

**REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ONE PIECE**

**MOVIE “STAMPEDE”**

**(Metode Analisis Semiotika Roland Barthes)**

**Skripsi**

Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Starata I

Fakultas Bahasa Dan Ilmu Komunikasi



Oleh:

**Putra Maulana**

**NIM. 32801800062**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putra Maulana

NIM : 32801800062

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

**Representasi Pesan Moral Dalam Film Animasi One Piece Movie Stampede**  
**Analisis Semiotika Roland Barthes**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi atau karya Ilmiah orang lain. Apabila demikian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk digunakan bilamana diperlukan.

Semarang, 14 Agustus 2023

Penulis,



Putra Maulana

32801800062

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Pesan Moral Dalam Film Animasi One Piece  
Movie Stampede

Nama Mahasiswa : Putra Maulana

NIM : 32801800062

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing

Semarang, 14 Agustus 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom

NIK. 211109006

Pembimbing II



Mubarok, S.Sos., M.Si

NIK. 211109002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Trimahah, S.Sos., M.Si

NIK. 211109008

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Pesan Moral Dalam Film Animasi One Piece  
Movie Stampede

Nama Mahasiswa : Putra Maulana

NIM : 32801800062

Dengan dinyatakan sah dan telah lulus dalam ujian skripsi pendidikan starata – 1

Semarang, 14 Agustus 2023

Penulis,



Putra Maulana

32801800062

### Dosen Penguji :

1. Dian Marhaeni Kurdaningsih, S.Sos, M.Si

NIK. 211109008

2. Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom

NIK. 211109006

3. Mubarak, S.Sos., M.Si

NIK. 211109002

(.....)  
(.....)  
(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Trimah, S.Sos., M.Si

NIK. 211109008

# REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ONE PIECE MOVIE STAMPEDE

(Metode Analisa Semiotika Roland Barthes)

Putra Maulana

Universitas Islam Sultasn Agung Semarang

## ABSTRAK

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. Pada serial One Piece ini memiliki kontroversial yang membuat perdebatan di kalangan fans yaitu jenis kelamin tokoh, standar kecantikan wanita, kematian karakter, banyaknya plot twist dan pengkhianatan pada karakter. Penelitian ini bertujuan untuk untuk menggambarkan representasi pesan moral yang terkandung dalam film animasi *One Piece Movie Stampede*.

Penelitian ini merupakan tipe penelitian kualitatif dengan paradigma kritis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes berupa signifikansi dua tahap (*two order of signification*) yaitu denotasi dan konotasi, yang kemudian dibagi dalam penanda dan pertanda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film ini One Piece Stampede terdapat 12 *scene* yang mengandung pesan moral. Tanda-tanda pada film One Piece Stampede ditampilkan pada dialog dan adegan pada tokoh. Dengan semiotika Roland Barthes ditemukan 7 jenis representasi pesan moral pada film One Piece Stampede, yaitu kepemimpinan, hubungan emosional, tidak bisa berjuang sendirian, nikmati pertualangan, ambisi dan tujuan, kepercayaan, dan percaya diri.

**Kata Kunci :** Representasi, Pesan Moral, One Piece Stampede, Semiotika Roland Barthes



**REPRESENTATION OF MORAL MESSAGES IN ONE PIECE MOVIE  
STAMPEDE ANIMATED FILM**

**(Roland Barthes Semiotic Analysis Method)**

Putra Maulana

Sultan Agung Islamic University Semarang

**ABSTRACT**

One Piece is the most popular animated film in Japan. This animated film was created by Eiichiro Oda in August 1997 in Shonen Jump published by Shueisha. The One Piece series has a controversy that makes debate among fans, namely the gender of the character, the standard of female beauty, the death of the character, the number of plot twists and betrayal of the characters. This study aims to describe the representation of the moral message contained in the animated film One Piece Movie Stampede.

This research is a type of qualitative research with a critical paradigm. In this study, researchers used Roland Barthes' semiotic analysis method in the form of two orders of signification, namely denotation and connotation, which were then divided into signifiers and signs.

The results of this study indicate that in this film One Piece Stampede there are 12 scenes that contain moral messages. The markings in the One Piece Stampede film are shown in the dialogues and scenes on the characters. With Roland Barthes's semiotics, 7 types of representation of moral messages were found in One Piece Stampede film, namely leadership, emotional connection, not being able to fight alone, enjoying adventure, ambition and goals, trust, and self-confidence.

**Keywords:** *Representation, Moral Message, One Piece Stampede, Roland Barthes Semiotics*

## MOTTO

*“Hanya kepada Allah aku mengadukan kesusahan dan kesedihanku”*

[ QS Yusuf : 86 ]

*“Rasa syukur mengubah apa yang kita miliki menjadi cukup”*

[ Putra Maulana ]

*“Hidup adalah pilihan, saat kau tak memilih itu adalah pilihanmu”*

[ Luffy ]



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Karya tulis sederhana ini saya persembahkan untuk :

### **Abah dan Uma yang paling saya sayangi**

Dengan penuh rasa cinta dan doa yang tulus, saya ingin menyampaikan persembahan ini sebagai bentuk terima kasih dan penghormatan atas segala kasih sayang, dan dorongan yang Abah dan Uma berikan selama perjalanan hidup dan masa studi saya. Semoga perjalanan hidup saya dan capaian skripsi ini dapat menjadi kebanggaan dan memberikan kebahagiaan untuk Abah dan uma. Doa dan harapan saya hanya satu, semoga Abah dan Uma selalu diberikan Kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan dalam setiap aspek kehidupannya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan perlindungan dan kasih sayang-Nya pada Abah dan Uma, aamiin

### **Kakak – kakak Tersayang**

Terima kasih, Kakaku sayang Mia Januarti Indriyani, dan Febri Liyani Paramita. Berkat doa dan dukungan kalian, aku mampu melewati masa-masa sulitku dengan tegar. Takkan pernah kulupakan setiap kata semangat dan kebersamaan yang telah kalian berikan. Kalian adalah pilar kekuatanku dan cahaya di setiap gelapnya malam. Terima kasih banyak, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian dengan limpahan berkah dan kebahagiaan yang tiada terhingga. Semoga kalian selalu dalam lindungan-Nya dan diberkahi dalam segala hal yang kalian lakukan.

### **Tak lupa untuk teman - teman :**

Terima kasih untuk kalian sahabat baikku, kalian sudah mau membantu penyelesaian skripsi ini, maaf jika selama saya membuat skripsi banyak mengeluh dan curhat sama kalian. Teima kasih untuk doa dan dukungan kalian semua, sehingga saya bisa menyelesaikan karya ini.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, penulis penatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan pada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi yang penulis beri judul **“Representasi Pesan Moral Dalam Film Animasi One Piece Movie Stampede”**

Skripsi ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar S-1 Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Selain itu, tujuan dari penulisan ini ada memberikan pengetahuan pada pembaca mengenai bagaimana representasi pesan moral dalam film animasi One Piece Stampede dengan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Penulis menyadari bahwa selama dalam proses skripsi ini banyak mengalami kendala. Penulis juga dalam penyusunan skripsi ini untuk menjadi lebih baik tak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Terima kasih pada Allah SWT yang tak hentinya memberikan kekuatan pada penulis dalam menghadapi berbagai masalah berupa kelancaran dan hidayahnya pada penulis sehingga dapat menyelesaikan kewajiban skripsi.
2. Kepada Orangtua Bapak Ahmad Yani dan Ibu Mimi Sulasmi, selalu memberikan limpahan kasih sayang, doa – doa yang terbaik, dorongan, dan motivasi agar menyelesaikan skripsi terutama kakak – kakak saya yang telah memberikan banyak saran selama penyusunan skripsi.
3. Ibu Trimamah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi. Terimakasih atas bimbingan dan bantuan yang Ibu berikan selama ini baik dalam pembelajaran maupun organisasi.
4. Ibu Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi hingga selesai sampai akhir.

5. Bapak Mubarak, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing II dan dosen wali yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi hingga selesai sampai akhir.
6. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama ini.
7. Untuk sahabat Tasrif Rapizal dan Zainal Fahmi, terima kasih karena selalu ada dimanapun dan kapanpun saat penulis dalam masalah.
8. Untuk teman – teman Angkatan 2018 yang berjuang bersama, terimakasih untuk pengalaman, pembelajaran, dan kebersamaan selama ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu – persatu, terimakasih karena sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terimakasih.

Penulis,



Putra Maulana

32801800062

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Secara Akademis.....	5
1.4.2 Secara praktis.....	5
1.4.3 Secara Sosial.....	5
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	5
1.5.2 Hasil Penelitian Relevan <i>State Of The Art</i> (SOTA).....	7
1.5.3 Kerangka Teori.....	9
1.5.3.1 Komunikasi Massa.....	9
1.5.3.2 Efek Komunikasi Massa.....	11
1.5.3.3 Teori Semiotika Roland Barthes.....	15
1.6 Operasional Konsep.....	17

1.6.1	Representasi .....	17
1.6.2	Pesan Moral.....	18
1.6.3	Konsep Tentang Film.....	20
1.6.3.1	Film .....	20
1.6.3.2	Karakteristik film .....	21
1.6.3.3	Jenis-jenis Film .....	22
1.6.3.4	Fungsi film dan Pengaruh Film.....	24
1.7	Metode Penelitian .....	25
1.7.1	Jenis Penelitian.....	25
1.7.2	Subjek dan Objek Penelitian .....	26
1.7.3	Sumber Data.....	26
1.7.4	Teknik Pengumpulan Data.....	27
1.7.5	Analisis Data .....	27
1.7.6	Batasan Penelitian .....	29
<b>BAB II PROFIL PENELITIAN.....</b>		<b>31</b>
2.1	Gambaran Umum Film One Piece Stampede .....	31
2.1.1	Sinopsis One Piece Stampede .....	33
2.1.2	One Piece Movie Stampede .....	33
2.1.3	Tokoh-Tokoh One Piece Stampede .....	36
2.2	Sejarah Anime di Jepang .....	38
2.2.1	Genre Anime .....	41
2.2.2	Anime Sebagai Budaya Populer Jepang .....	45
2.3	Sejarah Anime Jepang di Indonesia.....	47
<b>BAB III TEMUAN PENELITIAN .....</b>		<b>48</b>
3.1	Analisis Visual Temuan.....	50
3.1.1	Representasi Kepemimpinan.....	50
3.1.2	Representasi Hubungan Emosional.....	51
3.1.3	Representasi Tidak Bisa Berjuang Sendirian.....	53
3.1.4	Representasi Nikmati Pertualangan .....	56

3.1.5	Representasi Ambisi dan Tujuan .....	59
3.1.6	Representasi Kepercayaan .....	61
3.1.7	Representasi Percaya Diri .....	62
BAB IV PEMBAHASAN .....		64
4.1	Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	64
4.1.1	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 1.....	65
4.1.2	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 2.....	67
4.1.3	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 3.....	69
4.1.4	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 4.....	71
4.1.5	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 5.....	73
4.1.6	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 6.....	75
4.1.7	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 7.....	77
4.1.8	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 8.....	78
4.1.9	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 9.....	80
4.1.10	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 10.....	81
4.1.11	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 11.....	83
4.1.12	Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos <i>Scene</i> 12.....	84
BAB V PENUTUP .....		86
5.1	Kesimpulan .....	86
5.2	Saran .....	87
5.3	Keterbatasan Penelitian.....	88
5.4	Rekomendasi Penelitian.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....		90

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 State of The Art (SOTA).....	9
--	---





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Tanda Roland Barthes .....	15
Gambar 1.2	Peta Tanda Roland Barthes .....	28
Gambar 2.1	Sampul Poster One Piece Movie Stampede .....	31
Gambar 2.2	Kru Straw Hat Pirates (Bajak Laut Topi Jerami).....	38
Gambar 4.1	Luffy marah terhadap Bullet melukai Usopp.....	65
Gambar 4.2	Usopp membawa Luffy yang sedang terluka.....	67
Gambar 4.3	Usopp menangis merasa tidak berguna dan kurang kuat .....	69
Gambar 4.4	Bersatunya Luffy dan kawan-kawan untuk mengalahkan Bullet 71	
Gambar 4.5	Luffy berteriak kepada Bullet .....	73
Gambar 4.6	Luffy menghancurkan Eternal Pose .....	75
Gambar 4.7	Luffy membentangkan tangan sambil tersenyum .....	77
Gambar 4.8	Perebutan harta karun raja bajak laut .....	78
Gambar 4.9	Bullet ingin mengalahkan armada angkatan laut .....	80
Gambar 4.10	Kepercayaan Sanji kepada Luffy .....	81
Gambar 4.11	Luffy marah terhadap Bullet .....	83
Gambar 4.12	Luffy menggenggam tangan .....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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.

Sebagai serial yang memiliki penonton tersebar di seluruh dunia, tidak mengherankan jika One Piece kemudian sering menghadirkan kontroversi di kalangan fans. One Piece dikenal memiliki komunitas penggemar yang besar dan berkembang pesat. Mereka tersebar bukan hanya di Jepang, tetapi juga di seluruh dunia. Fans inilah yang membuat seri One Piece bisa bertahan selama lebih dari 20 tahun dan menjadi seri paling laris di dunia.

Pada serial One Piece ini memiliki kontroversial yang membuat perdebatan di kalangan fans yaitu jenis kelamin tokoh, standar kecantikan wanita, kematian karakter, banyaknya plot twist dan pengkhianatan pada karakter. (Greenscreen, 2022). Jakarta, CNN Indonesia juga menyebutkan kejanggalan yang jadi kontroversial di One Piece, sebagai cerita yang sudah berjalan 25 Tahun Eiichiro Oda sering kali menambahkan beberapa unsur cerita dimana penambahan itu membuat perdebatan di kalangan fans sehingga memunculkan celah dan dianggap plot hole karena berbenturan dengan cerita yang sudah lama muncul yaitu kembali

dari grand line, nilai burnonan crocodile sebagai shicibukai, keberadaan pulau langit, hubungan shanks dan buggy, kemunculan haki sebagai peredam kekuatan buah iblis. Walaupun banyaknya kontroversi yang terjadi pada serial One Piece ini, namun banyak norma-norma moral yang terkandung dalam serial One Piece yang menjadi dasar pada penelitian ini.

Eiichiro Oda lahir pada 1 Januari 1974 di prefektur Kumamoto. Pada umur 19 tahun, Eiichiro Oda menjadi asisten Nobuhiro Watsui dalam pengerjaan Rurouni Kenshin. Bersamaan dengan itu pula, Eiichiro Oda menggambarkan Romance Dawn yang merupakan bab awal dari One Piece. Pada tahun 1997, One Piece terbit pertama kali di majalah komik Jepang yang berjudul Shonen Jump dan menjadi salah satu komik terpopuler di Jepang. Komik One Piece ini pun menjadi komik nomor satu di dunia bukan hanya di Jepang.

Film menjadi salah satu media yang sangat berarti bagi manusia dalam perkembangan media komunikasi massa sekarang ini terutama sebagai sarana hiburan bagi masyarakat. Film sangat populer dikalangan masyarakat terutama film kartun. Pada awalnya film kartun hanya dibuat untuk sarana bagi anak-anak, semakin berkembangnya zaman industri film memperluas jangkauannya untuk bisa dinikmati oleh kalangan remaja sampai dewasa.

Industri Animation Jepang di Indonesia maju begitu pesat, animation Jepang dikenal dengan beberapa istilah diantaranya adalah anime yang bisa dikenal sebagai film kartun Jepang. Anime di Indonesia tampil dalam bentuk program Televisi dan media internet, kita bisa mengakses anime lewat media internet atau lebih di kenal *Netflix*, *Viu*, *Vidio.com*, dan *WeTv*. Berbeda dengan karya sastra

lainnya seperti novel atau cerita pendek (cerpen), film tidak banyak menghabiskan waktu untuk dinikmati. Oleh karena itu, tidak sedikit film yang diangkat dari sebuah novel. Dengan menikmati film, secara tidak langsung penonton diajak ke dalam dunia imajinasi sutradara, baik imajinasi berupa khayalan, atau memang benar-benar berdasarkan kenyataan.

