



Hak Cipta Dilindungi
© |
1

7511/KOM-D/SD-S1/2025

ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES TERHADAP SIMBOLISASI OTORITARIANISME DALAM ANIME ONE PIECE



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

MUFTI HASAN AL AZHAR

NIM : 12140310244

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2025**

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Dilindungi Undang-Undang
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Mufti Hasan Al Azhar
NIM : 12140310244
Judul : Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 3 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru / 8 Juli 2025

Iprof. Dr. Masduki, M.Ag
NIP. 19710612 199803 1 003

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc., Ph.D
NIP. 19761212 200312 1 004

Penguji III,

Rafideadi, S.Sos.I., M.A
NIP. 19821225 201101 1 011

Sekretaris/ Penguji II,

Dewi Sukartik, S.Sos., M.Sc
NIP. 19810914 202321 2 019

Penguji IV,

Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M.Ds
NIP. 19790326 200912 1 002

g mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Fer jutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tira

b. Per jutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

c. Dilara

g mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilara

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES TERHADAP SIMBOLISASI
OTORITARIANISME DALAM ANIME ONE PIECE

Disusun oleh :

Mufti Hasan Al Azhar
NIM. 12140310244

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 25 Juni 2025

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Rusyda Fauzana, S.S., M.Si
NIP. 19840504 201903 2 011

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004



PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Pengaji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Mufti Hasan Al Azhar
NIM	:	12140310244
Judul	:	Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece (Karya Echiro Oda)

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 10 Maret 2025

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Maret 2025

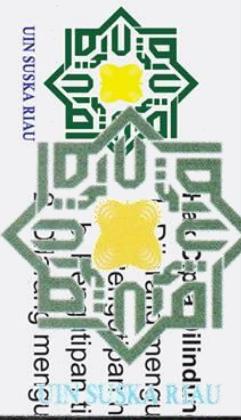
Pengaji Seminar Proposal,

Pengaji I,

Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19861006 201903 2 010

Pengaji II,

Mustafa, M. I.Kom
NIP. 198108162023211012



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta dilindungi hukum
penyalahgunaan, tindak paralel, dan
tiparanti menghancurkan
merugikan hak cipta.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

: Mufti Hasan Al Azhar
: 12140310244
: Surakarta, 21 Mei 2003
: Ilmu Komunikasi
: Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi
Otoritarianisme Dalam Anime One Piece

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Alat ini dibuat untuk menunjukkan bahwa
skripsi ini merupakan hasil kerja
sendiri dan menyebutkan sumber.

Tiparanti
merugikan
kepentingan
pendidikan,
penelitian,
penulisan
karya ilmiah,
penyelesaian
masalah.

Pekanbaru, 25 Juni 2025

Saya membuat pernyataan,



Mufti Hasan Al Azhar

NIM. 12140310244



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta

Nama
Jurusan
Judul

: Mufti Hasan Al Azhar
: Ilmu Komunikasi
: Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece (Karya Eiichiro Oda)

Penelitian ini berjudul Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece (Karya Eiichiro Oda). Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis simbol-simbol otoritarianisme yang diperpresentasikan dalam Arc Wano. Otoritarianisme dalam konteks anime ini dimanifestasikan melalui kekuasaan terpusat, militer represif, manipulasi sejarah, penindasan sistematis, dan propaganda visual. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan paradigma kritis dan pendekatan semiotika Roland Barthes melalui tiga tahapan makna: denotasi, konotasi, dan mitos. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap adegan anime dan dokumentasi berupa tangkapan layar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Orochi dan Kaido melambangkan kekuasaan absolut yang menindas kebebasan rakyat. Pasukan Beasts dan Oniwabanshu menggambarkan dominasi militer yang mempertahankan kekuasaan dengan kekerasan. Manipulasi sejarah berupa penghapusan narasi klan Kozuki merupakan bentuk pengendalian informasi dan legitimasi kekuasaan. Penjara Udon dan adegan penyiksaan mencerminkan praktik represif terhadap oposisi. Secara konotatif, simbol-simbol ini membangun citra negara totaliter yang menanamkan rasa takut dan ketakutan mutlak. Pada level mitos, Arc Wano merefleksikan kritik terhadap rezim otoriter kontemporer yang menggunakan kekuatan koersif dan propaganda demi mempertahankan dominasi. Temuan ini menegaskan bahwa anime sebagai media populer memiliki peran penting dalam menyampaikan kritik sosial dan membentuk kesadaran kolektif.

Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, Otoritarianisme, One Piece, Arc Wano, Simbol Kekuasaan, Kritik Sosial

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta

Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Abstrac

Name : Mufti Hasan Al Azhar
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece (Karya Eiichiro Oda)

This research is entitled Roland Barthes' Semiotic Analysis of Authoritarianism Symbolization in One Piece Anime (Eiichiro Oda's Work). This research aims to identify and analyze the symbols of authoritarianism represented in the Wano Arc. Authoritarianism in the context of this anime is manifested through centralized power, repressive military, historical manipulation, systematic oppression, and visual propaganda. The research uses a qualitative method with a critical paradigm and Roland Barthes' semiotic approach through three stages of meaning: denotation, connotation, and myth. Data were obtained through direct observation of anime scenes and documentation in the form of screenshots. The results of the study show that Orochi and Kaido symbolize absolute power that oppresses people's freedom. The Beasts and Oniwabanshu troops depict military dominance that maintains power through violence. The manipulation of history in the form of eliminating the Kozuki clan narrative is a form of information control and legitimacy of power. Udon Prison and the torture scene reflect repressive practices against the opposition. Connotatively, these symbols build the image of a totalitarian state that instills fear and absolute obedience. At the mythical level, the Wano Arc reflects a critique of contemporary authoritarian regimes that use coercive power and propaganda to maintain dominance. This finding confirms that anime as a popular media has an important role in conveying social criticism and shaping collective consciousness.

Keywords: Roland Barthes' Semiotics, Authoritarianism, One Piece, Wano Arc, Symbols of Power, Social Criticism

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala Berkah, Rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece.” Tak lupa pula shalawat besertakan salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda besar kita Nabi Muhammad SAW sebagai panutan bagi ummat yang sejati. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang disebabkan oleh terbatasnya pemahaman penulis dalam bidang ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulisan skripsi ini membutuhkan waktu yang panjang dengan berbagai proses dan tantangan yang telah penulis lewati. Namun hal tersebut dapat terlewati dengan adanya tekad dan langkah yang kuat dan bersungguh-sungguh, dengan segala usaha yang keras serta dukungan dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku Sri Marjono yang berhati seluas samudera dan Endang Winarsih yang berhati lembut, juga kepada adik-adik Nessa Akmal Al Farisi, Yasir Ali, Alya Shafna Erlita yang telah menjadi support system penulis selama perkuliahan. Sehingga penulis bisa menjalani semuanya dengan hati yang tenang.

Pada kesempatan ini juga, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.S., S.E., M.Si., Ak., CA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, WR I, WR II, WR III.
2. Prof. Dr. Masduki, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Prof. Dr. Masduki, M.Ag., selaku Wakil Dekan I. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc., SC., selaku Wakil Dekan II. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag., selaku Wakil Dekan III. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Muhammad Badri, M.Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, M.I.Kom., selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Rusyda Fauzana, S.S., M.Si selaku Dosen Pembimbing bagi penulis yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabaran untuk membimbing penulis mulai dari awal hingga skripsi ini selesai dengan baik. Rusyda Fauzana, S.S., M.Si selaku Dosen Pembimbing bagi penulis yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabaran untuk membimbing penulis mulai dari awal hingga skripsi ini selesai dengan baik.
8. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi yang mana telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis di kelas maupun selama perkuliahan.
9. Bapak Sri Marjono dan Ibu Endang Winasih selaku kedua orang tua penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya diucapkan atas segala bentuk kasih sayang dan do'a, motivasi dan juga menjadi alasan untuk selalu kuat hingga detik ini. Terima kasih telah melangitkan do'a – do'a untuk anak-anaknya baik demi studi atau segalanya.
10. Seluruh keluarga adik-adik Nessa Akmal Al Farisi, Yasir Ali, Alya Shafna Erlita yang telah memberikan dukungan dan selalu memberikan semangat sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
11. Teman – teman seperjuangan dari kelas C dan Broadcasting A kelas Emissio Fantastic yang selalu support penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik di lingkungan kampus maupun di luar kampus.
12. Teman – teman kuliah kerja nyata (KKN) Desa Teluk Mega yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar tetap kuat dan sabar dalam melewati semester akhir.
13. Teman seperjuangan dari SMA yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang senantiasa menemani dunia perkuliahan dan perantauan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
14. Kepada Adil Maulana Nugraha, Muhammad Agus, M. Syafroni dan teman-teman yang lainnya terima kasih karena telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini maupun membantu dalam keadaan sulit.
15. Terakhir untuk diri penulis sendiri Mufti Hasan Al Azhar, Terima kasih sudah mampu berjuang sampai ditahap ini, mampu untuk mengendalikan diri dari banyaknya tekanan dan omongan di luar dari keadaan yang tidak memutuskan untuk menyerah dalam proses mengerjakan skripsi ini.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak

ABSTRAK

ABSTRAC

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	12
2.3 Kerangka Berfikir	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	21
3.3 Sumber Data Penelitian	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data	22
3.5 Validasi Data	23
3.6 Teknik Analisis Data	24

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Anime One Piece	25
4.2 Sinopsis Anime One Piece	26
4.3 One Piece Arc Wano	27
4.4 Karakter Dalam Anime One Piece	28
4.5 Penulis Manga/Komik	44
4.6 Toei Animation	45

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian	46
5.2 Pembahasan	54

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	64
6.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR ISI



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Poster Anime One Piece Arc Wano	25
Gambar 4.2 Krakter Monkey D Luffy	28
Gambar 4.3 Karakter Roronoa Zoro	29
Gambar 4.4 Karakter Nami	30
Gambar 4.5 Karakter Usop	31
Gambar 4.6 Karakter Vinsmoke Sanji	33
Gambar 4.7 Karakter Tony-Tony Chopper	34
Gambar 4.8 Karakter Nico Robin	35
Gambar 4.9 Karakter Franky	36
Gambar 4.10 Karakter Brook	37
Gambar 4.11 Karakter Jinbei	38
Gambar 4.12 Karakter Kaido	39
Gambar 4.13 Karakter Kurozumi Orochi	40
Gambar 4.14 Karakter Kozuki Oden	41
Gambar 4.15 Karakter Akazaya Nine	42
Gambar 4.16 Echiro Oda	44
Gambar 4.17 Toei Animation	45



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Hasil Penlitian	46
Tabel 5.2 Hasil Penelitian	48
Tabel 5.3 Hasil Penelitian	50
Tabel 5.4 Hasil Penelitian	52



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan media massa yang sering digunakan untuk menjadi hiburan oleh banyak orang. Namun di balik itu film tidak hanya berguna untuk menjadi sarana hiburan, lebih dari itu fungsi film sebagai media massa mempunyai beberapa fungsi. Salah satunya salah media penyampaian pesan oleh penulis dari film tersebut. Lewat film kita bisa mendapatkan berbagai hal termasuk melihat ideologi dari pembuat film tersebut. Hal ini yang memperkuat asumsi bahwa media punya agendanya masing-masing dalam memberikan konten mereka kepada khalayak.

Film merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan dan informasi. dalam arti sempit, film adalah presentasi visual layar lebar, namun dalam definisi yang lebih luas mungkin juga mencakup program televisi. Film merupakan salah satu komunikasi media massa yang menggunakan media audio visual. Film biasanya dianggap sebagai kreasi artistik dan alat informasi yang dapat digunakan untuk tujuan politik, propaganda, dan hiburan. Film juga bisa menjadi alat untuk hiburan, pendidikan. Tujuan pembuatan film adalah menyebarkan bentuk budaya pada daerah. Film juga disebut sebagai sinema atau gambar bergerak, yang di mana masing-masing dianggap sebagai karya seni, bentuk hiburan yang umum, serta barang yang diproduksi secara komersial. Proses pembuatannya diperlukan kreatif yang tinggi untuk menciptakan film yang berkualitas dan memiliki pesan moral di dalamnya (Solihin et al., 2023).

Film terbagi atas beberapa jenis seperti fiksi dan dokumenter. Jika dilihat lebih detail dalam jenis itu juga terdapat film animasi. Film animasi atau sering disebut kartun merupakan tontonan yang menggunakan rekayasa komputer untuk membuatnya. Dan jenis film animasi yang populer adalah Anime. Anime adalah sebutan untuk film animasi dari Negara Jepang, memiliki keunikan sendiri karena Anime menggunakan Teknik menggambar manual yang dibuat frame per frame dan menciptakan ilusi motion graphic atau ilusi seakan-akan gambar tersebut bergerak. Bagi orang yang tinggal di Jepang seluruh film animasi atau kartun disebut Anime. dalam Bahasa Jepang “Anime-shon” (yang disingkat menjadi Anime). Dan orang yang tinggal di luar jepang mengasumsikan bahwa Anime adalah kartun yang berasal dari jepang.

Anime punya Sejarah yang panjang dalam perjalannya hingga sekarang, dan bahkan Anime yang menjadi produk budaya dari Jepang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi soft power untuk negara tersebut karena peminatnya yang sangat besar di dunia. Manurut artikel yang diterbitkan Kompas sejumlah negara pun tercatat menjadi penonton Anime terbanyak, bahkan hingga lebih dari 50 persen total penduduk. Di mana posisi tersebut ditempati Jepang 75,87 persen populasi dengan jumlah 63,2 juta penonton dan Amerika Serikat: 71,86 persen populasi, 167,6 juta penonton. Indonesia sendiri juga termasuk negara dengan jumlah penikmat Anime terbesar, tidak ada data yang menyebutkan angka pasti namun jika dilihat dari fans page di media sosial, terlihat bahwa jumlah anggota dari komunitas-komunitas tersebut berada diangka puluhan ribu dan ratusan ribu penggemar dan tidak menutup kemungkinan lebih dari itu. (Salim, 2024).

