

**REPRESENTASI *NOT IN EDUCATION, EMPLOYMENT OR
TRAINING (NEET)* TOKOH RYOUHEI ARISU DALAM
DRAMA *ALICE IN BORDERLAND***

SKRIPSI

OLEH:

YASMIN AZZAHRA

188530106



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN IIMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 12/12/22

Access From (repository.uma.ac.id)12/12/22

**REPRESENTASI *NOT IN EDUCATION, EMPLOYMENT OR
TRAINING (NEET)* TOKOH RYOUHEI ARISU DALAM
DRAMA *ALICE IN BORDERLAND***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana di
Fakultas Isipol Universitas Medan Area



OLEH:

YASMIN AZZAHRA

188530106

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 12/12/22

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)12/12/22

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Penelitian : Representasi Not In Education, Employment or Training
(NEET) Tokoh Ryouhei Arisu dalam Drama Alice in
Borderland

Nama Mahasiswa : Yasmin Azzahra

NPM : 138530106

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh -
Ketua Pembimbing
Pembimbing I
Pembimbing II

Dr. Dedi Sahputra, MA **Ilma Saakinah Famsil, M.Comm**

Dekan
Dr. Edy Juliana Hasibuan, M.Si

Ketua Program Studi
Agnita Yolanda, B.Comm, M.Sc

Tanggal Lulus: 26 September 2022

LEMBAR PERNYATAAN

Saya dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1. Skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam skripsi ini, penulis kutip dari hasil karya tulis orang lain yang digunakan sebagai referensi dan pendukung dalam penulisan skripsi ini. Sumber dan kutipan tersebut telah penulis cantumkan sumbernya secara jelas sesuai dengan kaidah dan etika penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, saya bersedia untuk menerima sanksi-sanksi dengan peraturan yang berlaku apabila dikemudian hari ditemukan hasil plagiat di dalam skripsi ini.

Medan, Oktober 2022


Yasmin Azzahra
1885350106

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasmin Azzahra
NPM : 188530106
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Representasi Not in Education, Employment or Training (NEET) Tokoh Ryouhei Arisu dalam Drama Alice in Borderland* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Medan

Pada tanggal: Oktober 2022

Yang menyatakan:



(Yasmin Azzahra)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Representasi *Not in Education, Employment or Training (NEET)* Tokoh Ryouhei Arisu dalam Drama *Alice in Borderland*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi seseorang yang tidak dalam Pendidikan, tidak bekerja dan tidak dalam pelatihan (*NEET*) yang ditampilkan Ryouhei Arisu dalam drama *Alice in Borderland* yang ditayangkan *Netflix* pada Desember 2020. Teori yang digunakan di dalam penelitian ini adalah teori representasi dari John Fiske yang dibagi ke dalam tiga level, yaitu: level realitas, level representasi dan level ideologi. Untuk mendapat informasi mengenai *NEET*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan *NEET* dan pegawai Dinas Sosial melalui *whatsapp*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi *NEET* adalah tingkat pendidikan yang rendah yang menyebabkan penarikan diri dari sosial. *NEET* juga biasanya berasal dari keluarga yang tinggal di daerah perkotaan. Karakteristik seorang *NEET* adalah orang yang menghabiskan waktunya dengan hal yang tidak bermanfaat, tidak mau bekerja dan mencari pekerjaan, menjadi parasit untuk orang lain, dan anti sosial. Drama *Alice in Borderland* tidak hanya menceritakan tentang Arisu yang seorang *NEET* tetapi juga menampilkan bagaimana seorang *NEET* keluar dari zona nyamannya dan berusaha untuk mengaktualisasikan diri.

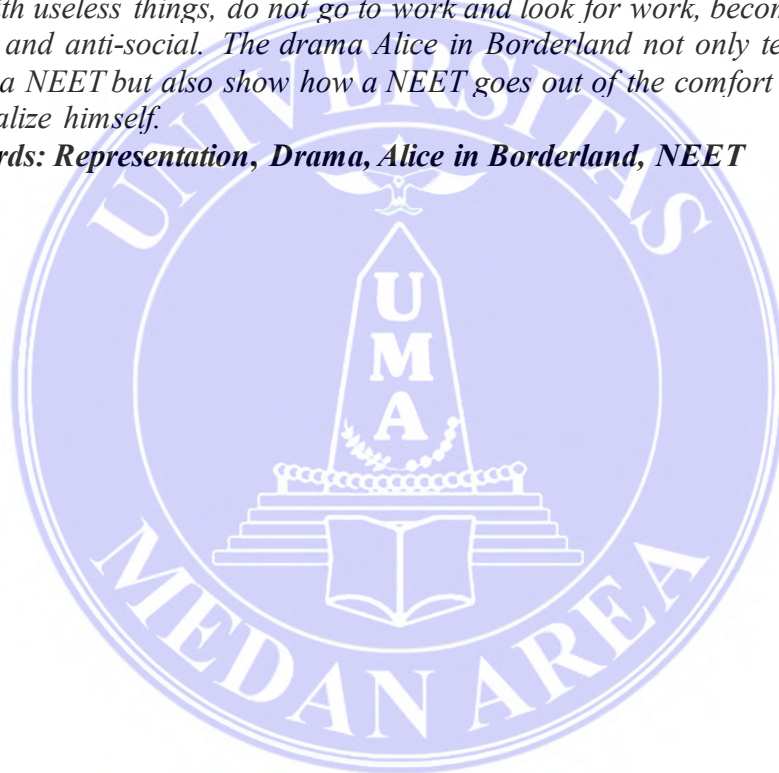
Kata Kunci: Representasi, Drama, *Alice in Borderland*, *NEET*



ABSTRACT

This research is entitled Representation of Not in Education, Employment or Training (NEET) of Ryouhei Arisu in Drama Alice in Borderland. This study figure out how the representation of the one not it education, employment or training (NEET) whom displayed by Ryouhei Arisu in the drama Alice in Borderland aired on Netflix in December 2020. The theory used in this study is the representation theory of John Fiske which is divided into three levels: the level of reality, the level of representation and the level of ideological. For researchers to get information about NEET, observations and interviews with NEET and with an employee of the Social Department by WhatsApp. The results showed that the factor NEET was the low rates of education which led to social withdrawal. NEETs also usually come from family lived in city. The characteristics of a NEET are people who are spent time with useless things, do not go to work and look for work, become parasite for others, and anti-social. The drama Alice in Borderland not only tell about Arisu who is a NEET but also show how a NEET goes out of the comfort zone and tried to actualize himself.

Keywords: Representation, Drama, Alice in Borderland, NEET



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Yasmin Azzahra lahir di Medan, 14 Februari 2000. Penulis merupakan anak dari Bapak Heri dan Ibu Jamaliah. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis menyelesaikan masa sekolahnya di SMK PAB 1 Helvetia pada tahun 2018 dengan kejuruan Multimedia. Penulis kemudian menjadi mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Utara (BNNP Sumut).



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat serta hidayat kepada penulis hingga menyelesaikan penelitian yang berjudul “Representasi *Not in Education, Employment or Training (NEET)* Tokoh Ryouhei Arisu dalam Drama *Alice in Borderland*” yang merupakan syarat untuk mendapat gelar sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Penelitian ini memiliki kekurangan dan kesalahan dari sisi tulisan, tata bahasa dan analisa yang ada di dalamnya. Oleh karenanya, peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun agar penelitian ini menjadi lebih baik lagi. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayah, Bunda, Dimas serta Kia selaku keluarga yang memberi dukungan materiil dan non materiil kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc sebagai Rektor Universitas Medan Area.
3. Ibu Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si, sebagai Dekan FISIPOL UMA.
4. Ibu Agnita Yolanda, B.Comm, M.sc sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIPOL UMA.
5. Bapak Dr. Dedi Sahputra, MA sebagai Dosen Pembimbing I, Ibu Ilma Saakinah Tamsil, M.Comm sebagai Dosen Pembimbing II dan Bapak Khairullah, S.I.Kom., M.I.Kom sebagai Sekretaris.
6. Seluruh Ibu/Bapak Dosen dan Staff FISIPOL UMA.

