

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era modern ini banyak serial yang di publikasi di berbagai *platform* seperti, situs web, aplikasi, TV, komik, dan lain sebagainya. Menurut KBBI serial merupakan sesuatu yang berturut-turut, berurutan, bersambung.<sup>1</sup> Dapat disimpulkan bahwa serial adalah rangkaian cerita yang terdiri dari beberapa episode yang saling terkait. Dalam konteks *Anime*, serial merujuk pada program yang memiliki cerita yang terus berkembang dari satu episode ke episode berikutnya, dengan alur cerita yang menyatu dan karakter yang berkembang sepanjang waktu. Dalam hal ini, serial *Anime One Piece* adalah sebuah program televisi yang terdiri dari banyak episode yang membentuk satu yang berkelanjutan.

*Anime* secara umum merupakan sebutan animasi yang berasal dari Jepang. Animasi biasanya ditujukan untuk tontonan anak-anak, akan tetapi pada era yang semakin maju, animasi tidak hanya dinikmati oleh anak-anak melainkan orang dewasa serta remaja. Fenomena ini dapat dilihat dari anak remaja atau dewasa yang mengoleksi barang-barang yang berbau kartun atau animasi. Selain itu, animasi atau *Anime* menjadi industri terkenal di Jepang, tidak hanya itu *Anime* juga populer di luar Jepang. Sehingga, muncul *Anime-Anime* baru dengan berbagai *genre*, seperti komedi, petualangan, romantis, drama, dan lainnya. Hal ini

---

<sup>1</sup>“KBBI Daring,” KBBI Daring, t.t., <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Serial>.

disebabkan, karena *Anime* merupakan salah satu industri yang paling populer di luar Jepang.<sup>2</sup>

Seiring banyaknya *Anime* yang dibuat, banyak negara juga menyiarkannya di stasiun televisi mereka, salah satunya Indonesia. *Anime* mulai disiarkan di Indonesia sebenarnya sudah sejak lama. *Anime-Anime* yang ditayangkan terhitung puluhan judul jumlahnya, salah satunya *One Piece*.<sup>3</sup>

Sebelum dijadikan animasi, *One Piece* pada awalnya merupakan sebuah komik yang dikarang oleh Eichiro Oda, kemudian diadaptasi oleh Toei Animation. Dalam serial *Anime One Piece*, ada yang namanya *Arc*, yakni sebuah *scene* yang digunakan untuk memisah beberapa peristiwa atau konflik tertentu dalam serial. Contohnya seperti *Arc Saboundy*, dimana petualangan tersebut mengisahkan petualangan kelompok Topi Jerami dalam pulau tersebut. Topi Jerami adalah sebutan untuk sebuah kelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monky D Luffy. Setiap karakter dalam *One Piece* memiliki ciri khas, salah satunya adalah karakter Luffy. Ia merupakan *MC (Main Character)* dalam serial ini, yang selalu mengenakan Topi Jerami.

Petualangan Luffy dimotivasi oleh seorang bajak laut yang bernama Gol D Roger. Ia menemukan sebuah harta karun legendaris dan memberikan namanya sebagai “*One Piece*.” Dari situlah motivasi Luffy mulai dibentuk dan keinginan tersebut semakin diperkuat dengan kedatangan bajak laut Shanks yang dianggapnya keren. Pada akhirnya Luffy membentuk kru sendiri dan berdirilah

---

<sup>2</sup>Hani Syifa Putri, “Analisis Strategi Jepang Dalam Mempertahankan Eksistensi Budaya Populer Setelah Kehadira The New Korean Wave di Indonesia 2012 - 2018,” skripsi, Jakarta, 2019, 40-45.

<sup>3</sup>Hani Syifa Putri, “Analisis Strategi Jepang Dalam Mempertahankan Eksistensi Budaya Populer Setelah Kehadira The New Korean Wave di Indonesia 2012 - 2018”, 40-45.

bajak laut Topi Jerami. Luffy beserta kru nya banyak mengarungi petualangan, salah satunya *Arc Saboundy*

Pada *Arc Saboundy* mereka menemukan berbagai macam cerita. Dimulai dari konflik dengan pihak petinggi negara hingga bentrok dengan pihak Angkatan Laut. Dalam petualangan tersebut mereka melihat berbagai macam hal, dari perbudakan sampai perdagangan manusia. Pada *Arc* ini dapat merepresentasikan kejadian dalam kehidupan nyata, yang berhubungan dengan perbudakan, rasisme, perdagangan manusia, diskriminasi, dan lain sebagainya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan nilai *Human Equality*. Dengan menggunakan nilai ini, peneliti dapat menyoroti masalah-masalah yang terjadi dalam *Anime One Piece*. *Human Equality* sendiri berangkat dari bahasa Inggris yang berarti kesetaraan manusia. Artinya, peneliti ingin menyinggung keberagaman serta kesetaraan dalam *Anime* tersebut. Dalam konteks ini peneliti ingin merepresentasikan masalah yang terjadi pada *Anime One Piece* terhadap dunia nyata. Dengan menyoroti kesetaraan, peneliti ingin menyuarakan hak-hak yang sama di mata manusia, baik itu peringkat maupun posisi.<sup>4</sup>