Film animasi yang menjadi tontonan favorit masyarakat dalam berbagai usia khususnya remaja dan anak-anak dengan kreatif sutradara bisa memasukan pesan-pesan moral atau pesan-pesan positif lainnya pada tontonan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa film dapat dijadikan sebagai media untuk memoral orang lain atau dapat memberikan nilai-nilai positif lainnya. Tokoh-tokoh dalam film *One Piece Stampede* ini mencerminkan kondisi realita manusia, setia, gigih, dan tolong menolong. Film ini dapat menjadi media untuk pengasah otak yang bukan hanya memberi kesenangan dan hiburan pikiran saja, namun juga mampu memberi moral-moral dan pembelajaran yang bersifat positif didalamnya. Anime memiliki beberapa ciri khas, ciri khas tersebut meliputi gambar-gambar yang berwarna-warni, tokoh-tokoh dalam berbagai macam situasi, serta alur cerita yang sesuai untuk berbagai kalangan penikmatnya.

*One Piece* ini menggambarkan perjuangan sekelompok bajak laut yang ingin mendapatkan kebebasan. Tidak hanya itu *One Piece* ini menekan 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. Hal itu adalah salah satu alasan *One Piece* banyak diminati oleh anak muda bahkan

sampai orang dewasa. Pada film animasi *One Piece Movie Stampede* ini juga banyak mengandung pesan moral yang terkandung dalam cerita animasi *one piece movie stampede* yang mengajarkan tentang persahabatan dan kebersamaan, keadilan dan pengampunan, pentingnya impian dan ambisi, menghadapi masa lalu dan penyesalan, tolak ukur kekuatan, berpikir kritis dan bertindak tanggung jawab, harga diri dan pengorbanan serta penerimaan dan toleransi.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai kandungan pesan moral dalam film animasi *One Piece* yang berjudul, **“REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ONE PIECE MOVIE STAMPEDE”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahan mengenai: Bagaimana representasi pesan moral dalam film *animasi One Piece Movie Stampede*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan representasi pesan moral yang terkandung dalam film animasi *One Piece Movie Stampede*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan memberikan 3 (tiga) manfaat bagi penulis, maupun pembaca. Manfaat-manfaat tersebut yakni, akademis, praktis dan sosial.

#### 1.4.1 Secara Akademis

Secara akademis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penulisan penelitian yang lain mengenai semiotika film, khususnya bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UNISSULA.

#### 1.4.2 Secara praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi bagi penelitian serupa dalam melakukan telaah simbol-simbol pada film menggunakan semiotika Roland Barthes.

#### 1.4.3 Secara Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman kepada publik tentang semiotika dan memahami pesan moral dalam film ini, penelitian ini mampu memberikan contoh pesan moral kepada masyarakat bahwa Film Animasi *One Piece Movie "STAMPEDE"* dapat memberikan hal positif dikalangan masyarakat ataupun anak muda yang menggemari Film Animasi *One Piece*

### 1.5 Kerangka Pemikiran

#### 1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu kepercayaan ataupun prinsip - prinsip dasar yang ada didalam diri seseorang tentang pandangan dunia dan membentuk cara pandangnya terhadap dunia. Paradigma akan mempengaruhi definisi, model maupun teori dalam melakukan penelitian. Paradigma menjelaskan asumsi - asumsinya yang spesifik mengenai bagaimana penelitian harus dilakukan dalam suatu bidang yang bersangkutan.



Semua disiplin penelitian dilakukan dalam sebuah paradigma. Paradigma penelitian dipahami sebagai keyakinan dasar dimana teori akan dibangun, yang secara fundamental mempengaruhi bagaimana peneliti melihat dunia dan menentukan perspektif dan bentuk pemahaman tentang bagaimana hal-hal yang saling terkait. (Ihwan Susila, 2015).

Menurut Ritzer, paradigma membantu merumuskan tentang apa dan bagaimana persoalan harus dipelajari dan mesti dijawab (George Ritzer, 2009). Secara konsep, paradigma adalah asumsi - asumsi dasar yang diyakini oleh ilmuan dan menentukan cara dia memandang gejala yang ditelaahnya. Ia dapat meliputi kode etik, maupun pandangan dunia, yang mempengaruhi jalan pikiran dan perilaku ilmuan dalam berolah ilmu (Sulaiman, 2018).

Paradigma yang digunakan di dalam penelitian ini adalah paradigma kritis. Paradigma kritis merupakan suatu pandangan yang melihat media bukanlah suatu yang independen atau netral, namun media dipandang sebagai perangkat kelompok dominan untuk memanipulasi dan mengukuhkan kekuasaan dengan memarjinalkan kelompok tidak dominan. (Rachmat, 2004).

Pada dasarnya analisis isi dari penelitian kualitatif (kritis) memandang bahwa segala macam produksi pesan adalah teks, seperti teks berita, iklan, film, lagu dan symbol - simbol lainnya yang tidak bisa lepas dari kepentingan-kepentingan sang pembuat pesan. Penelitian dengan menggunakan paradigma kritis memandang realitas dan hubungan sosial berlangsung dalam situasi yang timpang. Paradigma kritis pada umumnya kualitatif dan menggunakan penafsiran

sebagai basis utama untuk memaknai temuan karena penafsiran kita didapatkan dunia dalam, dan menyikapi makna yang ada dibaliknya. (Sugiyono, 2007).

Sifat dasar dari suatu pandangan kritis adalah senantiasa curiga dan mempertanyakan kondisi masyarakat dewasa ini. Paradigma kritis berargumentasi, melihat komunikasi dan proses yang terjadi dalam suatu fenomena yang ada haruslah dengan menggunakan pandangan yang holistik. Penelitian dengan menggunakan pandangan kritis melihat realitas dan hubungan sosial berlangsung dalam situasi yang timpang.

### 1.5.2 Hasil Penelitian Relevan *State Of The Art* (SOTA)

No.	Penelitian Terdahulu	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian
1.	Kartini, Indira Fatra Deni & Jamil, 2022. “Representasi Pesan Moral dalam Film Penyalin Cahaya (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Penelitian ini menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	a. Bagaimana representasi pesan moral dalam film. b. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.
2.	Najmi & Najiyah, 2022. “Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film 100%	Fokus pencarian objek dalam penelitian ini adalah menemukan pesan dakwah	Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

	Halal.		
3.	Fadila Rahma, 2017. “Representasi Perjuangan Perempuan dalam Film Mona Lisa Smile.	Menggunakan metode analisis Semiotika John Fiske	Menggunakan penelitian kualitatif dan subjek penelitian adalah film
4.	Irvan, Sugandi & Sarwo Edy Wibowo, 2020. “Representasi Pesan Moral Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Wijk <i>Extend</i> (Analisis Semiotika Roland Barthes).	Penelitian ini menggunakan penelitian interpretatif.	Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
5.	Chepi Nurdiansyah, Jamalulail, Ridzki Rinanto Sigit & Jaka Atmaja, 2022. “Representasi Budaya Bugis	Fokus penelitian ini adalah tentang budaya adat bugis makassar yang direpresentasikan dalam film tarung sarung.	Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

	Makassar Dalam Film Tarung Sarung (Analisis Semiotika Roland Barthe)		
--	---	--	--

*Tabel 1. 1 State of The Art (SOTA)*

Dari kelima contoh *State of The Art*, penulis menemukan karya ilmiah yang tidak jauh berbeda, kesamaannya terletak pada pesan moral yang ada didalam film namun yang menjadi obyek penelitian berbeda dengan penelitian sebelumnya dan penggunaan metode yang berbeda.

### **1.5.3 Kerangka Teori**

#### **1.5.3.1 Komunikasi Massa**

Komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah) maupun elektronik (radio, televisi), berbiaya relatif mahal yang dikelola suatu lembaga atau orang yang dilembagakan yang di tujukan kepada sejumlah orang yang terbesar di banyak tempat, anonym dan heterogen. Pesan – pesan nya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak dan selintas (khusus nya media elektronik). (mulyana, 2011 : 83). Jay black and Frederick C. Writney (Nuruddin, 2014:14) mendefinisikan komunikasi massa sebagai sebuah proses dimana pesan – pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa.

Defenisi komunikasi massa paling sederhana dikemukakan oleh Bitner (dalam Ardianto, 2014: 3), yakni komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan

suatu organisasi formal dan sang pengirim yang merupakan komunikator profesional. Pesan juga suatu produk dan komoditi yang mempunyai nilai tukar serta acuan simbolik yang mengandung nilai kegunaan. Hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu arah dan jarang sekali berinteraktif. (Cangara, 2014: 41)

a. Fungsi Komunikasi Massa

Wilburnschramm (Wahyuni, 2014:1) menyatakan, komunikasi massa berfungsi sebagai *decoder*, *interpreter* dan *encoder*. Komunikasi massa mendecode lingkungan sekitar untuk kita mengawasi kemungkinan timbulnya bahaya, mengawasi terjadinya persetujuan dan juga efek dari hiburan. Komunikasi massa menginterpretasikan hal – hal yang dicode sehingga dapat mengambil kebijakan terhadap efek, menjaga berlangsungnya interaksi serta membantu anggota masyarakat menikmati kehidupan. Komunikasi juga mendecode pesan yang memelihara hubungan kita dengan masyarakat lain sehingga menyampaikan kebudayaan baru terhadap masyarakat. Fungsi komunikasi yang diungkap oleh Devito (Wahyuni, 2014 : 5) ada beberapa fungsi yang sangat penting yaitu :

- Menghibur
- Meyakinkan : mengukuhkan atau mengubah pemikiran
- Menggerakkan pemirsa untuk berbuat sesuatu ( membeli yang di iklankan)
- Menginformasikan
- Menganugerahkan status

- Membius
- Menciptakan rasa kebersamaan

#### b. Ciri Komunikasi Massa

Ciri yang dimiliki komunikasi massa ialah sumber dan penerima yang dihubungkan oleh saluran yang telah diproses secara mekanik. Sumber juga merupakan suatu lembaga atau institusi yang terdiri dari banyak orang misalnya penyiar, reporter, teknisi dan sebagainya. Oleh sebab itu proses penyimpanannya lebih formal, terencana, terkendali, oleh redaktur atau lebih rumit dengan kata lain melembaga.

Ciri komunikasi menurut Elizabeth Neuman (Wahyuni, 2014: 4) adalah sebagai berikut:

- Bersifat tidak langsung artinya harus melalui media teknis.
- Bersifat satu arah artinya tidak ada interaksi antara peserta komunikasi.
- Bersifat terbuka artinya ditunjukkan pada publik yang tidak terbatas.
- Mempunyai publik secara tersebar.

#### 1.5.3.2 Efek Komunikasi Massa

Komunikasi massa memiliki beberapa efek yang dapat mempengaruhi individu, masyarakat, dan bahkan kebudayaan. Efek menurut Steven A. Chafee adalah sebagai berikut :

##### a. Efek terhadap individu

Komunikasi massa dapat memberikan efek ekonomis pada setiap individu.

Hal ini tercermin dalam jasa lowongan pekerjaan yang disediakan oleh



industry media massa. Efek kedua adalah pengaruh terhadap kebiasaan sehari-hari. Setiap pagi orang akan memiliki kebiasaan membaca berita terlebih dahulu sebelum memulai aktifitas. Efek ketiga adalah entertain, media massa dapat menjadi sebuah sarana ‘pelarian’ dari rasa penat dan stress. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi online media social.

b. Efek terhadap masyarakat

Efek ini berkaitan erat dengan karakter yang dimiliki oleh seseorang. Masyarakat akan menilai berdasarkan pembawaan, interaksi, serta cara berfikir seseorang sesuai dengan napa yang ditunjukkan oleh media. Media massa secara tidak akan ‘mengajak’ masyarakat untuk memberikan penilaian dari media mass itu sendiri.

c. Efek terhadap kebudayaan

Kerap kali hal yang ditampilkan dalam media, baik media cetak, media elektronik, maupun media digital akan berbeda bagi setiap kebudayaan yang dianut oleh masing-masing negara tertentu berbeda, namun Ketika media massa menayangkannya, hal tersebut akan mempengaruhi selera fashion di daerah lain, selain Chafee, salah seorang tokoh Bernama Effendi juga mengemukakan tentang efek komunikasi massa. Efek menurut Onong Uchyana Effendi (2006).

d. Efek Kognitif

Efek ini bersifat informatif. Misalnya saja adalah bagaimana seseorang mendapat informasi atau gambaran dari media tentang tempat yang belum pernah dikunjungi.

e. Efek Konatif

Efek ini berakibat pada Tindakan yang dilakukan sehari-hari oleh seseorang setelah menerima informasi dari media massa. Misalnya saja seorang ibu rumah tangga yang terinspirasi untuk membuka usaha kerajinan tangan di rumah setelah melihat acara *workshorp crafting* melalui media.

f. Efek Afektif

Efek ini lebih melibatkan tentang perasaan atau factor psikologis seseorang. Misalnya setelah mendapatkan informasi melalui media massa, seseorang menjadi senang, marah, sedih, iba, terharu, gembira, sebal, dan lain sebagainya sesuai dengan informasi yang diberitakan.

### **Mengapa Memilih Teori Komunikasi Massa**

Pengaruh Media Massa: Film animasi seperti "One Piece Movie: Stampede" adalah bentuk media massa yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat. Mereka mencapai audiens yang luas dan dapat memengaruhi pemahaman dan pandangan mereka tentang berbagai isu, termasuk pesan moral. Teori komunikasi massa membantu dalam memahami bagaimana media seperti film memengaruhi audiens dan cara pesan moral diwakili dan disampaikan melalui media ini.

Analisis Semiotika dalam Media: Teori komunikasi massa dapat digunakan bersama dengan analisis semiotika untuk menggali makna dalam representasi visual, naratif, dan simbolis dalam film. Dalam konteks penelitian ini, teori semiotika dapat membantu dalam menganalisis bagaimana pesan moral direpresentasikan melalui karakter, latar belakang, objek, dan simbol dalam film.

Penggunaan Bahasa dan Simbol dalam Media: Teori komunikasi massa memungkinkan peneliti untuk memeriksa penggunaan bahasa, simbol, dan ikon dalam film. Karena pesan moral dalam film sering kali disampaikan melalui dialog, simbolisme visual, dan pesan tersembunyi. Teori ini membantu dalam mendekonstruksi elemen-elemen ini untuk memahami pesan moral yang mungkin tersembunyi di balik mereka.

Dampak pada Masyarakat: Penelitian ini tidak hanya mencari pemahaman tentang pesan moral dalam film, tetapi juga dampaknya pada masyarakat. Teori komunikasi massa membantu dalam mengevaluasi bagaimana pesan moral yang disampaikan dalam film ini dapat memengaruhi nilai-nilai, pandangan, dan perilaku penonton. Ini termasuk mengidentifikasi potensi perubahan sosial atau pemahaman etika yang mungkin timbul akibat konsumsi media ini.

Pentingnya Konteks Media: Film adalah bagian dari konteks media massa yang lebih luas, yang mencakup faktor-faktor seperti pemasaran, distribusi, dan konsumsi. Teori komunikasi massa membantu dalam memahami bagaimana faktor-faktor ini memengaruhi representasi pesan moral dalam film dan bagaimana film ini disampaikan kepada penontonnya.

Keterhubungan dengan Kajian Budaya Populer: Kajian budaya populer sering kali menggunakan teori komunikasi massa untuk menganalisis berbagai bentuk media, termasuk film. Film animasi seperti "One Piece Movie: Stampede" adalah bagian integral dari budaya populer dan sering mencerminkan atau memengaruhi tren dan nilai-nilai dalam masyarakat. Dengan menggunakan teori

komunikasi massa, penelitian ini dapat menggali representasi pesan moral dalam konteks budaya populer yang lebih luas.