7. Teruntuk teman-teman angkatan Ilmu Komunikasi Stambuk 18. Teruntuk Moel, yang telah mengenalkan ke dunia *Jejepangan*. Untuk semua lingkaran pertemanan yang telah memberikan semangat, tempat keluh kesah dan mengajak bersenang-senang untuk menghilangkan penat. Untuk teman-teman yang dikenal melalui aplikasi *chat* dan *game* yang telah mengisi waktu luang. Untuk Coco Melon yang mengisi seperempat hari saya.
8. *One OK Rock*, *Stray Kidz* dan Yamazaki Kento yang sudah menemani selama proses penulisan penelitian ini. Karya-karya kalian selalu menjadi penyemangat saya. *I hope, one day I'll be the part of you, guys. As a fan and as a crew.*
9. Terakhir, untuk saya sendiri. *Look how far you made it, the pain you can't escape it. Sacrifice but it's worth the price.*

Peneliti memohon maaf dengan segala kekurangan dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini berguna untuk masyarakat luas. Demikian yang dapat disampaikan, Peneliti ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Januari 2022



Yasmin Azzahra

188530106

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	
<i>ABSTRACT</i>	
RIWAYAT HIDUP.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Representasi.....	7
B. <i>NEET</i>	8
C. Komunikasi Massa.....	11
D. Media Massa.....	12
E. Film.....	13
F. <i>Series Drama</i>	14
G. Psikologi Komunikasi.....	15
H. Teori Semiotika John Fiske.....	16
I. Penelitian Terdahulu.....	19
J. Kerangka Konsep.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Metodologi Penelitian.....	24
B. Kriteria Informan.....	24
C. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
D. Instrumen Penelitian.....	26
E. Teknik Analisis Data.....	26
F. Uji Keabsahan Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29

A. Representasi <i>NEET</i> Tokoh Ryouhei Arisu dalam <i>Drama Alice in Borderland</i>	29
B. Pesan Dalam Drama <i>Alice in Borderland</i>	53
BAB V_SIMPULAN DAN SARAN	60
A. SIMPULAN	60
B. SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 2 Jenis Kartu	30
Tabel 3 Faktor NEET	34
Tabel 4 Faktor NEET	36
Tabel 5 Type NEET	39
Tabel 6 Karakteristik NEET	40
Tabel 7 Karaktristik NEET	44
Tabel 8 Karakteristik NEET	46
Tabel 9 Karakteristik NEET	50
Tabel 10 Safety Needs.....	56
Tabel 11 Social Needs.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alice in Borderland	2
Gambar 2 Kartu Keriting.....	29
Gambar 3 Kartu Sekop.....	30
Gambar 4 Kartu Hati.....	30
Gambar 5 Kartu Wajik	30
Gambar 6 Chota, Arisu dan Karube.....	32
Gambar 7 Arisu dan Usagi	32
Gambar 8 Arisu dan Hajime.....	34
Gambar 9 Ekspresi Arisu	34
Gambar 10 Bingkai Foto	34
Gambar 11 Hajime	36
Gambar 12 Ayah Arisu	36
Gambar 13 Ruang Tamu	36
Gambar 14 Arisu	38
Gambar 15 Koleksi Game	38
Gambar 16 Koleksi Buku	38
Gambar 17 Arisu dan Hajime.....	38
Gambar 18 Chota dan Shibuki	39
Gambar 19 Arisu	40
Gambar 20 Mata Arisu	40
Gambar 21 Tangan Arisu	40
Gambar 22 Arisu	41
Gambar 23 Arisu	43
Gambar 24 Arisu dan Hajime.....	43
Gambar 25 Arisu dan Hajime.....	43
Gambar 26 Arisu	43
Gambar 27 Arisu	46
Gambar 28 Hajime	46
Gambar 29 Arisu dan Ayahnya.....	46
Gambar 30 Arisu	48
Gambar 31 Layar Handphone	49
Gambar 32 Arisu di jalan raya	49
Gambar 33 Hatter.....	50
Gambar 34 Arisu	50
Gambar 35 Arisu	50
Gambar 36 Hierarki Kebutuhan	53
Gambar 37 Ann	55
Gambar 38 Hatter.....	55
Gambar 39 Suasana Beach	55
Gambar 40 Ann dan Arisu	56
Gambar 41 Hatter.....	56
Gambar 42 Next Stage	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bersama NEET	66
Lampiran 2 Wawancara dengan Informan 1	66
Lampiran 3 Wawancara dengan Informan 1	66
Lampiran 4 Wawancara dengan Informan 2	67
Lampiran 5 Wawancara dengan Informan 2	67
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	68



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Drama adalah karya sastra yang dimainkan oleh para pemeran. Drama diambil dari Bahasa Yunani “*draomai*” yang berarti berlaku. Jadi, drama dimaknai sebagai perlakuan atau tindakan. Secara umum, drama adalah karya sastra berupa susunan dialog yang diperankan oleh pemeran. Dulunya, drama dipentaskan di atas panggung dengan properti dan musik yang sudah disesuaikan. Seiring perkembangannya waktu, drama beralih menjadi tayangan yang dapat dinikmati melalui layar kaca. Drama telah menjadi salah satu media hiburan masyarakat di berbagai belahan dunia. Mulai dari remaja hingga dewasa bisa duduk berjam-jam di depan layar untuk mengikuti sebuah alur cerita yang dihadirkan drama. Dengan adanya internet, drama dapat diakses melalui *gadget* di berbagai situs-situs *streaming online* seperti *Netflix* dan *VIU*. Biasanya, drama terdiri dari 8 sampai dengan 16 episode dengan durasi kurang lebih 60 menit.

Alice in borderland adalah salah satu drama yang ditayangkan oleh *Netflix*. Sebelum diadaptasi oleh *Netflix*, *Alice in Borderland* adalah *series manga* yang memiliki 18 *volume* dan 64 *chapter* yang kemudian diadaptasi menjadi *anime*. *Alice in Borderland* memiliki 8 episode dengan durasi kurang dari 60 menit. Drama ini bergenre *action* dan *adventure*. *Alice in borderland* berisi permainan berbahaya yang ditandai dengan sebuah kartu remi yang menandakan jenis dan tingkat kesusahan game. Kartu-kartu remi kemudian akan dikumpulkan untuk memecahkan teka-teki yang menyelimuti dunia yang mereka tempati. Hal inilah

yang membedakan *Alice in Borderland* dengan film dan drama yang bertema *survival game* seperti *Squid Game* yang tayang pada November 2021. *Squid Game* menceritakan bagaimana permainan anak-anak dimainkan kembali oleh orang dewasa dengan taruhan uang dan nyawa untuk menyenangkan para VIP. *Alice in Borderland* tayang pada 10 Desember 2020 dan sudah menyelesaikan musim pertamanya. *Netflix* memastikan *season* baru dari *Alice in Borderland* akan tayang pada Desember 2022.



Gambar 1 Alice in Borderland

Drama ini memenangkan *Asian Academy Creative Award* untuk kategori Sutradara, Sinematografi dan Efek Visual Terbaik. *Trailer Alice in Borderland* yang diunggah di akun *youtube Netflix* ditonton sebanyak 5,2 juta dan disukai 112 ribu pengguna *youtube*. *Alice in Borderland* mendapat rating 8,2 bintang di situs *Netflix*. Drama ini mengangkat tema *survival game* dengan tokoh utama Ryouhei Arisu, seorang *NEET* yang harus bisa bertahan dalam dunia *parallel* dan berbagai *game* untuk tetap bertahan hidup.

NEET adalah istilah muncul di Inggris pada tahun 1990 yang merujuk pada seseorang yang tidak dalam pendidikan, tidak dalam pelatihan, tidak bekerja dan tidak mencari pekerjaan, atau sedang menjalani rumah tangga. Istilah ini kemudian

menyebarkan dan memasuki wilayah Jepang pada tahun 1997 bersamaan dengan krisis moneter yang melanda Jepang. Remaja usia produktif (15 hingga 24 tahun) rentan menjadi *NEET*. Pasalnya, remaja pada usia ini mengalami masa pengalihan dari remaja menjadi dewasa. Remaja yang sudah lulus dari sekolah menengah atas bingung untuk melanjutkan kuliah, bekerja atau menikah. Pada akhirnya, banyak remaja menjadi *NEET* karena tidak memiliki tujuan hidup.

Pandemi yang melanda seluruh negara di dunia membuat tingkat *NEET* meningkat. *Organisation For Economic Co-Operation and Development (OECD)* menyatakan bahwa 22 juta pekerjaan di dunia hilang akibat pandemi sejak dua tahun lalu. OECD mencatat bahwa pandemi telah membuat 3 juta orang yang lulus gagal mendapat pekerjaan. Ini merupakan jumlah yang besar dan membalikkan tren dalam 10 tahun terakhir. Mereka menyatakan pandemi juga menurunkan penghasilan pekerja (CNNIndonesia, 2021) Di Jepang, lebih dari 610 ribu orang terindikasi *NEET* (Tribunnews, 2019). Di Indonesia, pada Agustus 2020 tingkat *NEET* mencapai 7,07 persen. Hal ini diperparah dengan adanya bonus demografi yaitu kondisi struktur umur penduduk akibat adanya proses transisi demografi (penurunan angka kematian dan angka kelahiran). Pada Agustus 2020, tingkat *NEET* di Indonesia mencapai 7,07 persen. Sementara itu, tingkat *NEET* di Sumatera Utara pada Agustus 2020 berjumlah 6,91 persen. Seiring berjalannya waktu, tingkat pengangguran mulai menurun. Badan Pusat Statistik mencatat bahwa jumlah pengangguran di Indonesia lebih dari 9,1 juta orang per Agustus 2021. Angka ini turun sekitar 670.000 orang dari posisi per Agustus 2020 yang mencapai 9,7 juta orang.