Anime berasal dari kata animation. Anime adalah animasi khas Jepang yang dicirikan gambar-gambar berwarna, ekspresi wajah dalam berbagai cerita. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar dari manga, komik khas Jepang. Anime merupakan salah satu film berjenis animasi yang digemari oleh semua kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. Anime merupakan salah satu program hiburan massal asal Jepang, memiliki segmen pasar yang besar karena anime memiliki banyak genre yang cocok untuk segala usia. Anime yang paling banyak dirilis merupakan sekuel Manga (istilah untuk animasi Jepang). Anime adalah sebuah serial televisi yang disajikan dalam bentuk animasi yang kini semakin banyak digunakan dalam berbagai situasi, baik dalam produksi film maupun untuk menyampaikan informasi atau beberapa informasi pesan tertentu agar lebih menarik dan menghibur (Busra et al., 2024).

One Piece ini merupakan karya manga aksi-petualangan yang memiliki latar belakang dunia fantasi yang didominasi oleh para bajak laut dan juga menceritakan petualangan dari tokoh utama sebagai kapten dari grup bajak laut topi jerami, yaitu Monkey D. Luffy (*One Piece (Manga)* | Wikia *One Piece* | Fandom, t.t.). Dari segi anime, One Piece mulai tayang perdana pada juli tahun 1997 dan hingga saat ini telah menerbitkan lebih dari 1000 episode yang menceritakan tentang berbagai macam tema (*One Piece (Manga)* | Wikia *One Piece* | Fandom, t.t.). Anime ini menjadi salah satu anime yang populer dari tahun 1998 hingga saat ini (Lontoh & Manguju, 2023). One Piece adalah kisah tentang Monkey D. Luffy (selanjutnya disebut Luffy), yang bermimpi menjadi Raja Bajak Laut. Tokoh utama, Luffy, memiliki kepribadian yang berjiwa bebas, polos, dan kekanak-kanakan. Namun, ia memiliki kepribadian yang suka menolong dan pantang menyerah, meski terkadang ia tidak menyadarinya (A. Azis & Rahmaddin, 2021).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam alur cerita One Piece, kepemimpinan merupakan salah satu konflik utama yang diangkat oleh kreatornya, yang menjadikannya sangat menarik untuk ditonton oleh para penonton. Cerita perebutan tahta kepemimpinan yang ada dalam film tersebut dibalut dengan petualangan yang sangat seru oleh para krunya yang juga ikut ambil bagian bertempur dalam setiap peperangan yang terjadi. Dalam One Piece Arc Wano sendiri mengisahkan kru Topi Jerami dan para bajak laut yang memasuki negri Wano di mana negri Wano ini negara isolasionis yang kuat di Dunia Baru yang tidak berafiliasi dengan Pemerintah Dunia. Saat ini berada di bawah kekuasaan Shogun, Kurozumi Orochi, serta diduduki oleh Bajak Laut Beasts di bawah Kaido (Muthmainnah, Nur Hafsa Yunus, 2024).

Arc Wano menggambarkan sebuah negara tertutup yang dikuasai oleh dua tokoh utama, Orochi dan Kaido, yang merepresentasikan kekuasaan tirani. Melalui berbagai elemen naratif dan visual, seperti simbol-simbol kekuasaan, hierarki sosial, dan dinamika pemberontakan, arc ini menghadirkan kritik terhadap rezim otoriter. Simbolisasi kekuasaan dalam *Arc Wano* tidak hanya merefleksikan konflik fiktif, tetapi juga mencerminkan isu-isu yang relevan dalam konteks sosial dan politik dunia nyata. Contohnya pada Fenomena yang terjadi dalam anime one piece ini memiliki relevansi dalam otoritarianisme di Indonesia. Menurut laporan Amnesty International, sepanjang tahun 2024, setidaknya 344 orang ditangkap dalam aksi protes yang menentang perubahan undang-undang pemilu. Sebanyak 152 orang mengalami kekerasan fisik, dan 17 lainnya terkena gas air mata. Selain itu, terdapat 123 kasus serangan fisik dan 288 ancaman digital terhadap jurnalis dan aktivis HAM, termasuk penggunaan spyware terhadap para pembangkang.

Otoritarianisme adalah sebuah sistem pemerintahan atau kekuasaan di mana kendali atas negara atau institusi dipegang oleh satu individu, kelompok, atau partai secara absolut, dengan sedikit atau tanpa adanya ruang bagi partisipasi atau kebebasan masyarakat. Dalam otoritarianisme, kekuasaan sering kali dipertahankan melalui cara-cara yang represif, seperti manipulasi, propaganda, sensor, kekerasan, dan penghapusan hak-hak sipil. Tema otoritarianisme sering diangkat dalam berbagai karya budaya populer, termasuk film, buku, dan anime, sebagai kritik terhadap kekuasaan yang menindas. Contohnya adalah *Arc Wano* dalam anime *One Piece*, yang menggambarkan negara tertutup dengan pemerintahan tiran di bawah Orochi dan Kaido. Simbol-simbol otoritarianisme, seperti eksplorasi rakyat, kekerasan, dan propaganda, digunakan untuk merefleksikan dinamika kekuasaan yang menindas.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam penelitian ini, pendekatan semiotika Roland Barthes digunakan untuk menganalisis simbol-simbol otoritarianisme yang terdapat dalam *Arc Wano*. Barthes, melalui teorinya, membedah makna tanda ke dalam tiga level: denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan ini memungkinkan untuk memahami bagaimana elemen-elemen dalam *One Piece* berfungsi sebagai kritik sosial terhadap otoritarianisme dan bagaimana makna tersebut disampaikan kepada audiens secara implisit.

One Piece, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini, adalah sebuah serial komik Jepang (Manga) bergenre Shonen yang ditulis dan diilustrasikan oleh Mangaka (Komikus) Eiichiro Oda. Komik ini telah diterbitkan dalam majalah Weekly Shonen Jump yang dimiliki oleh perusahaan penerbit Shueisha di Jepang sejak tanggal 22 Juli 1997. Genre Shonen mengacu pada target pembaca atau penonton pria, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Serial ini telah mendapatkan popularitas di seluruh dunia, dengan penggemar dari berbagai usia, karena kejeniusan dan keunikian komikus dalam merancang alur cerita dan latar belakang yang unik untuk setiap karakternya (Muthmainnah, Nur Hafsa Yunus, 2024).

Berdasarkan dari penjelasan di atas penelitian ini menjelaskan bagaimana anime menjadi sarana refleksi moral dan sosial, memengaruhi gaya hidup dan pemahaman diri generasi muda. Penjelasan tersebut, memperkuat argumen bahwa budaya populer dapat menjadi alat penting dalam membentuk kerangka nilai di era digital. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai-nilai heroisme yang ditampilkan dalam anime *One Piece* khususnya pada episode "Arc Wano" dan bagaimana nilai-nilai tersebut diinternalisasi ke dalam budaya sehari-hari melalui refleksi moral, sosial dan pembentukan identitas diri.

Penelitian ini penting untuk menggali bagaimana manga sebagai produk budaya populer dapat menjadi medium kritik sosial yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana simbolisasi kekuasaan dalam *One Piece* dapat membantu pembaca memahami dinamika otoritarianisme dalam masyarakat nyata.

1.2 Penegasan Istilah

1.) One piece

One Piece adalah manga karya Eiichiro Oda yang memiliki alur cerita panjang dengan berbagai tema sosial, politik, dan budaya. *Arc Wano* adalah salah satu arc yang mengangkat cerita tentang kekuasaan tirani dan perjuangan rakyat melawan penindasan. Dalam penelitian

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini, *One Piece* menjadi objek utama yang dianalisis, dengan fokus pada *Arc Wano* sebagai representasi simbolisasi otoritarianisme.

One Piece merupakan karya yang diilustrasikan oleh Eiichiro Oda sebagai seri manga Jepang. 22 Juli 1997 merupakan karya ini pertama kali dimuat dalam majalah weekly shounen jump. Kemudian pada tahun 1999 studio Toei Animation mengadaptasi manga ini menjadi sebuah tayangan animasi. *One Piece* adalah anime yang bercerita tentang petualangan bajak laut mengelilingi samudera lautan dunia. Monkey D. Luffy adalah tokoh utama sekaligus kapten bajak laut Topi Jerami. Kru Topi Jerami sendiri terdiri dari Roronoa Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Chopper, Nico Robin, Franky, Brook dan Jinbe. Luffy ingin berlayar demi mewujudkan cita-cita menemukan harta karun *One Piece* dan menjadi Raja Bajak Laut yang diakui (Yasim et al., 2022).

2.) Analisis semiotika roland barthes

Semiotika merupakan sebuah studi atas kode-kode yang memenadang entitas-entitas sebagai sebuah kemungkinan makna dalam sistem apapun. Semiotika adalah kajian ilmu tanda terhadap berbagai gejala sosial budaya dan alamiah yang berkaitan dengan kebudayaan manusia. Semua jenis tanda dapat dikenali karena memiliki sifat atau struktur tertentu yang dapat diprediksi dan teratur. Dalam semiotika *Roland Barthes* terdapat denotasi yang memiliki sistem signifikansi pada tingkat pertama diikuti oleh konotasi pada tingkat keduanya. Denotasi merupakan tingkatan pertama yang memiliki tanda yang paling konvensional di dalam masyarakat. Denotasi berguna dalam mengungkapkan makna dari apa yang dilihat oleh indra penglihatan, yang berarti makna denotasi adalah makna yang sebenarnya tanpa adanya tambahan apapun. Sedangkan konotasi memiliki makna yang subjektif dan bervariasi sesuai dengan penggambarannya. Konotasi atau signifikansi pemaknaan tingkat kedua adalah pengungkapan makna yang terkandung dalam tanda-tanda (Risi & Zulkifli, 2022).

3.) Anime

Istilah yang merujuk pada animasi Jepang yang memiliki gaya visual dan narasi khas. Anime mencakup berbagai genre dan tema yang ditujukan untuk berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Kata "anime" berasal dari bahasa Inggris "animation," tetapi di Jepang, istilah ini digunakan untuk menggambarkan semua jenis animasi. Di luar Jepang, anime merujuk secara spesifik pada animasi yang diproduksi di Jepang atau memiliki gaya yang khas dari Jepang.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.) Arc wano

One Piece Arc Wano, memiliki beberapa latar yang dapat menjelaskan representasi kehidupan masyarakat di dunia nyata, salah satunya latar kehidupan sosial. Komik One Piece Arc Wano memiliki latar sosial yang unik dan kompleks. Latar sosial dalam Arc Wano menciptakan konflik yang kompleks dan melibatkan tema- tema seperti korupsi pemerintahan, perjuangan untuk kebebasan, dan nilai-nilai budaya yang kuat. Hal ini memberikan kedalaman dan keunikan pada cerita One Piece dalam menciptakan dunia fiksi yang kaya dan beragam (A. Azis & Rahmaddin, 2021).

5.) Otoritarianisme

Otoritarianisme adalah sebuah sistem pemerintahan atau kekuasaan di mana kendali atas negara atau institusi dipegang oleh satu individu, kelompok, atau partai secara absolut, dengan sedikit atau tanpa adanya ruang bagi partisipasi atau kebebasan masyarakat. Dalam otoritarianisme, kekuasaan sering kali dipertahankan melalui cara-cara yang represif, seperti manipulasi, propaganda, sensor, kekerasan, dan penghapusan hak-hak sipil. Tema otoritarianisme sering diangkat dalam berbagai karya budaya populer, termasuk film, buku, dan anime, sebagai kritik terhadap kekuasaan yang menindas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang ditulis di latar belakang peneliti menyimpulkan satu rumusan masalah yaitu : Bagaimana simbolisasi otoritarianisme direpresentasikan dalam *Arc Wano* di *One Piece*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti memiliki tujuan untuk Mengidentifikasi simbol-simbol otoritarianisme yang muncul dalam *Arc Wano* di *One Piece*.

1.5 Manfaat Penelitian**1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian semiotika, khususnya dalam menganalisis simbol-simbol dalam budaya populer seperti manga.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembaca *One Piece* tentang bagaimana narasi dan simbol dalam manga dapat merefleksikan isu-isu sosial dan politik, serta



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan apresiasi terhadap manga sebagai medium kritik sosial.





UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2.1 Kajian Terdahulu

- 1.) Penelitian berjudul ANALISIS PESAN DAN DAMPAK ANIME BERGENRE AKSI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH (Nurdin et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pesan dan dampak komunikasi anime bergenre action. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Adapun hasil penelitian yang ditemukan, terdapat pesan positif dan negatif pada tontonan anime bergenre action yang memberikan pengaruh terhadap mahasiswa UIN Ar-Raniry seperti tanggung jawab, kebijaksanaan, pengorbanan, kerjasama, berani bermimpi, bersyukur, pantang menyerah, saling menghargai, solidaritas, ilmu pengetahuan, teknologi, kepeloporan, perbedaan kasta, genosida, dan korupsi. Tayangan anime tersebut memberikan dampak bagi penontonnya. Ada dampak positif dan negatif dalam menonton anime bergenre action yang dapat berpengaruh pada kehidupan pelajar.
- 2.) Penelitian berjudul ANALISIS SEMIOTIKA ANIME ONE PIECE DALAM MENDUKUNG KESETARAAN RAS MANUSIA oleh (Busra et al., 2024). Penelitian ini bertujuan menjelaskan bagaimana kesetaraan ras manusia. Diskriminasi ras bukan hanya terjadi pada saat sekarang ini, melainkan sudah terjadi sangat lama. One piece merupakan anime yang banyak mengambil referensi dari dunia nyata, salah satunya tentang diskriminasi terhadap suatu ras. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah anime one piece arc sabaody dalam mendukung kesetaraan ras manusia. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Objek penelitian ini adalah anime One Piece Arc Sabaody. Hasil penelitian ini ditemukan adanya 17 scene yang mengandung pesan pesan yang mendukung kesetaraan ras manusia melalui simbol, tanda, dan cerita. Kesimpulan pada penelitian ini menggunakan teori charles sanders peirce adalah secara garis besar anime one piece memberikan pesan yang mendukung kesetaraan manusia. Pesan pesan ini diterjemahkan dalam bentuk bentuk ekspresi, adegan dan dialog Anime One Piece Arc Sabaody.
- 3.) Penelitian berjudul FRAMING KEPEMIMPINAN KARAKTER MONKEY D. LUFFY DALAM ANIME ONE PIECE ARC EAST BLUE ARLONG PARK yang diteliti oleh (Salim, 2024). Dalam penelitian ini melihat bahwa Anime One Piece yang mengambil tema bajak laut dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Monkey D. Luffy sebagai karakter utama bisa menjadi contoh bahwa kepemimpinan bisa dilihat dari sebuah karakter fiksi. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan menggunakan metode analisis framing dari Gamson dan Modigliani, yang didasarkan pada pendekatan konstruktivis yang melihat representasi media dengan aspek Framing Device dan Reasoning Device. Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa Monkey D. Luffy sebagai kapten dan juga karakter utama dari cerita ini menunjukkan bahwa Ia ditokohkan sebagai karakter yang bodoh, punya Kompas moral tersendiri yang membuatnya suka berbuat seenaknya. Namun dibalik itu Ia adalah karakter yang sangat peduli dengan rekan-rekannya.