### 1.5.3.3 Teori Semiotika Roland Barthes

Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis buat menelaah indikasi. Semiotika Barthes mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai dalam hal ini harus dipisahkan dari konsep mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa pesan tertentu tetapi juga mengonstitusi sistem yang terstruktur dengan menggunakan tanda. Roland Barthes menuliskan beberapa bahan acuan penting untuk studi semiotika. Salah satu area yang dikaji Barthes adalah perihal pertanda dan peran pembaca. Menurut Barthes, untuk membaca konotasi dibutuhkan keaktifan pembaca supaya tanda bisa berfungsi. Barthes mengusulkan sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan istilah konotatif, yang berbeda dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Berikut adalah peta analisis semiotika menurut Roland Barthes.

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
<i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) ( <i>first system</i> )	
<i>Connotative signifier</i> (penanda konotasi)	<i>Connotative signified</i> (petanda konotasi)
<i>Connotative sign</i> (tanda konotasi) ( <i>second system</i> )	

Gambar 1.1 Peta Tanda Roland Barthes

Dilihat peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) serta petanda (2). akan tetapi pada saat ketika bersamaan, pertanda denotatif ialah juga penanda konotatif (4). dengan istilah lain, hal tadi ialah unsur material. Misalnya tanda “singa” memiliki konotasi dengan harga diri, kegarangan, serta keberanian. Jadi, pada konsep Barthes, ada pertanda konotatif yang memiliki makna tambahan. Denotasi adalah sistem signifikasi taraf pertama, sementara konotasi tingkat ke 2. Dari segi bahasa, denotasi merupakan makna yang sebenarnya yang bersifat lugas dalam menyampaikan sesuatu yang bersifat faktual. Sedangkan konotasi bukan makna sebenarnya yang umumnya bersifat sindiran dan bisa jadi merupakan makna denotasi yang mengalami penambahan. Sedangkan mitos digunakan dalam sistem komunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan.

Menurut Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi yang menjadi ‘mitos’ dan berfungsi menyampaikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu di suatu masyarakat. Di dalam mitos jua ada pola 3 dimensi penanda, petanda, dan pertanda. Mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya yang menjadi sistem pemaknaan tataran kedua. Pada mitos sebuah petanda bisa mempunyai beberapa penanda. Mitos menyajikan serangkaian kepercayaan mendasar yang terpendam pada ketidaksadaran representator. Ketidaksadaran adalah sebetuk kerja ideologis yang memainkan peran pada tiap representasi. Suatu mitos akan menampilkan ilustrasi dunia yang seolah terjadi begitu saja secara alamiah. Nilai ideologis dari mitos dapat mengungkap dan membenarkan nilai-nilai

yang secara umum berlaku dalam masyarakat. Barthes juga menyatakan bahwa mitos ialah sistem komunikasi, sebab mitos adalah sebuah pesan. Mitos tidaklah bisa digambarkan melalui obyek pesannya, melainkan melalui cara pesan tadi disampaikan. Setiap hal dapat dianggap sebagai mitos dilihat dari cara mitos tersebut ditekstualisasikan. Pembaca bisa memaknai mitos melalui konotasi yang dimainkan sang narasi. Pembaca dapat menemukan adanya asosiasi- asosiasi terhadap ‘apa’ serta ‘siapa’ yang sedang dibicarakan sehingga menghasilkan makna. Penanda bahasa konotatif membantu buat menyodorkan makna baru yang melampaui makna sumbernya atau makna denotasinya.

## **1.6 Operasional Konsep**

Untuk melaksanakan penelitian ini berbagai konsep dari istilah perlu diperjelas definisi konsepnya, antara lain:

### **1.6.1 Representasi**

Representasi berasal dari bahasa Inggris (Representation), yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media, Representasi adalah upaya pengembangan seseorang, atau pandangan – pandangan tertentu, melalui media pemberitaan ataupun media massa lainnya. Representasi merujuk pada konstruksi segala bentuk media terutama media massa terhadap segala aspek realitas ataupun kenyataan seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi bisa berbentuk kata – kata, atau tulisan bahkan juga



dapat dilihat dalam bentuk gambar bergerak atau film. Peristiwa atau ide dikonstruksikan sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar seperti pakaian, lingkungan, ucapan, ekspresi, dan lain – lain.

Chris Barker mendefinisikan representasi sebagai sebuah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi makna dan budaya memiliki materialitas tertentu, mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Barker, 2008 dalam Vera 2014:96-97). Dalam penelitian ini aspek representasi tersebut dapat diambil pesan moral dalam film animasi one piece movie stampede.

### **1.6.2 Pesan Moral**

"Secara etimologi kata "moral" sama dengan kata "etika", karena keduanya berasal dari yang berarti adat kebiasaan. Adapun arti moral dari segi bahasa berasal dari bahasa latin, *mores* adalah jamak dari kata *mos* yang artinya kebiasaan. Adat kebiasaan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat dapat dijadikan sebuah nilai. "Etika bertugas untuk mempersoalkan norma yang dianggap berlaku. Dapat diartikan pula "etika adalah kumpulan asas atau nilai moral.

K. Bartens mengatakan jika sekarang kita memandang arti kata moral", perlu kita simpulkan bahwa artinya (sekurang-kurangnya arti yang relevan untuk

kita) sama dengan "etika yaitu nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.

Sementara itu, pengertian "moral" menurut Webster's sebagai "sesuatu yang berkaitan, atau ada hubungannya, dengan kemampuan menentukan benar-salahnya sesuatu tingkah laku." Selain itu moral juga diartikan "adanya kesesuaian yang telah diterima oleh suatu masyarakat, termasuk di dalamnya berbagai tingkah laku spesifik."

Di dalam sebuah pesan moral terdapat sebuah nilai yang menentukan kualitas dari manusia tersebut. Nilai dan norma itu menjadi acuan untuk manusia bersikap, agar tidak semena-mena. Ini mengilhami mereka untuk bertindak dengan empati dan peduli terhadap kesejahteraan bersama. Dalam dunia yang kompleks ini, pesan moral juga membantu manusia mengatasi dilema etis yang seringkali muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memegang teguh nilai-nilai moral, individu dapat membuat keputusan yang bermoral dalam situasi sulit, bahkan ketika tekanan atau godaan semena-mena muncul.

Budaya dalam setiap kehidupan masyarakat itu ada, karena budaya merupakan proses manusia bisa mengenal nilai dan norma yang terdapat di lingkungannya dan budaya yang memproduksi tumbuhnya suatu moral dalam kehidupan. Kategori berdasarkan pesan moral terbagi menjadi tiga macam, yaitu :

1. Kategori hubungan manusia dengan Tuhan
2. Kategori hubungan manusia dengan diri sendiri
3. Kategori hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial termasuk dengan alam

Pesan moral dalam film merupakan sebuah gagasan mengenai ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan atau nilai luhur yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya melalui adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut.

### **1.6.3 Konsep Tentang Film**

#### **1.6.3.1 Film**

Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang luas bisa juga termasuk yang disiarkan di tv. Film dengan kemampuan visualnya yang didukung dengan audio yang khas, sangat efektif sebagai media hiburan dan juga sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film bisa diputar berulang kali pada tempat dan khalayak yang berbeda. (Cangara, 2002:138)

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana – mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaiannya pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Tan dan Wright, dalam Ardianto & Erdinaya, 2005:3).

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menghibur yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu serta menyajikan cerita, peristiwa, music drama dan yang lainnya. Kehadiran film merupakan respon dari

penemuan waktu luang jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan penikmat waktu senggang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Dengan demikian, jika di tinjau dari segi perkembangan fenomenalnya, akan terbukti bahwa peran yang dimainkan oleh film dalam memenuhi kebutuhan tersembunyi memang sangat besar (Mc Quail, 1989:13).

Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya cinematography telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk memhidupkan gambar – gambar yang mereka lukis. Dan lukisan – lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang, menjadi besar atau kecil secara tiba – tiba (Effendy, 2000: 211- 216).

#### **1.6.3.2 Karakteristik film**

##### a. Layar yang Luas

Kelebihan media film dibandingkan dengan televisi adalah layar yang digunakan untuk pemutaran film lebih berukuran besar atau luas. Dengan layar film yang luas, telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan – adegan yang disajikan.

##### b. Pengambilan Gambar

Dengan kelebihan film yang menggunakan layar besar, maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan dari jarak jauh atau *extreme long shot* dan *panoramic shot*. Pengambilan seperti ini dapat memunculkan kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya.

c. Konsentrasi Penuh

Karena kita menonton film di bioskop, tempat yang memiliki ruangan kedap suara, maka pada saat kita menonton akan fokus pada alur cerita yang ada di dalam film tersebut tanpa adanya gangguan dari luar.

d. Identifikasi Psikologis

Konsentrasi penuh saat menonton film di bioskop tanda di sadari dapat membuat kita benar – benar menghayati apa yang ada didalam film tersebut. Penghayatan yang dalam itu membuat kita secara tidak sengaja menyamakan diri kita sebagai salah seorang pemeran dalam film tersebut. Menurut ilmu jiwa sosial, gejala seperti ini disebut sebagai identifikasi psikologis.

### 1.6.3.3 Jenis-jenis Film

Jenis film penting untuk diketahui agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1) Film Cerita

Film cerita (*story film*) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar nya.

Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan.

2) Film Berita

Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*newsvalue*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya.

3) Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Faherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

4) Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan kita semua mengenal tokoh Bebek Donal (*Donal Duck*), Putri Salju (*Snow White*), Micky si Tikus (*Micky Mouse*) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney (Ardianto, 2014:149)



5) Film Cerita Pendek

Durasi film biasanya dibawah 60 menit. Dibanyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek disajikan di laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk memproduksi film cerita panjang.

6) Film Cerita Panjang

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film cerita panjang ini umumnya termasuk dalam kelompok film yang di putar di bioskop. (Effedy, 2014:4).

#### **1.6.3.4 Fungsi film dan Pengaruh Film**

Fungsi dan pengaruh film sepanjang sejarah perkembangannya telah banyak mengalami perubahan. Marselli Sumarno menyebut fungsi film memiliki nilai pendidikan. Nilai pendidikan sebuah film tidak sama dengan kata pendidikan di bangku sekolah atau kuliah. Nilai pendidikan sebuah film mempunyai makna sebagai pesan-pesan moral film yang semakin halus pembuatannya akan semakin baik. Pesan pendidikan sebuah film bila di buat dengan halus akan menimbulkan kesan bahwa khalayak tidak merasa di gurui.

Hampir semua film mengajari atau memberi tahu khalayak tentang sesuatu, karena dengan menonton film khalayak dapat belajar bagaimana bergaul dengan orang lain, bertingkah laku, berpenampilan dan sebagainya. Fungsi persuasif suatu film dapat dilihat dari kandungan pesan yang berusaha untuk mengendalikan sikap atau perilaku penontonnya. Berbeda dengan fungsi hiburan

dari film yang hanya menyampaikan hal-hal yang menyenangkan, dalam pengertian hanya untuk memenuhi kepuasan batin.

Beberapa fungsi film yang diproduksi dan di eksebisikan sering kita temui misalnya :

- a. Fungsi informasional dapat ditemukan pada film berita (newsreel)
- b. Fungsi intruksional dapat dilihat dalam film Pendidikan.
- c. Fungsi persuasive terkandung dalam film documenter.
- d. Sedangkan fungsi hiburan dapat ditemukan pada jenis film cerita.

Perlu diketahui dan diingat bahwasanya setiap film selalu mengandung unsur hiburan. Film informasional, instruksional, maupun persuasif selain mengandung pesan yang memungkinkan terlaksananya fungsi juga harus memberikan kesenangan atau hiburan kepada khalayak.

Marselli Sumarno menambahkan bahwa film selain memiliki empat fungsi tersebut di atas juga memiliki suatu nilai artistik. Nilai artistik sebuah film dapat terwujud apabila nilai keartistikannya ditemukan pada seluruh unsurnya. (Yoyon Mujiono, Jurnal Ikom, 1, April 2011)

## **1.7 Metode Penelitian**

### **1.7.1 Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika. Analisis semiotika yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes. Penelitian kualitatif yaitu suatu metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode dibalik tanda dan teks

tersebut. Dengan pendekatan kualitatif, mendekati makna dan ketajaman analisis secara logis dan juga dengan cara menjauhi statistik.

### **1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah film animasi “One Piece Movie Stampede”. Sedangkan Objek penelitian adalah pesan moral yang ingin disampaikan pembuat film melalui cerita, karakter, adegan dan elemen lainnya dalam film.

### **1.7.3 Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu primer dan sekunder.

Data Primer berupa data yang diperoleh dari cuplikan rekaman video movie One Piece Stampede. Rekaman yang berasal dari aplikasi streaming film yang bernama Youtube dan Netflix, kemudian dipilih atau difokuskan pada adegan-adegan serta narasi yang sesuai dengan rumusan masalah, yaitu adegan yang merepresentasikan pesan moral yang terjadi di dalam film animasi One Piece Movie Stampede yang berdurasi 1 jam 41 menit.

Data skunder, berupa data yang diperoleh dari dokumen – dokumen atau literatur – literatur yang mendukung data primer, artikel, catatan kuliah, kamus, internet, buku – buku, karya ilmiah, dan lain sebagainya yang membahas film tersebut secara umum atau khusus mengenai pesan moral didalam film.

#### 1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara sebagai berikut :

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Data dalam penelitian ini diperoleh dari *softcopy* dalam film One Piece Stampede. Dengan meneliti tentang pesan-pesan moral yang terkandung dalam film.

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan bertujuan untuk memperoleh data teoritis dari berbagai literatur yang dapat mendukung penelitian ini seperti buku – buku, artikel, arsip, karya ilmiah, jurnal, internet dan sebagainya.

#### 1.7.5 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika dengan menggunakan model semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Tahap-tahap dalam analisis data adalah :

1. Observasi

Pengamatan pada film One Piece Movie Stampede dengan cara menonton berulang kali.

2. Mengumpulkan Elemen Visual

Tahap ini, peneliti menguraikan tiap adegan dari film animasi One Piece Movie Stampede dalam bentuk *capture image*, dan mengkategorikan sesuai dengan objek yang akan dianalisa.

### 3. Penafsiran Elemen Visual dengan Metode Roland Barthes

Dalam konsep Roland Barthes terdapat signifikansi dua tahap yang terbagi menjadi konotasi dan denotasi.

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
<i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) ( <i>first system</i> )	
<i>Connotative signifier</i> (penanda konotasi)	<i>Connotative signified</i> (petanda konotasi)
<i>Connotative sign</i> (tanda konotasi) ( <i>second system</i> )	

*Gambar 1.2 Peta Tanda Roland Barthes*

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Hasil temuan dijelaskan setelah melalui proses klarifikasi data, kemudian dilakukan analisis menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Melalui model ini, barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tahapan penandaan, yaitu denotasi pada tahap pertama dan konotasi pada tahap kedua, sehingga dari dua tahapan tersebut akan menghasilkan makna definitif untuk memahami makna tanda atau simbol dalam film animasi One Piece Movie Stampede.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data digunakan adalah analisis semiotika, sebagai alat penyampaian pesan dan gambaran fakta yang ada di masyarakat. Dengan demikian, sebuah film dan berbagai unsur di dalamnya dapat dengan mudah dikaji salah satunya dengan menggunakan analisis semiotika ini.