NEET dipengaruhi oleh banyak faktor seperti jenis kelamin, status kesehatan, status pernikahan dan hal-hal yang lain. *NEET* juga banyak disebabkan oleh kurangnya kualifikasi pendidikan serta pengalaman ditambah lagi kurangnya lapangan pekerjaan membuat *NEET* semakin menjamur di Indonesia. *NEET* menjadi masalah sosial karena dikhawatirkan akan menjadi ancaman karena akan memberikan dampak negatif di bidang sosial maupun bidang ekonomi. Seorang *NEET* menggantungkan hidupnya pada anggota keluarga yang bekerja. Hal ini tentu merusak sistem tatanan keluarga karena seorang remaja yang harusnya produktif menjadi tanggungan keluarga. Di Indonesia, masyarakat mengharuskan seorang laki-laki bekerja. Mereka dituntut sebagai penanggung jawab dan penerus perekonomian keluarga. Seorang laki-laki yang tidak bekerja akan dicap sebagai beban dan menerima berbagai hinaan dari keluarga dan orang-orang di sekitarnya. Belakangan ini, muncul istilah *Neo-NEETs*. *Neo NEET* adalah orang-orang yang menolak menyesuaikan diri dengan gaya hidup dan budaya kerja yang ada di Jepang tetapi mereka memiliki penghasilan. (Japan Today, 2022)

Representasi adalah sebuah konsep dalam pikiran yang berkaitan dengan pesan terhadap sebuah objek yang diinformasikan melalui bahasa. Representasi adalah bagaimana sebuah objek ditampilkan (Eriyanto, 2012:113). Penelitian ini akan menggunakan teori Representasi dari John Fiske. Fiske dalam *Television Culture: Popular Pleasures and Politics* (2001:4) membagi representasi ke dalam tiga level. Yang pertama, level realitas adalah sebuah benda diartikan sebagai benda itu sendiri. Gambar mobil diartikan sebagai mobil. Yang kedua, level representasi adalah kode-kode sosial. Gambar mobil dapat diartikan sebagai kejantanan dan kebebasan. Dan yang terakhir, level ideologi adalah bagaimana realita dan

representasi saling berhubungan sehingga menciptakan kode ideologi. Gambar mobil akan menciptakan ideologi *masculinity* dan *freedom*.

Penelitian ini membahas representasi *NEET* tokoh utama dalam drama *Alice in Borderland* yaitu Ryouhei Arisu yang diperankan oleh Yamazaki Kento. Arisu, sebagai seorang laki-laki dengan usia produktif tentunya harus bekerja sebagai bentuk tanggung jawab atas dirinya sendiri. *Alice in Borderland* berfokus kepada Ryouhei Arisu yang seorang *NEET* harus berjuang melewati berbagai permainan mematikan untuk bertahan hidup. Dengan gaya hidup Arisu sebagai *NEET* dan berbagai masalah yang dihadapi karakter utama, menjadikan peneliti tertarik untuk membahas representasi *NEET* dari tokoh Ryouhei Arisu. Diantara *manga* dan drama, penulis hanya akan menggunakan drama *Alice in Borderland* sebagai objek yang akan diteliti. Hal ini dikarenakan alur cerita dari drama *Alice in Borderland* lebih nyata dibandingkan versi *manganya*.

B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian ini adalah bagaimana tokoh utama drama *Alice in Borderland* yaitu Ryouhei Arisu yang menjalani kehidupannya sebagai *NEET* dan harus *survive* di dalam dunia *parallel* dengan lingkungan dan kehidupan yang baru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah representasi *NEET* tokoh Ryouhei Arisu dalam drama *Alice in Borderland*?
2. Apa sajakah pesan yang terkandung dalam drama *Alice in Borderland*?

D. Tujuan Penelitian

Sehingga tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui representasi *NEET* tokoh Ryouhei Arisu yang ada di dalam drama *Alice in Borderland*.
2. Untuk mengetahui pesan yang terdapat dalam drama *Alice in Borderland*.

E. Manfaat Penelitian

Maka, penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian terkait serta berkontribusi untuk perkembangan ilmu komunikasi.

2. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai masalah sosial *NEET*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan referensi yang baru untuk dunia akademik, mengenai representasi *NEET* yang dikaji menggunakan teori representasi John Fiske.

3. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai *NEET* dan memberikan solusi untuk menangani masalah *NEET* di Indonesia.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Representasi

Hall (2003:15) representasi adalah praktek yang mempresentasikan kebudayaan yang menyangkut pengalaman pribadi. Untuk dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika saling berbagi pengalaman, kode-kode, berbicara dengan bahasa dan konsep yang sama. Representasi melalui dua proses yaitu: proses yang pertama adalah representasi mental, yaitu konsep mengenai sesuatu yang ada dalam pikiran manusia. Representasi mental adalah sesuatu yang abstrak. Proses yang kedua disebut dengan representasi bahasa, yaitu cara untuk menerjemahkan konsep abstrak yang ada di dalam pikiran agar menghubungkan konsep dan ide mengenai tanda, kode dan simbol.

Representasi merupakan konsep dalam fikiran manusia yang berhubungan dengan makna atau pesan terhadap suatu objek yang kemudian dikomunikasikan melalui bahasa. Menurut Eriyanto (2012:113) representasi adalah bagaimana sebuah objek atau realitas ditampilkan. Merepresentasikan suatu adalah bagaimana mendeskripsikannya, memunculkan gambaran atau imajinasi, menempatkan kemiripan dari objek dalam pikiran dan indera manusia. Representasi adalah apa yang ditampilkan media dapat menggambarkan apa yang dianggap penting oleh publik. Dalam representasi, kepentingan publik akan mempengaruhi apa yang ditampilkan media. Hal ini menunjukkan terjadinya representasi antara fenomena yang terjadi pada publik dan apa yang ditayangkan media.

B. *NEET*

NEET adalah *Not in Education, Employment or Training*. *NEET* adalah seseorang yang tidak dalam pendidikan, pekerjaan ataupun pelatihan. Menurut data, tingkat *NEET* di Indonesia melonjak naik dikarenakan dengan adanya bonus demografi dan pandemi yang melanda Indonesia. Pada Februari 2020 tingkat *NEET* sebanyak 4,94 yang mengalami peningkatan pada Agustus 2020 menjadi sebanyak 7,07 persen. Ada banyak kondisi yang menyebabkan seseorang menjadi *NEET*, misalnya seperti yang terjadi saat ini yaitu pandemi. Faktor lain yang mempengaruhi adalah status pernikahan, pendidikan orang tua dan disabilitas mempengaruhi status *NEET* Indonesia pada tahun 2017. Perempuan yang telah menikah memiliki kecenderungan yang besar untuk menjadi *NEET*. Selain itu, remaja dengan orang tua berpendidikan SMP memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk menjadi *NEET* dibanding orangtua dengan pendidikan SMA keatas. Kemudian, usia remaja yang mengalami disabilitas memiliki kecenderungan menjadi *NEET* dibandingkan dengan remaja yang tidak disabilitas. (Diah Novita Sari, Irdan Ahmad, 2021)

NEET juga didasari oleh sebuah fenomena yang disebut dengan *social withdrawal*. Menurut (Tamaki, 2013:24) *social withdrawal* adalah kondisi yang dialami oleh seseorang di usia akhir 20-an yang membuat mengurung diri mereka dirumah dan tidak berpartisipasi dalam masyarakat selama enam bulan atau lebih, tetapi mereka tidak mempunyai masalah psikologis sebagai sumber utama masalahnya. Adapun faktor yang membuat seseorang mengalami *social withdrawal*, yaitu: masalah remaja. Penarikan sosial merupakan masalah yang muncul dari dalam pikiran. Kata lainnya, hal ini berbeda dari penderitaan dan

penyakit mental lainnya yang muncul sebagai struktur otak itu sendiri. Penarikan sosial berakar dari pikiran remaja, tidak peduli berapapun umurnya. Pada umumnya, penarikan sosial muncul dari kegagalan pada saat pengembangan karakter menjadi dewasa. Masalah remaja ini meliputi: putus sekolah, *anthropophobia* (ketakutan akan orang lain), *insomnia*, kekerasan di rumah, penganiayaan, depresi, *suicidal thoughts*, terlalu banyak makan dan terlalu sedikit makan, dan masalah lainnya. Adapun hal-hal psikologi yang menyebabkan penarikan sosial biasanya muncul dari masa sekolah, misalnya patah hati, nilai yang buruk, gagal ujian, *bully* dan lain-lain.

Fenomena *NEET* biasanya dialami oleh orang-orang dengan usia produktif yaitu 15 hingga 40 tahun. Tamaki, (2013:19-21) *NEET* dibagi menjadi empat tipe, yaitu:

1. *Yankee Kata* (tipe *Yankee*)

Yankee adalah orang yang lebih memilih bersenang-senang dibandingkan bekerja. *Yankee* biasanya menghabiskan waktunya dengan bermain *game* dan berkumpul bersama teman-temannya. Tipe ini bergantung kepada orang tuanya yang berada.

2. *Hikikomori Kata* (tipe Penyendiri)

Hikikomori adalah orang yang mengurung diri di kamar dan menghindari sosialisasi dengan lingkungan luar. *NEET* ini menghabiskan waktunya dengan bermain *game* atau berselancar di dunia maya. Tak jarang, *NEET* tipe ini mengakhiri hidupnya sendiri karena lelah dengan kehidupannya.

3. *Tachisukmu Kata* (tipe Ragu)

NEET tipe ketiga adalah seseorang yang masih memikirkan soal pekerjaan dan bimbang dengan bagaimana nasibnya di masa depan. Tipe ini adalah orang yang telah lulus dari perguruan tinggi.

4. *Tsumazuki Kata* (tipe Gagal)

Yang terakhir adalah *NEET* yang pernah membuka usaha dan menjalankan bisnis namun mengalami kegagalan sehingga menjadi trauma dan tidak mencoba bangkit kembali.