Sebagai acuan penulis menggunakan teori Semiotika dari Roland Barthes. Hal ini bertujuan agar penulis dapat menganalisis nilai *Human Equality* yang tersirat pada serial *Anime One Piece*. Penulis mengambil teori Semiotika Roland Barthes karena dianggap relevan dengan topik yang diangkat oleh peneliti. Menurut Roland Barthes Semiotika merupakan suatu tindakan yang mengambil

---

<sup>4</sup>Yuniar mujiwati, Putri Martelisa, dkk. *Human Diversity And Equality: Keberagaman dan Kesetaraan Manusia*, Pt Teguh Ikhyak Properti Seduluran: Mojokerto (April 2022), 40-41.

berbagai sistem tanda seperti, gambar, berbagai suara musik, objek, *gesture*, serta substansi dan batasan yang menyatu pada *system of significanse*.<sup>5</sup>

Berangkat dari pernyataan di atas, peneliti tertarik dengan permasalahan tersebut. Ketertarikan penulis di sebabkan karena One Piece merupakan *Anime* terbaik. Hal ini ditegaskan dalam wacana yang diungkapkan oleh detik.com “One Piece merupakan *Anime* bergenre *shounen* (anak laki-laki) terbesar ke 3 di Jepang. Selain itu, Plot yang menarik dan desain karakter terlihat unik. Selain hal tersebut, One Piece juga memiliki kualitas cerita yang konsisten, perkembangan cerita tidak membosankan, serta berpengaruh besar terhadap *Anime* lainnya”.<sup>6</sup>

Tujuan dari penelitian ini, untuk memberikan edukasi mengenai nilai *Human Equality* dalam sebuah karya seni, apakah itu dari film, serial, kartun, gambar dan lainnya. Melalui teori Semiotika Roland barthes penulis berupaya menyampaikan berbagai tanda yang tersirat pada serial *Anime* One Piece.

## **B. Signifikasi Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat dalam bidang akademis dan praktis.

### **1. Manfaat Akademis**

#### **a. Kontribusi Terhadap Pengembangan Kajian Semiotika Roland Barthes**

Penelitian ini memperkaya penerapan teori Semiotika Roland Barthes dalam analisis media audiovisual. Dengan mengkaji makna denotatif, konotatif, serta mitos yang terkandung dalam *Arc Sabaody*, penelitian ini memberikan

---

<sup>5</sup>Roland Barthes, *Elemenn-Element Semiology*, trans. oleh M Ardiansyah (IRCiSoD, 2012).

<sup>6</sup><https://www.detik.com/pop/culture/d-7293747/3-alasan-kamu-wajib-banget-nonton-one-piece>

contoh konkret penerapan konsep Barthes pada teks budaya populer, sehingga memperluas khazanah akademik dalam kajian Semiotika kontemporer.

#### **b. Penguatan Studi Budaya Populer dalam Ranah Ushuluddin dan *Humaniora***

Dengan menunjukkan bahwa budaya populer, seperti *Anime One Piece*, dapat menjadi medium untuk menelaah nilai-nilai kemanusiaan, etika, dan prinsip moral universal. Dalam perspektif Ushuluddin, kajian terhadap representasi nilai *Human Equality* (kesetaraan manusia) memberikan ruang untuk memahami bagaimana nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran *ketauhidan*, martabat manusia, dan keadilan sosial dapat tercermin dalam karya budaya kontemporer. Sementara itu, dalam ranah *Humaniora*, penelitian ini memperkaya analisis mengenai bagaimana media modern membentuk, merepresentasikan, dan mengkritik struktur sosial serta ideologi yang berkaitan dengan kemanusiaan. Dengan demikian, penelitian ini menjembatani dialog antara teks-teks keagamaan, etika sosial, dan wacana budaya populer, sehingga memperluas relevansi akademik kedua disiplin ilmu dalam memahami fenomena sosial modern.

### **2. Manfaat Praktis**

Penulis berharap dapat menyuarakan kesetaraan melalui penelitian ini. Selain itu, peneliti juga ingin mengatakan bahwa *Anime* itu tidak untuk dinikmati anak-anak saja, melainkan oleh orang dewasa dapat menikmatinya. *Anime* juga tidak hanya sekadar sebuah kartun yang menyajikan hiburan, akan tetapi memberikan pesan mengenai kehidupan-kehidupan yang sering terjadi dalam dunia nyata.

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi nilai *Human Equality* dalam serial *Anime One Piece*?
2. Apa saja konsep kesetaraan manusia dalam serial *Anime One Piece* menurut Roland Barthes?

### D. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan representasi nilai *Human Equality* yang terdapat pada serial *Anime One Piece*.
2. Mengidentifikasi pandangan Roland Barthes Mengenai konsep kesetaraan manusia pada serial *Anime One Piece*.