Penelitian berjudul ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM FILM ANIME BARAKAMON (Audria & M. Syam, 2019). Penelitian ini menggunakan teori Roland Barthes dengan konsep representasi budaya. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi berupa video, buku-buku, internet, dan lain sebagainya. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan signifikasi dua tahap yang dikemukakan oleh Roland Barthes yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merupakan tanda yang tampak pada suatu objek. Makna konotasi adalah makna yang menjelaskan arti dari suatu tanda yang tampak pada makna denotasi tersebut. Sedangkan Mitos merupakan makna yang timbul dari makna konotasi atau makna yang berkaitan dengan kebudayaan dan kepercayaan masyarakat untuk mendukung penjelasan dari makna konotasi. Hasil penelitian menunjukkan 9 scene dalam 12 episode yang mengandung budaya Jepang yaitu pada scene 15 episode 1, scene 19 episode 3, scene 9 episode 4, scene 2 episode 6, scene 5 episode 6, scene 2 episode 7, scene 6 episode 8, scene 9 episode 9, scene 9 episode 10. Makna denotasi pada film ini merupakan apa yang tampak pada kisah tokoh utama dalam film ini. Makna konotasinya berupa penjelasan dari makna denotasi. Mitos pada film ini berupa kebudayaan yang yang dipengaruhi oleh kepercayaan agama.

Penelitian berjudul NILAI HEROISME DALAM ANIME ONE PIECE “ARC WANO” DARI LAYAR KE REALITAS BUDAYA oleh (Moch Mukhlis, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi nilai heroisme yang termanifestasi dalam karakter-karakter utama anime tersebut, khususnya pada Arc Wano. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis konten. Data diperoleh melalui teknik pengumpulan data berbasis kajian pustaka, dengan menganalisis teks-teks dalam One Piece khususnya volume 900-

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1084 yang menceritakan arc Wano. Teknik analisis data dilakukan dengan mengkaji elemen-elemen heroisme seperti keberanian, tanggung jawab, kesetiakawanan, dan pantang menyerah yang ditunjukkan oleh karakter utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Arc Wano secara konsisten menampilkan nilai-nilai heroik melalui perjuangan melawan penindasan dan ketidakadilan, yang memberikan inspirasi serta relevansi bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan sosial di era kontemporer. Rekomendasi penelitian ini mendorong para pendidik dan pembuat konten untuk menggunakan nilai-nilai heroik dari One Piece sebagai media pembelajaran karakter bagi generasi muda, serta mendorong penelitian lebih lanjut terkait penerapan nilai-nilai ini dalam berbagai konteks sosial-budaya.

6.) Penelitian berjudul HEROISME TOKOH UTAMA MONKEY D'LUFFY PADA ONE PIECE FILM RED PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS ULASAN, oleh (Rifki et al., 2024). Penelitian ini menghasilkan nilai heroisme, Nilai heroisme yang terdapat dalam tokoh utama Monkey D Luffy pada film One Piece film Red karya Ehchiro Oda ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran bahan ajar dalam mengidentifikasi informasi pada teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang dibaca dan didengar karena film tersebut sudah sesuai dengan Teori menurut Saud (2009: 97) yaitu Prinsip-prinsip dalam pemilihan bahan pembelajaran antara lain 1) tepat guna, 2) berdaya guna, 3) bervariasi, sehingga diperoleh deskripsi bahan ajar dalam Kompetensi Dasar 3.11 Mengidentifikasi informasi pada teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan.

Penelitian berjudul REPRESENTASI KONFLIK KEBANGKITAN SOSIAL DALAM FILM ANIME ONE PIECE ARC DRESSROSA (STUDI ANALISIS ROLAND BARTHES) oleh, (M. S. Azis & Yuwita, 2023). Film Anime One Piece di produksi pada tahun 1999 dan sekarang tersedian dalam aplikasi Bstation. Tujuannya adalah menemukan harta karun terbesar di dunia, yang dikenal sebagai "One Piece", dan naik pangkat menjadi Raja Bajak Laut. Topik utama pembahasan dalam skripsi ini yaitu Analisis Roland Barthes tentang Representasi Konflik Kebangkitan Sosial Dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk memahami konflik yang terjadi dalam film Anime One Piece Arc Dressrosa. Penelitian yang dilakukan disini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Analisis data untuk film ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 8.) Penelitian berjudul ANALISIS STRUKTURAL KOMIK DIGITAL ONE PIECE: ARC WANO PADA WEB MANGANELO (TEORI STRUKTURALISME FERDINAND DE SAUSSURE) oleh, (Muthmainnah, Nur Hafsa Yunus, 2024). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami elemen-elemen konstituen yang terdapat dalam karya sastra dan hubungan saling keterkaitannya. Penelitian ini berfokus pada serial komik (Manga) One Piece karya Eiichiro Oda yang dapat diakses melalui situs Manganelo. Fokus khusus penelitian ini adalah pada salah satu bab dalam cerita negeri Wano. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif, dengan dukungan dari teori strukturalisme Ferdinand De Saussure, yang digunakan untuk mengkaji setiap elemen yang membentuk karya sastra tersebut, baik secara fisik maupun emosional. Metode ini memungkinkan analisis yang konkret terhadap setiap unsur pembangun dalam karya sastra. Pengumpulan data dilakukan melalui metode studi pustaka, dengan data yang diperoleh dari sumber utama, yaitu komik One Piece Arc Wano.
- 9.) Penelitian berjudul ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI KEPEMIMPINAN JEPANG DALAM FILM ONE PIECE SERIES ARC WANO oleh, (Rizkyarrachman, 2020). Dari hasil penelitian, penulis menemukan enam scene yang merepresentasikan kepemimpinan Jepang. Peneliti menemukan kebijakan dan sistem kepemimpinan Jepang yang terdapat dalam cuplikan dan dialog dalam scene yang mengonstruksi bahwa negara Jepang memiliki sistem kepemimpinan Shogun, menerapkan kebijakan negara tertutup, kepemimpinan yang tidak adil, pemberontakan samurai terhadap Shogun, terjadi pengelompokan kasta dan diskriminasi dan kebijakan kerja paksa terhadap tawanan dan rakyat yang di jajah.
- 10.) Penelitian berjudul REPRESENTASI KEKERASAN ANAK DALAM SERIAL ANIMASI ONE PIECE oleh, (Ummah, 2019). Penelitian ini menelaah beberapa tanda kekerasan terhadap anak yang terkandung dalam beberapa adegan dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang menjelaskan tanda melalui denotasi, konotasi dan mitos, di Jepang mendidik anak dengan kekerasan mungkin dianggap suatu hal yang biasa namun tidak berlaku demikian di negara-negara lain yang mungkin tidak membenarkan dalih untuk mendidik anak tersebut. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dan menggunakan paradigma kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Serial Animasi One Piece Arc Wholecake Island menunjukkan episode 803-804 beberapa scene yang terindikasi kekerasan fisik, sosial dan psikis terhadap anak. Budaya mendidik anak dengan kekerasan dalam masyarakat membuat orang tua cenderung melakukannya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengajarkan anak dan menggiring anak menjadi seperti apa yang diinginkan orang tua, namun yang terjadi justru sebaliknya kerap kali ditemui cara tersebut malah membuat anak semakin tertekan dan tidak berkembang menjadi potensi terbaiknya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Penegertian Semiotika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, semiotika adalah ilmu (teori) tentang lambang dan tanda (bahasa, lalu lintas, sandi morse, dan sebagainya). Simbol; ilmu semiotika. Semiotika sendiri berasal dari kata Yunani “semeion” yang berarti tanda. Semiotika didefinisikan pada akhir abad ke-18 sebagai cabang ilmu pengetahuan yang membahas tanda, dimulai dengan proses yang diterapkan pada sistem simbol dan penggunaan tanda (Kumara & Maulanza, 2024). Semiotika ialah ilmu yang digunakan untuk mengartikan suatu tanda, di mana bahasa ialah Lapisan atas dari tanda-tanda mengandung pesan tertentu yang berasal dari masyarakat (Arum). Teori simbolik dianggap sangat penting karena tata bahasa berfungsi sebagai simbol. Oleh sebab itu, bahasa melibatkan penanda dan petanda. Semiotika memiliki peran penting dalam menafsirkan berbagai hal. Mempelajari tanda dan simbol sama artinya dengan mempelajari sebuah bahasa, bahkan bahasa yang sekilas tampak tidak bermakna (Anindya et al., 2025)

Semiotika, ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda dan mempelajari fenomena sosial budaya. Tanda mempunyai dua aspek, yaitu penanda (*signifie, signifiant*) dan petanda (*signified, signifie*). Pendanda adalah bentuk formal tanda itu, dalam bahasa berupa satuan bunyi, atau huruf dalam sastra tertulis, sedangkan petanda adalah artinya, yaitu apa yang ditandai oleh penandanya itu (Pradopo, 1999).

2.2.2 Semiotika Roland Barthes

Pada tahun 1956, Roland Barthes yang membaca karya Saussure: *Cours de linguistique générale* melihat adanya kemungkinan menerapkan semiotik ke bidang-bidang lain. Ia mempunyai pandangan yang bertolak belakang dengan Saussure mengenai kedudukan linguistik sebagai bagian dari semiotik. Menurutnya, sebaliknya, semiotik merupakan bagian dari linguistik karena tanda-tanda dalam bidang lain tersebut dapat dipandang sebagai bahasa, yang mengungkapkan gagasan (artinya, bermakna), merupakan unsur yang terbentuk dari penanda-petanda, dan terdapat di dalam sebuah struktur (Lustyantie, 2012)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Hal tersebut dapat dibuktikan dari teori semiotika Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut Saussure. Bagi Barthes, semiologi ialah tentang bagaimana pemaknaan sesuatu yang ada di sekitar manusia. Maka objek adalah tanda yang membawa pesan tersirat. Apabila dalam perspektif Saussure hanya memfokuskan penandaan dalam tataran denotasi dan konotasi semata. Sedangkan dalam perspektif Barthes, penandaan itu disempurnakan dari semiologi Saussure dengan sistem penandaan konotatif dan ideologi (*Risi & Zulkifli, 2022*).

Roland barthes membuat tiga tingkatan dalam pendekatan semiotika yaitu; denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merupakan makna asli suatu lambang, huruf, dan sebagainya, namun karena makna denotasional merupakan generalisasi, maka tidak mungkin menentukan makna yang tepat. Denotasi merupakan tahap pertama pemaknaan, yaitu hubungan antara penanda dan petanda. Jadi, indikasi adalah makna tanda yang paling benar. Konotasi, di sisi lain, mewakili tingkat makna kedua. Konotasi memiliki makna subjektif. Dengan kata lain, denotasi merupakan apa yang tanda gambarkan mengenai suatu objek, dan konotasi merupakan cara tanda gambarkan tersebut. Maknanya identik dengan manipulasi ideologis yang disebut mitos. Mitos memberikan pbenaran bagi nilai-nilai umum yang berlaku pada periode waktu tertentu (*Hidayati, 2021*).

2.2.3 Otoritarianisme

Kajian tentang otoritarianisme sudah dimulai sekitar menjelang perang dunia kedua dan sesudahnya. Erich Fromm (1960) memahami otoritarianisme sebagai suatu karakter sosial yakni kanalisis dorongan- dorongan eksistensial untuk menjalin relasi dengan sesama secara tidak produktif. Bentuk ideal relasi antar manusia adalah cinta, sedang otoritarianisme adalah anti- tesisnya, yaitu dominasi-submisi. Orang- orang otoritarian memandang realitas secara sempit sebagai tempat perebutan kekuasaan. Ada yang di atas dan ada yang di bawah, dan tidak ada solidaritas antar manusia (Fromm, 1960). Kehidupan seseorang ditentukan oleh kekuasaan yang lebih besar dari dirinya sendiri dan cara terbaik untuk hidup adalah tunduk pada kekuasaan yang lebih besar dan menindas pihak yang lebih rendah (*Hartoko, 2016*).

Secara umum otoritarian terkait dengan cara seseorang memimpin sebuah organisasi, pemerintahan. Otoritarian dalam dunia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

politik, yaitu bentuk pemerintahan yang bercirikan penekanan kekuasaan hanya pada penguasa negara atau pribadi tertentu, sehingga tidak menghargai perbedaan pendapat tiap individu. Pemerintahan otoritarien menempatkan kekuasaan politik terpusat pada pimpinan tertinggi seperti raja, presiden dan perdana menteri. Pemimpin otoritarien cenderung bersikap represif, asalkan mendapatkan bantuan dari apparat militer. Pemimpin seperti ini secara psikologis akan berjarak dengan bawahan bahkan menimbulkan rasa takut, sebab biasanya bersikap represif terhadap lawan politik. Negara yang dijalankan oleh rejim otoritarien membuat masyarakat tidak memiliki akses untuk menembus kekuasaan negara. Pemerintahan yang otoritarien dijalankan oleh seseorang atau kelompok kecil yang menuntut ketaatan mutlak dari sebagian besar atau seluruh masyarakat (Sahid & Widodo, 2020).

Ideologi otoritarien yang bertolak dari hasil olah intelektual sejak zaman plato dan machiavelli yang mengembangkan filsafat otoritarien terutama dalam bidang politik yang mencakup juga bidang komunikasi publik. Otoritarianisme yang berkembang pesat hingga awal abad ke-19, telah melahirkan sistem komunikasi politik, melainkan juga telah melahirkan sistem komunikasi yang dikenal sebagai sistem komunikasi otoritarien. Dalam sistem otoritarien tidak dikenal adanya kebebasan bagi rakyat dalam menyatakan pendapat dan menyebarkan informasi publik (freedom of the information) (Evanne & Srimudin, 2021).