Neo NEET adalah orang-orang yang menjadi *NEET* namun memiliki penghasilan melalui internet. Mereka memiliki penghasilan dengan menjadi *influencer*, *youtuber*, ataupun *endorsement*. *Neo NEET* juga mendapatkan *passive income* melalui iklan *website* atau berinvestasi di *real estate* atau *cryptocurrency*. *Cryptocurrency* disimpan dalam aplikasi dompet digital khusus *cryptocurrency* seperti Pintu, Pluang dan Indodax. *Cryptocurrency* dapat digunakan sebagai transaksi jual beli. Ada beberapa jenis *cryptocurrency* seperti *BitCoin* dan *DogeCoin*. Ada beberapa cara untuk mendapatkan *cryptocurrency* seperti transaksi di *digital market* yang tersedia, melakukan *mining* (menambang) ataupun mengikuti *Airdrop* (*airdrop* adalah *give away* dengan hadiah *cryptocurrency*). Yang membedakan *NEET* dengan *Neo NEET* adalah mereka menolak untuk terikat dengan sebuah pekerjaan. Dalam masyarakat Jepang, *Neo NEET* seringkali dianggap sebelah mata karena gaya kerja yang tidak memiliki struktur dan tidak memberi kredibilitas sosial dengan pengusaha yang

bekerja sepanjang hari, berkomitmen pada tujuan perusahaan dan membayar pajak secara teratur. (Japan Today, 2022)

Adapun karakteristik *NEET* Kosugi, (2006:4-5) yaitu:

1. Tidak mau bekerja dan tidak mencari pekerjaan.
2. Berusia produktif (15-40 tahun)
3. Tidak berketerampilan khusus dan tidak belajar keterampilan baru
4. Malas dan tidak berusaha
5. Menjadi parasit untuk orang lain
6. Antisosial dan tidak memiliki banyak teman.
7. Kesehariannya diisi dengan hal-hal tidak bermanfaat

C. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan secara serentak melalui media dengan tidak langsung dan satu arah. Devito, (2011:505) menyatakan bahwa komunikasi massa memusatkan perhatian pada unsur-unsur komunikasi dan operasional media massa. Unsur-unsurnya adalah sumber, khalayak, pesan, proses dan konteks. Untuk memproses pesan dalam komunikasi massa, membutuhkan tim agar pesan tersampaikan secara serentak. Sumber komunikasi massa adalah pihak yang membagikan pesan. Komunikasi akan efektif jika komunikator dapat menyampaikan pesan secara jelas dan singkat kepada khalayak yang kemudian menciptakan perubahan tertentu sesuai yang diinginkan sumbernya. Khalayak adalah tujuan penyampaian pesan *mass media*. Khalayak terdiri atas individu dan kelompok berbeda yang tersebar luas di seluruh belahan dunia. Untuk mencapai komunikasi massa yang efektif, komunikator dan

komunikasi harus mempunyai dua faktor yang sama yaitu *experience* dan *reference*. (Werner J. Severin & James W. Tankard Jr, 2011:71) Pesan adalah tanda-tanda yang mengandung makna. Pesan dalam bentuk tanda-tanda tersebut dikelompokkan sebagai indeks, ikon dan simbol. Tidak ada batasan untuk mengikuti pesan media massa. Dalam sistem komunikasi massa, proses penyampaian pesan bersifat satu arah.

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang menggunakan media massa sebagai penyampaian pesan. Media merupakan hal yang membedakan komunikasi massa dengan komunikasi lainnya. Pesan dalam komunikasi massa disampaikan secara serentak untuk orang-orang yang tidak tinggal di sebuah tempat yang sama. Komunikasi massa ditujukan kepada khalayak yang beragam dan anonim melalui media sehingga pesan diterima serentak dan cepat.

D. Media Massa

Media massa adalah media komunikasi yang memiliki skala luas. Media massa tidak menunjukkan batasan dengan hadirnya 'media baru' (*new media*) seperti internet. *New media* tumbuh secara signifikan namun tidak menghilangkan media yang sudah ada. McQuail, (2011:4) memaparkan bahwa media massa mampu menjangkau massa yang tersebar luas, bersifat *public* dan memberikan popularitas kepada siapa saja yang tampil di media. Karakteristik media memberikan efek untuk budaya dan politik masyarakat. Media massa menjadi penting dalam demokrasi dengan memberikan wadah untuk informasi dan pendapat. Media massa penting dalam budaya karena dapat menentukan definisi

terhadap sebuah fenomena dan memberikan gambaran realita sosial. Media massa menyajikan hiburan dan lingkungan budaya bagi publik.

Media massa dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Media lisan dan tulisan.

Media ini berupa ungkapan atas budaya yang dituangkan diatas kertas.

Media ini menjadi awal komunikasi tanpa tatap muka.

2. Media cetak

Penemuan mesin cetak adalah awal kemunculan media cetak. Media cetak memungkinkan untuk membuat salinan majalah, novel, pengumuman dan lainnya dalam jumlah besar. McLuhan, (2001:345) menyatakan akibat dari era cetak adalah mendorong masyarakat yang individualis. Hasil cetak dapat berupa buku, sehingga dipindahkan dan dapat dibaca secara pribadi sehingga membuat orang-orang menjadi terisolasi dari lingkungan.

3. Media elektronik

Media elektronik membawa manusia kepada situasi komunikasi lisan yang cepat dan singkat sehingga menjadi komunikasi efektif. Di era ini, manusia berbicara melalui radio, televisi, foto, telepon blog dan lain-lain. Media elektronik memungkinkan berbagai komunitas di dunia saling terhubung. Kehadiran teknologi telah menghilangkan jarak antar manusia yang menghadirkan peluang untuk mengevaluasi bagaimana media memberi pengaruh kepada masyarakat.

E. Film

Film adalah media komunikasi massa yang menyampaikan pesan melalui audio dan video, teknologi kamera dan *editing* serta warna. Unsur-unsur tersebut

kemudian dikemas dengan sebuah cerita yang mengandung pesan kepada penonton. Film menyampaikan pesan melalui audio dan video yang mempermudah penonton menikmati cerita dan menangkap makna tersembunyi dari film yang mereka tonton. Effendy (2008:239), film merupakan hasil dari budaya dan alat ekspresi seni. Film merupakan gabungan dari teknologi seperti fotografi dan rekaman suara serta gabungan kesenian seperti seni teater dan seni musik. Film mengolah audio dan video mendekati kenyataan sehingga membuat penonton merasa ikut serta dalam film yang ditonton.

Film dibagi menjadi dua kelompok dasar, yaitu film non cerita dan film cerita. Film non cerita adalah film yang diadaptasi dari kisah nyata sebagai subjeknya. Film non cerita yaitu film faktual dan film dokumenter. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan naskah dan dimainkan oleh pemerannya. Film cerita memiliki banyak jenis seperti film horror, film komedi, film drama dan lain-lain.

F. *Series* Drama

Drama adalah cerita dengan konflik manusia yang dikemas dalam bentuk dialog yang ditampilkan di atas pentas dengan percakapan dan *action*. Drama adalah karya audio visual yang menggunakan televisi ataupun situs daring sebagai medianya. Drama berisi cerita menarik yang diambil dari kisah fiksi dan kisah nyata. Penyajian drama diberikan unsur dramatis agar penonton merasa emosi terhadap cerita yang ada di dalam drama. Drama biasanya berdurasi dari 30 hingga 60 menit. Drama juga dibagi menjadi episode-episode yang tayang sesuai dengan jadwal. Biasanya, drama memiliki 1 sampai 16 episode.

Unsur-unsur drama adalah tema atau ide pokok, alur, tokoh, watak, latar dan amanat. Dalam *series* drama, terdapat banyak *genre* yang menarik untuk ditonton salah satunya adalah *action*. *Alice in Borderland* mengambil tema *survival game* yang merupakan salah satu bagian dari *genre action*. *Survival game* berlatar di dunia terbuka yang memungkinkan pemain untuk bertemu pemain lainnya. Pemain memulai dengan sedikit alat dan diharuskan untuk mengumpulkan senjata, tempat berlindung dan sumber daya untuk memenangkan permainan.

G. Psikologi Komunikasi

Psikologi komunikasi adalah ilmu yang menguraikan, memprediksi, dan mengendalikan peristiwa mental dan *behavioral* dalam komunikasi. Menurut Fisher, peristiwa mental adalah *internal meditation of stimull* sebagai akibat berlangsungnya komunikasi. Sedangkan peristiwa *behavioral* adalah segala hal yang nampak ketika individu sedang berinteraksi. Psikologi memandang komunikasi sebagai proses penyampaian stimulus dari panca indera ke otak. Proses penerimaan dan pengolahan informasi inilah yang memengaruhi berbagai sistem dalam diri individu dan di antara individu (Rakhmat, 2011) Psikologi menganalisa seluruh komponen yang terlibat dalam proses komunikasi.