Menurut istilah, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederatan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Kesimpulannya, semiotika dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tanda atau simbol sehingga tanda atau simbol tersebut dapat memiliki makna atau pesan moral. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengklasifikasikan teknik analisis data sebagai berikut :

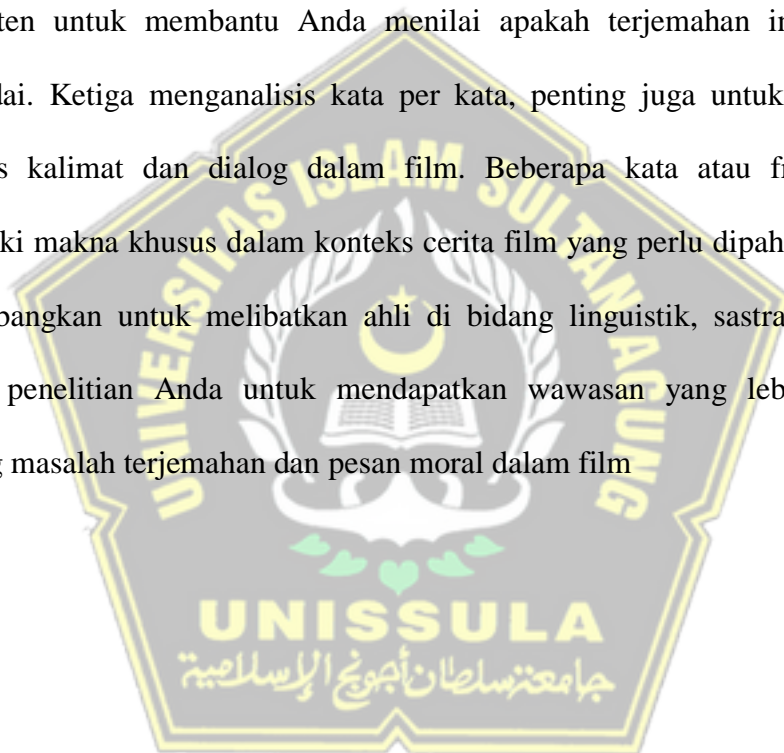
- 1) Peneliti menganalisis film animasi One Piece Movie Stampede kemudian membagi beberapa *scene* atau potongan *scene* yang sesuai dengan topik yang akan peneliti angkat.
- 2) Setelah dibagi menjadi beberapa *scene*, kemudian peneliti melakukan identifikasi dengan mengaitkan rumusan masalah dan teori-teori yang peneliti pakai.
- 3) Hasil akhir dari penelitian ini akan dijelaskan secara terperinci di bab permasalahan mengenai keterkaitan temuan dan pembahasan teori yang peneliti pakai.

#### **1.7.6 Batasan Penelitian**

Dalam film One Piece Movie Stampede menggunakan Bahasa Jepang yang kemudian dalam situs streaming di translate ke dalam Bahasa Indonesia, tidak semua Bahasa yang di *translate* memiliki susunan kata yang baku, sehingga banyak metafora yang sulit untuk diartikan maknanya. Penelitian ini terfokus pada pesan moral yang terkandung dalam filmnya sendiri.



Kualitas Data memakai antara lain sumber data yang Anda gunakan merupakan sumber yang sah dan terpercaya. Dalam hal ini, Anda mungkin perlu merujuk ke situs streaming resmi yang menyediakan terjemahan Bahasa Indonesia untuk film tersebut. Pastikan data yang Anda gunakan berasal dari sumber yang legal dan resmi, kedua Evaluasi ketepatan terjemahan dari Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia. Anda mungkin perlu bekerja dengan seorang penerjemah yang kompeten untuk membantu Anda menilai apakah terjemahan ini akurat dan memadai. Ketiga menganalisis kata per kata, penting juga untuk menganalisis konteks kalimat dan dialog dalam film. Beberapa kata atau frasa mungkin memiliki makna khusus dalam konteks cerita film yang perlu dipahami. Keempat Pertimbangkan untuk melibatkan ahli di bidang linguistik, sastra, atau bahasa dalam penelitian Anda untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang masalah terjemahan dan pesan moral dalam film



## BAB II

### PROFIL PENELITIAN

#### 2.1 Gambaran Umum Film One Piece Stampede



*Gambar 2.1 Sampul Poster One Piece Movie Stampede*  
Sumber : <https://m.imdb.com/title/tt9430698/mediaviewer/rm3555690753>

Judul : One Piece Stampede  
Nhongo : ワンピーススタンプード  
Genre : Anime, Action, Adventure  
Diangkat : Manga One Piece

Tanggal rilis : 1 Agustus 2019 (Indonesia)

Sutradara : Takashi Otsuka

Produser : Hiroki Koyama

Penulis : Atsuhiro Tomioka

Takashi Otsuka

Pemeran : Mayumi Tanaka

Kazuya Nakai

Akemi Okamura

Kappei Yamaguchi

Hiroaki Hirata

Ikue Ohtani

Yuriko Yamaguchi

Kazuki Yao

Chō

Durasi : 1 jam 41 menit

Box office : ¥5.5 billion (Japan); \$92.6 million (*worldwide*)

Bahasa : Jepang

Seris film : One Piece Film

One Piece: Stampede (2019) merupakan film ke-14 One piece yang direncanakan tayang di Jepang pada 9 Agustus 2019 dan tayang untuk merayakan 20 tahun seri anime Onepiece. Film ini bercerita setelah insiden *Whole Cake Island*, dan menghadirkan beberapa karakter baru. One Piece menceritakan tentang tokoh utama yang bernama Monkey D Luffy yaitu seorang captain bajak laut yang

mempunyai sifat lucu, ceroboh, hiperaktif dan suka berpertualang mencari sebuah harta karun. Berepisode namun juga memunculkan beberapa movie yaitu salah satunya yang berjudul Stempede terbit pada tanggal 1 Agustus 2019.

### **2.1.1 Sinopsis One Piece Stampede**

Pirates Expo merupakan festival Bajak Laut terbaik di dunia yang diselenggarakan dari, untuk oleh bajak laut. Luffy dan Kru mendapat undangan dari penyelenggara, yaitu Buena Fiesta.

*Event* terbesar dari karnaval tahunan ini adalah perburuan harta karun besar yang konon milik Gol D Roger. Mendengar hal tersebut para bajak laut mulai bersemangat dan saling berteriak bahwa mereka lah yang akan menang dan merebut harta tersebut.

Namun, di balik layar, Sang Promotor telah mengatur rencana untuk menghabisi seluruh bajak laut. Buena Festa bekerja sama dengan Mabel Marine yang mengerahkan pasukan super besar untuk menghancurkan seluruh kapal dan menangkap para bajak laut.

### **2.1.2 One Piece Movie Stampede**

One Piece menceritakan tentang tokoh utama yang bernama Monkey D Luffy yaitu seorang captain bajak laut yang mempunyai sifat lucu, ceroboh, hiperaktif dan suka berpertualang mencari sebuah harta karun. Berepisode namun juga memunculkan beberapa movie yaitu salah satunya yang berjudul Stempede terbit pada tanggal 1 Agustus 2019. One Piece seri movie Stempede ini mengisahkan tentang semua bajak laut yang diundang untuk hadir pada festival Pirates Expo. Difestival tersebut semua bajak laut bersenang-senang, namun tiba-tiba Angkatan

laut ikut capur dalam festival tersebut. Keadaan semakin tidak jelas dan Usop juga terluka parah oleh seseorang, Luffy dan kelompok bajak lautnya ulai waspada dan mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi. Pada awalnya keadaan yang tadinya aman menjadi berantakan dan berbahaya.

One Piece: Stampede mengisahkan kru Topi Jerami dan para bajak laut yang mengikuti festival bajak laut yang diselenggarakan Buena Festa. Harta yang dijanjikan pun ialah harta peninggalan raja bajak laut, Gol D. Roger. Bukan hanya itu saja, Douglas Bullet, mantan kru Roger yang dijuluki sebagai pewaris iblis ikut dalam perebutan harta Roger. Douglas Bullet dikenal sebagai bajak laut yang pernah menjadi kru dari Gol D. Roger. Bullet diketahui telah menjadi petarung tangguh sejak muda. Dia mampu menggunakan tiga jenis haki; kemampuan taktik yang diperoleh sewaktu menjadi prajurit; kemampuan buah iblis Gasha Gasha no Mi yang membuatnya mampu membentuk armor yang kuat dalam pertahanan sekaligus menyerang; dan fisik yang tangguh.

Para Supernova, yaitu Luffy, Kid, Killer, Jewel Bonney, Urouge, Bege, Appo, Hawkins, dan Drake, tanpa Zoro dan Law. Para Supernova pun bertarung melawan Bullet. Pertarungan berlangsung cepat. Bullet dengan mudah memojokkan para Supernova. Walau sempat terkena serangan para Supernova, Bullet tetap lebih unggul setelah menggunakan kekuatan buah setannya. Para Supernova mulai tumbang satu per satu. Luffy pun tumbang, walau akhirnya bangkit Kembali.

Di festival bajak laut ini, para bajak laut ditantang untuk mendapatkan harta karun Roger. Dari perkataan Buggy dan Douglas Bullet yang pernah menjadi kru



Roger, harta tersebut merupakan Eternal Pose yang langsung mengarah ke Pulau Raftel. Eternal Pose itu dibuat oleh salah satu kru Roger, namun Roger lebih memilih membuangnya dan menganggap barang itu tidak diperlukan. Lalu, ejaan dari pulau terakhir Raftel juga terungkap, yaitu Laugh Tale, pulau yang akan membuat seorang menjadi raja bajak laut, seperti Gol D. Roger dulu.

Buster Call akan tersaji di film *One Piece: Stampede*. Laksamana Kizaru yang akan memimpin Buster Call. Buster Call merupakan serangan yang dilancarkan oleh banyak kapal angkatan laut sampai pulau tersebut hancur. Pulau Ohara, kampung halaman Robin salah satu korban dari Buster Call. Pada masa lalu, Douglas Bullet, musuh utama juga ditangkap oleh angkatan laut menggunakan Buster Call. Garp dan Sengoku pun ikut serta. Para karakter angkatan laut juga banyak yang ditampilkan, ada Koby, Fujitora, Smoker, Tashigi, Hina, Helmeppo, dan banyak wakil laksamana yang muncul.

Crocodile yang sebelumnya pernah bertarung dengan Bullet di masa lalu menemui Law dan memberi tahu cara mengalahkan Bullet. Law pun meminta kerjasama dari Smoker, Sabo, dan Boa Hancock. Mereka semua berasal dari kelompok yang berbeda-beda. Luffy pun bangkit kembali dan menyiapkan serangan Kong Gun yang sangat besar. Para aliansi terlebih dahulu melemahkan armor dari Bullet. Pukulan Kong Gun raksasa Luffy pun menghancurkan armor Bullet.

Usopp yang dikenal sebagai sniper di kru Topi Jerami telah menunjukkan kemampuan analisisnya sebagai sniper. Ketika Bullet ingin membentuk kembali armor, Pop Green Usopp, yang sebelumnya ditembakkan untuk menyelamatkan



Luffy, tumbuh dan mengagalkan kembalinya armor Bullet. Serangan Usop itu juga memberikan luka pada Bullet. Usop mempertegas posisinya sebagai sniper, yaitu sebagai kekuatan pendukung.

### 2.1.3 Tokoh-Tokoh One Piece Stampede

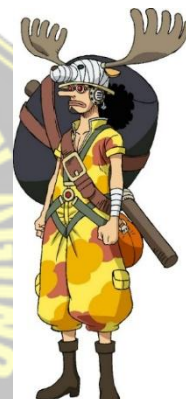
Pada film One Piece Stampede terdapat banyak sekali tokoh, namun dalam pembahasan penulis hanya mengambil beberapa tokoh yang dianggap memiliki adegan yang mengandung pesan moral. Adapun tokoh-tokoh dalam film One Piece Stampede yang dikaji dalam penelitian ini antara lain :



Luffy



Zoro



Usopp



Nami



Brook



Sanji



Chopper



Robin



Franky



Buena Festa



Trafalgar Law



Bullet



Smoker



Crocodile



Boa Hancock



Gambar 2.2 Kru Straw Hat Pirates (Bajak Laut Topi Jerami)

## 2.2 Sejarah Anime di Jepang

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek yang berdurasi hanya sekitar 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Makipada tahun 1917. Pada saat itu Shimokawa membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit dan tanpa suara tersebut. Karya Shimokawa kemudian disusul dengan anime berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918 yang dibuat untuk perusahaan film Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu).

Salah satu anime yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan anime pertama dengan menggunakan optic track (seperti yang digunakan pada masa sekarang) adalah Chikara to Onna no Yononaka (1932) karya Kenzo Masaoka. Pada tahun 1943 Masaoka bersama dengan seorang

muridnya, Senoo Kosei, membuat kurang lebih lima episode anime berjudul Momotaro no Umiwashi. Anime yang ditayangkan tersebut merupakan anime Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit.

Tahun 1960 adalah pertama kalinya anime ditayangkan di saluran televisi Jepang, yaitu Mitsuo no Hanashi (Tree Tales) - The Third Blood yang merupakan anime TV Special. Dilanjutkan dengan penayangan serial anime TV produksi Otogi-Pro berjudul Instant Story pada tanggal 1 Mei 1961 di stasiun televisi Fuji (Fuji Terebi). Walaupun hanya berdurasi 3 menit serial ini cukup mendapat popularitas serta bertahan hingga tahun 1962. Penayangan anime tersebut merupakan tanda bagi kelahiran serial TV anime produksi Jepang yang pertama. Meski demikian, Tetsuwan Atom adalah anime pertama yang ditayangkan secara reguler. Acara ini sangat terkenal bahkan sampai ke beberapa negara di luar Jepang (di Amerika Serikat Tetsuwan Atom dikenal sebagai Astro Boy).

Pada tahun 1966, stasiun TV TOEI menyiarkan anime dengan genre shoujo (sasaran penonton anak perempuan usia 7-16 tahun) pertama bertemakan magical girl berjudul Mahotsukai Sally (Sally the Witch). Episode pertama serial tersebut masih animasi hitam putih, tetapi mulai episode 18, seluruh episode dibuat berwarna dan kemudian mendulang sukses di berbagai negara.

Pada tahun 1979, Mobile Suit Gundam dirilis oleh Sunrise, studio yang didirikan oleh salah satu mantan staf Mushi Pro. Anime tersebut awalnya tidak begitu populer, sampai Bandai membeli hak merchandise dan mulai merilis action figure Gundam. Semenjak saat itu, lebih dari 70 serial Gundam, edisi spesial, dan film anime dibuat dan ratusan ribu action figure Gundam terjual. Sementara itu,



Nippon TV memutuskan untuk merilis Doraemon pada tahun 1973. Serial versi tersebut awalnya berakhir dengan jumlah episode yang sedikit, namun ternyata ditayangkan kembali pada tahun 1979 oleh Shin Ei Animation yang berhenti di episode 1.787 pada bulan Maret tahun 2005, dan mengudara kembali sebulan kemudian dengan desain dan aktor pengisi suara baru, masih diproduksi oleh Shin-Ei sampai sekarang.

Memasuki era 80-an, anime semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah anime yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. Versi video seperti ini dikenal dengan istilah OVA (Original Video Animation) atau OAV (Original Animated Video). Pada era tersebutlah anime-anime dewasa mulai bermunculan.

Memasuki tahun 1990-an, banyak bermunculan anime-anime yang menarik secara intelektual, seperti melalui serial TV yang dianggap provokatif, yaitu Neon Genesis Evangelion karya Hideki Anno karena menampilkan unsur dan simbol-simbol keagamaan. Pada tahun 1995, Ghost in the Shell dirilis dan disorot banyak kritik atas pendalaman filosofisnya yang berat dan visualnya yang merupakan perpaduan teknik animasi cel dengan komputer.

Sejak era 90-an tersebut anime telah menyebar secara luas di luar Jepang. Dan memasuki abad 21, anime semakin membuktikan kualitasnya dengan

diraihnya berbagai penghargaan internasional. Studio Ghibli dengan Hayao Miyazaki mulai mendominasi. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*) berhasil meraih Academy Award pada tahun 2001 untuk kategori Best Animated Feature. Disusul film Miyazaki berikutnya, *Howl's Moving Castle* pada tahun 2004 yang dinominasikan untuk kategori yang sama pada Academy Award ke-78.

### 2.2.1 Genre Anime

Anime mempunyai berbagai genre tidak hanya fiksi ilmiah maupun fantasi namun anime juga menghadirkan genre kehidupan manusia mulai dari romance, horror, dan slice of life. Hal ini menyebabkan anime semakin digemari oleh berbagai usia, berikut genre anime:

1. Action: Genre Action adalah genre anime ataupun manga yang berunsur peperangan, kekerasan dan penuh aksi, dan benturan kekuatan fisik. Sering kali tokoh genre ini memiliki luka yang cepat karena benturan fisik tersebut. kategori ini berhubungan dengan kekerasan, pertempuran, perkelahian, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan laga atau aksi
2. Adventure: Genre Adventure adalah Genre anime ataupun manga yang menjelajahi tempat-tempat, lingkungan dan situasi yang baru. Biasanya dikaitkan dengan orang yang memiliki perjalanan panjang ke tempat-tempat yang jauh dan mengalami hal-hal yang menakjubkan. mengategorikan kisah perjalanan, petualangan, dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi/menyelesaikan misi.