Indikator simbolisasi otoritarianisme adalah tanda-tanda atau simbol yang merepresentasikan nilai, perilaku, struktur, atau praktik kekuasaan yang bersifat otoriter dalam suatu teks atau konteks budaya (seperti film, anime, novel, atau praktik sosial). Dalam konteks kajian semiotika, khususnya jika menggunakan teori Roland Barthes, simbolisasi ini dianalisis pada dua level makna: denotatif (makna literal) dan konotatif (makna kultural/ideologis).

Konsep kekuasaan Machiavelli sebagaimana dijabarkan dalam artikel jurnal (Puspitasari, 2001) merefleksikan sifat dasar dari otoritarianisme: kekuasaan terpusat, militeristik, minim partisipasi rakyat, dan menjauh dari prinsip etika dan demokrasi. Machiavelli tidak hanya memberikan justifikasi teoretis atas bentuk pemerintahan yang otoriter, tetapi juga menyusun strategi praktis bagi penguasa untuk memanipulasi dan mempertahankan kekuasaan tanpa batasan moral. Meskipun relevansi pemikirannya menurun dalam konteks

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

negara modern demokratis, pengaruhnya masih dapat dikenali dalam berbagai rezim otoriter kontemporer.

Konsep Otoritarianisme Menurut Machiavelli dalam Konteks Simbolisasi Anime One Piece Arc Wano Pemikiran Niccolò Machiavelli mengenai kekuasaan dalam karya terkenalnya Il Principe memberikan dasar ideologis yang kuat bagi pemahaman sistem otoritarian. Dalam perspektif Machiavelli, kekuasaan merupakan esensi utama dalam mendirikan dan mempertahankan sebuah negara.

a. Kekuasaan Terpusat dan Pengabaian Kebebasan Rakyat

Machiavelli meyakini bahwa raja harus menjadi pusat dari segala keputusan politik. Dalam Arc Wano, konsep ini tercermin melalui figur Orochi dan Kaido yang mengontrol penuh pemerintahan tanpa partisipasi rakyat. Kekuasaan tidak dibagi, tidak diawasi, dan bersifat represif, sesuai dengan prinsip Machiavellian bahwa kekuatan militer dan ketakutan lebih penting daripada cinta rakyat. “Kebebasan untuk berpartisipasi dalam mengontrol kekuasaan sangat terbatas segala keputusan berada di tangan raja.”

b. Militer sebagai Alat Penopang Kekuasaan

Bagi Machiavelli, kekuasaan harus dijaga dengan angkatan perang yang kuat. Dalam Arc Wano, keberadaan pasukan Beasts milik Kaido dan polisi rahasia Orochi (Oniwabanshu) digunakan untuk menindas, menyiksa, dan mengawasi rakyat. Ini adalah bentuk nyata dari kekuasaan yang mempertahankan diri melalui ketakutan dan kekuatan koersif

c. Manipulasi dan Pengendalian Narasi

Salah satu aspek otoritarianisme menurut Machiavelli adalah pentingnya kendali narasi dan persepsi publik. Dalam anime One Piece, terlihat bagaimana Orochi menghapus sejarah klan Kozuki dari catatan resmi, menyebarluaskan ketakutan, serta mengontrol informasi. Ini serupa dengan prinsip propaganda otoriter Machiavellian yang menjustifikasi kebohongan demi mempertahankan kekuasaan.

d. Penindasan sebagai Alat Kelangsungan Kekuasaan

Machiavelli tidak segan menganjurkan penggunaan penindasan terhadap musuh negara. Arc Wano menunjukkan bagaimana para samurai pendukung Kozuki Oden ditangkap, disiksa, dan diasingkan di penjara Udon. Adegan ini merupakan bentuk konkret dari prinsip Machiavelli tentang pentingnya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“menumpas lawan sebelum mereka tumbuh kuat”(Puspitasari, 2001)

Pandangan ini sejalan dengan realitas yang tergambar dalam Arc Wano dari anime One Piece, di mana pemerintahan Shogun Orochi dan Kaido mencerminkan praktik kekuasaan absolut dan dominatif.

Dalam anime one piece narasi yang menggambarkan fenomena di Indonesia ini yaitu penangkapan dan penahanan para samurai dengan konteks dalam anime ini adalah di mana setelah simbol pemberontakan tersebar di wilayah wano yang berbentuk bulan sabit yang menggambarkan loyalitas klan kozuki, yang di mana banyak samurai yang ditangkap diberbagai wilayah termasuk kuri,ebisu, dan ibu kota bunga yang kemudian dikurung di penjara bawah tanah dan ruang penyiksaan di ibu kota bunga wano.

Simbolisasi otoritarianisme dalam anime one piece ini ada pada arc wano yang dimana arc ini dimulai dengan Luffy dan kru membantu kelompok pemberontak Wano yang dipimpin oleh samurai legendaris Kozuki Oden. Mereka berusaha menggulingkan Orochi dan mengakhiri pemerintahan tirani di Wano. Dalam perkembangan cerita yang dramatis, rahasia seputar sejarah Wano dan hubungannya dengan sejarah dunia terungkap (Moch Mukhlis, 2024).

Otoritarianisme mengacu pada sistem pemerintahan atau struktur kekuasaan yang menekankan kendali mutlak dan kepatuhan, sering kali melalui intimidasi atau kekerasan. Otoritarianisme mengacu pada kepemimpinan dan propaganda politik.

Kepemimpinan adalah pembahasan yang menarik. Hal ini berkaitan dengan pentingnya peran kepemimpinan dalam organisasi dan kelompok. Keberhasilan atau kegagalan masa depan suatu organisasi atau kelompok sangat bergantung pada peran pemimpinnya saat ini. Meskipun kepemimpinan merupakan topik perdebatan klasik, kepemimpinan telah menjadi topik yang sangat menarik untuk penelitian, terutama di bidang pendidikan, karena kepemimpinan sangat menentukan kelangsungan hidup suatu organisasi. Hakikat kepemimpinan adalah tanggung jawab. Topik kepemimpinan telah terus-menerus dibahas sepanjang peradaban manusia dan menawarkan banyak ruang untuk penelitian. Terutama di dunia saat ini di mana moral dan spiritualitas sedang merosot. Dengan kata lain, pemimpin yang baik semakin sulit ditemukan. Banyak para pemimpin yang memiliki sikap otoriter terhadap bawahannya, ia merasa bahwa apa yang dikerjakan oleh dirinya lah yang paling benar dan apabila guru ingin mengambil tindakan harus melalui persetujuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari kepala sekolah tersebut, hal ini tentu akan menimbulkan dampak negatif bagi seorang pendidik diantaranya pendidik akan menjadi cenderung pasif serta tidak bebas bereksplorasi untuk mengembangkan kreatifitas (Wahyuni et al., 2022).

Propaganda menurut lasswell tersebut terlihat jelas bahwa kegiatan propaganda dilakukan semata-mata terbatas pada waktu terjadi permusuhan atau peperangan, atau setidaknya ketika terjadi konflik antara satu pihak dan pihak lainnya. Propaganda telah diakui sebagai suatu alat untuk memenangkan peperangan. Dalam kondisi seperti ini itu sangat diperlukan upaya-upaya yang bisa dilakukan untuk membangkitkan, meningkatkan semangat pihaknya sendiri, upaya utnuk memperoleh dukungan dari pihat ketiga (Munthe, 2012).

Pemerintah yang tidak mampu menyejahterakan rakyatnya, apalagi menyebabkan rakyatnya menderita, dianggap tidak mampu lagi memerintah dan perlu diganti. Dalam sistem demokrasi, tiga prinsip dasar selalu berlaku: kebebasan, ketertiban (tatanan sosial dan tatanan hukum) dan kesetaraan. Ketiga semboyan itu kiranya harus terus disuarakan oleh seluruh partai politik, terutama pemerintah. (Lesmana, 2013).

2.2.4 Anime

Animasi khas dari negara Jepang disebut sebagai anime. Anime biasanya memiliki ciri-ciri lewat gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh. Tokoh- tokoh tersebut memiliki keragaman karakter, mulai dari tokoh yang berperan antagonis, protagonis, hingga figuran. Anime sangat dipengaruhi gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang (Yamane, 2020).

Anime merupakan animasi khas Jepang yang digambarkan dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Anime berasal dari kata animejyon, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang. Animasi dengan anime bisa dikatakan memiliki kemiripan yakni, animasi lebih kepada semua jenis film yang diproduksi dari beberapa negara, sedangkan anime lebih menuju pada animasi yang diproduksi oleh Jepang (Audria & M. Syam, 2019).

Anime itu sendiri adalah istilah untuk film animasi dari Jepang. Anime adalah singkatan untuk animasi, dan sebagian besar anime adalah hasil adaptasi manga Jepang (manga) dan dalam bentuk dua

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dimensi animasi. cerita yang disediakan juga beragam, sehingga karakter dalam anime menjadi sangat karakter dan penonton tertarik melihatnya. Anime saat ini sangat populer di seluruh dunia (Sukarman, 2021).

Kata anime merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "animation", yang dalam bahasa Jepang disebut "anime-shon", lalu berubah menjadi anime. Sederhananya, anime adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut film animasi atau kartun yang berasal dari Jepang (Lira, 2022).

2.2.5 One piece

One piece merupakan serial anime karangan tokoh Jepang yaitu Eiichiro Oda, atau biasa fans dari anime ini menyebut Oda sebagai Oda sensei. one piece mempunyai arti jika di terjemahkan ke bahasa Indonesia adalah suatu tempat diamana dalam cerita one piece suatu tempat yang di maksud adalah tempat dimana raja bajak laut meninggalkan harta karunnya dan semua banyak laut didalam serial ini mengincar harta tersebut. Awal mulanya komik one piece yang di rilis pada tahun yang merupakan salah satu majalah di Jepang. Kemudian berlanjut ke media televisi yang di mulai pada bulan Oktober 1999. Istilah Anime merupakan suatu karya animasi berasal dari jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata anime sendiri diambil dari singkatan dalam bahasa Inggris yaitu "animation" (Alvitara et al., 2023)

One Piece adalah film animasi yang terpopuler di Jepang. Film animasi ini diciptakan oleh Eiichiro Oda pada bulan Agustus Tahun 1997 di Shonen Jump terbitan Shueisha. One Piece adalah manga terlaris sepanjang sejarah Jepang dengan penjualan lebih dari 480 juta kopi dan film animasi ini pernah mendapatkan gelar dengan memecahkan rekor sebagai manga cetakan yang paling banyak. One Piece ini menggambarkan perjuangan sekelompok bajak laut yang ingin mendapatkan kebebasan. Tidak hanya itu One Piece ini menekankan tentang rasa setia kawan sebagai sesama anggota dan pencarian keadilan dari pemerintah yang sudah mulai menghilang. One Piece dikemas dengan cerita yang menarik dan lucu karena tingkah polos tokoh utamanya, sehingga tidak membosankan(SHELEMO, 2023).

Anime One Piece buatan Eiichiro Oda, Jepang. Banyak sekali yang tertarik dengan anime ini karena disatu sisi sangat menghibur karna ada perpaduan komedi nya, disatu sisi juga mengajarkan arti hidup yaitu jika menginginkan sesuatu itu harus berjuang sendiri. Film One

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Piece sendiri Saat ini, sudah ada 15 film One Piece yang sudah dirilis. Menentukan urutan nonton movie-nya tentu penting. Sebagian film One Piece biasanya tidak canon, dan sebagian kecil merupakan remake dari arc utama dari anime dan manga (Rachmadani et al., 2023).

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, penelitian ini mengetahui bagaimana simbolisasi otoritarianisme pada anime one piece, maka peneliti akan mengambil beberapa scene dalam film yang menggambarkan bagaimana simbolisasi otoritarianisme pada anime one piece yang akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan semiotika model roland barthes. Dalam semiotika roland barthe terdapat 3 jenis makna yaitu:

1. Denotasi

Denotasi adalah makna langsung atau harfiah dari sebuah tanda, yang biasanya bersifat objektif dan dapat diidentifikasi oleh semua orang. Dalam film, denotasi dapat dilihat pada unsur-unsur seperti dialog, adegan, atau simbol yang secara eksplisit menggambarkan simbol otoriter

2. Konotasi

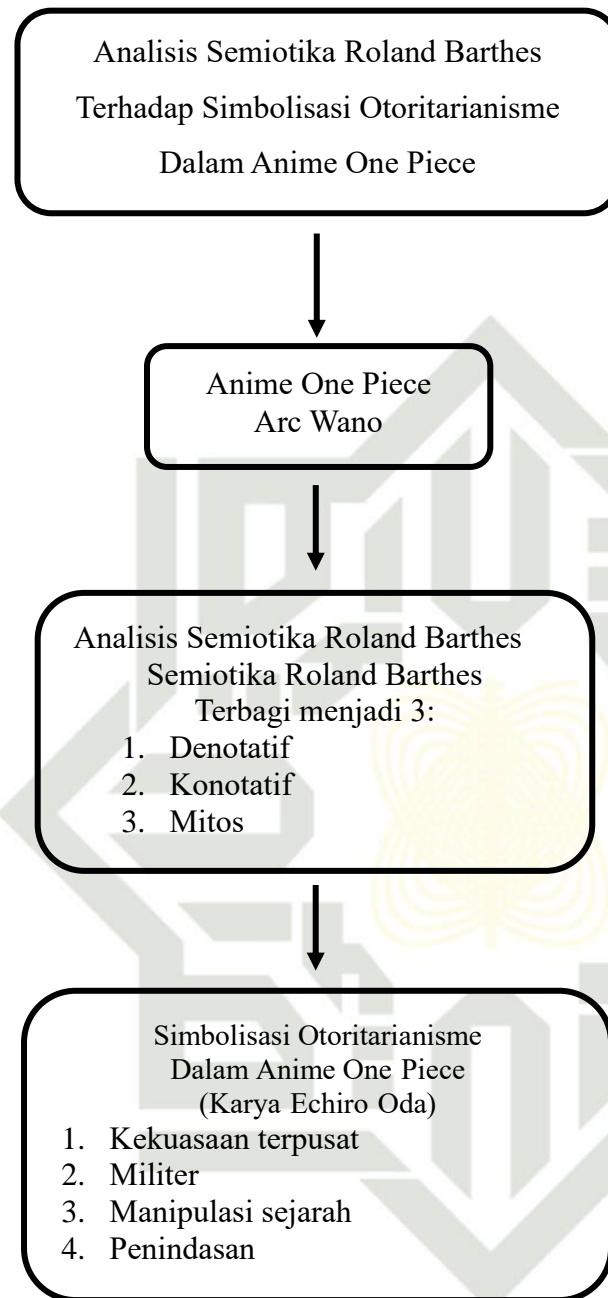
Konotasi adalah makna tambahan atau implisit yang muncul dari asosiasi budaya, sosial, atau emosional. Konotasi sering kali dipengaruhi oleh pengalaman individu, nilai-nilai sosial, dan konteks budaya. Dalam film, konotasi dapat dianalisis melalui elemen-elemen sinematik seperti penggunaan warna, pencahayaan, musik, dan ekspresi aktor yang menyiratkan dinamika simbol otoriter

3. Mitos

Barthes juga mengembangkan konsep mitos, yaitu makna ideologis atau narasi besar yang tersirat di balik tanda-tanda. Mitos berfungsi untuk mereproduksi nilai-nilai sosial dan budaya tertentu. (Surahman, Sigit; Corneta Ingky; Senaharjanta, Liliek, 2020).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sumber : penelitian, 2024

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes, yang berfokus pada pembacaan mendalam terhadap simbol-simbol otoritarianisme dalam Arc Wano pada anime *One Piece*. Jenis penelitian ini adalah analisis teks dengan fokus pada studi semiotika. Analisis teks dilakukan untuk memahami dan menginterpretasikan tanda-tanda visual, dialog, serta simbol-simbol yang muncul dalam anime *One Piece*. Tanda-tanda tersebut dianalisis melalui dua tingkat makna menurut Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan diakhiri dengan mengungkapkan mitos yang berkaitan dengan ideologi otoritarianisme (Piliang, 2004).

