**Tabel 5.** Analisis scene 6, sudut pandang Minato





Sumber: KlikFilm

**Penanda Konotasi (Signifier)**

Adegan memperlihatkan Yori memberikan makanan ringan kepada Minato saat mereka berada di ruang penyimpanan barang di sekolah. Dalam percakapan tersebut, Yori berbicara dengan nada santai dan tenang, sedangkan Minato terlihat canggung dan sedikit takut ketika menanggapi ucapannya. Yori: “*Aku belum menyentuhnya, jadi tak kotor.*”  
Minato: “*Menurutku mereka tak kotor.*”  
Yori: “*Kau mungkin tertular penyakitku.*”  
Minato: “*Penyakit apa?*”  
Yori: “*Aku sudah bilang.*”  
Minato: “*Itu kau, otaknya benar-benar otak babi?*”

**Petanda Denotasi (Signified)**

Menunjukkan interaksi dua anak, di mana Yori memperingatkan Minato bahwa dirinya membawa ‘penyakit’ yang bisa menular lewat makanan atau sentuhan. Minato merespons dengan ragu, ia menyangkal bahwa makanannya kotor tetapi tetap menanyakan kebenaran rumor tentang penyakit ‘otak babi’ yang dikaitkan dengan Yori.

**Penanda Konotasi (Signifier)**

Menunjukkan interaksi dua anak, di mana Yori memperingatkan Minato bahwa dirinya membawa ‘penyakit’ yang bisa menular lewat makanan atau sentuhan. Minato merespons dengan ragu, ia menyangkal bahwa makanannya kotor tetapi tetap menanyakan kebenaran rumor tentang penyakit ‘otak babi’ yang dikaitkan dengan Yori.

**Petanda Konotasi (Signified)**

Stigma sosial, prasangka, ketakutan akan kontaminasi

**Mitos**

Konsep *kegare* (穢丸) mengaitkan perbedaan dengan ketidaksucian yang harus dihindari. Prasangka bahwa Yori membawa ‘penyakit’ mencerminkan mitos budaya bahwa berdekatan dengan orang yang berbeda atau *liyan* (*the other*) dapat mencemari kenormalan diri sendiri. Menjaga jarak fisik dianggap sebagai upaya menjaga kesucian diri dari pengaruh yang dianggap menyimpang.

**Labelling**

Label 'otak babi' menciptakan stigma kuat yang membuat Minato meragukan apa yang ia lihat sendiri tentang Yori dan lebih percaya pada narasi negatif orang dewasa.

Sumber: Olah Data Peneliti

Film *Monster* (2023) diposisikan sebagai media komunikasi massa yang menyampaikan dan menyebarkan gambaran tentang prasangka serta siapa '*monster*' yang sesungguhnya kepada penonton. Sebagai produk media komunikasi massa, film ini sejalan dengan pengertian komunikasi massa, yaitu sebagai proses produksi dan penyebaran pesan kepada publik dengan bantuan teknologi (Syafrina, 2022). Dalam hal ini, film *Monster* (2023) berfungsi sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa yang memadukan visual, suara, dan narasi untuk menyampaikan gagasan dan pengalaman emosional kepada audiens dalam skala luas (Huda et al., 2023). Film ini tidak hanya menampilkan peristiwa di lingkungan sekolah dan keluarga, tetapi juga menunjukkan bagaimana guru, murid, orang tua, dan masyarakat saling memandang dan menilai satu sama lain. Melalui pilihan sudut pandang cerita yang berbeda-beda, pengulangan adegan dari perspektif tiap tokoh, dan penekanan pada reaksi orang dewasa terhadap isu yang muncul, penonton diajak untuk melihat kembali apakah sosok yang awalnya dianggap sebagai '*monster*' benar-benar layak menerima label tersebut, atau justru prasangka masyarakatlah yang menjadi '*monster*' utama dalam cerita.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis semiotika. Semiotika sendiri adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan masyarakat, baik yang punya arti jelas maupun yang mengandung makna tersirat, baik melalui penggunaan bahasa ataupun non bahasa (Hasibuan et al., 2020). Film *Monster* (2023) dianalisis menggunakan tiga tahapan semiotika Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, mitos. Barthes memiliki pandangan bahwa bahasa tidak hanya sekadar sistem tanda, melainkan juga cerminan dari asumsi-asumsi masyarakat dalam konteks budaya tertentu (Wibisono & Sari, 2021). Pada analisis ini, elemen-elemen seperti dialog, ekspresi tokoh, pilihan diksi, relasi antarkarakter, hingga cara institusi digambarkan akan dibaca sebagai tanda yang membentuk makna '*monster*' pada ketiga level tersebut. Denotasi dipahami sebagai makna yang paling nyata atau lugas pada tingkat signifikasi pertama, yaitu hubungan langsung antara penanda dan petanda (Wibisono & Sari, 2021).

