

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berbicara tentang media, McLuhan dan Fiore (1967) dalam *The Medium is The Message* menyatakan bahwa media dan masyarakat akan selalu berkaitan dikarenakan media adalah suatu hal yang penting bagi masyarakat, hal ini dibuktikan dengan pengaruh media yang mampu mempengaruhi masyarakat sehingga memiliki dampak positif dan negatif dalam pola kehidupan masyarakat. Media yang melekat pada kehidupan masyarakat salah satunya adalah media massa. Media massa memiliki tempat yang penting di kehidupan masyarakat khususnya dalam memproduksi, mencari, dan mengolah informasi serta menjadi salah satu penggerak perubahan dalam lingkungan masyarakat. Pada era masyarakat informasi, media massa mengalami beberapa pergeseran sifat dimana sifatnya lebih mengedepankan interaksi dua arah, dimana masyarakat diberikan kesempatan untuk memodifikasi isi pesan sesuai dengan interpretasi masyarakat (Straubhaar & LaRose, 2004).

Salah satu bentuk media massa yang sering digunakan oleh masyarakat adalah film. Film dalam konsep media massa dewasa ini merupakan salah satu media massa yang populer di masyarakat karena memiliki kemampuan mengantarkan pesan dengan cara yang lebih menarik (Effendi, 2000, h.54). Film mampu berperan menjadi media pembelajaran yang tidak berfungsi

sebagai hiburan semata, namun berperan lebih aktif dalam menyampaikan pesan melalui gambar, lakon dan dialog dengan tujuan menyebarkan pesan secara efektif (Asri, 2020). Pada umumnya kegunaan film yang tayang di televisi atau bioskop merupakan bentuk sikap dalam menyadarkan masyarakat untuk mampu berperilaku sesuai dengan nilai dan norma budaya dalam kehidupan masyarakat (Ardianto, 2004, h.134). Pesan yang disampaikan melalui film memiliki isi terkait dengan ide atau gagasan, dimana ide dan gagasan tersebut dalam konsep media massa berfungsi sebagai informasi, edukasi dan hiburan pada masyarakat luas. Isi pesan dalam sebuah film juga memiliki hal-hal kompleks seperti sosial budaya, ideologi, kritik sosial, hingga politik.

Film sebagai bagian dari media massa mempunyai ciri khusus dalam kehidupan sosial masyarakat yakni merefleksikan berbagai peristiwa dalam masyarakat dunia (McQuail, 2000, h.66). Hal ini membuat film menjadi salah satu kekuatan besar untuk mempengaruhi masyarakat secara massal. Menurut Nugroho (2019), film dianggap memiliki penggambaran realitas atau seringkali disebut sebagai representasi yang mampu mempengaruhi tindakan atau perilaku seseorang. Konsep representasi, merupakan sesuatu yang didefinisikan melalui teks, suara, dan visual elektronik yang muncul dari suatu adegan yang setelahnya akan digunakan, diolah, dipahami dan ditampilkan dalam berbagai konteks kehidupan (Oematan, 2020). Kemampuan untuk merefleksikan, merepresentasikan, dan memberikan gambaran menjadi respon umum dari masyarakat ketika mengolah pesan pada film. Hal tersebut membuat isi pesan

dalam film dikatakan sangat subjektif, menjadikan para penikmat film mempunyai hak secara individual tentang bagaimana mereka menginterpretasikan suatu pesan dalam sebuah film, dan tidak serta merta memiliki interpretasi yang sama pembuat film atau yang sering dikenal sebagai sutradara.

Film memiliki dua pembagian kategori, yakni film tidak nyata dan film nyata. Film nyata adalah film yang menggambarkan cerita diperankan oleh makhluk hidup, sedangkan film tidak nyata merupakan film yang penggambaran ceritanya tidak diperankan oleh makhluk hidup, contohnya film animasi (Herdiannanda, 2010). Definisi film animasi dalam Kurniawan (2006, h.3), dikatakannya sebagai film yang dibentuk dari kumpulan gambar-gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat sehingga gambar tersebut terlihat bergerak. Film animasi memiliki keunikan tersendiri jika dilihat dari sisi dimensi dan sifatnya yang digunakan sebagai hiburan semata. Namun, seiring perkembangan zaman sifat dari film animasi terus mengalami pergeseran yakni tidak hanya menjadi bahan hiburan namun menjadikan sesuatu hal yang sifatnya fiktif menjadi seakan-akan nyata, melalui pesan-pesan moral dan penggambaran karakter yang merepresentasikan makna tertentu.

*Anime* merupakan salah satu contoh jenis film animasi yang sangat populer di masyarakat. Kepopuleran *anime* di Indonesia dapat dilihat saat penayangan film terakhir *anime* Doraemon yang berjudul “Doraemon: *Stand by Me*” (STAND BY ME ドラえもん). *Anime* yang rilis pada tanggal 10 Desember

2014 tersebut menjadi salah satu *anime* dengan penjualan tiket tercepat di Indonesia, dimana tiketnya terjual habis enam hari sebelum pemutaran resmi di bioskop. *Anime* Doraemon tersebut tidak hanya mendapat popularitas tinggi di Indonesia namun juga di 56 negara lain di seluruh dunia yang turut antusias dengan penayangannya. Hal ini menjadi bukti bahwa *anime* mampu meraih popularitas dan menyebarluaskan penyebaran budaya Jepang melalui *anime*. Menurut Budianto (2015, h.179) dalam Tinjauan Buku: *Anime. Cool Japan*, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang mengatakan, *anime* adalah bentuk dari budaya populer Jepang yang telah dikenal oleh masyarakat dunia sehingga menjadi sebuah fenomena global. Keaslian dari konsep *anime* juga telah diakui oleh masyarakat di luar Jepang yakni *anime* merupakan animasi yang berasal dari negara Jepang atau secara spesifik dapat disebut animasi Jepang.

*Anime* dewasa ini telah menjadi komoditas internasional, menjadikannya sebagai objek penelitian yang menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang. Menurut MacWilliams (2011, h.5) terdapat dua kepentingan penelitian mengenai *anime*. Pertama, *anime* adalah kunci dasar dalam budaya visual yang populer di Jepang. Pada era pentingnya media massa dalam masyarakat Jepang, *anime* menjadi bagian yang tidak mampu dipisahkan dalam kehidupan masyarakat di Jepang yang mengedepankan visualitas dalam menyampaikan sebuah pesan. Kedua, *anime* memiliki peran penting dalam pembentukan *mediascape* (penyebaran lintas budaya) global. Peran penting *anime* sebagai media untuk penyebaran lintas budaya dilakukan oleh beberapa pihak seperti pemerintah, kreator *anime*, praktisi, serta akademisi yang

mengemas *anime* menjadi sebuah industri kreatif dengan tujuan untuk menyampaikan nilai-nilai ideologis dalam suatu karya *anime* (Budianto, 2015, h.180). Nilai-nilai ideologis inilah yang nantinya akan menjadi sebuah nilai jual kebudayaan, dan salah satu contoh budaya Jepang pada penelitian ini yakni nilai *bushido*.

Masyarakat Jepang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang menyebabkan mereka mempunyai etos kerja yang baik serta dianggap sebagai masyarakat pekerja keras (Rahmah, 2018, h.1). Adalah nilai *bushido* menurut Agustian (2001, h.40) mengatakan bahwa *bushido* merupakan nilai moral yang terdapat pada budaya Jepang dan muncul di era *samurai*. Nilai *bushido* menjadi nilai yang terus diwariskan oleh masyarakat Jepang, dimana nilai tersebut terimplementasikan dan menjadi sistem kepribadian pada masyarakat Jepang. Mengenai konsep kepribadian Koentjaraningrat (2009, h.83) mengatakan bahwa kepribadian merupakan kelarasan antara akal dan jiwa dalam menentukan perbedaan sifat atau tindakan pada manusia. Nilai-nilai *bushido* menjadi nilai yang diterapkan secara sadar melalui akal dan jiwa masyarakat Jepang yang mampu diterapkan menjadi sifat-sifat *bushido* seperti semangat, kerja keras, kesetiaan, dan nilai lainnya. Kemajuan negara Jepang khususnya bidang teknologi, tidak menggoyahkan hati masyarakat Jepang untuk menjalankan nilai-nilai tradisional mereka termasuk nilai *bushido*, namun hal tersebut mampu mereka selaraskan dengan bijak melalui etos kerja antara terpeliharanya budaya tradisional dengan kemajuan teknologi. Widisuseno (2017, h.58) dalam “Mengetahui Etos Kerja Bangsa Jepang: Langkah Menggali

Nilai *Bushido* Bangsa Jepang” mengatakan etos kerja dalam masyarakat Jepang terdiri dari beberapa nilai, yakni integritas, murah hati, keberanian, penghormatan, jujur, ikhlas, santun, kesetiaan terhadap pemimpin serta peduli satu sama lain. Nilai-nilai pada etos kerja tersebut yang membentuk konsep nilai-nilai *bushido* pada masyarakat Jepang.