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis semiotika Roland Barthes sebab penulis menggunakan paradigma penelitian kritis yaitu mengungkapkan kenyataan di balik suatu realitas umum yang tampak. Tentu dengan metode penelitian ini, penulis dapat menguak aspek konotatif (makna tersirat) dari aspek denotatif (makna lugas) sehingga mendapatkan sisi mitos yang mengandung makna Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece (Andiara & Muhdaliha, 2022).

Paradigma kritis merupakan cara pandang terhadap realitas sosial yang diliputi rasa kritis, serta berupaya untuk menggabungkan teori dan tindakan (praktis) secara sadar. Paradigma kritis digunakan sebagai pendekatan penelitian dikarenakan penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan simbolisasi otoritarianisme yang terdapat dalam anime one piece (Sugiarto, 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma kritis. Paradigma kritis dipilih karena penelitian ini berupaya untuk membongkar makna tersembunyi (hidden meaning) yang tercermin melalui simbolisasi otoritarianisme dalam anime *One Piece* karya Eiichiro Oda, khususnya dalam Arc Wano.

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara virtual, karena penelitian ini merupakan penelitian analisis semiotika yang tugasnya hanya membaca tanda-tanda yang terdapat dalam anime one piece arc wano, penelitian akan dilakukan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara fleksibel dimanapun peneliti berada dengan melakukan pemutaran anime melalui aplikasi bstation dan situs samehadaku.com. waktu yang butuhkan sekitar 1 bulan dan memungkinkan ada penambahan waktu untuk penelitian.

Sumber data

A. Data Primer

Sumber data primer adalah data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Arc Wano (baik versi anime maupun manga)

- 1) Episode Anime: 940, 935, 926, 909
- 2) Visual, dialog, dan narasi yang berkaitan dengan simbol otoritarianisme, seperti:
- 3) Orochi mendapat laporan bahwa simbol pemberontakan tersebar luas.
- 4) Dia memerintahkan penangkapan besar-besaran.
- 5) Samurai dan warga yang dicurigai mendukung kozuki langsung ditangkap, disiksa, atau dibuang ke penjara rahasia.
- 6) Di episode ini juga digambarkan bagaimana Orochi merespons dengan paranoia berlebihan, khas pemimpin otoriter yang takut kehilangan kekuasaan.
- 7) Simbol-simbol pemerintahan yang digunakan oleh Orochi dan Kaido (kastil, pasukan, pakaian, dll).

B. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah referensi pendukung yang digunakan untuk memperkuat analisis, di antarnya:

- 1) Kajian akademik tentang simbolisme dalam *One Piece*.
- 2) Artikel tentang penerapan teori Roland Barthes dalam analisis simbol.
- 3) Penelitian tentang tema sosial, budaya, dan politik dalam anime/manga, terutama *One Piece*.

Teknik pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam observasi penelitian ini, peneliti secara langsung mengamati objek yang diteliti yaitu film anime one piece arc wano. Yang di mana peneliti benar-benar menonton film anime tersebut dengan seksama. Observasi ini dilakukan dengan pencatatan sistematis, dalam hal ini peneliti mencatat adegan-adegan atau *scene* yang bersangkutan dengan konflik keluarga dalam film gara-gara warisan seperti dialog, karakter,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan elemen visual yang berisi konflik dalam film (Maulida Laily Kusuma Wati et al., 2023).

2. Dokumentasi

Dokumentasi mengumpulkan data dengan cara mengambil tangkapan layar (screenshots) dari adegan yang memiliki elemen semiotika yang penting dalam Peneliti menggunakan rekaman film yang berbentuk downloadan film Anime One Piece Arc Wano Karya Echiro Oda.

3.5 Validasi data

Untuk memastikan keakuratan data dan keabsahan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data merupakan teknik validasi data yang dilakukan untuk melakukan pengecekan ulang. Hasil dari analisis data ini yang akan dilakukan dijelaskan secara naratif yang akan menjelaskan bagaimana simbolisasi otoritarianisme yang dalam film Anime One Piece Arc Wano Karya Echiro Oda.

Triangulasi digunakan untuk memastikan keakuratan dan keandalan data melalui berbagai sumber dan metode. Jenis triangulasi yang dapat digunakan:

a. Triangulasi data

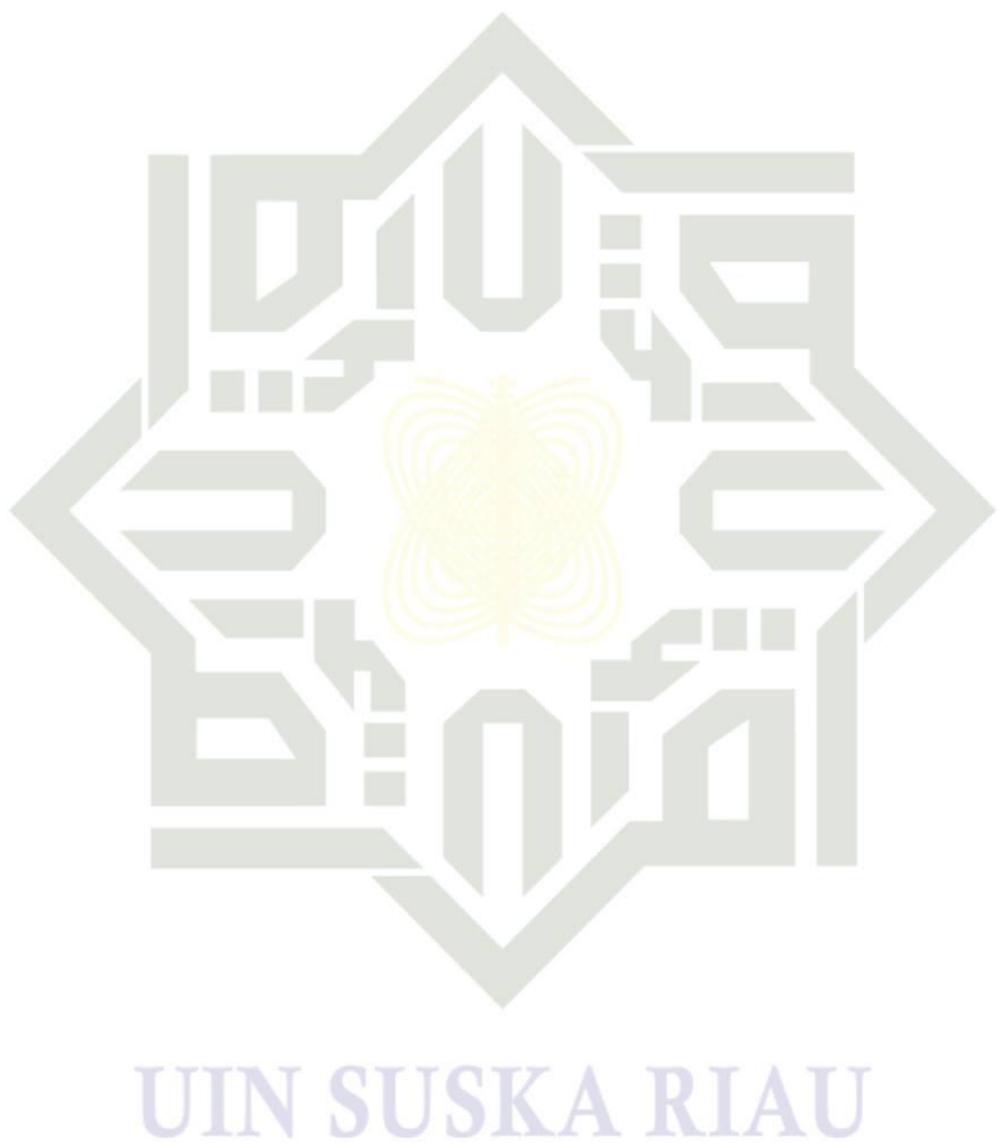
- 1) Membandingkan data dari manga, anime, dan analisis sekunder untuk memverifikasi konsistensi simbol dan makna.
- 2) Menggunakan teori pendukung lain (contoh: teori kekuasaan Machiavelli) untuk memperkuat interpretasi simbolisasi otoritarianisme.

b. Triangulasi teknik

Menurut (Sugiyono, 2013). Triangulasi teknik Berbeda dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik digunakan untuk menguji daya dapat dipercaya sebuah data yang dilakukan dengan cara mencari tahu dan mencari kebenaran data terhadap sumber yang sama melalui teknik yang berbeda. Maksudnya periset menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam hal ini, periset dapat menyilangkan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian digabungkan menjadi satu untuk mendapatkan sebuah kesimpulan (Alfansyur & Mariyani, 2020).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Anime One Piece



Gambar 4.1 Poster Anime One Piece Arc Wano
Sumber : pinterest

Judul	: One Piece
Penulis	: Eiichiro Oda
Produksi	: Toei Animation
Durasi	: 23 Menit (1 Episode)
Rilis	: 20 Oktober 1999

One piece merupakan serial anime karangan tokoh Jepang yaitu Eiichiro Oda, atau biasa fans dari anime ini menyebut Oda sebagai Oda sensei. One Piece mempunyai arti jika di terjemahkan ke bahasa Indonesia adalah suatu tempat diamana dalam cerita one piece suatu tempat yang di maksud adalah tempat dimana raja bajak laut meninggalkan harta karunnya dan semua banyak laut didalam serial ini mengincar harta tersebut. Awal mulanya komik one piece yang di rilis pada tahun yang merupakan salah satu majalah di Jepang. Kemudian berlanjut ke media televisi yang di mulai pada bulan Oktober 1999. Istilah Anime merupakan suatu karya animasi berasal

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer.

One piece menceritakan petualangan seorang lelaki bernama Monkey D Luffy yang bermimpi menjadi raja bajak laut dan menemukan harta karun legendari yang bernama One Piece yang nantinya akan membuat dirinya menjadi bajak laut terkenal di dunia one piece.

Luffy membentuk anggota bajak lautnya sendiri untuk mencapai tujuannya itu, ia merekrut kru bajak laut di antarnya ahli pedang Zoro, navigator pintar Nami, penembak jitu Usop, koki mahir Sanji, dokter kapal Tony-tony Chopper, ahli arkeolog Nico Robin, arsitek kapal Franky, sang musisi Brook, juru kemudi kapal Jinbei. Mereka berlayar mengarungi lautan grand line bersama menghadapi banyak petualangan, musuh yang tangguh, dan rahasia dunia.

Anime one piece saat ini memiliki 1129 episode saat penulis menulis skripsi ini pada tanggal 18 mei 2025 dan masih akan bertambah setiap minnggunya karena anime ini belum sampai pada akhir ceritanya. 1 episode dari anime ini memiliki durasi selama kurang lebih 23 menit.

4.2 Sinopsis Anime One Piece

One Piece bercerita tentang bocah laki-laki bernama Monkey D. Luffy yang bercita-cita untuk menjadi Raja Bajak Laut. Baginya, menjadi sosok hebat seperti itu mengartikan bahwa dirinya telah mendapatkan kebebasan yang selama ini ia impikan. Impian besar tersebut tercetus setelah pertemuan Luffy dengan Shanks si Rambut Merah, bajak laut hebat yang memimpin kelompok Bajak Laut Rambut Merah. Shanks telah memotivasi Luffy dalam banyak hal, membuat dirinya berambisi untuk menjadi Raja Bajak Laut masa depan.

Agar bisa mewujudkan mimpiya tersebut, Luffy pun memulai pelayaran seorang diri saat beranjak dewasa. Dalam perjalannya, laki-laki yang memakan buah iblis *Hito Hito no Mi*, *Model: Nika* dan mendapatkan tubuh karet sejak kecil ini akan merekrut beberapa kru untuk bergabung dengan kelompok Bajak Laut Topi Jerami yang dipimpinnya. Jalan Luffy tak akan mudah. Dia dan teman-temannya akan dihadapkan pada berbagai bahaya dan musuh tangguh yang harus mereka kalahkan. Selain itu, mereka harus menjelajahi Grand Line untuk menemukan harta karun mistis yang disebut 'One Piece'. Benda itulah yang akan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi kunci bagi Luffy untuk menjadi Raja Bajak Laut setelah Gol D. Roger. Kini, perjalanan mereka telah memasuki perairan bagian kedua Grand Line, yaitu New World, di mana misteri terbesar menanti.