Abraham Maslow adalah seorang psikologis yang berkontribusi dalam perkembangan psikologi manusia yang menunjukkan kebutuhan manusia dan motivasi manusia di lingkungan yang berubah-ubah. Abraham Maslow adalah orang yang menemukan teori kebutuhan manusia yang populer dengan sebutan *Maslow Hierarchy*. Teori ini membahas tentang lima kebutuhan manusia yaitu:

Physiological Needs, Safety Needs, Social Needs, Esteem Needs and Self Actualization Needs. (Dr. E. O. Aruma and Dr. Melvins Enwuvesi Hanachor, 2017)

Physiological Needs adalah kebutuhan fisiologi. Kebutuhan ini terdiri dari kebutuhan-kebutuhan fisik yaitu sandang, pangan, papan. *Safety Needs* adalah kebutuhan akan keamanan. Kebutuhan ini melibatkan keamanan fisik dan keamanan mental, seperti perlindungan dari kriminalitas, terorisme, penyakit, bencana alam dan lain-lain serta keamanan secara mental seperti bebas dari stress dan depresi. *Social Needs* adalah kebutuhan untuk diakui oleh lingkungan sekitarnya. Misalnya keinginan untuk berteman dan bersosialisasi dalam lingkungan sekitar. *Esteem Needs* adalah kebutuhan rasa sayang dan dihargai. Kebutuhan ini adalah kebutuhan egonya. *Self actualization* adalah aktualisasi diri setelah semua kebutuhan terpenuhi. Hierarki Kebutuhan yang diusung oleh Abraham Maslow digunakan sebagai metode untuk menilai kebutuhan manusia di komunitas sosial yang harus memenuhi kebutuhan dasarnya sebagai manusia sebelum bertemu dengan orang lain di masyarakat.

H. Teori Semiotika John Fiske

Semiotika adalah studi mengenai *signs* dan *symbol* yang merupakan salah satu tradisi dalam komunikasi. Semiotika mencakup teori mengenai tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan dan lainnya. Studi semiotika tidak hanya membuka cara untuk mempelajari komunikasi, namun memberikan efek terhadap perspektif teori komunikasi. Semiotika adalah tanda yang diartikan sebagai stimulus yang mengacu pada bukan dirinya sendiri (*a stimulus designating something other than itself*). Pesan penting dalam komunikasi dan tanda mengacu

pada sesuatu lain. Pesan adalah hubungan antara objek atau ide dengan tanda. Konsep ini bersatu dalam berbagai teori komunikasi yang memperhatikan simbol, bahasa serta nonverbal.

Teori-teori menjelaskan bagaimana tanda dihubungkan dengan makna dan diorganisasikan yang disebut dengan semiotika. Tanda diperlukan untuk menyusun dan menyampaikan pesan. Tanpa memahami teori tanda, maka pesan yang disampaikan akan menjadi bias dan tidak tersampaikan kepada komunikan. Representasi merujuk bagaimana seseorang, kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan media. Representasi adalah cara penggambaran seseorang atau pandangan tertentu. Fiske dalam *Television Culture: Popular Pleasures and Politics* (2001:4) membagi representasi dalam tiga level:

1. Level Realitas.

Level ini adalah bagaimana sebuah tanda ditampilkan sebagaimana tanda itu sendiri. Misalnya, dalam sebuah tayangan televisi, ada sebuah mobil merah yang melaju berarti adalah sebuah mobil berwarna merah yang melaju. Terdapat beberapa simbol yang menggambarkan apa yang ditampilkan di televisi:

- a. Penampilan (*Appereance*) adalah keseluruhan tampilan fisik yang ditampilkan.
- b. Kostum (*Costume*) adalah segala sesuatu yang dikenakan oleh aktor atau aktris yang tampil di depan layar kaca. Misalnya seperti baju, rok, celana, sepatu hingga aksesoris.

- c. Tata Rias (*Make Up*) adalah bagaimana tokoh yang ditampilkan melalui sentuhan make up yang kemudian disesuaikan dengan karakter dan kostum yang dipakai.
- d. Lingkungan (*Environment*) adalah kondisi lingkungan sekitar.
- e. Perilaku (*Behavior*) adalah aksi dan reaksi tokoh yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.
- f. Bahasa Tubuh (*Body Language*) adalah bahasa nonverbal yang digunakan tokoh untuk mencerminkan emosi ataupun mempertegas dialog dan situasi dalam sebuah adegan.

2. Level Representasi

Level ini adalah level dimana tanda tidak berasal dari tanda itu sendiri, namun dipengaruhi dari cara publik menggunakan dan menilai sebuah tanda. Misalnya, sebuah mobil merah yang melaju merepresentasikan kejantanan dan keberanian.

- a. Kamera (*Camera*) adalah alat yang dapat merekam audio visual. Kamera dapat terdiri dari beberapa jenis yaitu *mirrorless*, *DSLR* dan lainnya.
- b. Suara (*Audio*) adalah salah satu elemen penting dalam sebuah drama, bisa berupa *dialog*, *background music*, efek dan lain-lain.
- c. Cahaya (*Lighting*) adalah pencahayaan yang membantu untuk menghasilkan suasana yang ingin ditampilkan di dalam sebuah tayangan drama.
- d. Karakter (*Character*) adalah peran masing-masing tokoh dalam sebuah tayangan drama.

e. Tempat (*Setting*) adalah tempat berlangsungnya syuting yang berisi *property* pendukung adegan drama.

3. Level Ideologi

Antara realita dan representasi saling berhubungan dan melahirkan kode ideologi (*ideological codes*) seperti *individualism* (kepentingan diri sendiri), (Abdi, 2022), *melancholy* (sikap murung, tertekan, penuh pengertian dan merenung) (Hanafi, 2020), *masculinity* (hal-hal yang melekat di diri laki-laki) (Syar'an, 2007) dan *socialism* (sistem sosial yang didasarkan pada kepemilikan publik dibanding pribadi) (Longley, 2021). Dalam level ini, sebuah mobil merah yang melaju menggambarkan *masculinity*.

I. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian-penelitian yang telah terbit sebelumnya ditampilkan di tabel dibawah ini:

Penulis	Judul	Hasil Penelitian
Orisa Winayu Kanti Satiti (2016)	Konflik Batin Tokoh Tatsuhiko Sato sebagai Seorang <i>Hikikomori</i> Dalam <i>Anime NHK Ni Youkoso</i> Karya Satoru Nishizou.	Penelitian ini menggunakan deskriptif analisis dan menyimpulkan <i>hikikomori</i> yang beraktivitas di dalam kamar mengalami konflik batin seperti orang lain. Persamaan penelitian adalah membahas <i>NEET</i> . Perbedaan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan. Penelitian ini membahas representasi <i>NEET</i> menggunakan analisis semiotika.

<p>Annisa Amalia (2016)</p>	<p>Kehidupan Pengangguran Di Jepang (<i>Nihon Ni Shitsugyou No Seikatsu</i>)</p>	<p>Penetian ini menggunakan metode deskriptif dan kepustakaan. Penelitian ini menyimpulkan pengangguran di Jepang disebabkan oleh krisis keuangan yang telah terjadi di Jepang dan budaya perusahaan industri. Untuk pengangguran, Pemerintah Jepang menyediakan lowongan pekerjaan dan menjalin hubungan dengan agen tenaga kerja. Persamaan penelitian ini adalah bagaimana kehidupan pengangguran terjadi. Yang menjadi perbedaan adalah teknik analisis dan teori yang digunakan.</p>
<p>Elfrida Zoraya dan Mirta Dwi Wulandari (2021)</p>	<p>Karakteristik Kaum Muda Pada Pasar Tenaga Kerja dan Determinan <i>NEET</i> di Indonesia</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode survei dan menyimpulkan bahwa tentang kaum muda yang dikelompokkan dalam usia 20-14 tahun, pendidikan terakhir SMA dan berstatus kawin memiliki kecenderungan untuk menjadi <i>NEET</i>. Persamaan penelitiannya adalah adanya karakteristik <i>NEET</i> sedangkan yang menjadi pembeda adalah penelitian ini menggunakan analisis semiotika dan bersumber dari drama <i>Alice in Borderland</i>.</p>

<p>Abrar Gaffari dan Dwini Handayani (2019)</p>	<p>Keputusan Usia Muda Yang Tidak Bekerja dan Tidak Terikat Pendidikan (<i>NEE</i>) dan Karakteristiknya di Indonesia.</p>	<p>Penelitian ini mengambil data <i>Indonesian Family Life Survey (ILFS)</i> tahun 2014 membahas tentang remaja (15-19 tahun) rentan menjadi <i>NEE</i> yang dipengaruhi oleh status dan pendidikan. Kategori <i>NEE</i> di penelitian ini tidak terpengaruh dengan indikator wilayah dan pasar kerja lokal. Persamaan penelitian adalah menggambarkan keputusan remaja <i>NEE</i> dan karakteristiknya. Yang menjadi pembeda terletak pada teori yang akan digunakan, penelitian ini akan menggunakan analisis semiotika oleh John Fiske.</p>
<p>Maharani Patria Ratna dan Yosafat Anugerah Mombong (2021)</p>	<p>Bentuk dan Faktor Penyebab <i>Hikikomori</i> Dalam Anime "<i>NHK Ni Youkoso!</i>"</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan hasil 11 bentuk perilaku <i>hikikomori</i> dan 2 faktor yang menyebabkan <i>hikikomori</i>. Persamaan penelitian adalah menjelaskan faktor dan penyebab <i>NEET</i> dalam sebuah <i>series</i>. Yang membedakan adalah penelitian ini berfokus kepada Ryouhei Arisu dari drama <i>Alice in Borderland</i>.</p>
<p>Febrianti Ima (2015)</p>	<p>Karakteristik <i>NEET</i> yang Tercermin pada Tokoh Sakai Tamako dalam Film <i>Tamako In</i></p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Sakai Tamako memiliki karakteristik <i>NEET</i> yaitu</p>

	<i>Moratorium</i> Karya Sutradara Yamashita Nobuhiro.	tidak mau berusaha mencari kerja, malas, menarik diri dari masyarakat dan kemampuan sosialisasi yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dan faktor <i>hikikomori</i> dari anime <i>NHK Ni Youkoso!</i> Persamaan penelitian ada mengetahui bagaimana bentuk dan faktor <i>NEET</i> , sementara perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan analisis semiotika.
Andrian Roffif Fawwaz (2018)	Proses Aktualisasi Diri Tokoh Tatsuhiko Satou untuk Lepas dari Kehidupan <i>Hikikomori</i> dalam Anime <i>NHK Ni Youkoso</i>	Penelitian ini menggunakan metode analisis data dan hasil dari penelitiannya adalah tokoh Tatsuhiko Satou keluar dari kehidupan <i>hikikomori</i> dan bekerja atas keinginannya sendiri. Persamaan penelitian adalah bagaimana seorang <i>NEET</i> mampu keluar dari zona nyamannya. Yang menjadi pembeda adalah metode pembahasan dan teknis analisis yang digunakan.