Nilai *bushido* pada dasarnya merupakan konsep yang dikenal secara hormat serta diwariskan dalam setiap generasi di negara Jepang, dimana konsep atau nilai *bushido* masih sangat relevan dalam budaya Jepang meskipun tidak secara praktik terkait dengan *samurai* atau peperangan, namun cenderung bertujuan menjadi suatu kebudayaan populer yang penerapannya mampu meresap keseluruh lapisan masyarakat seperti pada bidang olahraga, bisnis, politik serta kesenian di Jepang (Budianto, 2015, h.180). Konteksnya di Indonesia secara khusus memberikan pemahaman lebih luas terkait perkembangan kebudayaan populer pada era globalisasi di Indonesia. Pemahaman tersebut secara spesifik tertuju pada bagaimana etika dan moralitas dalam masyarakat yang berbudaya sebagaimana ketujuh nilai *bushido* yakni keberanian, kesetiaan, kehormatan, pengasih, integritas, kesopanan, dan ketulusan mampu diterapkan secara khusus dalam peran kehidupan bernegara dengan penyesuaian pada setiap individu yang tentunya memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda, terkhusus pada konteks masyarakat Jepang dan masyarakat Indonesia. Hal tersebut juga menjadikan signifikansi dalam konteks ilmu komunikasi berjalan berdampingan, yakni bagaimana kesadaran akan adanya budaya menjadi sangat penting melalui komunikasi antarbudaya, terkhusus pada budaya-budaya di

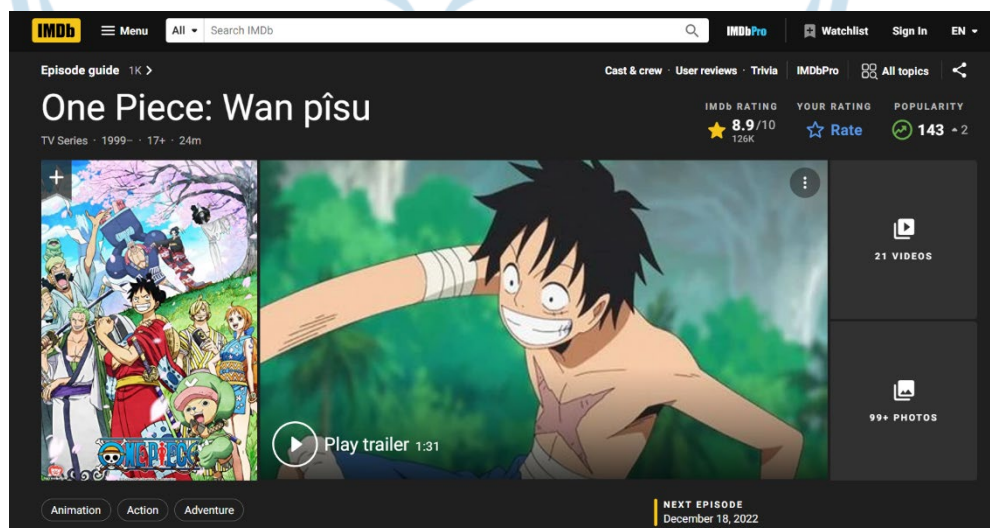
bagian Asia Timur, serta bagaimana praktik-praktik komunikasi melalui nilai *bushido* dikembangkan dan dijalankan sebagai landasan kehidupan masyarakat.



**Gambar1.1** Serial Anime One Piece bagian Wano (2019)  
Sumber: Imdb.com (2022)

Objek penelitian peneliti yakni serial *anime* One Piece (ワンピース: *Wan Pisu*) terkhusus pada karakter Rorono Zoro. One Piece merupakan karya yang diilustrasikan dan ditulis oleh Eiichiro Oda, dan rilis pertama kali pada majalah *Shone Jump* ke-34, tanggal 4 Agustus 1997. Rilis pertama One Piece bukanlah *anime*, melainkan sebuah *manga* atau yang biasa disebut komik. *Anime* One Piece dirilis tanggal 20 Oktober 1999 oleh studio *anime* ternama di Jepang, *Toei Animation*. Sejak tahun 1997 hingga 4 November 2022 *anime* One Piece telah memiliki 1039 episode, dimana *anime* One Piece masih terus berlanjut hingga saat ini. Mengenai kepopuleran *anime* One Piece, serial *anime* One Piece memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam perkembangan kehidupan masyarakat dalam rangka memperkenalkan budaya Jepang. Selain

pengaruh, *anime* One Piece juga menjadi salah satu *anime* yang memiliki kekuatan untuk merepresentasi budaya-budaya Jepang sesuai dengan tujuan dari pemerintah Jepang untuk menjadikan *anime* sebagai salah satu bagian dari *Cool Japan*, yakni kebijakan diplomasi Jepang melalui industri kreatif dan budaya populer (Budianto, 2015, h.183). Contoh dari kebijakan ini adalah bentuk kerjasama Jepang dan Indonesia, dimana *anime* menjadi bagian penting yang mempererat hubungan bilateral antara Jepang dan Indonesia. *Anime* mampu mengubah stigma masyarakat Indonesia yang beranggapan bahwa Jepang adalah penjajah, menjadi Jepang ada sahabat bagi Indonesia. Respon positif masyarakat Indonesia sejak era Orde Baru hingga saat ini menjadikan budaya-budaya Jepang termasuk *anime* telah diterima luas di masyarakat Indonesia (Safariani, 2017, h.737).



**Gambar 1.2** Rating serta Peringkat Serial Anime One Piece  
Sumber: Imdb.com (2022)

Serial *anime* One Piece memiliki *rating* 8,9 berdasarkan *Internet Movie Database*, salah satu website resmi untuk melihat penilaian atau *rating* dari



berbagai film di dunia. *Rating* tersebut tidak hanya berdasarkan penilaian suka dan tidak suka, namun ditopang oleh beberapa nominasi dan *award* yang dicapai oleh *anime* One Piece. Serial *anime* One Piece berada di peringkat pertama untuk *anime* paling populer dengan status *ongoing* (belum tamat) di tahun 2022, pada website *Internet Movie Database*. Peneliti membandingkan dengan berbagai serial *anime* lain dimana serial *anime* pada umumnya menggunakan sistem 12-24 episode, namun serial *anime* One Piece menggunakan sistem yang cukup unik dengan membagi beberapa bagian cerita dan episode yang jumlahnya sangat banyak, dimana hingga saat ini jumlah episode serial *anime* One Piece telah mencapai lebih dari 1000 episode dalam kurun waktu 20 tahun. Selain itu, *One Piece* merupakan *anime* yang mengadaptasi berbagai peristiwa di dunia untuk dijadikan bahan penceritaan seperti, kasus rasisme, penembakan, ketidaksetaraan gender, serta berbagai isu di dunia. Hal-hal di atas menjadi pertimbangan bahwa *anime* One Piece memiliki perbedaan yang signifikan dengan jenis *anime* atau film animasi lainnya, dimana pada segi alur cerita *anime* One Piece memungkinkan tokoh atau karakternya mengalami pengembangan akibat alur yang cukup panjang.

Bercerita mengenai kehidupan seorang pemuda bernama Monkey. D. Luffy bersama kesembilan sahabatnya dalam misi mencari harta karun bernama One Piece, sehingga menjadi raja bajak laut. *Anime* One Piece secara karakteristik memiliki alur cerita yang menarik terkait dengan humor, peperangan, dan kekuatan persahabatan. Hal tersebut menjadi salah satu karakteristik dari *anime shonen*, dimana alur cerita akan bercerita mengenai perjuangan seseorang

dalam mencapai suatu impian dengan kekuatan persahabatan (*zero to hero*). Kekuatan sesungguhnya dari serial *anime* One Piece melebihi ekspektasi penggemar, penonton, serta praktisi *anime*, dimana One Piece mempunyai relevansi yang kuat terutama pada relevansi kultural dengan perilaku masyarakat pada realitasnya melalui sistem-sistem kepercayaan yang dibangun melalui alur *anime* One Piece. Tindakan rasialisme, pornografi, maskulinitas, nilai-nilai kebudayaan, dan berbagai hal lainnya mampu digambarkan dengan baik oleh Eiichiro Oda pada alur cerita *anime* One Piece.