### E. Definisi Operasional

#### 1. *Anime*

Menurut Gilles Poltras dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo, menjelaskan bahwa *Anime* terdiri dari dua pengertian. Pertama, *Anime* mengacu pada sebutan orang Jepang terhadap sebuah animasi tanpa mengetahui dari mana asalnya. Kedua, menurut orang luar Jepang *Anime* merupakan animasi khusus dari Jepang. Jadi pengertian *Anime* berasal dari dua pandangan, yaitu dari orang Jepang dan orang luar Jepang.<sup>7</sup>

Pada konteks serial *Anime One Piece Arc Saboundy*, penulis berupaya menginvestigasi bagaimana nilai kesetaraan manusia diungkapkan dalam konteks *Anime*, khususnya dalam *Arc Sabaody* dari serial *One Piece*. Mengacu pada pemikiran Gilles Poltras, penulis memahami bahwa *Anime* memiliki dua

---

<sup>7</sup>Parista Adi Nugroho dan Grendi Hendrastomo, *Arc Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Arc di Yogyakarta)*, Jurnal: Pendidikan Sosiologi, 5.

pengertian yang berbeda: sebagai istilah yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk merujuk pada animasi secara umum, dan sebagai genre khusus yang diakui oleh orang luar Jepang.

## 2. Nilai *Human Equality*

Nilai *human equality* merupakan sebuah nilai yang memandang kesetaraan pada bidang keberagaman dalam masyarakat, yang mencakup budaya, agama, suku, ras dan lain sebagainya. Karena dengan adanya keberagaman sebuah negara memiliki keindahan dan memiliki kekayaan tersendiri bagi negara tersebut. Sejatinnya manusia menginginkan kerukunan, kedamaian, serta ketenangan.<sup>8</sup>

Pada serial *Anime One Piece*, khususnya *Arc Sabaody* adalah salah satu cerita yang mencerminkan tantangan besar terhadap prinsip kesetaraan manusia. Dalam *Arc* ini, Luffy dan kru Topi Jerami menghadapi ketimpangan sosial yang sangat jelas di dunia *One Piece*, di mana terdapat perbedaan yang sangat mencolok antara kelompok tertentu, seperti manusia dan ras non-manusia (terutama manusia ikan dan ras lain yang terpinggirkan). Ketika kelompok Luffy tiba di *Sabaody Archipelago*, mereka bertemu dengan berbagai karakter yang memiliki hak dan status yang sangat berbeda.<sup>9</sup>

Nilai *Human Equality* disini merujuk pada kesenjangan sosial, serta hak yang sama dimata hukum. Artinya tidak ada pihak yang lebih tinggi (yang di spesialkan) atau lebih rendah dari yang lain, dan setiap orang berhak untuk

---

<sup>8</sup>Yuniar Mujiwati dkk., *Human Diversity and Equality: Keberagaman dan Kesetaraan manusia* (Penerbit TIPS, 2022), 15-35.

<sup>9</sup> A.A,Maulana, "Otoritarianisme World Governance dalam Serial *Arc One Piece*." *Jurnal Intelekt Madani*, (2025), 17-26.

diperlakukan secara adil dan setara dalam berbagai aspek kehidupan, baik itu hak sipil, sosial, maupun ekonomi.

### 3. Penelitian Terdahulu

Pada sebuah artikel yang berjudul *Kepemimpinan Kristen, Teologi, dan Entrepreneurship* yang ditulis oleh Andheralvi Isaiah Lontoh dan Yudha Nugraha Manguju, dengan judul “Kepemimpinan yang Menyelamatkan Analisis Konsep Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam *Anime One Piece Arc* ‘Marineford’ dan Konsep Kepemimpinan Yesus Sebagai Sahabat” (Oktober 2023). Penelitian ini mengeksplorasi dua konsep kepemimpinan dalam konteks kekristenan, yaitu kepemimpinan sahabat menurut Joas Adiprasetya dan kepemimpinan Monkey D. Luffy. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan studi pustaka, serta pendekatan korelasional yang dikembangkan oleh Gordon Lynch dan terkait dengan pemikiran Paul Tillich. Peneliti menyimpulkan bahwa kedua konsep tersebut menghadirkan model kepemimpinan yang lebih relevan dalam konteks kehidupan Kristen. Kepemimpinan merupakan isu yang terus relevan dan krusial dalam membangun organisasi, termasuk gereja. Seorang pemimpin diharapkan dapat mempengaruhi melalui hubungan yang dibangun, memberikan manfaat dan keberlanjutan bagi organisasi, serta memperbarui diri dari anggota-anggotanya, bukan hanya mementingkan kepentingan pribadi.<sup>10</sup>

Irwan Dwi Arianto juga, melakukan penelitian dengan judul “Representasi Hegemoni dalam *Anime One Piece* pada Tragedi Ohara (Analisis Semiotika John

---

<sup>10</sup>Andheralvi Isaiah Lontoh dan Yudha Nugraha Manguju, “Kepemimpinan yang menyelamatkan Analisis Konsep Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam *Arc One Piece Arc* ‘Marineford’ dan Konsep Kepemimpinan Yesus Sebagai Sahabat”, *Kepemimpinan Kristen, Teologi, dan Entrepreneurship* vol.02, no. 02, (Oktober 2023),58-72.