3. Comedy: Genre anime ataupun manga yang berunsur lawakan baik itu dari tingkah laku, cerita maupun dari pembicaraan. Biasanya terlihat pada suatu karakter di kehidupan sehari-hari baik secara sengaja maupun karena kepolosan karakter tersebut. Jenis ini terkadang berhubungan erat dengan genre romance.
4. Drama: Genre Drama adalah genre anime ataupun manga yang mengategorikan kisah kehidupan dengan mengungkapkan secara kompleks, penuh emosional, dan konflik batin.
5. Fantasi: Genre Fantasi adalah genre anime ataupun manga dimana tidak ada di dunia nyata, genre ini hanya bercerita fiksi dan penuh imajinatif, artinya bahwa hanya sekedar imajinasi. Biasanya menceritakan legenda kuno atau kisah fantasi lainnya.
6. Game: Genre Game adalah genre anime ataupun manga yang berfokus pada permainan seperti permainan kartu, video game, dan permainan lainnya. Biasanya di genre ini permainan yang dimainkan tidak melibatkan permainan olahraga, dan permainan yang mengandung unsur kekerasan. Contoh: No Game No Life.
7. Horor: Genre Horor adalah genre anime ataupun manga yang menyeramkan, terkadang bikin bulu kuduk kita merinding karena biasanya di ambil dari kisah hantu.
8. Martial arts: Genre martial arts adalah genre anime ataupun manga yang berunsur seni bela diri.

9. Musik : genre anime ataupun manga yang berfokus pada penyanyi
10. Misteri : Genre Misteri adalah genre anime ataupun manga yang mengungkapkan sebuah kasus, tidak semua kasus 'rahasia' di genre misteri ini dikaitkan dengan kejahatan, bisa juga dengan kehidupan sehari-hari.
11. Psychological : Genre Psychological adalah genre anime ataupun manga yang ceritanya mengedepankan psikologi atau mental karakternya. maksudnya mereka mencakup satu atau lebih hal berikut:
  - a. Cerita mengundang pengunjung untuk menyelidiki alasan untuk apa yang terjadi di dalam cerita
  - b. Cerita ini adalah lebih lanjut tentang kondisi mental pahlawan dari peristiwa aktual.
  - c. Cerita adalah thriller psikologis
  - d. Cerita mencoba sengaja membingungkan penonton, seringkali dengan menunjukkan mereka hanya sebagian informasi mengenai apa yang sedang terjadi ada lebih dari jumlah biasa penekanan pada karakterisasi interior, dan pada motif, situasi, dan tindakan internal yang timbul dari tindakan eksternal.
12. Romance : Genre Romance adalah genre anime ataupun manga yang ceritanya tentang dua orang bahkan bisa lebih (Harem) yang ingin cintanya terwujud atau menjaga cintanya dengan orang yang disukainya. Sebuah anime pasti ada romance nya namun yang

ditekankan bukanlah genre romance melainkan genre pada anime itu sendiri.

13. Sci-Fi: Genre Sci-Fi adalah genre anime ataupun manga yang didasarkan dengan teknologi dan membayangkan alat-alat ilmiah di dunia, kebanyakan teknologi yang disajikan bukan teknologi yang sekarang melainkan teknologi yang dibayangkan, oleh karena itu Sci-FI (Science is Fiction) adalah Sains fiksi.
14. . Slice of Life : Genre Slice of life (Biasa disingkat 'SOL) adalah genre anime ataupun manga yang berunsur kehidupan sehari-hari, biasanya kehidupan itu pernah kita alami, jenis genre ini cenderung naturalistik dan biasanya berfokus di sekitar "Kehidupan sehari hari" tokoh utama. Seringkali juga dikaitkan dengan percintaan, hubungan sang tokoh utama.
15. Sport: Genre Sports adalah genre anime ataupun manga yang temanya adalah olahraga seperti basket, voli, sepak bola, dan sejenisnya.
16. Super Power: Genre Super Power adalah genre anime ataupun manga dimana tokoh utamanya memiliki kekuatan yang lebih daripada manusia umumnya "Kekuatan yang luar biasa".
17. Supernatural: Genre Supernatural adalah genre anime ataupun manga dimana melibatkan Paranormal, Vampire, Hantu, Mayat hidup (Zombie), Setan (Demons), dan sejenisnya, biasanya juga di genre ini tokoh utamanya memiliki kekuatan Vampire, atau sejenisnya.

18. Kids: Genre Kids adalah genre anime ataupun manga yang dikhususkan untuk anak-anak, namun tokoh pemain di genre ini tidak hanya anak-anak saja, remaja pun ada.
19. Historical: Genre Historical adalah genre anime ataupun manga yang disetting (diatur) di masa lampau, biasanya mengikuti cerita sejarah dan cerita fakta di masa lampau lainnya

### **2.2.2 Anime Sebagai Budaya Populer Jepang**

Jepang yang kini dikenal sebagai negara maju tetap dan mempertahankan budayanya. Selain mempertahankan budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populer. Budaya pop Jepang, atau yang biasa disebut budaya pop Jepang, berhasil menarik perhatian dunia internasional. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah manga atau komik, anime atau animasi, game, J-music dan drama atau drama televisi.

Awal pembentukan budaya Jepang bermula dari pembuatan film monster pada tahun 1954. Film tersebut berjudul Gojira atau dalam bahasa yang lebih populer Godzilla. Film ini bercerita tentang monster laut yang menyerang Jepang. Gojira dalam film ini digambarkan sebagai monster laut yang berbentuk seperti kadal raksasa yang berdiri menggunakan dua kaki dan memiliki tangan. Film ini juga berisi tentang kampanye bebas nuklir karena Gojira ini sendiri muncul akibat dari radiasi nuklir. Pasca peningkatan industri perfilmanya, Jepang kemudian mulai merintis kartun asli Jepang yang diberi nama Anime. Pada tahun 1945, Jepang membuat momotaro umi no shinpei (Momotaro Divine Sea Warrior) yang

merupakan anime pertama Jepang. Meskipun kemudian cenderung kurang berhasil di pasar internasional.

John Storey mengutip penjelasan dari Raymond Williams mengenai definisi budaya dan budaya populer yang di dalam bukunya yang berjudul *Teori Budaya dan Budaya Pop*. Williams memberikan tiga definisi terhadap kata budaya;

1. Budaya dapat digunakan untuk merujuk pada proses umum perkembangan intelektual, estetis dan spiritual. Misalnya kita berbicara tentang perkembangan budaya Jepang dengan merujuk pada faktor-faktor intelektual, spiritual, estetis para filsuf agung, seniman dan penyair-penyair besarnya.
2. Budaya bisa berarti pandangan hidup tertentu dari masyarakat atau kelompok tertentu. Jika kita menggunakan definisi ini untuk membahas perkembangan Jepang, berarti kita tidak hanya mempertimbangkan faktor pengetahuan dan estetika, tetapi juga perkembangan sastra, hiburan, olahraga, dan upacara keagamaan. Beberapa contoh yaitu karya sastra Jepang klasik seperti *Genji Monogatari*, upacara-upacara ritual di jinja ataupun matsuri yang sangat banyak ragamnya.
3. Budaya bisa merujuk pada karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. Dengan menggunakan kata lain teks-teks dan praktik-praktik itu diandaikan memiliki fungsi utama untuk menunjukkan, menandakan, memproduksi atau kadang menjadi peristiwa yang menciptakan makna tertentu.

### 2.3 Sejarah Anime Jepang di Indonesia

Pada awal tahun 1980 film anime mulai masuk ke Indonesia. Salah satu film animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah Tetsuwan Atom atau yang lebih dikenal sebagai Astro Boy. Film ini disutradarai Ozamu Tezuka yang dikatakan sebagai God of Manga.

Pada era 90-an muncullah anime Doraemon bergenre komedi dan fiksi ilmiah di RCTI pada tahun 1991 karya Fujiko F. Fujio. Serial ini mampu bertahan hingga lebih dari 20 tahun sejak pertama kali penayangannya. Kemudian, muncul Sailor Moon bergenre romantis, Crayon Shinchan yang bergenre komedi, Pokemon yang bergenre fantasi/petualangan, dan lain-lain. Lalu, pada tahun 2000-an, muncul Dragon Ball yang dikarang Akira Toriyama pada tahun 1984 yang bergenre aksi dan petualangan, kemudian Rurouni Kenshin atau Samurai X yang bergenre chanbara atau pertarungan pedang, dan Naruto yang bergenre aksi petualangan dan fantasi.

Keragaman genre pada anime sekarang jika dibandingkan dengan anime-anime yang masuk pada periode 1980-an membuat peminat anime semakin meningkat. Selain televisi, anime mencoba merambah bioskop. Beberapa anime yang diangkat di layar lebar antara lain Doraemon the Movie, Naruto the Movie hingga One Piece.



### BAB III

#### TEMUAN PENELITIAN

Film *One Piece Stampede* berdurasi 1 Jam 41 menit. Dalam film ini banyak mengekspos bagaimana usaha Luffy mendapatkan harta karun raja bajak laut yang diselenggarakan oleh Buena Fiesta pada perayaan Festival Bajak Laut, namun untuk mendapatkan harta karun raja bajak laut diperlukan perjuangan untuk mendapatkannya. Namun, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah adegan dan dialog yang merepresentasikan pesan moral yang direpresentasikan dari film animasi yang berjudul *One Piece Stampede*. Dari beberapa *scene* yang terdapat dalam film *One Piece Stampede*, peneliti menemukan pesan moral yang terkandung. Pesan moral dalam film *One Piece Stampede* terdapat 7 yaitu kepemimpinan, hubungan emosional, tidak bisa berjuang sendirian, nikmati pertualangan, ambisi dan tujuan, kepercayaan, dan percaya diri. Representasi pesan moral diambil dari beberapa *scene* yang mengandung pesan moral dan bagaimana pesan moral itu direpresentasikan pada setiap adegan dalam *scene* tersebut. Pada penelitian ini menggunakan Analisis semiotika Roland Barthes memiliki dua tingkat pertanda yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna sebenarnya atau makna yang biasanya kita temukan dalam kamus, yaitu tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan penandaan dan pertanda atau antara tanda dan rujukan realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Sedangkan mitos adalah bagaimana menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau gejala yang ditampilkan.

Pesan moral pertama adalah tentang kepemimpinan, yang terwakili dalam karakter Luffy. Luffy adalah seorang kapten yang mampu memotivasi dan memimpin krunya dengan semangat dan tekad yang kuat. Ini menggambarkan pentingnya kepemimpinan yang memotivasi tim untuk mencapai tujuan bersama. Hubungan emosional antara karakter-karakter dalam film juga merupakan pesan moral yang kuat. Pertemanan dan solidaritas antara kru Topi Jerami adalah contoh nyata dari nilai-nilai persahabatan yang dihargai dalam cerita ini.

Pesan lain adalah bahwa seseorang tidak dapat berhasil berjuang sendirian. Dalam film ini, karakter-karakter bergantung satu sama lain untuk menghadapi tantangan dan mengatasi rintangan. Ini mengajarkan pentingnya kerja sama dan dukungan antarindividu.

Nikmati pertualangan adalah pesan yang tercermin dalam semangat petualangan yang tinggi yang dimiliki oleh Luffy dan kru Topi Jerami. Mereka mengejar harta karun dengan penuh semangat dan antusiasme, mengajarkan kita untuk mengejar impian dan menikmati perjalanan.


Ambisi dan tujuan adalah pesan moral lain yang muncul dalam film. Setiap karakter memiliki impian dan tujuan pribadi yang mereka kejar, yang mengilhami mereka untuk terus berjuang dan berkembang.

Kepercayaan adalah pesan moral yang penting dalam film ini. Karakter-karakter saling percaya satu sama lain, yang menghasilkan kekuatan tim yang kuat. Ini menyoroti pentingnya kepercayaan dalam hubungan interpersonal.

Pesan moral terakhir adalah tentang percaya diri. Karakter-karakter dalam film ini memiliki keyakinan diri yang tinggi, yang membantu mereka mengatasi berbagai rintangan dan tantangan.


### 3.1 Analisis Visual Temuan

#### 3.1.1 Representasi Kepemimpinan

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
30:02 – 30:20	 <p>Lautan adalah medan pertempuran.</p> <p>Apa yang kaulakukan?!</p> <p><i>Gambar 3.1 Scene 1</i></p>	<p>Luffy : Usopp!</p> <p>Bullet : Lautan adalah medan pertempuran.</p> <p>Matilah!</p> <p>Luffy : Apa yang kau lakukan?</p>
	<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
	Terlihat pada gambar ada seseorang yang memegang kepala dengan kondisi badan berdarah dan tidak berdaya. Dan juga terlihat dua orang pada	Bullet memegang kepala Usopp yang telah mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.

	gambar di bawah yang bersiap menyerang dengan senjata dan kekuatan.	Kemudian Usopp terluka parah akibat Bullet, sebagai seorang kapten, Luffy terlihat marah pada Bullet yang telah melukai kru nya.
--	---	--


### 3.1.2 Representasi Hubungan Emosional

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:06:34 — 1:08:04	 <p data-bbox="464 1249 730 1285"><i>Gambar 3.2 Scene 2</i></p>	Usopp : “Apa kau melihatnya Luffy? Si kurang ajar itu setelah melihat kehebatanku, dia takut dan lari terbirit-birit. Kali ini, kita ampuni saja dia dan membiarkannya pergi. Jangan matim Luffy!
	<p data-bbox="539 1330 655 1366" style="text-align: center;"><b>Penanda</b></p> <p data-bbox="258 1402 943 1585">Terlihat seseorang membawa temannya yang sedang terluka parah tanpa memikirkan kondisi dia sendiri.</p>	<p data-bbox="1123 1330 1256 1366" style="text-align: center;"><b>Pertanda</b></p> <p data-bbox="963 1402 1422 1951">Memperlihatkan Usopp yang membawa Luffy yang terluka akibat pertarungan dengan Bullet. Usopp membawa Luffy tanpa memikirkan kondisi dia sendiri yang membuat adanya hubungan emosional diantara mereka berdua.</p>

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:12:16 – 1:13:08	 <p data-bbox="467 730 730 763">Gambar 3.3 Scene 3</p>	<p data-bbox="967 383 1406 562">Usopp : “Maaf, Disaat-saat genting, aku malah tidak berguna, aku benar-benar kurang kuat. Sialan. Teman-teman maaf”.</p> <p data-bbox="967 674 1358 931">Luffy : “Chopper, kuserhakan Usopp padamu. Tunggulah sebentar, Usopp. Kau masih belum kalah darinya”.</p>
	<p data-bbox="539 1043 660 1077"><b>Penanda</b></p>	<p data-bbox="1126 1043 1248 1077"><b>Pertanda</b></p>
	<p data-bbox="260 1122 938 1301">Terlihat pada gambar seseorang menangis sesenggukan dan terlihat bersujud kepada seseorang seakan-akan tidak berdaya terhadap suatu hal.</p>	<p data-bbox="967 1122 1417 1592">Memperlihatkan Usopp yang merasa dirinya kurang kuat dan tidak berguna pada saat genting. Dan sesosok kapten menyemangati kru nya yang sudah tidak berdaya dan berkata kamu masih belum kalah darinya!</p>




### 3.1.3 Representasi Tidak Bisa Berjuang Sendirian

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:16:03	 <p data-bbox="467 1263 730 1294">Gambar 3.4 Scene 4</p>	<p data-bbox="967 456 1385 636">Law : “Topi Jerami, aku punya rencana untuk menyeret (Bullet) keluar dari tubuh besinya”</p> <p data-bbox="967 674 1321 779">Luffy : “Benarkah, ayo kita lakukan”</p> <p data-bbox="967 817 1382 922">Law : “Hei, untuk yang terakhir kalinya, dengan aku”</p> <p data-bbox="967 963 1385 1068">Luffy : “memanggil teman yang lain”</p> <p data-bbox="967 1108 1034 1144">Sabo</p> <p data-bbox="967 1184 1214 1220">Pria asap (Smoker)</p> <p data-bbox="967 1261 1214 1296">Sabo : “Yo, Luffy”</p> <p data-bbox="967 1337 1393 1373">Luffy : “Yosh, ayo kita lakukan”</p> <p data-bbox="967 1413 1362 1518">Law : “Topi Jerami, kalau kita gagal, mungkin kita bisa mati”</p> <p data-bbox="967 1559 1390 1738">Luffy : “Takkan gagal, kok. Ada orang-orang kuat seperti mereka ini kan?”</p> <p data-bbox="967 1778 1394 1814">Kalau begitu, pasti berhasil, kan!</p>




Penanda	Pertanda
Terlihat 5 orang yang sedang merencanakan sesuatu untuk mengalahkan musuh mereka. Mereka bersatu dan tidak menyadari bahwa tidak bisa mengalahkan musuh mereka dengan kekuatan sendiri, maka dari itu mereka bersatu.	Memperlihatkan pasukan bajak laut (Luffy, Law dan Hancock), pasukan revolusioner (Sabo) dan angkatan laut (Smoker) bersatu untuk mengeluarkan Bullet dari tubuh besinya.