**Gambar 1.3** Desain Karakter Roronoa Zoro sebelum bagian Wano (KIRI) dan saat bagian Wano(KANAN) dalam Serial Anime One Piece  
Sumber: Dokumen Peneliti

Monkey. D. Luffy memiliki anggota kru bajak laut sekaligus sahabat pertama bernama Roronoa Zoro. Roronoa Zoro seringkali disebut sebagai wakil kapten di kelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey. D. Luffy dan

memilik penampilan layaknya seorang *samurai*. Karakter Roronoa Zoro digambarkan sebagai sahabat yang setia, dimana dirinya menjadi anggota kru yang paling lama mengikuti jejak Monkey. D Luffy. Alur cerita *anime* One Piece, selalu mengilustrasikan sosok Roronoa Zoro seperti seorang *samurai* dimana dirinya memegang tiga pedang yang merupakan gaya bertarung dari karakter Roronoa Zoro. Roronoa Zoro termasuk ke dalam salah satu orang terkuat di kelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey. D. Luffy bersama dengan Vinsmoke Sanji, seorang koki sekaligus anggota kru Monkey. D. Luffy yang juga menjadi salah satu orang terkuat di kelompok tersebut. *Anime* One Piece khususnya bagian Wano mengubah gaya tampilan seorang Roronoa Zoro menjadi seorang *samurai* yang lebih tradisional, dimana penggambaran *samurai* di Jepang tidak terlepas dari konsep *bushido*.

Peneliti sebelumnya melakukan observasi kecil dengan tujuan memperkuat dugaan atau hipotesa awal bahwa adanya representasi nilai *bushido* terkait dengan penggambaran karakter Roronoa Zoro didalam keseluruhan episode pada serial *anime* One Piece, dimana penggambaran karakter yang dikembangkan oleh Eiichiro Oda terkhusus pada karakter Roronoa Zoro memiliki perubahan yang signifikan. Sejak awal penggambaran karakter Roronoa Zoro telah ditetapkan sebagai seorang *samurai* dengan latar belakang yang juga berasal dari satu perguruan *samurai* dan bercita-cita untuk menjadi seorang pendekar pedang terbaik di dalam dunia One Piece. Gambaran karakter Roronoa Zoro pada dasarnya memanglah seorang *samurai*, dimana *samurai* didalam kepercayaan Jepang sangat erat hubungannya dengan cerminan nilai *bushido*. Pencitraan

seorang samurai semakin kuat pada karakter Roronoa Zoro dalam serial *anime* One Piece bagian Wano (2019) dimana terdapat perubahan penampilan yang lebih mencolok yang menggambarkan Roronoa Zoro menggunakan pakaian *hakama*, yakni pakaian khas seorang samurai dan menggunakan potongan rambut bergaya samurai yang biasa disebut sebagai *chonmage*. Perubahan penampilan tersebut memperkuat dugaan bahwa adanya representasi *bushido* yang ingin ditampilkan secara tersirat oleh Eiichiro Oda, selaku ilustrator One Piece tersebut, dimana nantinya penelitian ini akan mencoba menganalisis dengan teori semiotika untuk membuktikan hasil dari hipotesis tersebut.

*Anime* dalam konsep semiotika memiliki tanda serta simbol sebagai salah satu tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan. Penggunaan analisis semiotika adalah bentuk upaya dalam menjawab representasi, pemaknaan, dan interpretasi dari nilai-nilai *bushido* pada *anime* One Piece bagian Wano melalui karakter Roronoa Zoro. Representasi dalam semiotika menurut Chandler (2002, h.81) merupakan bentuk pertanyaan fundamental tentang pengungkapan atas suatu hal yang “benar”. Chandler dalam pendapatnya mempertegas bahwa setiap individu harus dapat menerima kenyataan bahwa pengetahuan pada setiap individu bersifat tidak langsung. Setiap individu memiliki berbagai hal yang telah dilalui, dimana hal-hal tersebut dijadikannya sebagai standar kemampuan berpikir serta referensi dalam merepresentasikan sesuatu. Representasi bukanlah konsep yang dapat menjadi salinan atas apa yang telah direpresentasikan oleh setiap individu, namun representasi menjadikannya sebuah konsep konstitusi realitas. Semiotika diterapkan untuk membantu pemikiran atas pemaknaan,

interpretasi, dan representasi, untuk tidak menilai sesuatu atas cerminan realitas yang terlihat, namun semiotika mampu membongkar realitas dan representasi dengan makna sesungguhnya yang ingin disampaikan. Menurut Sobur (2009, h.15) dalam buku berjudul “Semiotika Komunikasi” mengatakan bahwa suatu objek tidak hanya membawa suatu informasi, objek tersebut berusaha untuk berkomunikasi dengan tidak melupakan konstitusi dari tanda. Artinya, peneliti berasumsi bahwa One Piece bagian Wano melalui karakter Roronoa Zoro berusaha untuk mengkomunikasikan informasi mengenai nilai-nilai *bushido* yang merupakan nilai yang dipegang teguh oleh masyarakat yang ada di Jepang.

Melalui penggunaan metode semiotika John Fiske dengan peneliti ingin mengetahui makna representasi nilai-nilai *bushido* yang dihadirkan melalui serial *anime* One Piece bagian Wano (2019) melalui karakter Roronoa Zoro. Peneliti menggunakan semiotika John Fiske sebagai kerangka berpikir serta metode analisis semiotika yang diharapkan dapat mencapai rangkuman dan kebenaran atas konsep memaknai tanda dan simbol yang dihadirkan pada objek penelitian ini. Semiotika John Fiske adalah semiotika yang mengungkapkan teori *Codes of Television*, dimana semua fenomena dalam dunia televisi termasuk film dan produk televisi lainnya telah dirangkum ke beberapa kode yakni, level realitas, level representasi, dan level ideologi. Semiotika dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan masalah umum dalam konsep representasi, bagaimana suatu tanda bergesekan dengan objek tertentu, bagaimana suatu tanda dapat menyatakan suatu kebenaran tertentu, dan sebagainya. Lidov (2005, h.2) menyatakan tentang semiotika, yakni inti dari

semiotika adalah menyatakan suatu perspektif yang adil, tidak memihak pada siapapun namun berusaha untuk merangkum semua aspek yang terdapa dalam konsep semiotika. Peneliti melalui semiotika ini mampu mengaitkannya pada konsep proses komunikasi, dimana proses yang terjadi antara serial *anime* One Piece bagian Wano yang merupakan komunikator, dengan masyarakat sebagai penerima pesan. Hal ini merujuk pada penggunaan konsep model komunikasi transaksional yang dikemukakan oleh West dan Turner (2008, h.13) yang menyatakan bahwa terdapat suatu perbedaan dengan konsep linear, yakni pesan hanya sebatas disampaikan dari komunikator kepada penerima pesan, atau konsep interaksional yang menyatakan adanya *feedback* dari penerima pesan, namun model traksaksional ini menekankan adanya konsep timbal balik yang lebih aktif, dimana semua bagian dalam model transaksional terlibat secara aktif dalam pembuatan makna.

Melalui analisis pada skripsi yang berjudul “Representasi Nilai-Nilai *Bushido* dalam Serial Anime (Analisis Semiotika John Fiske pada Tokoh Roronoa Zoro dalam Serial Anime One Piece bagian Wano)”, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap karakter Roronoa Zoro. Penggunaan analisis semiotika John Fiske digunakan oleh peneliti yang ingin mengetahui makna apa yang dihadirkan oleh serial *anime* One Piece bagian Wano (2019) melalui karakter Roronoa Zoro, khususnya digunakan untuk menemukan representasi nilai *bushido*. Penulisan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa skripsi serta jurnal ilmiah yang memiliki kemiripan dalam teori serta objek, tetapi memiliki fokus berbeda dalam objek yang diteliti, permasalahan penelitian, dan

metode yang digunakan. **Pertama**, skripsi yang ditulis oleh Abimanyu Zidane Al Ikhsan, mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta (2022), dengan judul “Representasi Gaya Kepemimpinan dalam Budaya Jepang pada Film Anime (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Tokoh Monkey D Luffy di Film One Piece Stampede)”. Fokus dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui representasi gaya kepemimpinan dalam budaya Jepang yang dihadirkan pada film Anime One Piece Stampede. **Kedua**, skripsi yang ditulis oleh Irham Nur Anshari, mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada (2020), dengan judul “Representasi Independensi Perempuan dalam Komik (Analisis Semiotika Representasi Independensi Perempuan pada Karakter Boa Hancock dalam Komik One Piece)”. Fokus pada penelitiannya adalah mengungkap representasi independensi perempuan pada karakter Boa Hancock namun bukan dalam sebuah film tetapi dalam sebuah komik. **Ketiga**, jurnal ilmiah yang ditulis oleh Thaareq Faridj Harbhana dan Muhammad Ariffudin Islam, Universitas Negeri Surabaya (2021), dengan judul “Representasi Transgender pada Karakter Emperio Ivankov dalam Komik One Piece”. Fokus penelitian pada jurnal ilmiah tersebut adalah melihat makna serta tanda yang terkandung pada karakter Emperio Ivankov dalam Komik One Piece. Jurnal ilmiah tersebut juga berusaha untuk mengidentifikasi penyimpangan sosial dengan metode semiotika Roland Barthes dalam karakter Emperio Ivankov, khususnya pada konsep Transgender. Fokus penelitian peneliti yakni mengupayakan kebaruan dalam hal topik dan fokus yang telah dimunculkan dalam jurnal maupun skripsi sebelumnya.