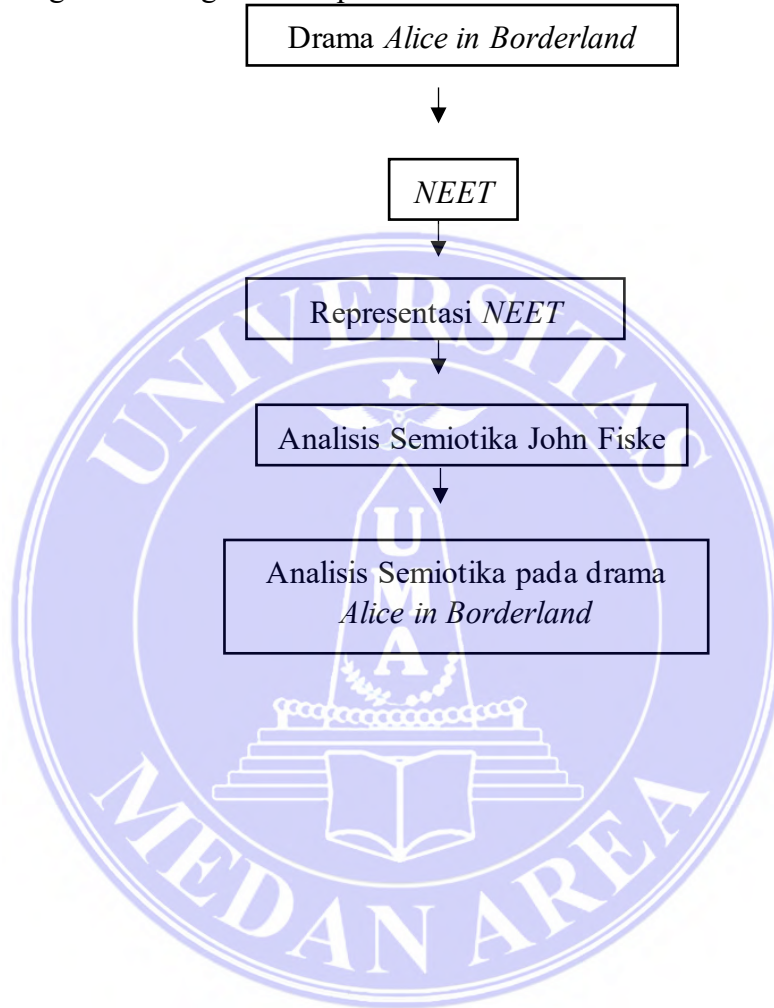
Tabel 1 Penelitian Terdahulu

J. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah diagram yang menjelaskan bagaimana jalannya penelitian. Sugiyono (2013:60) menjelaskan bahwa kerangka konsep merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai masalah. Penelitian ini merupakan studi analisis bagaimana

representasi *NEET* yang terdapat di dalam drama *Alice in Borderland*. Drama ini menceritakan tentang Ryouhei Arisu, seorang *NEET* yang harus mengikuti permainan mematikan untuk dapat *survive*.

Diagram Kerangka Konsep:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif menggunakan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskripsi adalah mendeskripsikan fakta-fakta yang disusul dengan analisis (Ratna, 2010:53). Analisis dapat dilakukan melalui buku, dan dokumen sebagai sumber data. Analisis dilakukan untuk mengetahui makna, kedudukan dan hubungan antara berbagai konsep, kegiatan, peristiwa yang pernah terjadi untuk selanjutnya mengetahui manfaat, dampak dan hasilnya.

B. Kriteria Informan

Penelitian ini menggunakan menggunakan *purposive sample*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan topik penelitian. Adapun informan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Wan Daffa Abdillah, lulus dari SMKN 9 Medan pada April 2020. Daffa adalah seorang *NEET*.
- b. Fahrul Rozi Pane, S.Sos, M.H selaku Kepala Bidang Rehabilitasi Sosial Dinsos Medan

C. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara awal dalam mendapatkan data. Dengan mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti akan mendapatkan data

penting dan memenuhi standar data. Berdasarkan sumber data, pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Data Primer adalah sumber data yang langsung berupa drama *Alice in Borderland* yang ditayangkan oleh *Netflix* pada tahun 2020.
- b. Data Sekunder adalah data yang tidak langsung seperti dokumen. Data sekunder penelitian ini adalah buku, jurnal, artikel dan referensi terkait dengan topik penelitian. Teknik Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:
 - 1) Wawancara adalah tanya-jawab dengan informan untuk mendapatkan data. Wawancara dimulai dengan pertanyaan umum untuk memahami perspektif informan. Hal ini sesuai dengan dasar penelitian kualitatif, bahwa jawaban harus dapat menjelaskan perspektif informan bukan perspektif peneliti. Wawancara ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun untuk pengumpulan data.
 - 2) Observasi adalah pengamatan terhadap kejadian, perilaku, objek dan hal-hal yang berkaitan dalam penelitian. Observasi dilakukan secara umum dengan mengumpulkan data dan informasi sebanyak mungkin. Kemudian, observasi mulai menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terjadi. Peneliti akan melakukan observasi secara langsung dengan menemui informan dan mengamati kegiatan informan. Peneliti juga akan melakukan

penelitian secara online dengan berinteraksi dengan informan melalui *Whatsapp*.

- 3) Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau jurnal terdahulu.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Oleh karena itu, peneliti harus divalidasi seberapa siap melakukan penelitian dan turun ke lapangan. Validasi peneliti meliputi pemahaman metode penelitian, penguasaan bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, secara akademik dan logistik. Peneliti kualitatif menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas data-data. Fokus penelitian akan dikembangkan yang akan melengkapi data dan membandingkan data yang telah ada melalui observasi dan wawancara. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa alat bantu seperti pertanyaan wawancara yang berfungsi untuk mengarahkan peneliti dalam memperoleh data. Selain itu, peneliti akan menggunakan *smartphone* dan *notes* yang akan membantu peneliti dalam mengumpulkan data.

E. Teknik Analisis Data

Matthew B. Miles & A. Michael Huberman (1992:16) analisis kualitatif adalah data berupa kata dan bukan angka. Data dikumpulkan dengan banyak cara seperti pengamatan dan wawancara yang kemudian diproses melalui perekaman, pencatatan, dan pengetikan. Analisis kualitatif menggunakan kata-kata yang

disusun dalam bentuk teks yang diperluas. Analisis data dibagi menjadi tiga alur kegiatan dibawah ini:

1. Reduksi Data

Data penelitian kualitatif berupa narasi deskriptif kualitatif dan tidak adanya statistik. Analisis bersifat naratif kualitatif, mencari kesamaan dan perbedaan data. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari catatan lapangan (Patilima, 2004:100). Reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama proses pengumpulan data. Reduksi data adalah proses berpikir yang sensitif. Proses ini memerlukan kecerdasan dan keluasan wawasan. Peneliti dapat berdiskusi pada teman yang ahli. Melalui proses tersebut, wawasan peneliti akan berkembang sehingga dapat mereduksi data yang memiliki nilai pengembangan yang signifikan.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan dan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan data yang ada.

3. Penarikan simpulan dan verifikasi

Simpulan adalah inti dari sebuah penelitian yang menggambarkan pendapat akhir berdasarkan uraian-uraian sebelumnya atau keputusan

yang diperoleh. Simpulan harus relevan dengan fokus penelitian, tujuan penelitian dan temuan penelitian yang sudah di interpretasi dan pembahasan. Simpulan bukanlah ringkasan penelitian. Simpulan penelitian kualitatif adalah temuan baru. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih tidak diketahui sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Simpulan dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

F. Uji Keabsahan Data

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dengan triangulasi, peneliti sebenarnya mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yang berarti mendapatkan sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Arisu menjadi *NEET* didasari oleh beberapa faktor, salah satunya adalah Arisu kehilangan ibunya. Selain itu, Arisu juga tidak melanjutkan kuliahnya. Berdasarkan *survey* yang dilakukan, putus sekolah adalah salah satu faktor yang mempengaruhi *NEET*. Selain itu, ada faktor lain yang mempengaruhi seseorang menjadi *NEET* seperti usia, pendidikan serta kualifikasi pekerjaan yang dibutuhkan di lapangan. Arisu kedalam *yankee kata*, yaitu *NEET* yang memilih untuk bersenang-senang daripada bekerja dan berasal dari keluarga kaya. Arisu memiliki semua karakteristik *NEET* yaitu tidak ingin bekerja dan mencari pekerjaan, antisosial, menjadi parasit untuk orang lain dan mengisi hari-harinya dengan kegiatan yang tidak bermanfaat.