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:28:14	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 3.5 Scene 5</i></p>	<p>Luffy : “Demi melindungi orang-orang yang berharga bagiku”</p> <p>Bullet : “Omong kosong! Lautan adalah medan pertempuran, percaya pada kekuatan sendiri dan hanya bergantung pada kekuatan sendiri untuk hidup! Dengan begitu, kekuatan mutlak akan terlahir! Dengan kekuatan yang kumiliki inilah aku bisa menjadi orang yang terkuat di dunia yaitu Raja Bajak Laut!</p> <p>Luffy : “ Orang sepertimu..... Bukanlah Raja Bajak Laut”</p>

	<p>Bullet : "Matilah kau, Topi Jerami! Di lautan ini seseorang bisa terus maju jika ia sendirian dan yang terkuat di dunia ini adalah Diriku"</p> <p>Luffy : "Berisik! Mana ada orang yang hidup sendirian di lautan ini. Akulah Laki-laki yang akan menjadi Raja Bajak Laut"</p>
<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
<p>Terlihat pada gambar di atas, seseorang yang sedang bertarung dan berteriak kepada musuhnya.</p>	<p>Memperlihatkan Luffy dan Bullet sedang bertarung satu sama lain untuk menjadi yang terkuat di dunia Bajak Laut. Bullet yang memiliki kekuatan yang hebat, namun dia hanya bertarung demi dirinya sendiri dan kemenangan sendiri, sementara Luffy membalas Bullet dengan perkataan "Mana ada orang yang hidup sendirian di lautan ini. Akulah laki-laki yang akan menjadi Raja Bajak Laut"</p>

### 3.1.4 Representasi Nikmati Pertualangan

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:32:01	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 3.6 Scene 6</i></p>	<p>Hancock : “Luffy, memangnya itu apa?”</p> <p>Luffy : “Harta karunya Raja Bajak Laut. Lainnya aku nggak tahu. Apa ini?”</p> <p>Hancock : ”Luffy, ini? Eternal Pose menuju Laugh Tale!</p> <p>Luffy : “Eternal Posenya Laugh Tale?”</p> <p>Hancock : “Benar sekali, kalau ada itu.....</p> <p>Crocodile : “Serahkan benda itu padaku, Topi Jerami?”</p> <p>“Luffy menghancurkan Eternal Posenya”</p> <p>Crocodile : “Kurang ajar, apa yang kau lakukan?”</p> <p>Luffy : “Aku tidak butuh benda seperti ini!”</p>

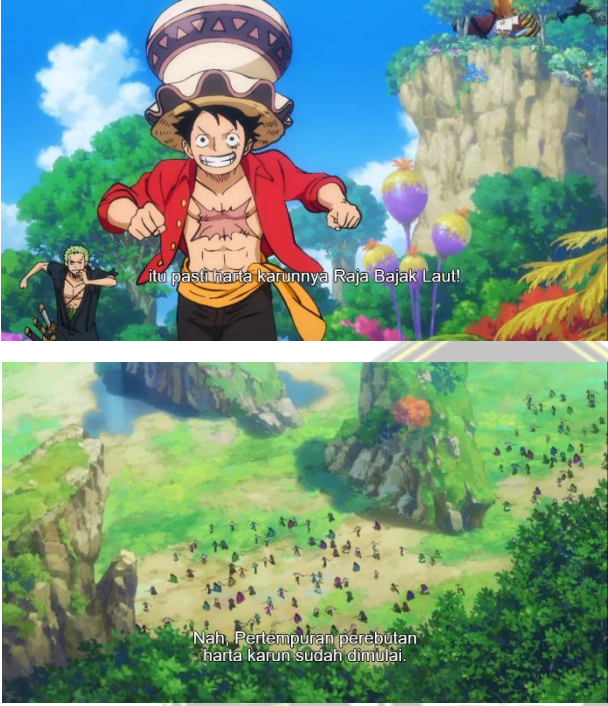
<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
Terlihat seseorang yang menggenggam sesuatu dan mengancurnya serta raut muka serius dan percaya diri akan hal yang diperbuatkan.	Memperlihatkan menghancurkan Eternal Pose menuju harta karun Raja Bajak Laut yang mau direbut oleh bajak laut dan pemerintahan dihancurkan oleh Luffy. Luffy tidak membutuhkan benda seperti ini (eternal pose).

<b>Durasi</b>	<b>Visual (Tanda)</b>	<b>Dialog</b>
1:40:14	 <p data-bbox="416 1319 783 1346">Petualangan yang hebat masih menunggu kita!</p> <p data-bbox="467 1469 730 1503">Gambar 3.7 Scene 7</p>	<p data-bbox="967 1048 1321 1227">Kru Topi Jerami : “Kau merusaknya?” Eternal pose menuju Laugh Tale!</p> <p data-bbox="967 1263 1142 1296">Luffy : “Ya!”</p> <p data-bbox="967 1337 1276 1370">Nami : “(Nami marah)”</p> <p data-bbox="967 1411 1398 1664">Apa yang sudah kamu lakukan, apa kau bodoh? Padahal kita bisa lewat jalan pintas menuju One Piece (Harta karun), tahu!</p> <p data-bbox="967 1704 1409 1883">Usopp : “Yahh, memang seperti itulah dirimu, aku sudah menduga kamu pasti melakukannya”</p> <p data-bbox="967 1924 1414 1957">Sanji : “Padahal dapat kesempatan</p>

	<p>langka”</p> <p>Luffy : “Petualangan yang hebat masih menunggu kita! Sayang sekali kalau kita ambil jalan pintas, kan?”</p> <p>Yosh semuanya, untuk mendapatkan petualangan, kita akan maju</p> <p>Kru : “(berteriak bersama) yahhh</p>
<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
<p>Terlihat seseorang yang membentangkan tangannya, seakan dia bebas melakukan apa yang dia mau dan berbuat atas hidupnya sendiri.</p>	<p>Memperlihatkan Luffy mengatakan kepada kru nya, bahwa kita tidak membutuhkan benda seperti itu (eternal pose), petualangan yang hebat masih menunggu kita, ucap Luffy.</p> <p>Menggambarkan Luffy sosok orang yang tidak mau menggunakan jalan pintas dan menggunakan dengan caranya sendiri untuk mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.</p>

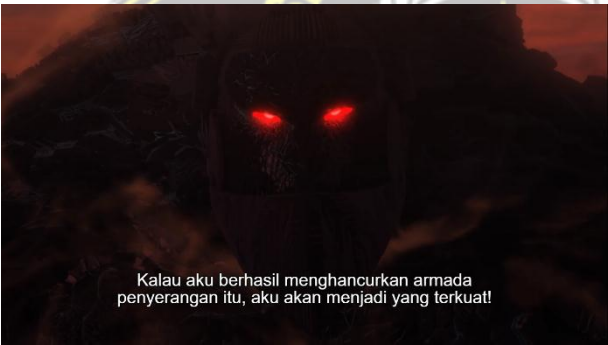


### 3.1.5 Representasi Ambisi dan Tujuan

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
20:54	 <p style="text-align: center;">Gambar 3.8 Scene 8</p>	<p>(Pasukan Topi Jerami sampai terlebih dahulu di tempat harta karun)</p> <p>Nami : “Peti harta karun itu, hanya satu itu saja yang terlihat kuno, aku dapat mencium sesuatu yang misterius.</p> <p>Luffy, di antara tumpukan harta karun itu ada sebuah peti harta karun yang sudah usang, itu pasti harta karunya Raja Bajak Laut! Luffy :”Baiklah”</p> <p>(Pasukan bajak laut lainnya telah sampai dan bersiap-siap menuju harta karun Raja Bajak Laut)</p>
	<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
	Terlihat pada gambar pertama dua orang berlari ke suatu tempat dengan bersemangat. Pada gambar selanjutnya terlihat juga banyak orang yang berlari ke suatu tujuan yang sama.	Memperlihatkan Kru Topi Jerami sampai terlebih dahulu untuk mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut. Dan, Nami




		memerintahkan Luffy mencari peti harta karun yang terlihat usang untu diambil. Dan pada gambar dua memperlihatkan kumpulan bajak laut berlari menuju harta karun dan bertarung untuk merebutkan harta karun tersebut.
--	--	---

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:09:12	 <p>Kalau aku berhasil menghancurkan armada penyerangan itu, aku akan menjadi yang terkuat!</p> <p><i>Gambar 3.9 Scene 9</i></p>	<p>Bullet : “Datang juga, ya?” Butter call yang menghancurkan segalanya!. Kalau aku berhasil menghancurkan armada penyerangan itu, aku akan menjadi yang terkuat!</p> <p>Lalu target selanjutnya adalah kalian, Para Yonkou!</p>
	<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
	Terlihat seperti monster besar yang mengerikan dengan tatapan tajam ke suatu tempat.	Memperlihatkan Bullet merencanakan sesuatu pada saat armada angkatan laut datang


		<p>dengan buster call untuk menghancurkan pulau yang menjadi pertempuran. Bullet memiliki tujuan setelah mengalahkan armada angkatan laut dengan buster call, itu akan membuat dia menjadi yang terkuat. Dan setelah mengalahkan armada angkatan laut, Bullet mempunyai target untuk dikalahkan yaitu Yonkou.</p>
--	--	---

### 3.1.6 Representasi Kepercayaan

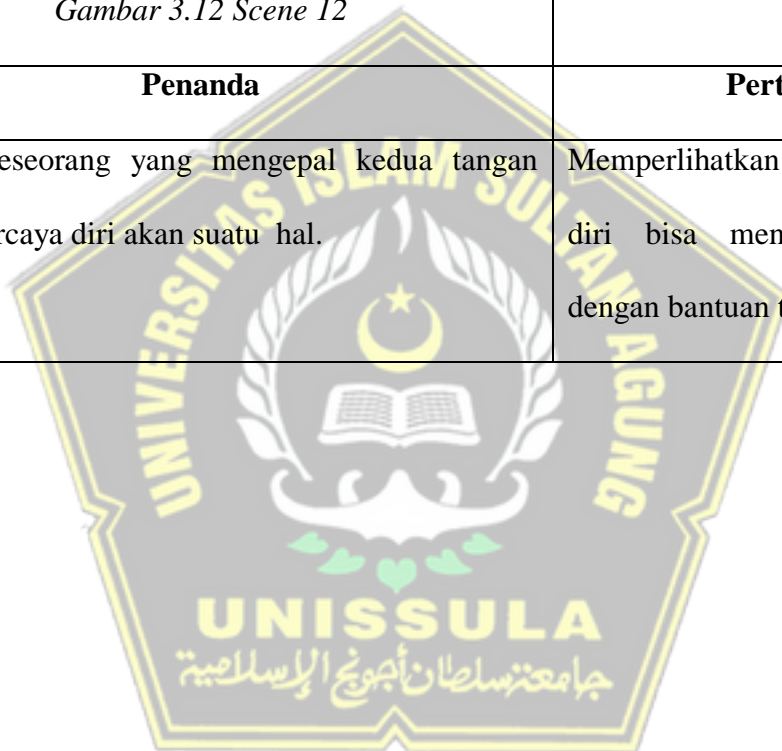
Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
41:37	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 3.10 Scene 10</i></p>	<p>Sanji : “Dengarkan teman-teman, Luffy pasti akan mendapatkan harta karunnya!</p> <p>Kita hanya perlu mempercayainya!</p>
	<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
	Terlihat empat orang yang sedang berbicara dengan	Memperlihatkan sanji yang

	suasana yang serius.	sedang berbicara kepada kru Topi Jerami yang lain, bahwa mereka percaya Luffy pasti akan mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.
--	----------------------	---

### 3.1.7 Representasi Percaya Diri

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
47:21	 <p data-bbox="448 1294 746 1328">Gambar 3.11 Scene 11</p>	<p data-bbox="965 857 1398 1039">Bullet : “Kekuatan yang kumiliki ini kugunakan demi kemenanganku sendiri!”</p> <p data-bbox="965 1077 1366 1182">Luffy : “Aku takkan kalah dari kekuatan semacam itu”</p>
	<p data-bbox="536 1368 660 1402"><b>Penanda</b></p> <p data-bbox="256 1444 938 1550">Terlihat seseorang dengan raut wajah percaya diri terhadap kekuatan yang dia punya.</p>	<p data-bbox="1123 1368 1248 1402"><b>Pertanda</b></p> <p data-bbox="965 1444 1417 1917">Memperlihatkan Luffy yang sedang bertarung dengan Bullet. Walaupun Luffy sudah beberapa kali dihajar oleh Bullet, namun Luffy tidak pernah menyerah dan percaya akan kekuatan yang dia miliki untuk mengalahkan Bullet</p>

Durasi	Visual (Tanda)	Dialog
1:16:28	 <p data-bbox="448 734 751 770"><i>Gambar 3.12 Scene 12</i></p>	<p data-bbox="967 383 1362 636">Luffy :”Hal-hal rumitnya kuserahkan pada Torao (Law), aku akan mengalahkannya (Bullet)</p>
	<b>Penanda</b>	<b>Pertanda</b>
	<p data-bbox="260 887 938 994">Terlihat seseorang yang mengepal kedua tangan dengan percaya diri akan suatu hal.</p>	<p data-bbox="967 887 1417 1066">Memperlihatkan Luffy percaya diri bisa mengalahkan Bullet dengan bantuan teman-temannya.</p>



## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Film merupakan sarana yang dapat digunakan dalam menjangkau massa melalui berbagai pesan yang dapat di terima oleh semua orang dimana saja, kapan saja, tanpa membekani jenis kelamin, usia, agama, maupun suku bangsa. Film mempunyai potesnsi untuk mempengaruhi khalayak dan selalu memengaruhi masyarakat berdasarkan muatan pesan dibalikinya.

Pada bab pembahasan ini, akan diuraikan pembahasan tentang pesan moral yang direpresentasikan dalam film animasi One Piece Stampede dari temuan penelitian berupa *scene* dari bab sebelumnya. *Scene* adalah tempat atau setting dimana kejadian suatu peristiwa berlangsung, dalam satu *scene* terdiri dari beberapa shot yang disusun sedemikian rupa, sesuai dengan jalannya suatu cerita dalam film. Banyak *scene* yang menjadi temuan penelitian sebelumnya terkait pesan moral dalam film animasi One Piece Stampede yaitu *scene* 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, dan 12. Pada bab pembahasan ini, penelii akan fokus memilih *scene* yang menurut peneliti memiliki representasi pesan moral yang sangat baik secara visual maupun tersirat yang ingin disampaikan oleh pembuat cerita dan sutradara One Piece Stampede.

Inti penelitian ini memfokuskan pada tanda-tanda dan mitos yang dibangun pada *scene-scene* yang telah dipilih berdasarkan dari makna denotasi, konotasi, dan mitos (*myth*) sesuai dengan teori yang digunakan yaitu Semiotika Roland Barthes.