Fiske)” (2023). Penelitian ini dipublikasi pada sebuah jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, penelitian ini mengkaji representasi hegemoni dalam *Anime One Piece* dengan pendekatan kualitatif yang mengadopsi teori Semiotika John Fiske, khususnya konsep 'Kode-Kode Televisi'. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa representasi hegemoni dalam *One Piece* sangat jelas, terutama melalui penggunaan perangkat militer yang menggambarkan dominasi pemerintah dunia dalam alur cerita. Analisis ini menggaris bawahi bahwa *Anime* ini lebih dari sekadar hiburan; ia menyimpan pesan ideologis yang mendalam mengenai struktur kekuasaan dan dominasi dalam konteks narasinya. Berdasarkan pendekatan Semiotika John Fiske, menunjukkan bahwa hegemoni tampak jelas melalui tindakan kekuatan militer pemerintah dunia terhadap arkeolog Ohara. Dalam *Anime* ini, hegemoni diilustrasikan melalui berbagai elemen seperti kode pakaian, gestur, ekspresi, cara berbicara, sudut pengambilan gambar, gradasi warna, dan dialog, yang semuanya mendukung narasi ideologis yang kuat.<sup>11</sup>

Selanjutnya, terdapat juga dalam sebuah artikel/jurnal yang ditulis oleh Thaareq Faridj Harbhana dan Muh Hariffudin Islam, dengan judul “Representasi Transgender Pada karakter Emperio Ivankov dalam Komik *One Piece*” (2021), dengan nama jurnal Barik. Penelitian ini menerapkan pendekatan Semiotika Roland Barthes untuk mengeksplorasi makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat pada karakter Ivankov. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa Oda menyampaikan pesan mengenai kebebasan identitas gender melalui Ivankov dengan cara yang humoris, menghibur, dan kuat, dengan tujuan untuk mengurangi

---

<sup>11</sup>Irwan Dwi Arianto, “Representasi Hegemoni dalam *Arc One Piece* pada Tragedi Ohara (Analisis Semiotika John Fiske),” *Ilmu Pengetahuan Sosial* vol.10, no. 11 (2023), 22-50.

diskriminasi terhadap transgender secara global. Ivankov digambarkan sebagai sosok transgender yang berani dan kuat, dengan kemampuan untuk merubah bentuk tubuhnya sesuai keinginan. Penampilannya yang mencolok, dengan gaya berpakaian dan riasan yang flamboyan, menjadikannya pusat perhatian dan menginspirasi karakter transgender lainnya untuk menunjukkan kekuatan mereka dan melawan diskriminasi. Sebagai pemimpin kelompok transgender dan anggota pasukan Revolusioner, Ivankov memperjuangkan gagasan kebebasan identitas tanpa batasan gender, menantang stigma yang menganggap transgender sebagai sosok yang lemah.<sup>12</sup>

Ada juga penelitian yang ditulis oleh Arif Sugitanata, Siti Aminah, dan Muhammad Hasyied Abdurrasyied dalam jurnal Hukum Keluarga dengan judul “Representasi Feminisme dan Pemberdayaan Perempuan di Pulau Amazon Lily dalam Serial *Anime One Piece*” (Juni 2024). Penelitian ini mengeksplorasi representasi feminisme dan pemberdayaan perempuan di Pulau Amazon Lily, seperti yang diperlihatkan dalam episode 408 hingga 421 dari serial *Anime One Piece*. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi pustaka dan metode analisis deskriptif-analitik, studi ini menyelidiki bagaimana nilai-nilai feminisme diwakili dalam masyarakat matriarkal Pulau Amazon Lily, dengan penekanan pada aspek kemandirian, kekuatan, dan solidaritas perempuan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sering fokus pada karakter feminis dalam film dan televisi, kajian ini menyoroti keunikan Pulau Amazon Lily dalam narasi *One Piece*, dengan perhatian khusus pada tema gender, kekuasaan, dan struktur

---

<sup>12</sup>Thaareq Faridj Harbhana dan Muh Hariffudin Islam, “Representasi Transgender Pada Karakter Emperio Ivankov dalam Komik *One Piece*”, *Barik* vol.2, no. 1 (2021), 12-30.

matriarkal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter wanita di pulau tersebut, terutama Ratu Boa Hancock, mencerminkan gambaran perempuan yang kuat dan mandiri, sambil juga menghadapi ketegangan antara kekuatan dan kerentanan.<sup>13</sup>

Terdapat pula dalam penelitian M. Soffan Azis dan Nurma Yuita, dalam sebuah jurnal *Multi Disiplin Ilmu Sosial* yang berjudul “Representasi Konflik Kebangkitan Sosial dalam Film *Anime One Piece Arc Dressrosa* (Studi Analisis Roland Barthes),” (2023). Pada penelitian ini metode yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif dengan analisis data berdasarkan kerangka Semiotika Barthes. Hasil analisis mengenai 'Representasi Konflik dalam Film *Anime One Piece Arc Dressrosa*' mengungkapkan dua temuan utama. Pertama, *One Piece Arc Dressrosa* menampilkan konflik sosial dalam skala kelompok yang terlihat dalam adegan-adegan seperti adegan kedua (pertemuan kru Luffy dan Law di kapal Topi Jerami), adegan keempat (Luffy menggunakan telepon seluler untuk berkomunikasi dengan Doflamingo), adegan keenam (warga Dressrosa menikmati pertunjukan gladiator), adegan ketujuh (pertandingan gladiator yang merupakan bagian dari rencana Doflamingo untuk memanipulasi kru Topi Jerami), dan adegan kedelapan (pertandingan gladiator sebagai bagian dari rencana Doflamingo untuk memanipulasi semua peserta agar bersaing sengit demi hadiah utama). Kedua, *Anime* ini juga menunjukkan konflik sosial pada tingkat individu yang terkait dengan perbedaan pendapat dan ketidakmampuan menerima perbedaan budaya, terlihat dalam adegan pertama (dialog antara kru Luffy dan