Peneliti memunculkan representasi nilai *bushido* pada serial *anime*, serupa dengan contoh yang pertama, tetapi hal yang menjadi pembeda adalah kajian semiotika yang digunakan, peneliti menggunakan semiotika John Fiske sedangkan pada contoh pertama menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce. Beberapa contoh yang menjadikan pembeda utama dalam penelitian ini yakni penggunaan kajian semiotika. Pembeda lain adalah objek utama dengan penggunaan karakter yang berbeda. Pada contoh pertama menggunakan karakter utama Monkey D Luffy, contoh kedua menggunakan karakter Boa Hancock, dan terakhir contoh ketiga menggunakan karakter Emperio Ivankov. Ketiga karakter tersebut memiliki representasinya masing masing dilihat dari keperluan penelitian pada contoh tersebut seperti, gaya kepemimpinan, independensi wanita, dan transgender. Penelitian peneliti akan befokus pada nilai-nilai *bushido* yang dimunculkan dalam serial *anime* One Piece bagian Wano. Garis pembatas perbedaan fokus peneliti dan fokus jurnal serta skripsi sebelumnya pada dasarnya sangat tipis, namun peneliti menyatakan terdapat pembaharuan atas pembeda dari upaya untuk mengungkapkan suatu tanda dan makna melalui kajian semiotika, tentu dengan objek yang berbeda untuk dianalisis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:



“Bagaimana representasi nilai-nilai *bushido* dalam budaya Jepang yang tercermin pada serial *anime* One Piece bagian Wano melalui karakter Roronoa Zoro?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi nilai-nilai *bushido* dalam budaya Jepang yang tercermin pada serial *anime* One Piece bagian Wano melalui karakter Roronoa Zoro.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, yakni terkait representasi nilai-nilai *bushido* dan analisis semiotika pada film animasi atau *anime*.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, refleksi, dan pengetahuan kepada masyarakat dalam proses representasi pada sebuah film yang mengandung unsur nilai-nilai *bushido*, yang dapat dilakukan melalui analisis semiotika. Penelitian ini juga mampu memberikan gambaran secara spesifik bagaimana nilai dalam suatu kebudayaan termanifestasikan dalam suatu karya film, terkhusus pada film animasi yakni *anime*. Selain hal tersebut, penelitian ini diharapkan mampu

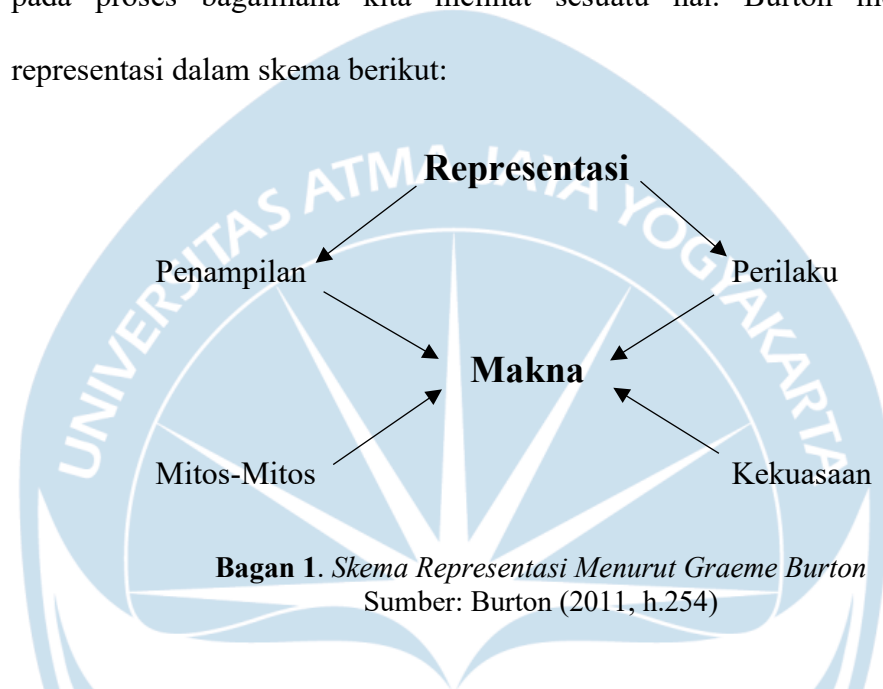
menjadi sumber referensi bagi penelitian lanjutan dengan metode, tema, atau objek terkait.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Representasi**

Konsep representasi secara sederhana merupakan media yang digunakan untuk melihat pesan yang sesungguhnya dari sebuah pesan, secara sederhana representasi mampu menggambarkan ataupun mencerminkan suatu makna. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kata representasi sebagai konsep perwakilan, mewakili, menggambarkan, atau mencerminkan suatu peristiwa. Makna representasi seringkali menjadi bahasan intensif pada ilmu filsafat, dimana representasi didefinisikan dalam buku *The World as Will and Representation: Vol II* yang ditulis oleh Arthur Schopenhauer (1959, h.6) yakni semua hal di dunia yang terjadi pada pandangan subjektif pikiran manusia. Representasi dalam konsep komunikasi bertujuan untuk mencari makna melalui pembacaan tanda-tanda yang dimunculkan dalam suatu peristiwa, dan representasi menjadi media untuk mengungkap tanda-tanda tersebut yang kemudian akan diproduksi berdasarkan relasi tanda-tanda yang muncul dan sampai pada pengungkapan makna yang disampaikan pada pikiran. Wibowo (2004, h.215) dalam *Gaya Filsafat Nietzsche* berpendapat representasi dapat muncul akibat keterbatasan, dimana representasi dianggap sebagai gambaran ilusi yang diterima pikiran lalu menjebak ilusi tersebut di dalam pikiran sehingga menjadi sebuah kepercayaan, seakan-akan representasi tersebut

adalah inti dari peristiwa yang ingin disampaikan. Burton (2008, h.133) mengatakan representasi mampu menerjemahkan ciri khas dari individu ataupun kelompok tertentu, dimana proses penerjemahan tersebut dikaitkan pada proses bagaimana kita melihat sesuatu hal. Burton menjabarkan representasi dalam skema berikut:



Skema representasi yang dijabarkan oleh Burton menjelaskan bagaimana representasi menciptakan suatu makna. Terlihat pada skema tersebut makna dibentuk oleh representasi yang berasal dari perilaku dan penampilan yang terdapat pada objek yang diteliti. Makna juga terbentuk melalui aspek mitos serta kekuasaan yang mendampingi objek, dimana konsep kekuasaan yang membentuk makna tersebut berasal dari kekuasaan dalam suatu individu maupun kelompok. Contoh sederhana dari skema yang dijelaskan Burton yakni, iklan produk rokok, dimana adegan yang disajikan tentu merupakan representasi diri seorang laki-laki. Laki-laki digambarkan menyukai segala bentuk tantangan (bentuk mitos) dengan berpenampilan gagah dan berotot, hal ini menciptakan kondisi dimana penerima pesan dari iklan tersebut

merepresentasikan laki-laki adalah wujud dari kuasa maskulinitas dengan beberapa tanda yang telah ditampilkan sebelumnya.

Bagi peneliti, representasi dapat digunakan dari kata dalam Bahasa Indonesia, yakni “presentasi” yang artinya menampilkan, memberikan, ataupun mencerminkan dan penambahan kata “re” berarti adalah pengulangan. Representasi yang dimaksud adalah pengulangan atas suatu yang telah ditampilkan, dalam hal ini suatu yang ditampilkan berulang kali yakni, tanda, identitas, simbol, arti ataupun pemaknaan tertentu. Menurut kajian dalam media massa yang dinyatakan oleh Stuart Hall (1997, h.24) representasi adalah konsep penciptaan arti melalui bahasa, gambar, dan tanda. Representasi menjadi bagian terpenting dalam proses dimana makna itu dihadirkan dan dipertukarkan antara individu maupun kelompok budaya tertentu. Pertukaran makna yang terjadi juga mengedepankan aspek latar belakang pengetahuan budaya yang sama antara individu ataupun kelompok tersebut, dengan tujuan agar persepsi yang dimunculkan serupa. *Theory of Representation* (Teori Representasi) yang dikemukakan oleh Stuart Hall merupakan dasar teori yang digunakan untuk melandaskan penelitian ini. Penggunaan bahasa dengan tujuan menyampaikan sesuatu yang sesuai dengan esensinya kepada khalayak merupakan paham utama yang ada dalam konsep teori representasi. Stuart Hall beranggapan bahwa representasi merupakan proses penciptaan makna dengan dimediasi oleh bahasa, dimana makna akan dipertukarkan serta diproduksi oleh individu atau kelompok dalam lingkup kebudayaan. Bagi Stuart Hall, representasi menjadi praktik penting dalam menghasilkan suatu kebudayaan. Suatu individu atau

kelompok akan dianggap memiliki kebudayaan yang sama ketika mempunyai latar belakang budaya yang sama, pengalaman yang sama, mempertukarkan kode kebudayaan yang sama, saling berbagi konsep akan kebudayaan, serta berbicara dengan bahasa yang sama.