#### 4.1.1 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 1



Gambar 4.1 Luffy marah terhadap Bullet melukai Usopp

Pada menit (30:02 – 30:20) memperlihatkan 2 orang pada gambar pertama yaitu Bullet dan Usopp. Bullet memegang kepala Usopp karena berhasil mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut. Pada gambar kedua terlihat Luffy dan Zoro marah terhadap Bullet yang memegang dan melukai kru nya bersiap menyerang Bullet.

##### a. Denotasi

Dari potongan gambar yang diambil dari scene 1 di atas, pada adegan tersebut memperlihatkan 1 orang dengan badan yang besar yaitu Bullet yang sedang memegang kepala seseorang yang sudah terluka parah yaitu Usopp. Gambar selanjutnya memperlihatkan seseorang dengan baju hijau yang sedang bersiap memegang pedang nya yaitu Zoro. Sedangkan seseorang



disamping Zoro yang terlihat marah dengan berteriak “*apa yang kau lakukan?*” bersiap menyerang Bullet yaitu Luffy.

**b. Konotasi**

Makna konotasi pada 2 adegan ini adalah Luffy sebagai Kapten Bajak Laut Mugiwara (*Straw Hat Pirates*) jelas marah kepada Bullet terhadap apa yang sudah dilakukannya kepada Usopp. Sebagai seorang pemimpin sudah wajar melindungi kru nya yang dalam masalah dan bahaya tanpa pandang siapa yang sedang di lawan. Bullet merupakan mantan anggota Raja Bajak Laut Roger dan kekuatan Bullet sendiri setara Rayleigh (tangan kanan Raja Bajak Laut).

**c. Mitos**

Marahnya seseorang yang sudah melukai teman atau kru memperlihatkan pedulinya kapten. Kapten melakukan sesuatu tanpa memikirkan sedang berhadapan dengan mantan anggota Raja Bajak Laut. Terlihat Luffy berteriak “*apa yang kau lakukan?*” bersiap menyerang Bullet.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah kita harus melawan seseorang yang berada di atas kita secara Bullet mantan anggota Raja Bajak Laut, walaupun tidak mudah untuk mengalahkannya, tetapi marahnya Luffy terhadap Bullet yang sudah melukai Usopp membuat amarah yang sudah tidak bisa terbendung. Makna dari melawan adalah kita membuat rencana dan strategi yang matang untuk mengalahkan lawan terlebih orang yang kita lawan berada jauh di atas kita (kekuatan). Bahwa tidak

ada yang tidak bisa kita lakukan terhadap sesuatu selagi kita berusaha untuk terus mencapai hal tersebut maka akan berhasil.

#### 4.1.2 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 2



Gambar 4.2 Usopp membawa Luffy yang sedang terluka

Pada menit (1:06:34 – 1:08:04) memperlihatkan seseorang yaitu Usopp membawa temannya yaitu Luffy yang sedang terluka tanpa memikirkan kondisi dia sendiri. Terlihat hubungan emosional diantara kapten dan kru nya sangat dekat, sampai Usopp sebagai kru rela mengorbankan dirinya yang sedang terluka juga membawa Luffy, karena Usopp berkata “jangan mati Luffy”

##### a. Denotasi

Pada adegan tersebut memperlihatkan Usopp yang sedang membawa Luffy yang sedang terluka. Terlihat hubungan emosional diantara kapten dan kru sangat dekat, Usopp yang sedang membawa Luffy dalam kondisi terluka akibat bertempur melawan Bullet, kondisi Usopp juga terluka akibat menerima serangan dari Bullet setelah mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.

**b. Konotasi**

Usopp yang sedang merangkul Luffy agar bisa dibawa ke tempat yang lebih aman. Tatapan Usopp yang sedang membawa Luffy dan berbicara “*kali ini, kita ampuni saja dia*” menggambarkan sebuah percaya diri dan sebagai kalimat penenang, dimana pada saat Usopp membawa Luffy, Luffy masih dalam kondisi setengah sadar.

**c. Mitos**

Sebagai kru, Usopp pasti marah apa yang sudah dilakukan Bullet terhadap Luffy, terlihat Usopp berbicara “*kali ini, kita ampuni saja dia*” kalimat tersebut hanya penenang sesaat Luffy masih setengah sadar. Namun, kenyataannya dalam kondisi mereka berdua yang sedang terluka dan Luffy setengah sadar, mustahil rasanya untuk mengalahkan Bullet yang dalam kondisi prima dan juga sebagai mantan anggota Raja Bajak Laut.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah sesulit apapun kondisi kita, jangan pernah melupakan teman kita baik dalam kondisi baik maupun dalam kondisi terburuk kita. Dapat dilihat dalam *scene* diatas, memperlihatkan Usopp yang sedang terluka, masih memikirkan Luffy yang sedang terluka juga untuk membawanya ke tempat yang aman. Sebagai sesama makhluk hidup, kita adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Maka dari itu kita tidak hidup sendirian dan membutuhkan bantuan dari orang lain.

### 4.1.3 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 3



*Gambar 4.3 Usopp menangis merasa tidak berguna dan kurang kuat*

Pada menit (1:12:16 – 1:13:08) memperlihatkan Usopp yang sedang menangis sesenggukan dan terlihat bersujud kepada seseorang seakan-akan tidak berdayanya Usopp terhadap suatu hal.

#### a. Denotasi

Pada adegan tersebut memperlihatkan Usopp yang sedang menangis merasa dirinya kurang kuat dan tidak berguna disaat genting. Usopp juga meminta maaf kepada teman-temannya akan ketidakberdayaannya pada perang tersebut. Namun Luffy, tidak mengubris tangisan Usopp dengan berkata “Chopper, kuserhakan Usopp padamu. Tunggulah sebentar, Usopp. Kau masih belum kalah” memperlihatkan Luffy percaya akan kekuatan Usopp sebagai penembak jitu jarak jauh (sniper/support).

#### b. Konotasi

Terlihat pada adegan ini tanda ketidakberdayaan Usopp yang sedang menangis sambil bersujud kepada Luffy bahwa dirinya kurang kuat dan tidak berguna disaat genting. Perbedaan kekuatan yang begitu besar yang membuat Usopp secara tidak langsung mengakui bahwa Bullet jauh berada

di atasnya. Namun Luffy memberikan perkataan sangat bijak sebagai kapten “*Tunggulah sebentar, Usopp. Kau masih belum kalah*” kalimat tersebut seakan membangkitkan semangat, mengingat sebelumnya Usopp sudah menembakkan jurus rahasia kepada tubuh Bullet pada saat masuk ke dalam tubuh besinya, tembakan tersebut akan berguna apabila tubuh Bullet menerima pukulan yang begitu keras, jurus rahasia Usopp akan aktif.

**c. Mitos**

Ketidakberdayaan seseorang terhadap kekuatan bukanlah segalanya, sebagai seorang sniper/support Usopp jelas kalah akan kekuatan dengan Bullet, namun dalam strategi Usopp memikirkan bahwa kekuatan bukanlah segalanya, terlihat Usopp menembakkan jurus rahasia yang akan berguna ketika menerima pukulan yang sangat keras.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah jangan pernah meragukan kekuatan yang ada pada diri kita sendiri, setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, tugas kita hanya percaya pada kekuatan diri kita sendiri. Sebagai sesama anggota Bajak Laut Topi Jerami, hubungan emosional juga terlihat pada *scene* ini, memperlihatkan Luffy, Usopp, dan Chopper percaya pada teman-temannya dan percaya kepada Luffy akan mengalahkan Bullet dan Chopper sebagai dokter di Bajak Laut Topi Jerami dipercaya menjaga dan menyembuhkan luka Usopp.



#### 4.1.4 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 4



Gambar 4.4 Bersatunya Luffy dan kawan-kawan untuk mengalahkan Bullet

Pada menit (1:16:03) memperlihatkan 5 orang yang sedang merencanakan sesuatu untuk mengalahkan musuh mereka. Mereka bersatu dan menyadari bahwa tidak bisa mengalahkan musuh mereka dengan kekuatan sendiri, maka dari itu mereka bersatu. Memperlihatkan pasukan bajak laut (Luffy, Law, dan Hancock), pasukan revolusioner (Sabo) dan angkatan laut (smoker) bersatu untuk mengalahkan Bullet dari tubuh besinya.

##### a. Denotasi

Pada 2 gambar di atas, memperlihatkan Law dan Luffy sedang berbicara dengan berkata “*Topi Jerami, aku punya rencana untuk menyeret (Bullet) keluar dari tubuh besinya*” namun Law takut rencana yang dia buat gagal dan hanya bisa digunakan satu kali, Luffy berkata “*Takkan gagal, kok. Ada*



*orang-orang kuat seperti mereka ini kan?”* dan pada gambar dibawah memperlihatkan 5 orang yang sedang bersatu untuk mengalahkan Bullet yaitu Luffy, Law, Hancock, Sabo dan Smoker.

**b. Konotasi**

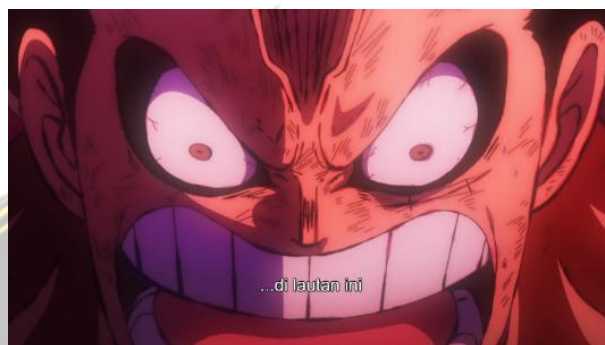
Terlihat pada adegan ini tanda kelima orang bersatu untuk mencapai satu tujuan bersama untuk mengeluarkan Bullet dari tubuh besinya. Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara individu atau kelompok sosial untuk mencapai tujuan bersama.

**c. Mitos**

Dalam kerja sama bisa mengalami kegagalan, apabila rekan kerja sama kita tidak memiliki visi yang sama, kurangnya motivasi dan perbedaan prioritas. Dimana pada *scene* di atas kelima orang tersebut berbeda-beda pasukan yaitu Bajak Laut, Revolusioner dan Angkatan Laut. Banyak orang yang merasa dirinya kuat dan bisa bertarung tanpa mengandalkan bantuan orang lain.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah sebagai makhluk sosial, saling membutuhkan satu sama lain. Pada *scene* di atas merepresentasikan bahwa Luffy tidak bisa mengeluarkan Bullet dari tubuh besinya seorang diri, namun Luffy bertemu dengan Law, Hancock, Sabo dan Smoker bersatu untuk mengeluarkan Bullet dari tubuh besinya. Jadi, sehebat dan sekuat apapun kamu dalam melakukan sesuatu, pasti akan membutuhkan bantuan orang lain.

#### 4.1.5 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 5



Gambar 4.5 Luffy berteriak kepada Bullet

Pada menit (1:28:14) memperlihatkan Luffy dengan raut muka seperti bertarung dan berteriak kepada Bullet. Dapat terlihat pada gambar tersebut dengan muliut yang terbuka lebar dan mata yang penuh keyakinan menandakan Luffy sedang melawan musuh yang kuat.

##### a. Denotasi

Pada 2 gambar di atas, memperlihatkan Luffy sedang bertarung dengan Bullet untuk menjadi yang terkuat di dunia Bajak Laut. Bullet yang memiliki kekuatan yang hebat, namun dia hanya bertarung demi dirinya sendiri dan kemenangan sendiri, sementara Luffy membalas Bullet dengan perkataan “*Mana ada orang yang hidup sendirian di lautan ini. Akulah laki-laki yang akan menjadi Raja Bajak Laut*”.

**b. Konotasi**

Terlihat pada adegan ini Luffy berteriak kepada Bullet “*Mana ada orang yang hidup sendirian di lautan ini*”. Bullet yang memiliki tujuan untuk menjadi terkuat di dunia bajak laut dengan kekuatan sendiri tanpa mengandalkan bantuan orang lain. Namun Luffy tidak akan kalah pada Bullet yang hanya mengandalkan diri sendiri dan kekuatan sendiri untuk menang, sedangkan Luffy perlu bantuan orang lain untuk mengalahkan Bullet dan menjadi terkuat di dunia bajak laut.

**c. Mitos**

Bullet ingin membuktikan kepada Roger (mantan kapten bajak laut Bullet) dan Shirohige (Bajak laut Whitebeard) yang terlalu mementingkan kebersamaan dalam melakukan suatu hal, namun Bullet memiliki tujuan yang berbeda dalam menjadi Raja Bajak Laut dengan mengandalkan diri sendiri.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah sebagai makhluk sosial, saling membutuhkan satu sama lain. Sebagai makhluk sosial dalam mencapai tujuan tidak bisa tanpa bantuan orang lain dan tercapainya tujuan tersebut. Semakin besar tujuan, semakin perlu juga kita bantuan orang lain baik itu dari orang tua, keluarga, sahabat dan teman untuk meraihnya.

#### 4.1.6 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 6



*Gambar 4.6 Luffy menghancurkan Eternal Pose*

Pada menit (1:32:01) memperlihatkan Luffy yang sedang menghancurkan Eternal Pose menuju harta karun Raja Bajak Laut yang mau direbut oleh Crocodile dan Pemerintahan.

**a. Denotasi**

Pada ketiga gambar di atas memperlihatkan raut muka Luffy yang percaya diri saat menghancurkan Eternal Pose menuju harta karun Raja Bajak Laut yang mau direbut.

**b. Konotasi**

Terlihat pada adegan ini tanda pada muka Luffy saat menghancurkan Eternal Pose menuju harta karun Raja Bajak Laut penuh percaya diri dan tidak memerlukan jalan pintas untuk mendapatkan harta karun tersebut. Luffy juga berkata "*Aku tidak butuh..... benda seperti ini*" menandakan bahwa tidak menggunakan jalan pintas untuk mendapatkan yang dia inginkan dan ingin menikmati perjalanan versi Luffy sendiri

**c. Mitos**

Eternal Pose yang dihancurkan Luffy adalah jalan pintas menuju harta karun Raja Bajak Laut. Seandainya Luffy tidak menghancurkan Eternal Pose, pasti Luffy dan temannya sudah menuju ke harta karun Raja Bajak Laut tanpa mencari *Poneglyph* (artefak kuno) pesan yang berisi jalan menuju One Piece tersebar di lautan.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah tidak ada jalan pintas untuk mendapatkan sesuatu yang besar, memerlukan pengorbanan waktu dan tenaga untuk meraih impian yang besar. Dari adegan di atas mengajarkan bahwa, setiap orang punya jalan dan cerita mereka sendiri dalam mencapai tujuan, walaupun ada jalan pintas untuk mencapai



tujuan tersebut, pasti rasanya akan berbeda saat kita menjalani dengan hasil kerja payah sendiri.

#### 4.1.7 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 7



Gambar 4.7 Luffy membentangkan tangan sambil tersenyum

Pada menit (1:40:14) memperlihatkan Luffy yang membentangkan tangannya, seakan dia bebas melakukan apa yang dia mau dan berbuat atas hidupnya sendiri.

##### a. Denotasi

Pada gambar di atas memperlihatkan raut muka Luffy yang tersenyum dan bentangan tangan yang seakan bebas pada dirinya sendiri. Maksud dari Luffy yang terlihat bahagia karena telah menghancurkan Eternal Pose jalan menuju harta karun Raja Bajak Laut. Namun Kru Luffy marah karena telah menghancurkan Eternal Pose.

##### b. Konotasi

Terlihat pada adegan tersebut menandakan kebebasan Luffy dalam mencapai tujuan untuk mencari harta karun Raja Bajak Laut dan setiap orang memiliki jalan yang berbeda-beda.



**c. Mitos**

Eternal Pose yang dihancurkan Luffy adalah jalan pintas menuju harta karun Raja Bajak Laut. Seandainya Luffy tidak menghancurkan Eternal Pose, pasti Luffy dan teman-temannya sudah menuju ke harta karun Raja Bajak Laut tanpa mencari *Poneglyph* (artefak kuno) pesan yang berisi jalan menuju One Piece tersebar di lautan.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah setiap orang memiliki jalan cerita yang berbeda dan tidak membutuhkan jalan pintas untuk mencapai tujuan.