Dalam penelitian ini, pada tingkat denotasi peneliti terlebih dahulu menjelaskan adegan sesuai dengan yang tampak di layar. Kemudian, pada tahap kedua, yaitu konotasi yang merupakan makna tambahan yang muncul akibat adanya asosiasi budaya, emosi, maupun ideologi (Wibisono & Sari, 2021). Pada tingkat konotasi, analisis ini mendalami dialog, ekspresi tokoh, dan situasi yang menyertai adegan untuk menafsirkan makna-makna tersirat yang tidak tampak pada level denotasi. Dan pada tahap terakhir, yaitu mitos, analisis tidak lagi berhenti pada makna tersirat, tetapi melihat bagaimana makna tersebut berkaitan dengan cara kebudayaan menjelaskan dan memahami realitas sosial tertentu (Wibisono & Sari, 2021). Dalam penelitian ini, pembacaan pada tingkat mitos digunakan untuk melihat bagaimana tanda-tanda yang muncul dalam film *Monster* (2023), seperti label '*monster*', konsep normalitas, dan perlakuan terhadap tokoh yang dianggap berbeda, berhubungan dengan nilai-nilai dominan dalam budaya Jepang, seperti *wa*, keseragaman, *tatemae-honne*, *mentsu*, serta peribahasa *deru kui wa utareru*.

Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa *'monster'* dalam film tidak merujuk pada individu seperti Minato atau Yori, melainkan pada kegagalan sistem sosial dan budaya yang kaku dalam melindungi mereka. Pelabelan *'monster'* muncul sebagai konsekuensi dari upaya masyarakat mempertahankan harmoni semu dengan menempatkan *liyan (the other)* sebagai pihak yang harus disingkirkan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes terhadap enam adegan dalam film *Monster* (2023), penelitian ini menemukan bahwa prasangka sebagai *'monster'* dalam film muncul melalui proses pemaknaan berlapis yang berjalan dari tingkat denotasi, konotasi, hingga mitos. Pada ranah denotasi, film menampilkan penggunaan istilah *'monster'* secara langsung dalam interaksi tokoh. Pada tingkat konotasi, istilah tersebut memperoleh makna sosial dan emosional melalui krisis identitas, dehumanisasi terhadap otoritas, prasangka institusional, kekerasan simbolik dalam keluarga, dan stigma antarteman. Sementara itu pada tingkat mitos, makna *'monster'* dipengaruhi oleh nilai budaya Jepang seperti *wa*, *tatemaie-honne*, *mentsu*, *kegare*, serta pepatah *deru kui wa utareru*, yang menjadikan perbedaan sebagai sesuatu yang dianggap mengganggu keteraturan. Dari keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa film *Monster* (2023) memperlihatkan bagaimana prasangka bekerja melalui tanda-tanda verbal, visual, dan kultural yang muncul pada tiga tingkat signifikasi. Pelabelan terjadi dari berbagai arah, anak terhadap diri sendiri, orang tua terhadap institusi, institusi terhadap orang tua, serta orang tua terhadap anak, dan seluruhnya berakar pada nilai budaya yang menempatkan keseragaman sebagai ukuran normalitas. Dengan demikian, *'monster'* dalam film ini sejatinya merujuk pada kegagalan sistem sosial dalam melindungi individu. Prasangka dan pelabelan *'monster'* muncul dari masyarakat yang kaku, yang memilih untuk menyingkirkan *liyan (the other)* demi mempertahankan harmoni sosial.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tarumanagara dan seluruh pihak yang terlibat atas dukungan, fasilitas, serta bantuan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

#### 6. Daftar Pustaka

- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74–86. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/JAISS>
- Cheryl, N. A., & Winduwati, S. (2025). Representasi Sikap Pantang Menyerah (Ganbaru): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu!! “The Dumpster Battle” 168 Representasi Sikap Pantang Menyerah (Ganbaru): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu!! “The Dumpster Battle.” *KONEKSI*, 9(1), 168–176. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi>
- Fauziyah, E., & Saihu, M. (2025). Metode Analisis Teks dan Implementasinya. *SAKOLA - Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 2(1). <https://rayyanjournal.com/index.php/sakola>

- Hasibuan, M. N. S., Hsb, E. R., Hanum, F., & Harahap, N. J. (2020). Kajian Semiotik Dalam Puisi Ketika Engkau Bersembahyang Karya Emha Ainun Najib. *Jurnal Education and Developmen*, 8(2). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED>
- Huda, A. S., Nafsika, S. S., & Salman. (2023). Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 5(1), 9–14. <https://ejournal.upi.edu/index.php/irama>
- Inshani, S. A., & Nasution, F. Z. (2023). Faktor Penyebab Munculnya Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Rumpun Ilmu Kesehatan*, 3(1), 70–86. <https://ejournal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JRIK>
- Syafrina, A. E. (2022). *Komunikasi Massa* (R. Kusumawati, Ed.). CV. Mega Press Nusantara. [www.megapress.co.id](http://www.megapress.co.id)
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi>
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43. <https://journal11.moestopo.ac.id/index.php/dinamika>