Konsep representasi terbagi menjadi dua jenis yakni representasi bahasa dan representasi mental, dimana kedua jenis representasi ini digunakan manusia untuk membangun realitas. Representasi mental dan representasi bahasa merupakan kedua konsep yang saling berhubungan, dimana representasi mental sebagai pemahaman kelompok tentang suatu hal yang pertama kali muncul di pikiran mereka masing-masing, dengan ini konsep representasi mental bersifat “abstrak”. Sedangkan, representasi bahasa adalah representasi yang digunakan untuk “menafsirkan” konsep pikiran abstrak dari representasi mental yang ada di pikiran, dengan tujuan setiap individu atau kelompok mampu melihat relasi antara tanda dan makna. Konsep bahasa dalam representasi bahasa tidak hanya bersifat verbal namun juga non-verbal seperti ekspresi wajah, gestur anggota tubuh, dan sebagainya (Wibowo, 2013, h.148).

Stuart Hall turut menguraikan tiga pendekatan dalam teori representasi yang bertujuan melihat bagaimana penggunaan bahasa digunakan untuk melihat relasi pembuatan makna dalam fungsinya pada konstruksi sosial (Stuart Hall, 1997, h.13). Pertama, **pendekatan reflektif** dimana pendekatan ini memberikan penjelasan bahwa bahasa memiliki konsep reflektif atau cermin dalam memandang suatu objek, ide, manusia atau peristiwa dalam kehidupan sesungguhnya. Contoh, matahari adalah matahari, secara sederhana tidak

terdapat konsep lain dari sebuah matahari. Hal ini merupakan konsep pembahasaan yang representasinya terdapat dalam bentuk nyata di dunia nyata yaitu matahari. Bentuk nyata dari kata matahari terdapat di kehidupan sesungguhnya masyarakat, tetapi hal tersebut dapat menjadi suatu hal yang berbeda ketika matahari dibahasakan untuk objek “matahari” yang sama atau dengan kata lain matahari memiliki arti lain bukan sebagai objek atau benda bernama “matahari”. Kedua, **pendekatan intensional** yang melihat konsep makna berasal dari pencipta makna itu sendiri. Makna akan disajikan sebagai suatu hal yang subjektif sesuai dengan latar belakang atau karakteristik setiap individu melalui pembahasaan. Musisi, penulis, pelukis, animator adalah contoh yang tepat untuk menggambarkan bagaimana makna dapat disajikan melalui bahasa mereka masing-masing dengan mendepankan sisi subjektif, artinya bahasa dalam pendekatan intensional tidak bersifat mutlak atau absolut secara personal, namun memiliki hal-hal unik dilihat dari bagaimana setiap individu menyampaikan pemaknaanya dalam bahasa kepada dunia. Bahasa pada intinya berfungsi sebagai alat komunikasi dengan tujuan mengkomunikasikan sesuatu hal dengan cara pandang setiap individu dengan kesepakatan bahwa terdapat individu lain yang paham atas apa yang dipahami tentang bahasa. Pemaknaan bahasa dapat dilihat dari berbagai fenomena, seperti pelukis yang berusaha memberikan tanda atau makna secara khusus pada dirinya maupun orang lain melalui lukisan yang dibuatnya, namun makna dan tanda harus melalui penggambaran dunia yang telah disetujui secara struktur bahasa, kemudian pemaknaan akan hasil karya tersebut sama antara

komunikator dan penerima pesan (dalam hal ini pelukis serta penikmat lukisan). Ketiga, **pendekatan konstruksionis** merupakan cara pandang suatu makna yang mengkhususkan pendekatan dari segi karakter sosial dan bahasa. Pendekatan ini mengajak setiap individu atau kelompok melihat perbedaan objek yang ada di dunia serta bagaimana suatu objek tersebut dimaknai. Stuart Hall berpendapat mengenai pendekatan konstruksionis merupakan pendekatan paling signifikan dalam melihat suatu konstruksi bahasa dan makna, dimana masyarakat secara aktif dapat menentukan makna tersendiri sesuai dengan latar belakang budaya serta representasi yang digunakan untuk berkomunikasi.

## **2. Teknik Sinematografi**

Sinematografi menjadi penting yang tidak terlepas dari proses pembuatan film, serial, sinetron dan segala bentuk karya film lainnya. Sinematografi merupakan salah satu ilmu dalam hal teknik-teknik menangkap atau mengambil gambar, dimana gambar tersebut nantinya akan disatukan menjadi sekumpulan gambar yang mempunyai nilai atau gagasan tertentu (Frost, 2009, h.8). Joseph mengatakan dalam Irawan (2016, h.16) terdapat aspek-aspek penting dalam sinematografi terkhusus pada teknik pengambilan gambar agar gambar terlihat lebih memiliki nilai sinematik, yakni,

### **a. Komposisi**

Komposisi dalam aspek sinematografi bertujuan sebagai pendukung alur cerita, dimana komposisi yang dimaksud adalah bagaimana cara mengatuk letak objek gambar dalam satu layar (*frame*). Fungsi utama

komposisi adalah memperlihatkan objek yang ditampilkan supaya lebih menonjol dan menjadi fokus utama dalam *frame*.

b. Sudut

Sudut pandang kamera atau *angle camera* adalah aspek yang bertujuan untuk menjadi sudut pandang dari penonton atau secara tidak langsung berperan sebagai mata penonton dalam menonton film. Terdapat beberapa tipe sudut pandang kamera, yaitu,

1. **Sudut Pandang Kamera Objektif**, dimana sudut pandang membuat penonton tidak terlibat dalam adegan dalam film, dan menjadikan penonton hanya sebatas menonton adegan film yang ditayangkan.
2. **Sudut Pandang Kamera Subjektif**, sudut pandang kamera ini berbanding terbalik dengan sudut pandang kamera objektif dimana sudut pandang kamera ini lebih melibatkan penonton, dimana terdapat kemungkinan adanya interaksi karakter film dengan penonton.
3. **Sudut Pandang Kamera *Point Of View***, yakni kolaborasi antara sudut pandang kamera subjektif dan sudut pandang kamera objektif. Sudut pandang ini dianggap istimewa karena penonton dapat dilibatkan untuk mempunyai sudut pandang dari tokoh dalam film, dengan ini penonton dapat merasakan apa yang sedang dialami oleh tokoh pada film.



Ketiga tipe sudut pandang tersebut adalah sudut pandang secara dasar teknik sinematografi. Menurut Pratista (2008, h.106) terdapat beberapa detail sudut pandang yang mampu memberi pengaruh lebih dalam pada film melalui suatu objek yang ditangkap sebagai berikut

1. **High Angle**, dengan teknik pengambilan gambar atau posisi kamera berada diatas objek. Fungsinya secara sederhana adalah membuat objek yang ditangkap terlihat lebih kecil dan tidak dominan diantara objek lain.
2. **Low Angle**, memposisikan kamera dibawah objek. Teknik sudut pandang ini akan memperlihatkan objek menjadi lebih besar dan terlihat superior.
3. **Eye Angle**, adalah penggunaan kamera dalam mengambil gambar dengan sudut pandang yang sejajar dengan mata dari objek. Secara sederhana, memberikan kesan setara ataupun kesan netral dengan hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang.
4. **Bird Eye Angle**, secara spesifik tidak menonjolkan objek tertentu, namun sudut pandang ini akan mempertontonkan suatu latar dari ketinggian. Posisi kamera akan lebih tinggi dibandingkan *high level* sehingga seluruh suasana pandangan mata akan tampak lebih jauh dan memperlihatkan keseluruhan pandangan layaknya penglihatan seekor burung yang sedang terbang.

c. Jarak

Jarak dalam konsep teknik sinematografi adalah jarak dari kamera dengan objek dalam lingkup satu *frame*. Jarak yang digunakan tentu sangat relatif, namun tolak ukur dalam aspek jarak ini adalah objek pada *frame*, dimana secara teknis pengukuran jarak akan menggunakan skala manusia. Manusia digunakan sebagai ukuran dalam jarak karena objek pada film umumnya adalah manusia. Bagi Pratista (2008, h.104) aspek jarak dalam teknik sinematografi masih terbagi kedalam 7 bagian teknik, yakni,

1. *Extreme Long Shot*, penggunaan jarak kamera yang diposisikan paling jauh dengan objek. Penggunaan teknik *Extreme Long Shot* difungsikan untuk menangkap gambar tentang lokasi kejadian, situasi atau latar dalam sebuah film. Pada umumnya objek tidak dominan atau tidak begitu terlihat dibandingkan dengan latarnya.
2. *Long Shot*, penggunaan jarak kamera yang masih diposisikan jauh dengan objek, namun fisik dari objek terlihat jelas dengan didominasi oleh latar. Teknik ini akan digunakan sebagai transisi menuju *shot* dengan jarak yang lebih dekat.
3. *Medium Long Shot*, merupakan jarak kamera yang dianggap seimbang antara objek dengan latar dikarenakan tidak ditemukannya unsur dominasi kedua komposisi tersebut di dalam *frame*. *Medium Long Shot* memperlihatkan objek dalam skala manusia dimulai dari lutut hingga kepala.