---

<sup>13</sup>Arif Sugitanata, Situ Aminah, dkk. “Representasi Feminisme dan Pemberdayaan Perempuan di Pulau Amazon Lily dalam Serial *Arc One Piece*,” *Hukum Keluarga* vol.16, no. 1, (Juni 2024), 13-35.

Law dengan Doflamingo sebagai pemimpin negara) dan adegan kelima (seorang gladiator yang mengungkapkan bahwa Luffy, bajak laut bernilai 400 juta, secara diam-diam terlibat dalam kompetisi).<sup>14</sup>

Selain dari jurnal, ada juga sebuah skripsi yang diajukan kepada Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Skripsi ini mengangkat tema One Piece dan dikaji oleh Luthfi Mubarak dengan judul “Kegilaan Pada One Piece *Lovers* Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan etika Islam)” (16 Maret 2020). Skripsi ini menggunakan metodologi penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif di komunitas One Piece *lovers* Semarang. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta referensi dari literatur relevan dan dianalisis menggunakan teori kegilaan peradaban oleh Michel Foucault. Temuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, Semarang, sebagai kota besar dengan infrastruktur yang memadai seperti akses internet yang luas dan adanya toko-toko buku serta gerai penjualan manga dan aksesoris One Piece, memudahkan penggemar untuk mengakses konten One Piece, baik melalui video *Anime* di internet maupun manga di toko-toko buku. Kedua, fenomena One Piece *lovers* Semarang mencerminkan perubahan makna kegilaan dalam masyarakat. Kegilaan yang awalnya sering dikaitkan dengan kelompok minoritas kini mengalami perluasan makna, di mana kegilaan tidak hanya diartikan sebagai gangguan mental yang memerlukan pengobatan medis, tetapi juga sebagai refleksi dari kondisi zaman dan perbedaan individual atau kelompok dalam dinamika sosial.

---

<sup>14</sup>M. Soffan Azis dan Nurma Yuita, “Representasi Konflik Kebangkitan Sosial dalam Film *Arc One Piece Arc Dressrosa* (Studi Analisis Roland Barthes),” *Multi Disiplin Ilmu Sosial* vol.01, no. 01 (2023), 4-10.

Ketiga, menonton *Anime* seperti *One Piece* adalah aktivitas populer di berbagai kalangan, yang dianggap sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan mengurangi stres dari rutinitas sehari-hari.<sup>15</sup>

Mohammad Riazkyarrachman juga berkontribusi dalam penelitian skripsinya, yang berjudul “Analisis Simiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film *One Piece Series Arc Wano*” (17 Desember 2020). Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (Jakarta) Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (Jakarta) Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (Jakarta) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penulis mengumpulkan data melalui kegiatan observasi dengan menonton dan mengamati setiap adegan serta dialog yang terjadi dalam film. Penulis kemudian memisahkan setiap *scene* yang menunjukkan kepemimpinan di Jepang, dan melakukan analisis terhadapnya. Teori yang digunakan berupa analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. Pada penelitian ini, penulis menemukan beberapa fakta yaitu, dalam konteks film animasi, sering kali dianggap hanya sebagai hiburan untuk anak-anak, tetapi *One Piece* menonjol sebagai contoh yang menggambarkan sejarah, tokoh, legenda, tempat, ras, suku, dan isu global. Dalam *Arc Wano*, film ini memuat cuplikan yang mencerminkan berbagai aspek kepemimpinan di Jepang, termasuk sistem pemerintahan, sifat kepemimpinan, dan sejarah

---

<sup>15</sup>Luthfi Mubarak, “Kegilaan Peradaban Pada *One Piece Lovers* Semarang (Tinjau Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)” Skripsi (16 Maret 2020), 17-166.

kepemimpinan yang ada. Evaluasi positif dan negatif dari kepemimpinan tersebut dapat dipertimbangkan dari sudut pandang Islam.<sup>16</sup>