Pesan yang ada di dalam *Alice in Borderland* adalah bagaimana Arisu mampu mengaktualisasikan dirinya di dalam dunia paralel. Namun, hal ini tidak mengubah fakta bahwa Arisu adalah seorang *NEET* yang merupakan beban sosial masyarakat. *NEET* adalah masalah sosial yang jika dibiarkan berlarut-larut akan meningkatkan masalah sosial lainnya seperti kemiskinan dan kriminalitas. Untuk mengatasi *NEET*, harus dimulai dari diri sendiri dan lingkungan terdekat untuk memenuhi kebutuhan pribadi diri sendiri.

B. SARAN

NEET menjadi masalah di Indonesia karena adanya bonus demografi dan pandemi yang melanda pada Maret 2020. Terjadinya pengurangan pegawai dengan jumlah besar-besaran dan menurunkan penghasilan orang yang bekerja.

Untuk mengatasi ini, pemerintah membuat sebuah program yang dinamakan “PraKerja.” Program ini dirancang untuk memberdayakan *NEET* yang ada di Indonesia dengan memberikan intensif yang kemudian dapat ditukarkan dengan video dan tugas yang harus diselesaikan. Program ini memberikan intensif selama empat bulan lamanya. Namun, sayangnya, pelatihan yang dikerjakan hanya sebatas video dan tugas yang harus diselesaikan tidak sinkron dengan video yang ditayangkan. Misalnya, video yang ditayangkan menjelaskan tentang *Microsoft Office*, namun tugas yang diberikan berupa pertanyaan mengenai *hardware* komputer. *NEET* juga bisa mencari pekerjaan melalui internet. Sudah banyak *website* penyedia lowongan kerja seperti *jobstreet.com* dan *linkedin*. *NEET* juga dapat mengakses aplikasi pencari kerja yang ada di *playstore* seperti Kita Lulus. Dengan adanya aplikasi seperti ini tentunya memudahkan *NEET* untuk mencari pekerjaan. *NEET* juga dapat memaksimalkan kemampuan diri mereka dengan berbagai cara, misalnya membuat konten *streaming game* atau menjadi *dropshipper online shop*. Selain itu, *NEET* juga bisa mengikuti *Airdrop* dan membuat *NFT* di *opensea.com*.

NEET harus memenuhi kebutuhan diri sendiri, agar bisa mengaktualisasikan diri mereka. Dimulai dari memenuhi kebutuhan fisik, kebutuhan akan keamanan, diakui oleh masyarakat, rasa sayang dan dihargai sehingga mampu mencapai versi terbaik dari diri mereka. Dimulai dari memperbaiki hubungan dengan keluarga, lalu mencoba keluar dan bersosialisasi dengan masyarakat. Penelitian ini juga dapat dilanjutkan untuk mencari tahu bagaimana seorang *NEET* dapat mengaktualisasikan dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Effendy, O. U. (2008). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto. (2012). *Analisis Framing: Komunikasi, Ideologi dan Politik Media*. Yogyakarta: LKIS.
- Fiske, J. (2001). *Television Culture: Popular Pleasures and Politics*. Great Britain: TJ International Ltd, Padstow, Cornwall
- (2003). *Reading Television*. London: Routledge.
- (2011). *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- (2011). *Introduction to Communication Studies*. Park Square: Routledge.
- Hall, S. (2003). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publication.
- Matthew B. Miles & A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif (T. Rohendi, Terjemahan)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- McLuhan, Marshal dan Quentin Fiore. (2001). *The Medium is the Message*. New York: Bantam Books.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi 6 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Patilima. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ratna, N. K. (2010). *Metode Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Sekaran, U. (1992). *Research Methods for Business. Thir Edition*. Illionis: Southem Illionis University .
- Sugiono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tamaki, S. (2013). *Hikikomori: Adolescence without End*. United States America: University of Minnesota Press.
- Werner J. Severin & James W. Tankard Jr. (2011). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa edisi kelima*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sumber Skripsi dan Jurnal:

Abrar Giffari, Dwini Handayani. (2019). *Keputusan Usia Muda Yang Tidak Bekerja Dan Tidak Terikat Pendidikan (NEE) dan Karakteristiknya di Inonesia. Jurnal Ekonomi*, 76-91.

Amalia, A. (2016). *Kehidupan Pengangguran di Jepang "Nihon ni Shitsugyou No Seikatsu"*. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Diah Novita Sari, Irdan Ahmad. (2021). *Analisis Not in Employment, Education or Training (NEET) Pada Usia Muda di Indonesia. Jurnal Ketenagakerjaan*, 33-34.

Dr. E. O. Aruma and Dr. Melvins Enwuvesi Hanachor. (2017). *Abraham Maslow's Hierarchy of Needs And Assessment of Needs . International Journal of Development and Economic Sustainability*, 15-27.

Fawwaz, A. R. (2018). *Proses Aktualisasi Diri Tokoh Tatsuhiro Satou untuk Lepas dari Kehidupan Hikikomori dalam Anime NHK Ni Youkoso*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Febrianti, I. (2015). *Karakteristik NEET yang Tercermin pada Tokoh Sakai Tamako dalam Film Tamako In Moratorium Karya Sutradara Yamashita Nobuhiro*. Malang: Universitas Brawijaya.

Elfrida Zoraya, Mirta Dwi Wulandari. (2021). *Karakteristik Kaum Muda Pada Pasar Tenaga Kerja dan Determinan NEET di Indonesia. Jurnal Litbang Sulawesi*, 28-39.

Kosugi, R. (2006). *Freeter dan NEET*. Tokyo: Keisoushobou.

Maharani Patria Ratna, Yosafat Anugerah Mombong. (2021). *Bentuk dan Faktor Penyebab Hikikomori dalam Anime NHK NI Youkoso!* Semarang: Universitas Diponegoro.

Satiti, O. W. (2016). *Konflik Batin Tokoh Tatsuhiro Sato Sebagai Sebagai Seorang Hikikomori Dalam Anime NHK Ni Youkoso Karya Satoru Nishizono*. Malang: Universitas Brawijaya.

Syar'an, N. (2007). *Maskulinitas dalam Iklan Gudang Garam: Analisis Semiotik atas Iklan Gudang Garam*. Yogyakarta: FISIPOL UGM.

Sumber lainnya:

Abdi, H. (2022, September 8). *Individualisme Adalah Sikap Mementingkan Diri Sendiri, Kenali Penyebab dan Dampaknya*. *Liputan6*. Retrieved from liputan6.com: <https://m.liputan6.com/hot/read/5064155/individualisme-adalah-sikap-mementingkan-diri-sendiri-kenali-penyebab-dan-dampaknya> (diakses pada 16/09/2022)

- Anya. (2020, July 7). *Nomikai, Pesta Minum-minum di Jepang*. *Japanese Station*. Retrieved from [japanesestation.com: https://japanesestation.com/culture/tradition/nomikai-pesta-minum-minum-di-jepang](https://japanesestation.com/culture/tradition/nomikai-pesta-minum-minum-di-jepang) (diakses pada 16/09/2022)
- Berin, K. (2021, Juli 9). *Hikikomori Sebagai Salah Satu Masalah Sosial di Jepang*. *Kumparan*. Retrieved from [kumparan.com: https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/kenny-berin/hikikomori-sebagai-salah-satu-masalah-sosial-di-jepang-1w6DRxJwTwK](https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/kenny-berin/hikikomori-sebagai-salah-satu-masalah-sosial-di-jepang-1w6DRxJwTwK) (diakses pada 12/09/2022)
- Folkative. (2022, April 22). *Gen Z dan Millenials Lebih Pilih Nganggur Daripada Ga Happy Di Kerjaan, kata Survei*. *Instagram*. Retrieved from [instagram.com: https://www.instagram.com/p/CcNoTxpPgJG/?igshid=MDJmNzVkMjY=](https://www.instagram.com/p/CcNoTxpPgJG/?igshid=MDJmNzVkMjY=) (diakses pada 24/07/2022)
- Gusman, H. (2020, Juni 26). *Bagaimana Pandemi Covid-19 Memengaruhi Angka Pengangguran RI*. *Tirto*. Retrieved from [tirto.id: https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/bagaimana-pandemi-covid-19-memengaruhi-angka-pengangguran-ri-fK3e](https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/bagaimana-pandemi-covid-19-memengaruhi-angka-pengangguran-ri-fK3e) (diakses 10/02/2022)
- Hanafi. (2020, November 06). *Karakter Kepribadian Melankolis Sifat Kelebihan dan Kelemahannya*. *tirto.id*. Retrieved from [tirto.id: https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/karakter-kepribadian-melankolis-sifat-kelebihan-dan-kelemahannya-f6Hi](https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/karakter-kepribadian-melankolis-sifat-kelebihan-dan-kelemahannya-f6Hi) (diakses pada 10/02/2022)
- Indonesia, BPS. (2021, Desember 22). *Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Provinsi*. *Badan Pusat Statistik*. Retrieved from [bps.go.id: https://www.bps.go.id/tingkat-pengangguran-terbuka-menurut-provinsi.html](https://www.bps.go.id/tingkat-pengangguran-terbuka-menurut-provinsi.html) (diakses 22/12/2021)
- Indonesia, CNN. (2021, Juli 9). *22 Juta Orang Nganggur di Negara Kaya Akibat Covid*. *CNN Indonesia*. Retrieved from [cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210709091512-532-665313/22juta-orang-nganggur-di-negara-kaya-akibat-covid/amp](https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210709091512-532-665313/22juta-orang-nganggur-di-negara-kaya-akibat-covid/amp) (diakses pada 10/02/2022)
- Karnadi, A. (2022, April 22). *Jumlah Siswa Putus Sekolah Meneurun Pada 2021*. *dataindonesia*. Retrieved from [dataindonesia.id: https://dataindonesia.id/ragam/detail/jumlah-siswa-putus-sekolah-menurun-pada-2021](https://dataindonesia.id/ragam/detail/jumlah-siswa-putus-sekolah-menurun-pada-2021) (diakses pada 20/09/2022)
- Kompas. (2014, Juni 8). *Di Indonesia Minum Alkohol Hanya Untuk Status Sosial*. *Kompas*. Retrieved from [kompas.com: https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/lifestyle/read/2014/06/0](https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/lifestyle/read/2014/06/0)