Dengan kombinasi elemen petualangan, pertarungan epik, dan karakter-karakter yang penuh warna yang visualisasikan, One piece menjadi salah satu anime dan manga paling terkenal dan disukai di seluruh dunia. Meskipun anime ini memiliki banyak momen komedi dan aksi yang spektakuler, ceritanya juga mendalam dan emosional. One piece juga menyisipkan isu-isu sosial yang terjadi saat sekarang ini, sehingga one piece memiliki banyak penggemar dari seluruh dunia.

4.3 One Piece Arc Wano

One piece merupakan serial anime karangan tokoh Jepang yaitu Eiichiro Oda, atau biasa fans dari anime ini menyebut Oda sebagai Oda sensei. one piece mempunyai arti jika di terjemahkan ke bahasa Indonesia adalah suatu tempat di mana dalam cerita one piece suatu tempat yang di maksud adalah tempat dimana raja bajak laut meninggalkan harta karunnya dan semua banyak laut didalam serial ini mengincar harta tersebut. Awal mulanya komik one piece yang di rilis pada tahun yang merupakan salah satu majalah di Jepang. Kemudian berlanjut ke media televisi yang di mulai pada bulan Oktober 1999. Istilah Anime merupakan suatu karya animasi berasal dari jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan digital art.

Saat ini tanggal 18 Mei 2025 anime one piece sudah memiliki 1129 episode dan akan terus bertambah setiap minggunya hingga anime dan manganya tamat. Arc Wano dalam “One Piece” merupakan narasi epik yang menggambarkan pertempuran besar antara kelompok Topi Jerami dan sekutu mereka melawan klan Kurozumi Orochi dan Kaido, yang merupakan salah satu Kaisar Laut. Cerita dimulai ketika Luffy dan anggotanya membantu pemberontak Wano yang dipimpin oleh samurai terkenal, Kozuki Oden. Mereka berupaya untuk menggulingkan Orochi dan mengakhiri pemerintahan tiran yang berlangsung di Wano. Dalam alur cerita yang penuh ketegangan, beberapa rahasia tentang sejarah Wano dan keterkaitannya dengan sejarah dunia mulai terungkap. Karakter-karakter seperti Law, Kid, serta sejumlah sekutu baru berpartisipasi dalam perperangan yang menegangkan melawan bajak laut dan pasukan Kaido. Arc ini mencapai klimaksnya dalam perang besar di Onigashima, pulau yang menjadi markas Kaido, di mana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok Topi Jerami harus menghadapi musuh-musuh terkuat mereka dalam pertarungan yang akan menentukan nasib Wano dan masa depan dunia.

Arc wano merupakan sebuah bagian cerita pada one piece yang berlokasi di negeri wano kuni. Arc wano memiliki 189 episode pada animenya.

4.4 Karakter Dalam Anime One Piece

Penjelasan mengenai karakter anime one piece dibatasi karenakan banyak sekali karakter anime one piece, penulis hanya memberikan penjelasan singkat mengenai karakter penting saja yang muncul pada arc wano.

1. Monkey D Luffy



Gambar 4.2 karakter Monkey d luffy

Sumber : Pinterest

Monkey D Luffy adalah karakter utama manga dan anime one piece, karya Echiro Oda. Luffy diperkenalkan sebagai seorang anak yang bercita-cita menjadi raja bajak laut dan menemukan harta karun legendaris yang dikenal sebagai One Piece. Dia memiliki tekad dan semangat yang luar biasa untuk mencapai impian tersebut. Salah satu ciri khasnya adalah topi jerami yang selalu dikenakannya, yang diberikan kepadanya oleh teman baiknya, Shanks adalah seorang bajak laut terkenal dan sosok orang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang membawa Luffy menjadi bajak laut. Sosok Monkey D Luffy sendiri merupakan kapten dari bajak laut topi jerami.

Karakteristik dari Luffy sang tokoh utama dalam anime One Piece ini adalah keberanian, ketidakpedulian terhadap norma sosial, dan kegigihan untuk melindungi teman-temannya. Luffy memiliki kekuatan buah iblis yang memungkinkannya untuk meregangkan tubuhnya seperti karet, hasil dari memakan Buah Hito Hito *Mytical Zoan* model nika. Karakteristik tubuh si pengguna akan seperti karet, tapi ia bertarung dengan penuh imajinasi. Simpelnya kalau pengguna membayangkan suatu kekuatan, maka kekuatan yang ia bayangkan atau ia percaya bisa terwujud.

Luffy juga dikenal dengan sifatnya yang egois, naif, polos dan sering kali tidak menyadari bahaya yang ada di sekitarnya. Meskipun terlihat ceroboh, kecerdasan dari seorang tokoh utama ini tak terduga dan naluri kepemimpinannya sering kali muncul di saat kritis. Hubungannya dengan kru bajak lautnya sangat kuat dan menjadi inti dari kesuksesan Luffy sebagai *sencho* (kapten).

2. Roronoa Zoro



Gambar 4.3 Karakter Roronoa Zoro

Sumber : Pinterest

Roronoa Zoro adalah salah satu karakter dalam manga dan anime di One Piece karya Eiichiro Oda. Dia adalah salah satu anggota pertama yang direkrut Luffy untuk menjadi kru bajak laut Topi Jerami. Zoro diperkenalkan sebagai seorang pendekar pedang yang sangat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terampil dan bercita-cita menjadi pendekar pedang terhebat di dunia. Dengan mengalahkan pendekar terhebat lainnya. Cita-cita Zoro adalah menjadi pendekar pedang terkuat di dunia yang menjadi cita-cita Kuina juga, sahabat semasa kecilnya yang sudah meninggal. Selain itu dia juga bercita-cita untuk bisa mengalahkan Mihawk salah satu dari anggota sichibukai dan juga sebagai ahli pedang paling tangguh dalam serial ini.

Zoro dikenal karena kekuatan dan keterampilan berpedangnya yang luar biasa, dia menguasai gaya berpedang (sanotryu), memegang satu pedang di setiap tangan dan satu lagi di mulutnya. Selain keahlian dalam bertarungnya, Zoro juga memiliki kemampuan fisik yang tangguh dan memiliki kekuatan yang hebat, Zoro sering kali menunjukkan dedikasi dan keberanian bagi kru bajak laut Topi Jerami. Zoro sebagai Wakil Kapten memiliki tanggung jawab sama seperti Luffy untuk melindungi anggotanya dan berani untuk mengambil resiko demi keselamatan para anggotanya.

Zoro juga memiliki sifat yang dingin dan serius, Zoro juga memiliki sisi humor yang unik dan sering terlibat dalam momen yang di mana kru sedang bercanda. Peran Zoro di antara kru yang lain adalah bertindak sebagai penjaga dan sahabat setia dalam kru. Zoro memiliki hubungan yang kuat di mana dia memegang peran sebagai pengawal dan penasehat dari kapten mereka yaitu Luffy.

3. Nami



Gambar 4.4 Karakter Nami

Sumber : Pinterest

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nami adalah salah satu karakter yang penting bagi bajak laut topi jerami, alasannya karena Nami adalah seorang navigator yang bisa membantu kapten Luffy dalam menemukan harta karun legendaris yaitu one piece. Awalnya, karakter nami ini muncul sebagai pencuri dan navigator dari bajak laut Arlong yang menindas pulau asalnya, *Cocoyasi Village*. Meskipun bekerja di bawah tekanan dari bajak laut arlong, nami tetap memiliki tekad untuk memetakan seluruh dunia di one piece.

Setelah bergabung dengan kru bajak laut topi jerami, nami menjadi navigator yang sangat bisa diandalkan, karena kemampuannya ini navigasi dari bajak laut topi jerami ini terbantu untuk menentukan arah dan cuaca, selain kemampuannya dalam menggunakan peralatan navigasi, nami juga memiliki kecerdasan yang luar biasa dan kemampuan taktis yang sering membantu kru dalam menghadapi berbagai tantangan.

4. Usop



Gambar 4.5 Karakter Usop

Sumber : Pinterest

Usop atau yang sering disebut *Sogeking* atau penembak jitu, adalah karakter yang menarik dan berwarna dalam one piece. Dia adalah seorang penembak jitu. Awalnya usop diperkenalkan sebagai anak laki-laki yang tinggal di desa bernama *Syurp Village*, yang di setiap momen ia sering membuat cerita bohong dan menyajikan dirinya sebagai pahlawan. Meskipun sering berbohong, usop

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diperkenalkan oleh Echiro Oda adalah sosok yang mempunyai ambisi besar dan motivasi untuk mengangkat semangat dari warga desanya. Ia juga bermimpi untuk menjadi orang yang tangguh dengan bergabung dengan bajak laut topi jerami. Cita-cita Usopp adalah menjadi pahlawan pemberani di seluruh penjuru lautan seperti ayahnya. Dia juga punya impian lain yaitu pergi ke desa para pahlawan raksasa, Elbaf.

Karakteristik yang sangat khas dari usop ini adalah hidungnya yang panjang dan unik. Sebagai seorang penembak jitu tetunya usop juga memiliki senjata sebuah ketapel yang memiliki berbagai macam peluru.

Usopp adalah orang yang selalu bercanda di kru, terutama dengan Luffy dan Chopper (karena kru lain tidak mendengarkannya). Dia juga suka bercerita (bohong) pada chopper sebagai pendengar setia. Dia juga orang yang artistik yaitu menggambar lambang bendera bajak laut topi jerami. Usopp juga sedikit mengagumi dan iri pada Zoro, karena dia orang yang tidak pernah menggambarkan rasa takut dan tabah dalam apapun.

Usop memiliki ayah yang juga seorang bajak laut yang juga posisinya sebagai penembak jitu dari kru bajak laut Rambut Merah Shanks. Yasoop adalah ayah dari usop , Yasoop sendiri sudah lama pergi meninggalkan desa dan usop. Pada saat itu ibu Usopp sakit keras, dan Usopp menghiburnya dengan mengatakan “bajak laut datang, ayah sudah pulang” agar ibunya terus berusaha untuk hidup. Setelah ibunya meninggal, Usopp terus meneriakan hal itu di desa. Penduduk desa membiarkannya karena menurut mereka didalamnya ada impian dan harapan. Kadang mereka marah dan mengejar Usopp. Penduduk desa juga menganggap teriakkan rutin itu sebagai alarm untuk segera bekerja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Vinsmoke Sanji**Gambar 4.6 Karakter Vinsmoke Sanji****Sumber : Pinterest**

Sanji atau yang dikenal *Black Leg Sanji*, adalah salah satu anggota kru bajak laut topi jerami dalam anime One Piece karya Echiro Oda. Dia memiliki peran sebagai koki di kapal dan juga sebagai ahli bela diri yang mengandalkan serangan kaki. Sanji juga diperkenalkan sebagai anggota kru bajak laut Topi Jerami yang berasal dari *East Blue* dan berasal dari keluarga Vinsmoke, sebuah keluarga bangsawan dengan sejarah yang kelam.

Ciri khas dari sanji ini adalah keahliannya sebagai seorang juru masak dan bertarung serangan kaki. Sanji terkenal dengan teknik bertarung yang unik dia tidak menggunakan tangannya untuk bertarung, namun alasan dibalik cara bertarung dia yang hanya menggunakan kakinya adalah tangannya hanya digunakan untuk memasak dan tidak akan menyakiti wanita. Hal ini muncul dari masa lalu yang kelam dari keluarga bangsawannya yang di mana dia dianggap produk gagal oleh ayahnya sendiri, dari situ muncul tekad untuk tidak menyakiti wanita, dan sanji memiliki impian menjadi koki terbaik di dunia dan ingin menemukan *All Blue*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Tony-Tony Chopper

Gambar 4.7 Karakter Tony Tony Chopper
Sumber : Pinterest

Tony tony chopper adalah nama seorang karakter fiksi dari serial anime dan manga one piece. Chopper adalah seorang dokter dalam kelompok bajak laut topi jerami. Ia adalah anggota ke-6 yang bergabung dalam kelompok tersebut.

Chopper dilahirkan sebagai seekor rusa kutub aneh yang berhidung biru. Ia sangat diasingkan oleh kelompok rusa kutub lainnya karena keanehananya tersebut. Suatu hari ia memakan buah iblis tipe zoan yakni hito-hito. Ia kemudian dapat berbicara dan berpikir seperti layaknya manusia, dan pada akhirnya dia dibuang oleh orang tuanya.

Setelah dibuang oleh orang tuanya, Chopper memiliki impian menjadi dokter yang bisa menyembuhkan berbagai penyakit. Chopper kemudian pergi ke tempat dokter Kureha dan memintanya untuk mengajarkan ilmu kedokteran yang dapat menyembuhkan segala penyakit. Kureha menerima dan meminta Chopper untuk memanggilnya "Dokterin".

Gaya bertarung chopper adalah petarung jarak dekat ia mengandalkan perubahan wujudnya dan menjadi salah satu petarung andalan dalam kelompok bajak laut Topi Jerami.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Nico Robin

Gambar 4.8 Karakter Nico Robin
Sumber : Pinterest

Nico robin adalah salah satu karakter anime one, Debut Robin pada serial ini adalah ketika dia menjadi anggota Baroque Works sebagai Miss All Sunday, orang kedua terkuat di kelompok ini sekaligus partner Crocodile. Namun, dia tetap memegang sifat alaminya sebagai "sang iblis". Robin bertemu Kelompok Bajak Laut Topi Jerami di pulau kaktus *Whiskey Peak*.

Karakter Nico Robin memiliki latar belakang yang sangat tragis, sebagai satu-satunya yang selamat dari tragedi ohara yang dibuster call oleh pemerintah dunia terhadap pengetahuan yang terlarang tentang sejarah dunia yang kelam dari pemerintahan dunia.

Masa lalunya itu sendiri adalah sesuatu yang paling ditakutinya, karena yang telah merenggut segalanya sampai dia menjadi sebuah kegelapan. Seperti ketika bertemu Aokiji Robin yang personalitasnya tenang menjadi sangat panik, dan ketika dia dimanfaatkan oleh CP9 karena ketakutannya pada masa lalu Buster Call.