Ada juga skripsi yang diajukan pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Penelitian ini dikaji oleh Muhammad Malik Hamka Sukarman dengan judul, “Fanatisme Otaku Terhadap *Anime* One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas *Nakama* Istimewa Yogyakarta)” (15 Maret 2021). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai 4 narasumber dari komunitas *nakama* Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fanatisme otaku terhadap *Anime* One Piece dapat mempengaruhi gaya hidup mereka. *Otaku* One Piece cenderung mengikuti perkembangan Serial ini dengan mendahulukan One Piece sebagai prioritas utama, kadang mengorbankan manajemen waktu. Hal ini dapat mengakibatkan perilaku konsumtif, seperti pengeluaran uang dan waktu yang signifikan. Gaya hidup otaku juga dapat berubah untuk meniru kebiasaan yang terlihat dalam *Anime* One Piece, seperti gaya sapaan sehari-hari yang menjadi kebiasaan. Selain itu, stigma negatif dari masyarakat terhadap otaku mendorong mereka untuk bergabung dalam komunitas dengan minat yang sama, seperti komunitas *nakama* Istimewa Yogyakarta, tempat mereka dapat mengungkapkan kesukaan terhadap One Piece dan berbagi informasi.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Mohammad Rizkiarrachman, “Analisis Simiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film One Piece *Arc* Wano,” Skripsi (17 Desember 2020), 1-166.

<sup>17</sup>Muhammad Malik Hamka Sukarman, “Fanatisme Otaku Terhadap *Arc* One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas *Nakama* Istimewa Yogyakarta), Skripsi (15 Maret 2021), 25-50.

Dari semua penelitian di atas, ada beberapa persamaan yang ditemukan penulis pada penelitiannya. Adapun persamaan tersebut berupa, kesamaan berupa objek penelitian. Maksudnya, penelitian yang diambil sama-sama merujuk pada sebuah *Anime* yang berjudul *One Piece*. Selain itu, kesamaan lain yang ditemukan peneliti ialah, berupa kesan terhadap *Anime* tersebut.

Selain adanya kesamaan yang diidentifikasi oleh peneliti, penting juga menyoroti perbedaan yang ditemukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut meliputi, pengambilan teori dan juga kesan yang diambil berbeda.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Semiotika Roland Barthes**

Roland Barthes (1915-1980) merupakan seorang ahli Semiotika dan mengembangkan kajian sebelumnya. Ia berpendapat Semiotika mempelajari cara manusia memaknai pada hal-hal. Menurut Roland Barthes, makna bukan hanya tentang berkomunikasi, tetapi juga tentang bagaimana objek-objek membentuk sistem tanda terstruktur. Bagi Barthes signifikansi melampaui bahasa dan mencakup hal-hal diluar itu, sehingga kehidupan sosial pun dapat dipandang sistem tanda.<sup>18</sup>

Secara harfiah, teori Semiotik Roland Barthes berakar dari teori bahasa menurut de Saussure. Barthes menjelaskan bahwa bahasa adalah sistem tanda yang merefleksikan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat pada waktu tertentu.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Bayu Putra Utama dan Catur Nugroho, "Representasi Nasionalisme Dalam Film Biografi (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Nasionalisme Dalam Film Jenderal Soedirman)," *Proceedings of Management* vol.4, no. 2 (1 Agustus 2017), 4-10.

<sup>19</sup>Utama dan Nugroho, "Representasi Nasionalisme Dalam Film Biografi (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Nasionalisme Dalam Film Jenderal Soedirman)", 5-10.

## 2. Denotasi dan Konotasi

Roland Barthes mengemukakan gagasan mengenai konotasi dan denotasi sebagai titik fokus analisisnya. Ketika membahas model tanda-tanda *glossematic*, Barthes menggunakan terdiri dari pendekatan yang lebih sederhana.<sup>20</sup> Setiap sistem tanda terdiri dari taraf ekspresi (E) dan taraf isi (C), dan signifikasi dijelaskan sebagai dengan model: E R C.<sup>21</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa denotasi adalah makna sebenarnya atau nyata. Sedangkan konotasi dapat disimpulkan sebagai sebagai metode Semiotika tingkat kedua, yaitu memiliki arti yang berlawanan dari denotasi/bukan makna sebenarnya. Sederhananya denotasi dapat diartikan sebagai “penanda”, sedangkan konotasi diartikan sebagai “petanda”.<sup>22</sup>

Penanda disini berupa bentuk representasi atau fisik dari sesuatu, seperti simbol, kata, suara, atau gambar. Sedangkan petanda adalah konsep yang berkaitan dengan simbol penanda. Dalam *Anime One Piece*, sistem tanda konotasi dan denotasi dapat dilihat dari keberadaan *Tenryubito* yang merupakan kelompok elite dan merupakan golongan tertinggi dalam serial *Anime One Piece*, serta memiliki hak khusus (denotasi). Kelompok tersebut dilambangkan sebagai penindasan dan ketidakadilan dalam struktur sosial pada *Anime One Piece*. Mereka merupakan simbol dari rasisme dan kekuatan absolut, yang melihat

---

<sup>20</sup>Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 2* (Penerbit Mitra Wacana Media, 2013), 21.

<sup>21</sup>Roland Barthes, *Elemen-Elemen Semiotika: Sistem Tanda Bahasa, Hermeunetika, dan Strukturalisme* (Jogjakarta: IRCiSoD, Desember 2012), 131.

<sup>22</sup>Roland Barthes, *Elemen-Elemen Semiotika: Sistem Tanda Bahasa, Hermeunetika, dan Strukturalisme*, 15-16.



manusia yang bukan dari kelompok mereka sebagai objek dan dapat diperlakukan sewenang-wenangnya.