8/1124469/di-indonesia-minum-alkohol-hanya-untuk-status-sosial (diakses pada 24/07/2022)

Kompas. (2022, Juni 25). *Hukum Minum Alkohol di Indoensia*. Kompas. Retrieved from https://nasional.kompas.com/read/2022/06/25/03250041/hukum-minum-alkohol-di-indonesia?page=all&jxconn=1*fmcw5t*other_jxampid*bXQ4d21ISUF0bHh0dEYybE1hZIU1dHc0MzVla1kzOXdMMmlmVm1TQ3BCOHF4RHR0THEzWHZicm9fc3NFbnZhWg..#page2 (diakses pada 24/07/2022)

Kuchikomi. (2022, Jan 14th). *Neo-NEETS Living on Other People*. Japan Today. Retrieved from [japantoday.com: \(https://japantoday.com/category/features/kuchikomi/Neo-NEETS-Living-on-other-people%E2%80%99s-money\)](https://japantoday.com/category/features/kuchikomi/Neo-NEETS-Living-on-other-people%E2%80%99s-money) (diakses pada 24/07/2022)

Longley, R. (2021, Agustus 26th). *A Definition of Socialism*. ThoughtCo. Retrieved from [thoughtco.com: https://www.thoughtco.com/a-definition-of-socialism-3303637](https://www.thoughtco.com/a-definition-of-socialism-3303637) (diakses pada 16/09/2022)

Simanjuntak, J. (2019, Juni 19th). *Jumlah Hikikomori di Jepang sedikitnya 610000 Orang Bukan Lagi Kalangan Muda* Tribunnews. Retrieved from [tribunnews.com: https://www.google.com/amp/s/m.tribunnews.com/amp/internasional/2019/06/19/jumlah-hikikomori-di-jepang-sedikitnya-610000-orang-bukan-lagi-kalangan-muda](https://www.google.com/amp/s/m.tribunnews.com/amp/internasional/2019/06/19/jumlah-hikikomori-di-jepang-sedikitnya-610000-orang-bukan-lagi-kalangan-muda) (diakses pada 12/09/2022)

Weka. (2022, January 22). *Curhat Weka di Keluh Basah Lele Berulah*. Facebook. Retrieved from [facebook.com: \(https://www.facebook.com/groups/447624138941895/permalink/1519918985045733/?app=fbl\)](https://www.facebook.com/groups/447624138941895/permalink/1519918985045733/?app=fbl) (diakses 24/07/2022)

LAMPIRAN



Lampiran 1 Bersama NEET



Lampiran 2 Wawancara dengan Informan 1



Lampiran 3 Wawancara dengan Informan 1



Lampiran 4 Wawancara dengan Informan 2



Lampiran 5 Wawancara dengan Informan 2

TRANSKIP WAWANCARA

Lampiran 6 Transkrip Wawancara

Informan 1

Nama: Wan Daffa

Status: *NEET*

1. Bagaimana realitas kehidupan Anda sebagai *NEET*?

“Kehidupanku berat banget. Nyari kerja sebenarnya gampang, tapi keterimya sulit. Kalau di zaman sekarang gak ada skill, juga sulit nyari kerja. Kalo ada juga ya paling waiters, bukan maksud ngerendahin. Tapi untuk jadi waiters juga harus punya skill public speaking. Apalagi jadi yang lain. Aku direndah-rendahkan. Jijik banget. Untuk lebaran nanti, aku gak siap buat ketemu keluargaku di kampung. Takut ditanyain, gak siap aja gitu. Mana 3 hari lagi di kampung. Hahaha. Gara-gara nganggur, aku jadi tau rasanya struggle gini.”

“Aku pernah diusir ibuku, dikata-katain beban. Aku kabur ke rumah temenku, selama tiga hari disana. Gak ngapa-ngapain. Cuma main game aja di kamar. Setelah tiga hari, ibuku telpon dan suruh pulang.”

“Aku baru interview dari perusahaan start up yang jual gorden. Aku udah bisa kerja besok. Mereka kasi aku target 15 gorden dalam waktu sebulan.”

“Ohya? Bagus, dong. Ini udah dekat Idul Fitri, jadi pasti banyak yang minat apalagi ibu-ibu. Bundaku aja udah banyak yang dibelinya. Yang bajulah, taplak mejalah, topleslah. Kemaren dia nanya aku “Ra, kita beli gorden gak, ya?” gitu.”

“Aku masih ragu buat ambil kerjaan ini. Aku tanya Ibuku dulu, deh.”

2. Bagaimana orang-orang menilai anda sebagai *NEET*?

“Mereka sepele ke aku dan anggap aku beban keluarga yang gabisa apa-apa. Padahal, dirumah juga aku lagi usaha cari kerja.”

3. Faktor apa yang membuat anda menjadi *NEET*?

“Awalnya aku diajak temen buat kerja. Dia juga yakinin aku dengan kerjaan ini, aku bisa kuliah. Tapi, kemudian masalah datang dan aku masih nganggur sampai sekarang.”

Informan 2

Nama: Fachrul Rozi Panes, S.Sos, M.H

Status: Kabid Rehabilitasi Dinsos Medan

1. Apa saja faktor yang meningkatnya jumlah *NEET*?

- Tidak adanya lapangan pekerjaan sehingga mengakibatkan seseorang tidak bekerja.*
- Tidak sesuainya pendidikan dengan klasifikasi pada lapangan pekerjaan*
- Tingginya tingkat persaingan para pencari kerja*
- Kurangnya keahlian/kemahiran/skill pencari kerja*
- Keterbatasan lapangan pekerjaan*

2. Bagaimana karakter *NEET*? Bagaimana Bapak menilai seorang *NEET*?

Karakteristik NEET biasanya seorang yang belum menikah, berpendidikan rendah, belum pernah mengikuti pelatihan, belum memiliki pengalaman bekerja, sebagai anggota rumah tangga dan tinggal di perkotaan. Mereka menjadi pengangguran karena pertimbangan diatas.

3. Apa saja dampak *NEET* bagi kehidupan sosial?

Pengangguran menyebabkan kemiskinan dan kemiskinan menyebabkan pengangguran. Kenapa? Hal ini dikarenakan warga atau penduduk miskin biasanya tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengenyam pendidikan yang lebih tinggi, seperti hingga ke jenjang perkuliahan. Walaupun begitu, tentu saja pemerintah telah berupaya agar setiap warga negaranya mendapatkan pendidikan yang cukup melalui pembiayaan serta mengadakan beasiswa bagi masyarakat yang membutuhkan.

4. Apa saja solusi yang ditawarkan pemerintah untuk mengatasi masalah NEET?

Solusi yang ditawarkan pemerintah untuk mengatasi masalah pengangguran:

- a. Menyelenggarakan bursa pasar kerja*
- b. Menggalakkan kegiatan ekonomi*
- c. Meningkatkan ketereampilan tenaga kerja*
- d. Meningkatkan mutu pendidikan*
- e. Mendirikan pusat-pusat latihan kerja*

Salah seorang keponakan Pak Fachrul, sebut saja B berumur 20an tahun, dan dia seorang NEET. Ada beberapa faktor yang membuat B menjadi NEET seperti pernah terlibat dengan polisi karena masalah perjudian, memiliki tato dan memakai narkoba. Sebagai keluarga, Pak Fachrul risih melihat B dan merasa iba dengan ibunya B karena harus membiayai seluruh kebutuhan rumah tangga dan kebutuhan B. “Rata-rata yang nganggur itu karena narkoba, ada juga yang karna gengsi. Ada juga karna nasibnya aja, belum dapat kerja,” tambah Pak Fachrul.