4. *Medium Shot/ Full Shot*, dimana jarak kamera mulai lebih mendekat serta menampilkan objek film lebih dekat, dalam hal ini objek tersebut manusia. Tampilan manusia dalam *frame* melalui teknik *medium shot* akan terlihat dari kepala hingga pinggang serta ekspresi dari tokoh yang bermain film mulai terlihat dan objek akan mulai dominan.
5. *Medium Close Up*, penggunaan jarak kamera akan semakin dekat dengan objek sehingga objek akan dominan dari segala komposisi dalam *frame*. Teknik ini digunakan dalam sebuah adegan dialog biasa yang dimana membuat ekspresi wajah dari tokoh pemain film tampak terlihat dengan jelas. Ukuran skala manusia yang ditampilkan dalam teknik ini pada umumnya dimulai dari dada hingga kepala.
6. *Close Up*, adalah teknik detail dalam pengambilan gambar pada sebuah adegan film. Teknik pada umumnya akan menunjukkan objek tertentu seperti wajah, kaki, tangan, dan objek lainnya. Penggunaannya akan menunjukkan beberapa adegan percakapan yang lebih intim dan sangat terfokus pada tokoh tertentu. Teknik *Close Up* juga memiliki ciri khas yakni menekankan suatu ekspresi tertentu dari tokoh pemeran film.
7. *Extreme Close Up*, penggunaan teknik yang bertujuan lebih membuat kesan dramatis dalam sebuah dialog khususnya pada dialog atau monolog dari tokoh tertentu. Bagian yang diambil pada

umumnya adalah mata, hidung, bibir, atau bagian yang mendukung adegan tertentu dalam film.

Aspek-aspek di atas merupakan bagian terpenting dalam penerapan teknik sinematografi, dengan adanya aspek tersebut suatu film mampu memberikan gambaran film yang lebih sinematik, dramatis, dan hidup. Aspek pada teknik sinematografi dalam konsep semiotika secara sederhana mampu menunjukkan beberapa hubungan antara penanda dan petanda dalam proses pengambilan gambar (*shot*) pada film dan penempatan kamera pada film (Hadiati, 2006, h.27-28). Berikut tabel dari hubungan penanda dan petanda tersebut.

**Tabel 1.1 Hubungan Penanda dan Petanda Shot pada Film**

<b>Penanda (<i>shot</i>)</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda</b>
<i>Close Up</i>	Wajah	Intim
<i>Medium Shot</i>	Mendekati Seluruh Wajah	Relasi Personal
<i>Long Shot</i>	Karakter dan <i>Setting</i>	Publik, Lingkup, Konteks
<i>Full Shot</i>	Keseluruhan Tubuh	Relasi Sosial

Sumber: Berger dalam Hadiati (2006, h.27), dengan sedikit modifikasi peneliti

**Tabel 1.2 Hubungan Penanda dan Petanda Camera Angle pada Film**

<b>Penanda</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda</b>
<i>High Level</i>	Kamera diletakkan lebih tinggi dari tokoh pada film.	Kelemahan, Inferior, Intimidasi
<i>Eye Level</i>	Kamera diletakkan setara dengan mata tokoh pada film	Keseimbangan
<i>Low Level</i>	Kamera diletakkan lebih rendah dari tokoh pada film	Superior, Dominasi, Kekuatan

<i>Dolly in</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, Memfokuskan
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar atau <i>frame</i>	Kesimpulan
<i>Cut</i>	Perpindahan dari satu gambar ke gambar yang lain	Hubungan, Kesinambungan
<i>Fade in / Fade out</i>	Gambar atau <i>frame</i> akan dimulai / diakhiri dengan layar kosong	Awal, Tutup

Sumber: Berger dalam Hadiati (2006, h.27), dengan sedikit modifikasi peneliti

### 3. Semiotika John Fiske

Semiotika dikemukakan oleh ahli bahasa yang berasal dari Swiss yakni Ferdinand De Saussure (1857-1913). Konsep semiotika menurut Saussure adalah bagaimana setiap individu membawa pemaknaan tersendiri melalui tingkah laku dan sifat individu tersebut, artinya dalam segi bahasa, Saussure menganggap bahasa adalah tanda dan semiotika sebagai ilmu untuk mengolah dan mengkaji tanda melalui proses menanda dan menandakan (Vera, 2015, h.18). Semiotika digunakan sebagai teori untuk mengungkapkan tentang tanda serta penandaan dalam fenomena komunikasi. Semiotika adalah tentang melihat semua bentuk komunikasi yang terjadi antara “tanda-tanda” dan didasarkan pada “sistem tanda” (Sobur 2013, h.16).

Model dasar semiotika yang dikemukakan oleh Saussure sangat berfokus pada tanda, dimana tanda adalah objek fisik yang berasal dari sebuah makna. John Fiske dalam Vera (2015, h.18) mengatakan penanda merupakan citra dari tanda dan pertanda adalah suatu konsep mental yang menghasilkan pertanda,

dimana konsep mental adalah setiap individu yang terlibat pada semua faktor kebudayaan yang sama dan menggunakan bahasa yang sama. Menurut John Fiske dalam Fiske (2011, h.60) terdapat bagian utama dari ilmu semiotika, yakni tanda, kode (sistem yang mengatur tanda), serta kebudayaan tempat kode dan tanda tersebut bekerja. Ketiga bagian utama tersebut adalah studi dari konsep makna yang dimana tanda sebagai tanda, kode sebagai acuan dari tanda, dan kebudayaan sebagai pelaku atau pengguna dari tanda. Tanda dalam semiotika memiliki dua bidang yakni penanda atau petanda; signified atau signifier, yang dimana suatu penanda tanpa adanya petanda tidak memiliki arti khusus dan tidak dapat disebut sebagai tanda. Begitu juga sebaliknya, petanda tidak akan mampu terpisahkan dari konsep penanda (Sobur, 2013, h.46).

Bagi John Fiske konsep semiotika adalah ilmu mengenai pertanda serta makna yang terbentuk dari sistem tanda, bagaimana suatu makna dikonstruksi dalam “teks”, atau ilmu tentang bagaimana suatu tanda yang berasal dari masyarakat dengan tujuan untuk mengkomunikasikan makna serta tujuan. John Fiske menganalisa dengan menggunakan acara-acara televisi sebagai konsep “teks” dengan tujuan mencari lapisan sosial-budaya dari sebuah makna dan isi, dimana hal ini didorong pada dirinya yang sangat tidak setuju dengan anggapan suatu teori yang mengatakan khalayak dalam media massa menikmati, mengkonsumsi, memakai produk televisi tanpa melalui proses berpikir, sehingga Fiske mengeluarkan pendapat bahwa khalayak yang berasal dari identitas sosial dan latar belakang budaya yang berbeda sangat dimungkinan menerima teks-teks yang berbeda (Vera, 2015, h.34-35).

John Fiske merupakan seorang ahli filsafat yang berasal dari Amerika Serikat, dimana dirinya menyuarkan teori mengenai kode televisi (*The Codes of Television*). John Fiske beranggapan dalam teorinya tersebut bahwa kode yang timbul atau digunakan di televisi memiliki kesinambungan sehingga terbentuk suatu makna tertentu. Teori tersebut juga mengatakan suatu realitas tidak timbul begitu saja melainkan realitas muncul akibat dari proses kode-kode yang tampak, dan diproses dengan alat indera sesuai dengan latar belakang yang telah dimiliki setiap individu, sehingga kode tersebut akan dipersepsikan atau diapresiasi dengan berbeda oleh individu berbeda. Menurut Vera (2015, h.35) dikatakan bahwa model semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske dapat digunakan dalam menganalisis teks media selain acara televisi, yakni seperti iklan, film, serta media massa lainnya. Berikut adalah kode-kode televisi yang terbagi dalam tiga level dan dikemukakan dalam teori semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske.