### 1. Mitos

Menurut Barthes dalam bukunya yang berjudul "Mythologies", mitos adalah sebuah sistem komunikasi di mana benda atau fenomena dianggap sebagai pesan. Mitos merupakan suatu mode penandaan, yakni sebuah bentuk representasi. Barthes meyakini bahwa segala sesuatu dapat menjadi mitos selama objek tersebut membawa pesan tertentu. Pentingnya sebuah objek sebagai mitos tidak ditentukan oleh materi fisiknya, tetapi oleh makna atau pesan yang disampaikan melalui objek tersebut.<sup>23</sup> Sederhananya mitos merupakan kepercayaan masyarakat untuk menyampaikan suatu pesan. Mitos adalah alat yang digunakan untuk mewujudkan suatu ideologi tertentu. Ini dapat berlanjut menjadi mitologi yang memiliki peran sentral dalam kebudayaan yang lebih luas. Mitologi memainkan peran penting dalam menyatukan elemen-elemen budaya dan mengomunikasikan nilai-nilai serta keyakinan yang mendasari suatu masyarakat.<sup>24</sup> Dalam kehidupan masyarakat mitos diciptakan untuk memberikan doktrin yang sifatnya seringkali negatif.

Pada *Anime One Piece* mitos ditampilkan pada sebuah kelompok yang bernama *Tenryuubito* yang melambangkan sebuah kekuasaan absolut yang tidak dapat disentuh oleh masyarakat biasa dan bahkan oleh hukum. Artinya ada sebuah kelompok yang keberadaannya lebih tinggi dari pada hukum, yang membuat

---

<sup>23</sup>Prina Yelly, "Analisi Makhluk Superior (Naga) Dalam Legenda Danau Kembar (Kajian Semiotika Roland Barthes; Dua Pertandaan Jadi Mitos)," Jurnal Serunai Bahasa Indonesia 16, no. 2 (6 November 2019), 200.

<sup>24</sup>Wibowo, *Simiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 3*, Mitra Wacana Media: Jakarta (2018), 22.

mereka menjadi figur yang harus dilawan dan digulingkan oleh kelompok yang lebih lemah.

## **H. Metode Penelitian**

Umumnya, metode penelitian ialah tata cara mendapatkan sumber data dengan kegunaan dan tujuan tertentu.<sup>25</sup>

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam sebuah buku yang berjudul “Metodologi Penelitian Kualitatif,” menurut Denzin dan Lincon (1994) berpendapat bahwa, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan konsep alamiah dengan tujuan menafsirkan sesuai fakta yang ada serta menggunakan beragam metode yang telah tersedia. Jadi dapat disimpulkan, penelitian kualitatif adalah proses mengumpulkan data dari situasi alamiah dengan tujuan untuk menginterpretasikan fenomena yang terjadi. Selain itu penulis mendeskripsikan karakteristik suatu keadaan yang sesungguhnya atau fakta, namun laporan yang dihasilkan tidak sekadar mencatat peristiwa tanpa interpretasi ilmiah.<sup>26</sup>

### **2. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian adalah entitas yang akan menjadi fokus kesimpulan dari hasil penelitian. Hal tersebut berupa narasumber atau informan yang dapat

---

<sup>25</sup>Muhammad Ramadhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara September 2021), 1.

<sup>26</sup>Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, CV Jejak: Sukbumi (Oktober 2018), 7-10.

memberikan informasi terkait dengan masalah yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.<sup>27</sup> Jadi subjek pada penelitian ini ialah “Serial *Anime One Piece Arc Saboundy*” karya Eiichiro Oda dan di animasikan oleh Toei Animation. Sedangkan untuk objeknya berupa karakteristik atau unsur yang ada pada subjek. Objek pada penelitian ini berupa nilai *Human Equality* pada “Serial *Anime One Piece*,” yang ditujukan pada adegan maupun dialog pada Serial tersebut.

### 3. Sumber Data

Data merupakan sekumpulan informasi faktual yang diperoleh melalui proses pengumpulan secara sistematis oleh peneliti, dengan tujuan utama untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguraikan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian ilmiah, data berfungsi sebagai fondasi utama dalam proses analisis dan interpretasi, sehingga keakuratannya sangat berpengaruh terhadap validitas hasil penelitian.<sup>28</sup>

Sumber data dalam penelitian sangat beragam, bergantung pada jenis, pendekatan, dan tujuan penelitian yang dilakukan. Data dapat berasal dari sumber primer, seperti hasil observasi langsung, wawancara, survei, atau eksperimen; maupun dari sumber sekunder, seperti dokumen resmi, arsip, publikasi ilmiah, atau data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain. Selama pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan metodologis—mulai dari metode kualitatif seperti studi kasus dan etnografi, hingga metode kuantitatif seperti kuesioner dan pengukuran statistik.

---

<sup>27</sup>Untung Lasiyono dan Wira Yudha Alam, “Metodologi Penelitian Kualitatif,” CV. Mega Press Nusantara: Sumedang (Januari 2024), 34.

<sup>28</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Literasi Media Publishing: Yogyakarta (1 Juni 2015), 67.