Nico Robin dikenal sebagai wanita yang sangat cerdas dan terjaga emosinya, ia selalu diam dan membaca buku daripada kru yang lainnya yang sangat banyak tingkah. Robin sendiri memiliki kekuatan dan keahlian, keahlian robin dalam hal arkeolog, sejarah,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

geologi, antropologi, serta bahasa kuno. Kekuatan nico robin adalah sebagai pemilik kekuatan dari buah iblis hana-hana dan dia memakannya saat masih kecil. Kekuatannya adalah membuatnya mengambang anggota tubuhnya layaknya bunga (*hana*). Membuatnya berperan sebagai penyerang jarak jauh yang handal. Robin hanya sedikit bergerak dalam sebuah pertarungan, mempermudah musuhnya dengan serangan-serangan jarak jauh seperti mematahkan tulang lengan, kaki atau jari (jurus *Seis Fleur, Clutch*).

8. Franky



Gambar 4.9 Karakter Franky
Sumber : Pinterest

Franky adalah salah satu kru bajak laut topi jerami yang bertugas sebagai mekanik kapal. Ia pertama kali diperkenalkan sebagai pemimpin keluarga franky, sebuah gank bawah tanah yang menguasai jalanan *water seven*.

Karakteristik franky adalah orang yang berkemauan keras, eksenterik, berjiwa bebas, dan sering terang-terangan melanggar aturan. Singkatnya, ia melakukan apa yang dia mau, kapan saja dia mau, karena menurutnya cara yang dia lakukan dianggap benar. Kebiasaan lainnya franky sering menyebutkan sesuatu yang hebat dengan istilah “super” seperti aku sedang dalam keadaan super kuat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan dari franky ini adalah seorang tukang kapal atau mekanik kapal yang sangat jenius. Dalam usia yang masih muda ia sudah mampu menciptakan berbagai macam kapal dari sampah-sampah sisa. Franky juga merupakan seorang petarung yang tangguh. Kekuatannya bisa dibilang yang paling kuat karena ia juga seorang cyborg. Sebelum bergabung dengan kru topi jerami, ia bertahun-tahun menjadi penjahat kapal, pemburu hadiah maupun preman jalanan yang menguasai kota *water seven*. Gaya bertarung franky mirip dengan petinju meski ia tak ragu-ragu melawan dengan cara kotor bila diperlukan.

9. Brook

Gambar 4.10 Karakter Brook
Sumber : Pinterest

Brook merupakan salah satu karakter fiksi yang dibuat oleh Echiro Oda dalam komik dan anime *One Piece*, dan sebagai anggota ke 9. Dalam kelompok bajak laut Topi Jerami Brook memiliki posisi sebagai musisi. Ia merupakan pengguna buah iblis. Sebagai mana dengan tokoh-tokoh lain dalam manga *One Piece*, Brook memiliki tawa yang unik (yohoho).

Brook adalah tengkorak yang ditemukan oleh bajak laut topi jerami di kapal hantu. Kekuatannya dan keahlian brook adalah brook dalam pertarungan menggunakan pedang yang tersembunyi dalam tongkatnya untuk mengalahkan lawannya. Dengan memainkan musik, Brook juga dapat membuat musuh tertidur. Karena tubuh

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Brook hanya tulang, Brook memiliki tubuh yang sangat ringan. Dia bisa melompat sangat tinggi dan berlari di atas air. Jurus favoritnya adalah *Hanauta San Cho : Yahatsugiri* serangan yang diterima musuh setelah Brook meninggalkan musuhnya. Sebagai musisi Brook berkemampuan lengkap, karena mampu memainkan setiap jenis alat musik.

10. Jinbei

Gambar 4.11 Karakter Jinbei
Sumber : Pinterest

Jinbei merupakan salah satu anggota bajak laut Topi Jerami yang bergabung saat perang di onigashima wano. Jinbei datang dengan memberikan serangan pada sebuah kapal bajak laut beast yang menyerang kapal para samurai. Disaat itu juga Jinbei memperkenalkan dirinya sebagai anggota kru bajak laut Topi Jerami.

Jinbe adalah seorang mermen spesies hiu paus yang bertubuh besar dan gemuk, mirip dengan penampilan pegulat sumo. Karakter wajahnya dibuat mirip mitologi setan bangsa jepang seperti "oni"; seperti alis kuning dan bentuk cambang, serta hidung besar dan sudut bibir bawah mengarah ke atas. Ia juga memiliki sepasang taring besar yang memanjang ke atas hingga keluar mulut dari gigi bagian bawah dan bentuk telinganya lancip pada bagian atas. Selain itu, rambutnya berwarna hitam keriting panjang hingga ke punggung, yang memiliki dua garis berwarna emas (berwarna putih di anime) dan di kuncir bagian atasnya, serta memiliki janggut hitam lebat di dagu. Jinbe sering terlihat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengenakan pakaian tradisional ala jepang, dengan kimono berbagai pola dilengkapi sepasang sandal bakiak. Pada awal kemunculannya saat dipenjara di Impel Down, ia mengenakan kimono merah pucat berdesain kotak dengan tepi warna hitam, menutupi pakaian tradisional berwarna hitam polos bertepi warna putih.

11. Kaido



Gambar 4.12 Karakter Kaido

Sumber : Pinterest

Kaido merupakan salah satu karakter fiksi yang di gambar oleh echiro oda baik dimanga maupun dianime One Piece. Kaido adalah kapten Bajak Laut Binatang Buas. Kaido juga memiliki julukan sebagai “Makhluk Terkuat Di Bumi”. Kaido memiliki penampilan fisik yang bertubuh sangat besar dan berotot, bertanduk seperti iblis dan memiliki rambut yang panjang.

Kepribadian Kaido juga sangat brutal dan kejam, namun memiliki prinsip sebagai pejuang sejati, Kaido mempunyai obsesi yang unik yaitu kematian yang di mana Kaido sering mencoba bunuh diri tapi gagal karena tubuhnya sangat tahan banting. Kaido juga sangat gila perang dan ingin menciptakan dunia yang penuh kekacauan melalu perang, Kaido juga menganggap kekuatan adalah segalanya dan cenderung arogan dan percaya dirinya tidak bisa di kalahkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kekuatan dan kemampuannya, Kaido memakan buah iblis *Uo Uo Model Seiryu*, yaitu naga biru yang memungkinkan dirinya berubah menjadi naga rakasasa. Kekuatan serta ketahanan fisiknya sangat kuat yang di mana tubuhnya nyaris tidak bisa dilukai karena memiliki kulit yang keras. Kaido juga merupakan pemilik dari pabrik senjata militer di wano.

12. Kurozumi Orochi



Gambar 4.13 Karakter Kurozumi Orochi
Sumber : Pinterest

Kurozumi Orochi adalah salah satu karakter antagonis yang dibuat oleh echiro oda. Kurozumi Orochi adalah shogun saat ini dari negara wano dan merupakan sekutu Kaido, salah satu dari yonko.

Orochi memiliki kepribadian dan karakteristik yang sangat kejam dan tiran dalam menindas. Di bawah pemerintahannya, rakyat wano menderita kelaparan hebat. Para penjabat di bawahnya juga dengan keras menengakkan rezimnya, ia berkerja sama dengan Kaido untuk tidak hanya membunuh Koszuki Oden, tetapi juga memungkinkan bajak Lau Binatang Buas untuk mengubah wano menjadi wanah kosong yang hanya hampir lengkap dengan imbalan meminjam kekuatan dan perlindungan Kaido, dan mengabaikan rakyatnya untuk kepentingan sendiri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Orochi tidak memiliki toleransi terhadap siapa yang berbicara buruk tentangnya, bahkan jika itu di luar jangkauan pendengarannya dan dalam diskusi santai.

Sebagai shogun, Orochi memiliki kendali penuh atas Negara Wano dan penduduknya. Dia memiliki pejabat pemerintah yang bekerja di bawahnya yang menegakkan pemerintahannya, dan juga memiliki dukungan Kaido dari Yonko. Jadi, jika dia dan bawahannya diancam, Kaido akan mendengarnya dan menanganiancaman itu. Dia percaya bahwa, dengan dukungan Kaido, bahkan Pemerintah Dunia maupun Nobel Dunia tidak dapat menggulingkannya atau menggulingkan Wano. Orochi memiliki kemampuan dari buah iblis yang dimakannya yang bertipe zoan yang memungkinkan tubuhnya berubah bentuk tubuhnya menjadi naga berkepala 7.

13. Kozuki Oden



Gambar 4.14 Karakter Kozuki Oden

Sumber : Pinterest

Kozuki Oden adalah daimyo (pemimpin) dari Kuri di Negeri Wano, putra mantan Shogun dari Negeri Wano Kozuki Sukiyaki, suami dari Kozuki Toki , dan ayah dari Kozuki Momonosuke dan Kozuki Hiyori. Dia adalah kepala keluarga dari Keluarga Kozuki 20 tahun yang lalu sampai dia dieksekusi oleh Kurozumi Orochi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai keturunan dari Keluarga Kozuki, Oden mewarisi dari leluhurnya pengetahuan dan keterampilan untuk membaca Poneglyph dan menulis bahasa kunonya. Sebagai daimyo, Oden memiliki sejumlah besar kekuatan dan pengaruh atas Kuri sebelum kematiannya. Nami menyimpulkan bahwa mengingat posisinya, ia pasti memiliki sejumlah besar kekayaan. Dia juga memiliki kemampuan untuk mendengar "Suara Segala Sesuatu". Dengan kekuatan dan karismanya, ia dapat memulihkan ketertiban di tanah Kuri yang sangat kacau, yang merajalela oleh para penjahat berbahaya dan penjahat Wano.

Oden adalah samurai yang sangat kuat. Menurut Kin'emon, Oden sendirian mengalahkan Ashura Doji, penjahat paling berbahaya pada masa itu yang mampu bertarung satu lawan satu dengan Jack, salah satu Bencana Bajak Laut Beasts.

14. Sembilan Sarung Merah (*Akazaya Nine*)



Gambar 4.15 Karakter *Akazaya Nine*

Sumber : Pinterest

Sembilan Sarung Merah adalah regu yang terdiri dari sembilan pengikut Keluarga Kozuki yang melayani Kozuki Oden dan sekarang melayani putranya Momonosuke. Mereka dipimpin oleh kapten mereka, Kin'emon. Sembilan Sarung Merah terdiri dari sembilan samurai kuat yang semuanya melayani Kozuki Oden sebagai pengikutnya dan sebagai pengikut terkuatnya, sehingga

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengarang cerita Kurozumi Orochi mengalahkan mereka memberinya status prajurit hebat.



4.5 Penulis Manga/Komik

Echiro Oda



Gambar 4.16 Echiro Oda

Sumber : Pinterest

Eiichiro Oda adalah seorang mangaka Jepang yang terkenal sebagai pencipta dan penulis serial manga "One Piece". Lahir pada 1 Januari 1975 di Prefektur Kumamoto, Jepang, Oda mulai menunjukkan minat dalam seni dan menulis sejak usia muda. Dia dikenal karena gaya gambar yang unik dan alur cerita yang kompleks dalam karyanya. "One Piece" debut pada tahun 1997 dan sejak itu menjadi salah satu manga dan anime paling populer di dunia. Oda terkenal karena imajinasinya yang kaya, kemampuannya untuk menciptakan karakter yang kuat dan beragam, serta plot yang mendebarkan dan emosional. Karyanya telah memenangkan berbagai penghargaan dan menjadi salah satu karya terlaris sepanjang masa di dunia manga.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

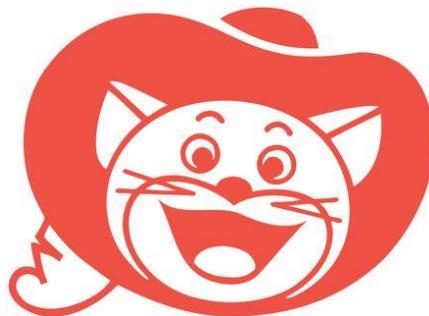


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.6 Toei Animation



TOEI ANIMATION

Gambar 4.17 Toei Animation

Sumber : Pinterest

Toei Animation adalah salah satu studio animasi terbesar dan tertua di Jepang, yang telah memproduksi banyak anime legendaris sejak didirikan pada tahun 1948 (dengan nama awal Japan Animated Films). Salah satu ciri khasnya adalah kemampuannya untuk mengadaptasi pada manga populer dalam seri anime yang sukses seperti Dragon Ball, One Piece, dan Saint Saiya.

Kesuksesan ini telah menjadikan Toei Animation salah satu pemimpin produksi animasi Jepang. Selain adaptasi komik, Toei Animation juga dikenal karena inovasi teknisnya. mereka telah menggunakan teknologi animasi canggih untuk memperbarui dan meningkatkan kualitas produksi dari waktu ke waktu. Ini dapat dilihat dalam film -film animasi dengan animasi yang halus dan terperinci dan efek khusus yang menakjubkan.

UIN SUSKA RIAU

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, diperoleh gambaran bahwa anime One Piece, khususnya pada Arc Wano, merepresentasikan simbolisasi otoritarianisme melalui narasi visual dan dialog yang menyiratkan kekuasaan absolut, penindasan terhadap rakyat, manipulasi informasi sejarah, serta hilangnya kebebasan individu. Simbol-simbol otoritarianisme dalam Arc Wano ditunjukkan melalui berbagai elemen seperti sistem pemerintahan tertutup, keberadaan pasukan Beasts milik Kaido, pasukan rahasia Onimawabanshu milik Orochi, penjara Udon, hingga simbol-simbol kekuasaan seperti kastil Orochi dan bendera Bajak Laut Kaido.

Analisis semiotik menunjukkan tiga level makna: pada level denotatif, simbol yang muncul dalam bentuk visual dan naratif seperti penjara, senjata, militerisasi, dan adegan penyiksaan, menggambarkan kekuasaan yang represif dan militeristik. Pada level konotatif, muncul makna yang lebih dalam yaitu bentuk dominasi ideologis, penindasan sosial, dan hilangnya kebebasan rakyat. Sedangkan pada level mitos, muncul wacana yang menormalkan otoritarianisme atas nama stabilitas, ketertiban, dan keamanan. Arc Wano tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga secara implisit mengkritik bentuk kekuasaan yang korup, anti-demokratis, dan manipulatif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa One Piece sebagai anime tidak semata-mata menjadi media hiburan, namun juga berperan sebagai alat komunikasi budaya yang sarat akan pesan moral dan kritik sosial. Anime ini berhasil menghadirkan realitas sosial-politik dalam bentuk narasi fiksi yang merefleksikan situasi otoritarianisme di dunia nyata, termasuk di Indonesia. Penangkapan, penyiksaan, dan manipulasi narasi sejarah yang dilakukan oleh rezim Orochi-Kaido dalam cerita Arc Wano memiliki relevansi kuat dengan praktik-praktik otoriter dalam sejarah dan kehidupan kontemporer.