**Tabel 1.3 Level dalam Teori Semiotika John Fiske**

Level Realitas
Level Representasi
Level Ideologi

Sumber: Vera (2015, h.35)

**Tabel 1.4 Isi Analisis Kode Televisi John Fiske**

<b>Realitas</b>	<b>Representasi</b>	<b>Ideologi</b>
1. Ekspresi Wajah	Teknis:	Nilai Bushido
2. Penampilan	1. Kamera	1. Keadilan
3. Perilaku	2. <i>Lighting</i>	(Integritas)
4. Ucapan	3. <i>Setting</i>	2. Keberanian
5. <i>Make Up</i>	Konvensional:	3. Pengasih/Kebajikan
6. Verbal (Dialog Teks)	1. Konflik	4. Kesopanan
	2. Narasi	5. Ketulusan Hati

	3. Karakter	6. Kehormatan 7. Kesetiaan
--	-------------	-------------------------------

Sumber: Fiske dalam (Wibowo, 2011, h.149)

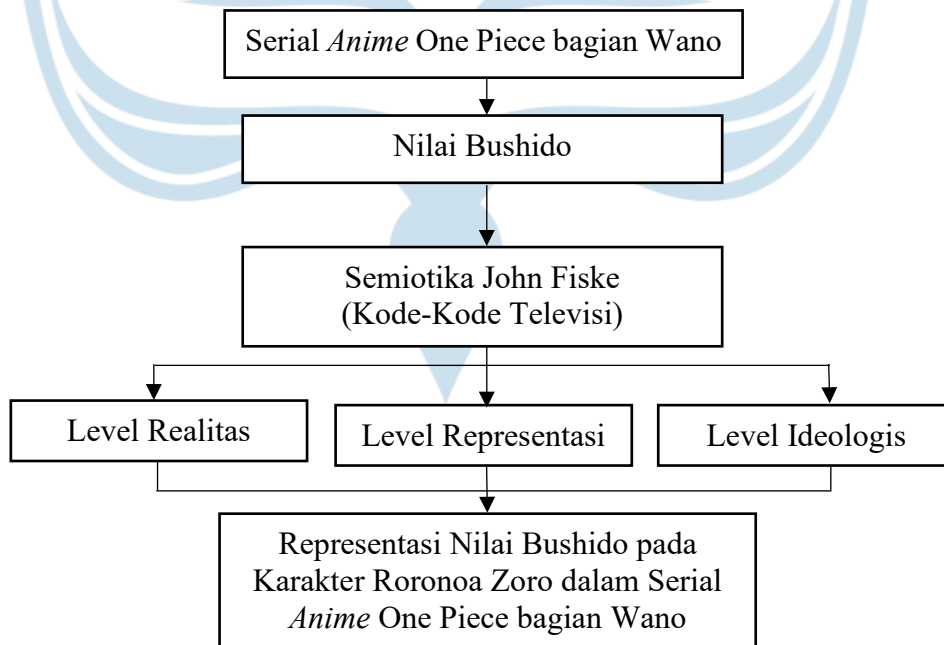
Ketiga level dalam kode televisi timbul karena John Fiske berpendapat bahwa fenomena atau peristiwa yang diperlihatkan dalam televisi telah di *encode* oleh kode sosial. **Level realitas**, fenomena yang ditandai sebabagai realitas penampilan, lingkungan, perilaku, pakaian, percakapan, suara, ekspresi, dan lainnya, dimana bentuk bahasa tulis akan berupa transkrip, dokumen, dan sebagainya. **Level representasi**, realitas akan menonjolkan sisi kode teknik seperti *editing*, *lighting*, suara, *backsound*, dan kamera. Bentuk bahasa tulis pada level ini yakni kalimat, foto, grafik, dan kata, sedangkan dalam bentuk bahasa gambar terdapat unsur tata cahaya, peletakkan kamera, *editing* dan sebagainya dimana bentuk bahasa tulis dan bahasa gambar akan dihubungkan dengan kode representasi yang menunjukkan karakter, dialog, *action* dan *setting*. **Level Ideologi**, dalam level ini semua hal yang telah dikategorikan ke dalam bentuk kode ideologis biasanya akan membentuk ideologis tertentu seperti, ras, materialisme, kapitalisme, individualis, patriarki dan sebagainya (Prawiradiredja, 2017, h.75).

Peneliti dalam hal penggunaan semiotika John Fiske bahwa istilah semiotika John Fiske akan lebih tepat dimengerti dengan rincian serta komponen lebih lanjut yang akan dijelaskan bersamaan dengan proses analisis pada karakter Roronoa Zoro dalam serial *anime* One Piece bagian Wano pada bab III. Adapun langkah penelitian John Fiske yang dikemukakan dalam Halik (2012, h.251) dapat dilaksanakan sebagai berikut.



1. Bentuk data primer akan berbentuk film dan disajikan dalam visual *scene per scene*, dengan dasar kerja kamera, komposisi, dialog, setting, serta penggambaran latar suasana.
2. Bahasan secara identifikasi, deskriptif, signifikasi tanda yang dilihat dalam film. Tahap ini akan menjadi titik berat dari *visual signs* (tanda yang tampak dalam suatu teks). Tanda akan diartikan secara denotatif dimana suatu makna khusus yang terlihat dalam suatu tanda yang sifatnya langsung.
3. Pemaknaan konotatif, dimana melihat makna tersirat dalam tanda dengan lebih memperhatikan elemen seperti simbol, indeks, dan ikon.

#### F. Kerangka Berpikir



**Bagan 1.1 Teknik Analisis Semiotika pada Karakter Roronoa Zoro dalam Serial Anime One Piece bagian Wano (2019)**

Sumber: Olahan Peneliti.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Penelitian kualitatif yang akan berfokus pada makna serta interpretasi (Stokes dalam Kuncorojati, 2015, h. 27). Penelitian dengan pendekatan kualitatif secara sederhana akan menghasilkan bentuk data yang deskriptif yang di observasi dari subjek penelitian (Ellys, 2014, h.5). Penelitian ini akan menggambarkan, menuliskan memaparkan serta melaporkan suatu fenomena atau peristiwa dengan fakta apa adanya dan berupa penyingkapan fakta. Data yang akan digunakan adalah data-data kualitatif, yakni data-data yang terangkum dalam bentuk kata dan kalimat. Seluruh data yang diperoleh akan disajikan serta diolah dalam bentuk uraian naratif bukan dalam bentuk statistik.

### **2. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian analisis semiotika John Fiske yang nantinya akan berbentuk deskriptif kualitatif. Analisis semiotika John Fiske merupakan metode yang bertujuan menganalisis suatu dokumen maupun rekaman, secara spesifik menganalisis konten dalam sebuah dokumen maupun rekaman secara objektif dan sistematis pada pesan dalam konteks tertentu, yang dimana terdapat sajian gambaran yang terkhusus mengenai konteks yang akan diangkat dalam penelitian ini dan merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun

sebelumnya (Yusuf, 2017). Semiotika model John Fiske nantinya akan memiliki mode analisis makna melalui 3 tahap yakni level realitas, level representasi, dan level ideologis. Pemilihan analisis semiotika John Fiske sebagai metode dalam penelitian ini terkait dengan fokus penelitian yang ingin melihat bagaimana representasi nilai *bushido* dimunculkan pada tokoh Roronoa Zoro dalam serial *anime* One Piece bagian Wano, dimana nantinya penelitian akan melihat serta menganalisis data dalam beberapa adegan yang memperlihatkan atau merepresentasikan nilai *bushido*.

### **3. Objek Penelitian**

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah tokoh Roronoa Zoro dalam serial *Anime* Jepang berjudul One Piece bagian Wano yang rilis pada bulan Juli 2019 dan ditayangkan di beberapa layanan *streaming* seperti IQIYI, VIU, dan Vidio serta beberapa stasiun TV Jepang yakni TOKYO TV dan Fuji TV.

### **4. Sumber Data**

Penelitian ini akan menggunakan dua sumber data, yakni:

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

Menurut Sugiyono (2013, h.137) data primer merupakan sumber data yang berfungsi memberikan data secara langsung pada peneliti. Penelitian ini nantinya memiliki sumber data primer yang berupa potongan adegan atau beberapa scenes dalam serial *anime* One Piece bagian Wano.

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

Bagi Sugiyono (2013, h.137) data sekunder adalah suatu data yang secara tidak langsung memberikan informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian, dimana dalam penelitian ini nantinya sumber data sekunder akan berasal dari buku, jurnal, media internet terkait dengan teori.

### **5. Unit Analisis**

Unit analisis data merupakan bagian yang akan memperlihatkan komponen dalam suatu penelitian, dimana komponen tersebut nantinya akan berkaitan erat pada permasalahan yang ada dalam penelitian. Fungsi umum adalah peneliti mampu menangkap peristiwa atau fenomena secara valid yang diambil dari data yang menjadi perwakilan dari rumusan masalah penelitian dan nantinya data tersebut menjadi data logis dan valid yang mampu memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian (Yin, 2003, h.30).