Dengan demikian, proses pengumpulan data tidak hanya melibatkan kegiatan teknis, tetapi juga memerlukan pertimbangan epistemologis agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hal ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian benar-benar relevan, reliabel, dan sah sesuai dengan kerangka konseptual dan metodologi yang telah ditetapkan. Sumber data terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder.

#### **a. Data Primer**

Data primer merujuk pada informasi yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama, tanpa melalui perantara atau interpretasi pihak lain. Data ini biasanya bersifat orisinal dan terkini, serta dikumpulkan secara khusus untuk menjawab rumusan masalah atau mendukung tujuan penelitian tertentu. Oleh karena itu, data primer memiliki keunggulan dalam hal relevansi dan kedekatan temporal terhadap objek kajian yang sedang diteliti.<sup>29</sup>

Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari tayangan serial *Anime One Piece*, khususnya pada bagian *Arc Sabaody* yang mencakup episode 385 hingga 405. Data yang dikaji berupa fragmen-fragmen visual dan verbal, seperti potongan adegan, dialog, serta elemen gambar yang muncul dalam setiap skena pada rentang episode tersebut. Fragmen tersebut kemudian dianalisis sebagai representasi tanda-tanda visual maupun linguistik yang memuat makna-makna tertentu sesuai dengan konteks naratif dan kultural dalam *Anime* tersebut.

Sebagai kerangka teoritis, penelitian ini menggunakan pendekatan Semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Teori ini digunakan untuk

---

<sup>29</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 68.

menafsirkan tanda-tanda yang terdapat dalam objek visual dan tekstual, melalui dua tahapan makna, yaitu denotasi dan konotasi. Pendekatan Barthes memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang tersembunyi di balik representasi visual dan simbolik yang ada dalam narasi, serta bagaimana elemen-elemen tersebut merepresentasikan ideologi, nilai, atau wacana tertentu yang terkandung dalam media populer seperti *Anime*.

Dengan demikian, pemilihan data primer dan kerangka teoritis ini dianggap relevan untuk membedah struktur makna yang muncul dalam *One Piece Arc Sabaody*, sekaligus memberikan kontribusi dalam kajian media dan budaya populer melalui perspektif Semiotika.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah Informasi yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya, di mana peneliti tidak terlibat dalam pengumpulan data awal.<sup>30</sup> Sumber data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari artikel, jurnal, buku, internet dan lainnya, serta berkaitan dengan penelitian yang sedang ditekuni oleh penulis.

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa metode, seperti observasi, analisis dokumen, transkrip wawancara, penggunaan jurnal dan pencatatan harian (*diary*).<sup>31</sup> Pada penelitian ini penulis menggunakan metode dokumentasi.

---

<sup>30</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 68-69.

<sup>31</sup>Morissan, *Riset Kualitatif*, 17.

Dokumentasi berarti pengumpulan data secara terus menerus (selama penelitian berlangsung), dan dikumpulkan sesuai topik serta diklasifikasi dalam kategori yang sesuai dan bermakna.<sup>32</sup> Pada teknik ini peneliti menggunakan data berupa, *screenshot* atau gambar pada “Serial *Anime One Piece*.”

## **5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.**

### **a. Pengolahan Data**

Pentingnya pengalaman dalam penelitian sangat dibutuhkan dalam proses pengumpulan data kualitatif. Semakin dalam proses pengumpulan narasi atau dokumentasi yang dilakukan, semakin baik hasil penelitian kualitatifnya. Proses ini melibatkan analisis dan dokumentasi sebagian metode utama pengumpulan data.<sup>33</sup> Artinya dalam konteks ini, data akan diedit agar materi yang ditemukan dapat relevan. Sehingga, data yang bersifat valid dan memberikan deskripsi yang tepat.

### **b. Analisis Data**

Dalam proses analisis data kualitatif, hasil pengamatan digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi pola dan tema penelitian. Namun, karena kondisi sosial yang sensitif, penelitian mungkin berubah jikalau situasi lapangan mengalami perubahan.<sup>34</sup> Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Setelah

---

<sup>32</sup>Morissan, *Riset Kualitatif*, 16.

<sup>33</sup>M. Afdhal Chatra, Komang Ayu Henny Achjar, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif (Pendahuluan Praktis Untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi (Juli 2023), 10-29.

<sup>34</sup>Afdhal, Henny, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif (Pendahuluan Praktis Untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus)*.

melakukan dua teknik pengumpulan data tersebut, penulis menggunakan teori Semiotika dari Roland Barthes, dan dihasilkanlah temuan dari penelitian tersebut.

## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan susunan dan rancangan penulisan dalam sebuah penelitian. Adapun sistematika penulisan tersebut terbagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I – Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II – Landasan Teori, berisi teori Semiotika Roland Barthes

Bab III – Kajian Pokok Bahasan, berisi gambaran umum mengenai “Serial *Anime One Piece Arc Saboundy*”

Bab IV – Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi analisis nilai *Human Equality* pada “serial *Anime One Piece Arc Saboundy*” berdasarkan teori Semiotika Roland Barthes

Bab V – Penutup, adalah bab terakhir, yang berisi kesimpulan dan saran