Dari hasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anime One Piece merupakan media populer yang mampu menyampaikan pesan-pesan ideologis secara terselubung melalui simbol-simbol visual dan narasi, sehingga sangat layak dijadikan objek kajian akademik dalam memahami dinamika kekuasaan, budaya populer, dan pembentukan kesadaran kritis dalam masyarakat.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

6.2 Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup analisis simbolisasi otoritarianisme yang hanya difokuskan pada beberapa episode dalam Arc Wano. Oleh karena itu, saran bagi peneliti selanjutnya adalah untuk memperluas objek penelitian, baik dengan menambah jumlah episode yang dianalisis, membandingkan dengan arc lain dalam One Piece, atau bahkan dengan anime lain yang memiliki tema serupa. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang representasi kekuasaan dalam budaya populer Jepang.

Selain itu, peneliti menyarankan agar penggunaan pendekatan semiotika Roland Barthes dapat dilengkapi dengan teori-teori lain seperti wacana Michel Foucault, representasi Stuart Hall, atau teori ideologi dari Althusser untuk memperkaya analisis dalam mengungkap makna-makna tersembunyi dari simbol dan narasi.

Untuk kalangan pendidik dan pembuat konten edukatif, disarankan agar anime seperti One Piece dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan dalam mengajarkan nilai-nilai moral, demokrasi, serta kesadaran sosial dan politik. Simbolisasi dalam anime dapat dijadikan bahan diskusi yang mendorong kemampuan berpikir kritis generasi muda terhadap berbagai fenomena dalam kehidupan nyata.

Terakhir, bagi para penonton anime dan konsumen budaya populer secara umum, diharapkan dapat menonton dengan lebih kritis, tidak hanya menikmati dari sisi visual dan hiburan, tetapi juga menangkap pesan-pesan implisit yang terkandung di dalamnya. Sebab di era digital saat ini, media populer memiliki kekuatan besar dalam membentuk persepsi, ideologi, dan bahkan arah berpikir masyarakat.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Alvitara, R., Yanto, Y., & Risdiyanto, B. (2023). Groupthink Dalam Komunitas One Piece Bengkulu Rafflesia(Studi Deskriptif Kualitatif Di Community One Piece Bengkulu Rafflesia). *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 10(1), 347–358. <https://doi.org/10.37676/professional.v10i1.4067>
- Andiara, A. P., & Muhdaliha, B. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Pesan Moral Dalam Visual Film Jojo Rabbit. *Jurnal Titik Imaji*, 5(1), 1–30. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Anindya, S., Putri, C., & Prathisara, G. (2025). *Analisis Semiotika Pesan Moral dari Film Komedи Cek Toko Sebelah Season 2 (Model Roland Barthes)*. 9(1), 122–136.
- Audria, A., & M. Syam, H. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 4(3), 1–12. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/11762/4805>
- Azis, A., & Rahmaddin, A. (2021). Kajian Sosiologi Sastra Terhadap Tokoh pada Komik One Piece Arc Wano Karya Eiichiro Oda serta Kontribusinya Terhadap Misi Character Building Pendidikan Kewarganegaraan. *Sosietas*, 13(1), 101–116. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v13i1.36093>
- Azis, M. S., & Yuwita, N. (2023). Representasi Konflik Kebangkitan Sosial Dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa (Studi Analisis Roland Barthes). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 1(01, 2023 pp. 187–193), 1–11.
- Azzah, Wendy Aulia Putri, Rahma Fauziah, Sevina Rahmawati, F. (2016). *RESTORASI MEIJI, MODERNISASI JEPANG*. 6(2), 1–23.
- Busra, I., Studi, P., Komunikasi, I., Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Islam, U., Sultan, N., & Kasyim, S. (2024). *ANALISIS SEMIOTIKA ANIME ONE PIECE*.
- Ewanne, L., & Srimudin, A. (2021). Budaya Komunikasi Politik Di Indonesia. *Jurnal Balayudha*, 1(2), 33–40.
- Farchan, Y. (2022). Dinamika Sistem Politik Indonesia. *Jurnal Adhikari*, 1(3), 115.
- hartas. (1967). ANALISA SEMIOTIKA FILM “99 CAHAYA DI LANGIT EROPA” JILID1 Rony. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(November), 14–25.
- Hartoko, V. D. S. (2016). Otoritarianisme dan Dukungan terhadap Demokrasi: Kajian Meta Analisis. *Buletin Psikologi*, 24(2), 136. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22771>
- Hidayati, W. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Dua Garis Biru Karya Sutradara Gina S. Noer. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 52–59.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Kumara, R. G., & Maulianza, M. (2024). *REPRESENTASI NILAI KELUARGA DALAM FILM KELUARGA CEMARA* (*Analisis Semiotika Roland Barthes*). 3(2).
- Lesmana, T. (2013). Kebebasan Pers Dilihat dari Perspektif Konflik, antara Kebebasan dan Tertib Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.249>
- Lira, R. A. (2022). Materi dan Metode Pendidikan Akhlak Dalam Film Anime One Piece Arc Alabasta. *Jurnal Al-Qayyimah*, 5(2), 1–23.
- Lontoh, A. I., & Manguju, Y. N. (2023). Kepemimpinan Yang Menyelamatkan. *Teologis-Relevan-Aplikatif-Cendikia-Kontekstual*, 2(2), 59–75. <https://doi.org/10.61660/tep.v2i2.78>
- Lustyantie, N. (2012). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. *Seminar Nasional FIB UI*, 1–15.
- Maulida Laily Kusuma Wati, Fatkhur Rohman, & Tommi Yuniarwan. (2023). Analisis Semiotika Roland Barthes dan Nilai Moral dalam Film Pendek Tilik 2018 Karya Wahyu Agung Prasetya. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(2), 1306–1315. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.3023>
- Moch Mukhlis, S. T. S. (2024). *NILAI HEROISME DALAM ANIME ONE PIECE “ARC WANO.”* 12(2), 263–272.
- Munthe, M. G. (2012). *Propaganda Propagan da dan Ilmu Komunikasi m u n ikasi*. IV(1), 1–12. https://www.researchgate.net/publication/328044738_Propaganda_dan_Ilmu_Komunikasi
- Muthmainnah, Nur Hafsa Yunus, R. H. (2024). *ANALISIS STRUKTURAL KOMIK DIGITAL ONE PIECE: ARC WANO PADA WEB MANGANELO (TEORI STRUKTURALISME FERDINAND DE SAUSSURE)*. 6.
- Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). Analisis Pesan dan Dampak Anime Bergenre Aksi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 3(1), 1–11.
- Piliang, Y. A. (2004). Semiotika Teks : Sebuah Pendekatan Analisis Teks. *MediaTor*, 5(2), 189–198. https://www.researchgate.net/publication/265040699_Semiotika_Teks_Sebuah_Pendekatan_Analisis_Teks
- Pradopo, R. D. (1999). Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Pemaknaan Sastra. *Jurnal Humaniora*, Vol.11 No., 76–84. <http://portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=2865>
- Puspitasari, S. H. (2001). Kontekstualisasi Pemikiran Machiavelli tentang Kekuasaan-Tujuan Negara. *Jurnal Hukum IUS QUA IUSTUM*, 8(18), 30–45. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol8.iss18.art3>
- Rachmadani, S. R., Harahap, E. W., & Nasution, K. (2023). Nilai–Nilai Etika dalam Anime One Piece Movie Red Perspektif Aristoteles dalam Buku Etika Nikomakea. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21299–21305.
- Rifki, R., Rohayati, N., & Munir, S. (2024). Heroisme Tokoh Utama Monkey D'Luffy Pada One Piece Film Red Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan. *Diksstrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Indonesia*, 8(1), 126. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v8i1.11382>
- Risti, A., & Zulkifli, Z. (2022). Kajian Semiotika Ilustrasi Digital Karya Agung Budi Santoso (Pendekatan Semiotika Roland Barthes). *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 47–55. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i02.739>
- Rizkyarrachman, M. (2020). ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI KEPEMIMPINAN JEPANG DALAM FILM ONE PIECE SERIES ARC WANO Skripsi (Vol. 2507, Issue February).
- Sahid, N., & Widodo, S. T. (2020). *Makna Otoritarian Dalam Tiga Drama Karya Ws Rendra*.
- Salmi, S. (2024). Framing Kepemimpinan Karakter Monkey D. Luffy Dalam Anime One Piece Arc East Blue Arlong Park. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, VII(I), 15–20.
- SHELEMO, A. A. (2023). REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ONE PIECE MOVIE “STAMPEDE” (Metode Analisis Semiotika Roland Barthes). *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sohihin, O., Agus Waluyo, E., & Bahriyah, E. N. (2023). Representasi konflik asimilasi pada komunikasi antar budaya dalam film minari. *Komunikologi*, 20(2), 102–110.
- Sugiarto, J. (2022). *Representasi rasisme dalam film Freedom Writers: analisis semiotik Roland Barthes*. http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/51935%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/51935/2/Jery Sugiarto_B95218114.pdf
- Sukarman, M. M. H. (2021). Fanatism Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta). *Universitas Islam Indonesia*, 1–73.
- Sulindawati, N. L. G. E. (2018). Analisis Unsur-Unsur Pendidikan Masa Lalu Sebagai Dasar Penentuan Arah Kebijakan Pembelajaran Pada Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i1.14363>
- Surahman, Sigit; Corneta Ingky; Senaharjanta, Liliek, I. (2020). *FEMALE VIOLENCE PADA FILM MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. 14(1).
- Tanaka, C., & Samurai, M. (2017). *Membatasi Samurai : Pemberontakan dan Perpjakan di Jepang Modern Awal **.
- To, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Ummah, M. S. (2019). REPRESENTASI KEKERASAN ANAK DALAM SERIAL ANIMASI ONE PIECE. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM PEMBETUNGAN TERPUSAT STRATEGI MELESTARI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

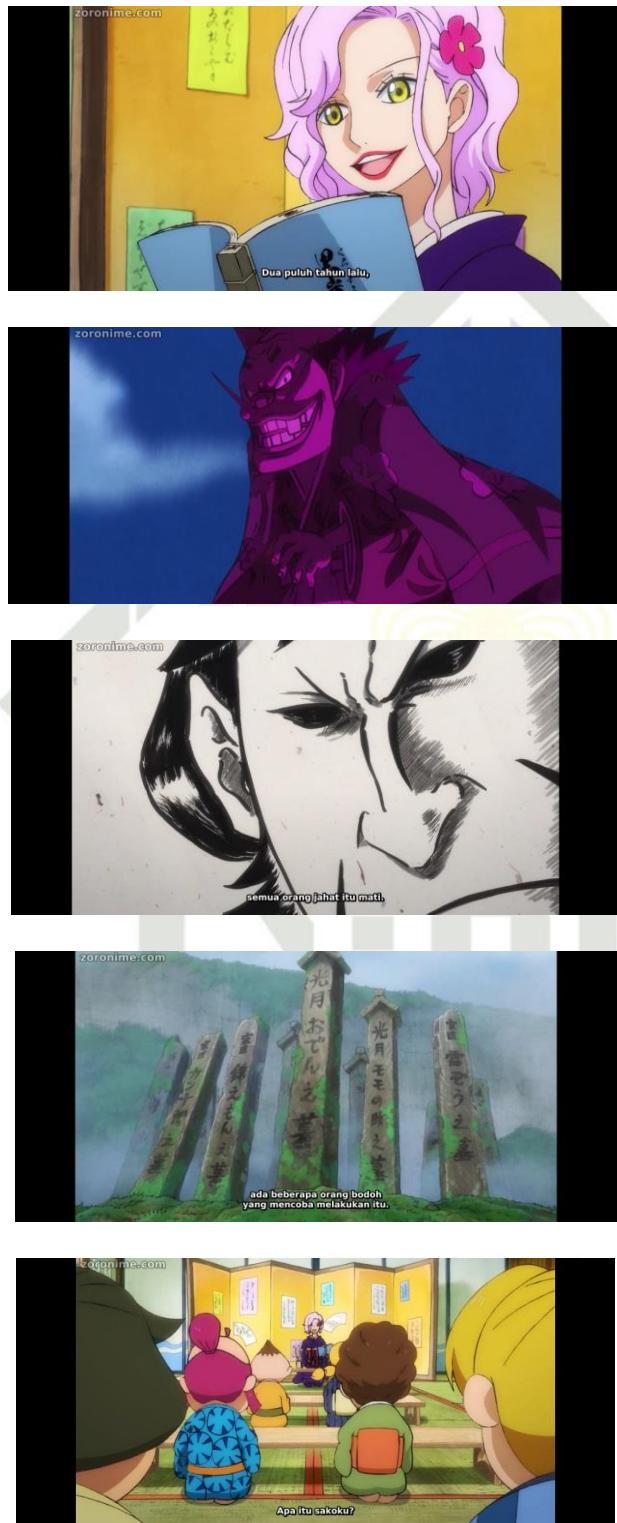
- Wahyuni, S., Sukatin, S., Fadilah, I. N., & Astri, W. (2022). Gaya Kepemimpinan Otoriter (Otokratis) Dalam Manajemen Pendidikan. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.24252/edu.v1i2.26148>
- Wardhana, A. P. S. (2021). Propaganda Ideologi Bushido Dalam Film Djegalah Tanah Djawa Pada Masa Pendudukan Jepang. *Handep: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 5(1). <https://doi.org/10.33652/handep.v5i1.202>
- Yafi, R. A., Firmansyah, A., & Mirzachaerulsyah, E. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemerintah Jepang Melakukan Propaganda Melalui Surat Kabar Borneo Barat Shinbun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(6). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/47492/75676589679>
- Yasim, R., Hijjang, P., Munsi, H., Safradi, S., & Lampe, M. (2022). Corak Corak Maritim dalam Anime One Piece. *Jurnal Mahasiswa Antropologi*, 1(2), 145–170. <https://doi.org/10.31947/jma.v1i2.24383>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran

1. Scene 1 episode 909 menit 05:00-07:10



RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Scene 2 episode 916 menit 06:00 – 07:00



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Scene 3 episode 935 10:58-11:19



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Scene 4 episode 940 menit 13:11-14:30