Peneliti akan memilih beberapa adegan atau potongan *scenes* terkait dengan nilai *bushido* dengan tujuan menganalisis sehingga mendapatkan jawaban penelitian. Adegan-adegan tersebut harus memiliki kriteria tertentu berdasarkan representasi nilai *bushido*, dimana fokusnya pada adegan yang memperlihatkan karakter Roronoa Zoro. Kriteria yang adegan yang akan dianalisis dan sesuai dengan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Episode yang memperlihatkan dominasi *frame* karakter protagonis yakni Roronoa Zoro, karena beberapa episode pada bagian Wano tidak semua menampilkan karakter Roronoa Zoro

- b. Karakter Roronoa Zoro memperlihatkan salah satu dari ketujuh nilai *bushido* yakni integritas atau keadilan, keberanian, pengasih, kesopanan, ketulusan hati, kehormatan, dan kesetiaan. Nilai *bushido* tersebut akan diidentifikasi berdasarkan dialog atau monolog, perilaku, sikap, ekspresi, gestur, mimik, serta beberapa faktor eksternal maupun internal lainnya yang mempengaruhi penggambaran karakter Roronoa Zoro.

Berdasarkan kriteria di atas, ditemukan beberapa *scene* atau potongan adegan yang nantinya akan diteliti. Berikut daftar *scene* yang akan dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.5 Daftar Scene Serial Anime terkait Roronoa Zoro**

No.	Episode & Judul	Menit	Peristiwa
1	Episode 892: “Negeri Wano! Ke Negeri Samurai Tempat Bunga Sakura Melambai-lambai!”	11.16-13.31	Penangkapan Roronoa Zoro oleh Warga Wano, dimana penangkapan tersebut merupakan fitnah.
2	Episode 892: “Negeri Wano! Ke Negeri Samurai Tempat Bunga Sakura Melambai-lambai!”	15.25-20.25	Roronoa Zoro menjalankan hukuman dengan tradisi <i>seppuku</i> , dengan tuduhan dirinya merupakan seorang pembantai.
3	Episode 897: “Selamatkan Tama! Topi Jerami, Berlari ke Gurun!”	16.56-17.20	Roronoa Zoro menyelamatkan wanita bernama Tsuru dari kejaran anak buah Kaido.
4	Episode 897: “Selamatkan Tama! Topi Jerami, Berlari ke Gurun!”	19.30-20.23	Pertemuan Roronoa Zoro dengan sang kapten, Monkey. D. Luffy, dimana sebelumnya mereka berpisah karena menjalan misi yang berbeda.
5	Episode 899: “Kekalahan Tak	05.00-10.53	Roronoa Zoro berusaha melindungi Monkey. D. Luffy

	Terelakkan! Serangan Dahsyat Boneka Jerami!”		dan Tama dari serangan Boneka Jerami milik Basil Hawkins, seorang bajak laut aliansi Kaido
6	Episode 900: “Hari Terbesar dalam Hidupku! Tama dan Sup Kacang Merah Manisnya!”	18.06-19.16	Kewaspadaan seorang Roronoa Zoro yang sekali lagi melindungi Tsuru dari serangan tidak terduga anak buah Kaido.
7	Episode 909: “Nisan Misterius! Reuni di Reruntuhan Kastel Oden!”	03.59-04.36	Perjalanan Roronoa Zoro bersama kelompoknya terganggu karena sesuatu hal yang kuat, namun Zoro memutuskan untuk tidak melanjutkan perjalanan untuk menahan sesuatu hal yang kuat tersebut.
8	Episode 933: “Gyukimaru! Zoro Berduel di Jembatan Oihagi”	17.22-20.40	Roronoa Zoro mengalami situasi sulit yang mengharuskan dirinya berhadapan dengan dua orang sekaligus, namun dirinya lebih memilih untuk bertarung dengan Kamazo untuk melindungi Komurasaki dan Otoko.

Sumber: Olahan Peneliti.

## 6. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Rachmat (2016, h.95) teknik pengumpulan data merupakan cara bagaimana peneliti mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Pengumpulan data nantinya akan dilakukan dengan teknik dokumentasi, studi pustaka, serta observasi non partisipan. **Pertama**, dokumentasi merupakan salah satu cara untuk memperoleh informasi dan data dalam bentuk arsip, tulisan angka, atau teks yang berbentuk laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015, h.329). **Kedua**, studi pustaka akan digunakan oleh peneliti

sebagai sarana dalam mempertajam pembahasan yang diuraikan oleh peneliti dengan menggunakan pendapat atau kesimpulan dari beberapa ahli (Keraf, 2016, h.158). **Ketiga**, observasi non partisipan dimana dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi yang sifatnya pasif, dalam artian peneliti tidak dilibatkan dalam kehidupan objek penelitian terlebih objek penelitian dalam penelitian ini adalah film. Teknik pengumpulan data tersebut digunakan oleh peneliti sesuai dengan metodologi penelitian yakni penelitian kualitatif.

Tahap pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Menonton secara cermat serta menyeluruh serial *anime* One Piece bagian Wano pada episode 890-894, 897-906, 908-1028, dan 1031 untuk memperoleh gambaran tentang tema umum film tersebut.
- b. Mengidentifikasi bagian cerita dalam serial *anime* One Piece bagian Wano sesuai dengan tujuan penelitian.
- c. Mengelompokkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.
- d. Memasukkan data berupa potongan-potongan adegan yang menunjukkan simbol atau tanda nilai bushido dalam serial *anime* One Piece bagian Wano, terkhusus pada karakter Roronoa Zoro ke dalam tabel analisis.

## 7. Teknik Analisis Data

Menurut Pramudika (2015, h.44), teknik analisis data merupakan cara yang akan digunakan dengan tujuan mengolah sebuah data menjadi suatu informasi

sehingga data menjadi lebih mudah dimengerti serta berfungsi sebagai solusi permasalahan terutama masalah yang ada dalam sebuah penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini akan digunakan dalam dua tahap yakni

- a. Tahap Reduksi Data, dimana data akan dirangkum dan disederhanakan dengan tujuan memfokuskan hal pokok terkait dengan objek yang diteliti (Sugiyono, 2014, h.247). Tahap ini nantinya akan menseleksi *scene* yang dianggap mewakili representasi nilai *bushido* pada karakter Roronoa Zoro.
- b. Tahap Interpretasi, tahap dimana peneliti menjabarkan tanda sesuai dengan representasi nilai *bushido* yang muncul pada karakter Roronoa Zoro dalam serial *anime* One Piece bagian Wano menggunakan unit analisis yang telah disusun oleh peneliti. Tahap ini nantinya akan menerapkan teori dari semiotika John Fiske yang mengedepankan tiga kode televisi.
- c. Tahap Pengambilan Kesimpulan, tahap dimana peneliti telah menyelesaikan tahap interpretasi dan mendapatkan hasil dari analisis yang dilakukan yang berikutnya akan menjadi kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan.

Teknik analisis data yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah analisis isi dengan pendekatan semiotika yang dikemukakan John Fiske yakni tentang kode televisi yang muncul dalam suatu tayangan atau acara televisi. Pertama, akan dilakukan pemaknaan tanda pada level realitas dengan melihat berapak aspek seperti komponen teks, penampilan, lingkungan dan sebagainya. Kedua,



yakni level representasi dengan menggunakan aspek teknik sinematografi. Ketiga, yaitu level ideologi, dimana tanda akan diartikan secara objektif dengan menarik hubungan pada realitas yang telah disetujui bersama secara sosial.

**Tabel 1.6 Tabel Unit Analisis**

<b>LEVEL REALITAS</b>	
<b>Verbal (unsur teks)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialog</li> <li>• Teks</li> </ul>
<b>Appearance (penampilan)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresi, Mimik, dan Gestur</li> <li>• Perilaku objek dalam <i>frame</i></li> </ul>
<b>Dress (kostum)</b>	Keseluruhan <i>wardrobe</i> yang digunakan karakter dalam adegan
<b>Environment (lingkungan)</b>	Aktivitas latar belakang dan <i>Setting</i>
<b>LEVEL REPRESENTASI</b>	
<b>Sinematografi</b>	Penggunaan teknik pengambilan gambar ( <i>camera angle</i> )
<b>LEVEL IDEOLOGI</b>	
<b>Bushido</b>	Karakteristik nilai <i>bushido</i>

Sumber: Utomo(2018, h.10) dengan modifikasi dari peneliti

Penggunaan tabel di atas akan digunakan untuk menganalisis representasi nilai *bushido* yang muncul sebagai tanda pada karakter Roronoa. Setiap tabel akan melakukan pemaknaan terhadap tanda yang timbul, seperti pada tabel level realitas, yakni paham realitas yang terdapat di dalam *frame*. Selanjutnya, level representasi, yakni melihat makna yang ingin diungkapkan oleh sutradara atau pengarang teks melalui teknik pengambilan gambar yang digunakan. Terakhir adalah level ideologis, memahami kebiasaan yang telah disepakati masyarakat serta menjadi kepercayaan tentang konsep nilai *bushido*.