**4.1.8 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 8**



*Gambar 4.8 Perebutan harta karun raja bajak laut*

Pada menit **(20:54)** memperlihatkan Luffy dan Zoro sampai terlebih dahulu untuk mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut. Dan, Nami

memerintahkan Luffy mencari peti harta karun yang terlihat usang untu diambil. Dan pada gambar dua memperlihatkan kumpulan bajak laut berlari menuju harta karun dan bertarung untuk merebutkan harta karun tersebut.

**a. Denotasi**

Pada gambar di atas memperlihatkan semua orang yang ikut pada Festival Bajak Laut mengincar hadiah utama yaitu harta karun Raja Bajak Laut. Semua orang saling berperang untuk ambisi dan mencapai tujuan untuk mendapatkan harta karun tersebut.

**b. Konotasi**

Terlihat pada adegan tersebut memperlihatkan semua bajak laut ikut bertarung untuk mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut. Setiap kelompok bajak laut memiliki ambisi dan tujuan untuk mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.

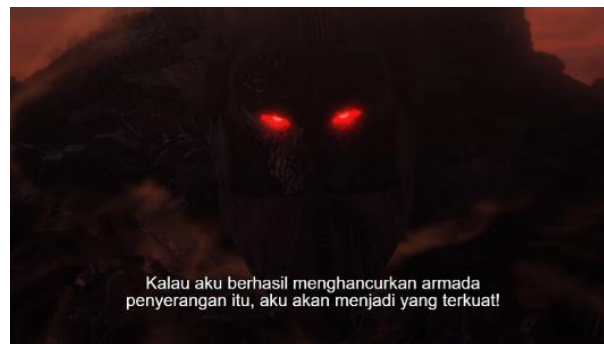
**c. Mitos**

Harta karun yang direbutkan bajak laut apakah memang benar adanya atau cuma benda kosong yang berada pada harta karun tersebut. Sebab, tidak ada orang yang tau selain Roger, kru Roger dan Buena Festa tentang sebenarnya harta karun itu dalam bentuk apa atau sebuah pulau atau kumpulan harta karun emas.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah pentingnya memiliki tujuan dan ambisi untuk terus hidup untuk meraih sesuatu. Hidup tanpa tujuan dan ambisi akan terasa sangat hambar dan terkesan begitu-gitu saja. Dan perlu nya pengetahuan untuk mencari

tahu sesuatu apa yang sebenarnya kita cari dan apa yang kita rebutkan dalam hidup ini.

#### 4.1.9 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 9



*Gambar 4.9 Bullet ingin mengalahkan armada angkatan laut*

Pada menit (1:09:12) memperlihatkan Bullet merencanakan sesuatu pada saat armada angkatan laut datang dengan buster call untuk menghancurkan pulau yang menjadi pertempuran. Bullet memiliki tujuan setelah mengalahkan armada angkatan laut dengan buster call, itu akan membuat dia menjadi yang terkuat. Dan setelah mengalahkan armada angkatan laut, Bullet mempunyai target untuk dikalahkan yaitu Yonkou (kaisar lautan).

##### a. Denotasi

Pada gambar di atas, memperlihatkan Bullet yang merencanakan sesuatu pada saat armada angkatan laut datang. Bullet merasa percaya diri saat armada tersebut datang, sebab Bullet memiliki tujuan untuk mengalahkan armada tersebut membawa Buster Call (senjata pemusnah) yang telah mengalahkan Bullet. Tujuan Bullet setelah mengalahkan armada tersebut itu akan menjadi yang terkuat dan mempunyai target selanjutnya untuk dikalahkan yaitu Yonkou (kaisar lautan).

**b. Konotasi**

Terlihat pada adegan tersebut menandakan mata penuh keyakinan berwarna merah saat armada angkatan laut datang. Bullet ingin menjadi terkuat di dunia bajak laut setelah mengalahkan armada tersebut.

**c. Mitos**

Ambisi dan tujuan Bullet untuk menjadi terkuat di dunia bajak laut dengan kekuatan diri sendiri setelah dikalahkan armada angkatan laut.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah pentingnya memiliki tujuan dan ambisi untuk terus hidup untuk meraih sesuatu. Hidup tanpa tujuan dan ambisi akan terasa sangat hambar dan terkesan begitu-gitu saja. Dan perlu nya pengetahuan untuk mencari tahu sesuatu apa yang sebenarnya kita cari dan apa yang kita rebutkan dalam hidup ini. Pengalaman Bullet yang telah dikalahkan oleh armada angkatan laut dengan Buster Call membuat Bullet memiliki ambisi dan tujuan yaitu setelah mengalahkan armada tersebut, dirinya akan menjadi terkuat di dunia bajak laut dan mempunyai target selanjutnya untuk mengalahkan Yonkou (Kaisar lautan).

**4.1.10 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 10**



*Gambar 4.10 Kepercayaan Sanji kepada Luffy*

Pada menit (41:37) memperlihatkan sanji yang sedang berbicara kepada kru Topi Jerami yang lain, bahwa mereka percaya Luffy pasti akan mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.

**a. Denotasi**

Pada gambar di atas, memperlihatkan empat orang yang sedang berkumpul terlihat sedang membicarakan sesuatu yaitu Sanji, Chopper, Brook dan Robin. Sanji berkata kepada tiga orang tersebut bahwa *“Luffy pasti akan mendapatkan harta karunnya! Kita hanya perlu mempercayainya”*. Pada adegan tersebut Sanji dan lainnya tidak mengetahui kondisi Luffy bagaimana, namun dia percaya bahwa Luffy pasti akan mendapatkan harta karun tersebut.

**b. Konotasi**

Pada adegan tersebut menandakan tingkat kepercayaan kru Luffy sangat tinggi, hal tersebut dilihat pada lokasi Sanji dan lainnya berada di bawah tanah, sedangkan Luffy berada di luar sedang bertarung dengan Bullet. Hal tersebut menandakan tingginya tingkat kepercayaan kru Luffy terhadap dirinya.

**c. Mitos**

Kepercayaan kru Luffy untuk mendapatkan harta karun tersebut begitu tinggi dan kru yang lainnya percaya akan hal tersebut. Besar pengaruh Luffy sampai kru nya mempercayainya Luffy untuk mendapatkan harta karun tersebut.



Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah kepercayaan kru nya terhadap kapten untuk mendapatkan suatu tujuan. Pentingnya mempunyai rekan yang mendukung kita dalam melakukan hal apapun dan memberikan semangat dalam setiap langkah untuk mencapai tujuan tersebut. Kepercayaan Sanji dan lainnya bukan bualan semata, melainkan rasa percaya diri terhadap Luffy sebagai kapten bisa mengalahkan musuhnya dan mendapatkan harta karun Raja Bajak Laut.

#### 4.1.11 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 11



Gambar 4.11 Luffy marah terhadap Bullet

Pada menit (47:21) memperlihatkan Memperlihatkan Luffy yang sedang bertarung dengan Bullet. Walaupun Luffy sudah beberapa kali dihajar oleh Bullet, namun Luffy tidak pernah menyerah dan percaya akan kekuatan yang dia miliki untuk mengalahkan Bullet.

##### a. Denotasi

Pada gambar di atas, memperlihatkan raut muka Luffy yang marah terhadap Bullet yang sudah mengalahkan Luffy, namun Luffy tidak mau menyerah dan percaya diri akan kekuatan yang dia miliki sendiri untuk mengalahkan



Bullet. Bullet berkata bahwa *“mereka semua hanyalah pecundang, ikatan pertemanan itulah yang menjadi batasan mereka”*.

**b. Konotasi**

Pada adegan tersebut menandakan kepercayaan diri Bullet pada kekuatan dia sendiri untuk menjadi yang terkuat di dunia bajak laut. Sedangkan Luffy tidak mau kalah sama kekuatan Bullet yang hanya mengandalkan diri sendirim walupun Luffy sempat dikalahkan Bullet.

**c. Mitos**

Percaya diri adalah sikap atau keyakinan positif dalam diri seseorang terhadap kemampuan, nilai, dan keterampilannya. Bullet dan Luffy memiliki kepercayaan diri terhadap kekuatan yang dimiliki. Bullet percaya diri akan menang menggunakan kekuatan sendiri, sedangkan Luffy percaya diri tidak akan kalah dengan kekuatan seperti itu.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah pentingnya percaya diri pada potensi yang kita punya. Jangan mendengarkan orang lain berkata apa terhadap kita, sebab yang tau dan rasakan adalah diri kita sendiri.

**4.1.12 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 12**



*Gambar 4.12 Luffy menggenggam tangan*

Pada menit (1:16:28) memperlihatkan Memperlihatkan Luffy percaya diri bisa mengalahkan Bullet dengan bantuan teman-temannya.

**a. Denotasi**

Pada gambar di atas, memperlihatkan Luffy menggenggam tangan dengan percaya diri bisa mengalahkan Bullet.

**b. Konotasi**

Menggenggam tangan dengan percaya diri adalah tindakan fisik yang dapat mencerminkan keyakinan diri dan rasa percaya diri seseorang. Kepemimpinan dan dominasi: Dalam beberapa budaya atau konteks, menggenggam tangan dengan kuat bisa dianggap sebagai tindakan yang menunjukkan dominasi atau kepemimpinan. Ini bisa menjadi ekspresi keinginan untuk mengendalikan atau memimpin situasi.

**c. Mitos**

Luffy menggenggam tangannya dengan penuh percaya diri bisa mengalahkan Bullet, walaupun sudah dikalahkan sebelumnya.

Dari makna di atas, bahwa adegan tersebut merepresentasikan pesan moral yang dapat diambil adalah pentingnya percaya diri pada potensi yang kita punya. Walaupun Luffy sudah dikalahkan sebelumnya, Luffy masih tetap tidak mau menyerah dan terus mencoba, sikap seperti ini yang membuat kita terus tumbuh dan berkembang dalam waktu singkat.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa pada film animasi One Piece Stampede terdapat beberapa tanda yang memiliki arti tersembunyi. Tanda tersebut ditemukan pada 12 *scene* yang mengandung pesan moral. Tanda-tanda pada film One Piece Stampede ditampilkan pada dialog dan adegan pada tokoh. Dengan semiotika Roland Barthes ditemukan 7 jenis representasi tujuan pesan moral pada film One Piece Stampede, yaitu kepemimpinan, hubungan emosional, tidak bisa berjuang sendirian, nikmati pertualangan, ambisi dan, kepercayaan, dan percaya diri.

Pesan moral yang pertama, yaitu kepemimpinan adalah sebuah pesan untuk selalu melindungi dan menolong seorang teman tanggung jawab pemimpin. Pesan moral kedua, yaitu pesan hubungan emosional adalah saling tolong menolong kepada teman dalam kondisi baik maupun terburuk. Sebagai makhluk sosial sudah seharusnya saling tolong menolong. Pesan moral ketiga, yaitu tidak bisa berjuang sendirian adalah saling membutuhkan satu sama lain dan tidak bisa berjuang sendiri tanpa memerlukan bantuan orang lain. Pesan moral keempat, yaitu nikmati pertualangan adalah setiap orang mempunyai jalan yang berbeda-beda dan tidak ada jalan pintas untuk mencapai suatu tujuan. Pesan moral kelima, yaitu ambisi dan tujuan adalah dalam hidup perlu adanya ambisi dan tujuan untuk meraih sesuatu yang membuat kita terus berjuang. Pesan moral keenam, yaitu kepercayaan adalah percaya nya seseorang kepada kita akan mendapatkan sesuatu

dan mendukung setiap langkah kaki kemanapun pergi. Pesan moral ketujuh, yaitu percaya diri adalah pentingnya percaya diri pada setiap pengetahuan dan potensi yang ada pada diri sendiri dan tidak pernah menyerah dan terus mencoba melakukan sesuatu. Dari 7 jenis pesan moral yang ditemukan, disimpulkan bahwa film One Piece Stampede memiliki pesan moral pada filmnya.

## 5.2 Saran

### 1. Secara Akademis

Mahasiswa khususnya yang mengambil program studi Komunikasi untuk lebih kritis dalam memaknai semiotika terutama dalam film dan tidak asal mengartikan tanpa sumber yang dapat dipercaya.

### 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi penelitian serupa dalam melakukan telaah simbol-simbol pada film menggunakan semiotika Roland Barthes.

### 3. Secara Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat membantu literatur untuk memahami isi dari sebuah film terutama pada film One Piece Stampede dan menyikapi dari semua representasi tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Secara Penulis

Diharapkan kedepannya makin banyak film berkualitas khususnya anime yang banyak terkandung pesan moral ataupun sesuatu yang berdampak positif pada kehidupan.

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian ini, penulis memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Karena menggunakan bahasa Jepang, dan sumber berasal dari situs streaming film yang sudah di *translate* dari bahasa Jepang ke Indonesia, banyak kata-kata yang tidak baku untuk menggambarkan metafora di dalam dialog tiap karakternya.
2. Penelitian ini hanya menganalisa dari segi representasi pesan moral yang ada dalam film, peneliti dapat menghasilkan cakupan yang lebih luas jika meneliti dari berbagai aspek lainnya.

### 5.4 Rekomendasi Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan inspirasi, terutama bagi literatur yang ingin menggunakan teori semiotika Roland Barthes terutama representasi pesan moral yang ada dalam film untuk penelitian selanjutnya, akan tetapi representasi pesan moral dalam film ini juga dapat diperluas tidak hanya pesan moral saja yang direpresentasikan, mungkin bisa pula makna lainnya seperti cinta, politik, ideologi, religious, dan lainnya.

Fokuskan penelitian pada karakter utama, Monkey D. Luffy, untuk memahami bagaimana perkembangannya merepresentasikan pesan moral tertentu. Anda dapat mengeksplorasi perubahan karakternya dari awal hingga akhir film dan bagaimana perjalanan karakter ini mencerminkan nilai-nilai moral yang dianut dalam cerita. Untuk memahami bagaimana pesan moral dalam film ini

memengaruhi pemahaman dan pandangan mereka terhadap nilai-nilai moral. Ini dapat membantu mengukur dampak film sebagai alat penyampaian pesan moral.





## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Ardianto, E. Komala, L Karlinah, S. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosis Rekatana Media
- Barthes, Roland. 2002. *Elemen-elemen semiologi*. Yogyakarta : Jalasutra
- Benny H. Hoed 2011. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*
- Barthes, Roland. 2012. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Prenada Media Group (Kencana)
- Sobur, Alex. 2016. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Vera. Nawiroh. 2014. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia

### Jurnal /Tesis / Skripsi :

- Gilang Adlis, M. (2021). *Sejarah Anime dan Representasinya sebagai Produk Fenomenal Budaya Populer (1988-2000): Studi Kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Irfan, Sugandi, Wibowo, S. E. (2020). *Representasi Pesan Moral Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck Extended*. *Ilmu Komunikasi*, 8(4), 94.
- Jamalulail, J., Sigit, R. R., & Atmaja, J. (2022). *Representasi Budaya Bugis Makassar Dalam Film Tarung Sarung (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. *Jurnal Media Penyiaran*, 2(2), 136–147.
- Jannah, N. K. *Representasi Pesan Moral Remaja Dalam Film Animasi “Luca”* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kartini, K., Deni, I. F., & Jamil, K. (2022). *REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM PENYALIN CAHAYA: ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE*. *Siwayang Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, 1(3), 121-130.
- Septiani, M. (2018). *Representasi Pesan Moral dalam Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dollar* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Si, M., & Romli, K. (2022). Komunikasi massa.

Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68-82.

#### **Non Buku / Internet**

<https://www.greenscene.co.id/2022/11/03/5-kontroversi-paling-heboh-di-dunia-one-piece/> Diakses pada tanggal 27 Juli 2023.

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200723172308-241-528262/5-kejanggalan-yang-jadi-kontroversi-di-one-piece> Diakses pada tanggal 27 Juli 2023

<https://www.imdb.com/title/tt9430698/> Diakses pada tanggal 14 Juni 2023.

