

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman sekarang, sudah terdapat banyak bentuk media massa yang bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan aktivitas manusia sehari-hari. Menurut Wilbur Schramm dalam Nadie (2018), media massa yaitu sebuah media komunikasi dari suatu organisasi melalui beberapa komponen untuk menyebarkan suatu pesan di dalam waktu yang berdekatan kepada banyak orang. Media massa merupakan sarana penyampaian pesan dari suatu sumber dengan menggunakan berbagai perangkat komunikasi seperti surat kabar/*e-mail*, berita, artikel, radio, film, televisi, dan lain-lain. Kehadiran media massa memiliki fungsi yang signifikan terhadap keberlangsungan hidup masyarakat, khususnya untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi antara satu dengan yang lain, dan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan.

Salah satu media massa yang sedang populer saat ini adalah film dan serial, yaitu sebuah alat media elektronik yang menampilkan gambar dan suara (Ahmad Suryadi, 2020). Dapat diartikan bahwa film dan serial yaitu suatu medium komunikasi gabungan antara media visual dan audio yang di dalamnya terdapat sebuah alur cerita, karakter/tokoh, dan pesan-pesan moral yang memiliki tujuan untuk menghibur hingga mengedukasi para penontonnya. Meskipun film dan serial memiliki konsep yang sama, tetapi serial memiliki durasi cerita yang lebih panjang dan menggunakan format episode dibandingkan film yang lebih singkat dan padat. Keuntungan serial dibandingkan film yaitu bisa dapat mengembangkan cerita dan memperdalam sifat karakter/tokoh seiring berjalannya waktu. Kebanyakan cerita yang berformat film atau serial, ditampilkan di sebuah situs atau platform *streaming* seperti Netflix, Disney+, HBO, Hulu, Amazon Prime Video, dan sebagainya. Istilah ini disebut sebagai media *streaming*, yaitu pengiriman data media yang dilakukan secara berkesinambungan dari suatu sumber ke perangkat pengguna melalui

internet tanpa harus mengunduh data (Volle, A., 2024), sehingga pengguna dapat menonton film/serial secara langsung melalui jaringan internet yang sudah tersedia.

Di dalam pembuatan naskah suatu film atau serial, para produser memiliki dua opsi yaitu membuat cerita baru yang sebelumnya belum pernah dipublikasikan sama sekali atau membuat cerita yang sudah pernah diceritakan sebelumnya dengan ada sedikit modifikasi dalam naskah, baik itu dari media yang sama atau berbeda seperti dari cerita buku, novel, dan komik. Penamaan proses di opsi kedua ini bisa disebut sebagai “adaptasi”. Pengertian adaptasi media film atau serial secara umum bisa diartikan sebagai sebuah proses pengambilan cerita dari sumber asli dari novel, komik, atau kisah nyata ke dalam bentuk media film atau serial yang berfungsi untuk memberikan suasana dan pengalaman baru ke para penonton. Beberapa contoh cerita media film atau serial yang merupakan sebuah adaptasi dari sumber orisinal yaitu film-film “*Harry Potter (2001-2011)*” yang diadaptasi dari novel buatan J.K. Rowling; *Marvel Cinematic Universe* sebagai suatu istilah untuk menamai waralaba di dalam dunia cerita itu yang terinspirasi dari variasi cerita milik Marvel Comics; serial terkenal pada masanya yaitu “*Game of Thrones (2011-2019)*” yang diangkat dari kelima buku novel George R. R. Martin; film Indonesia berjudul “*Dilan 1990 (2018)*” yang juga merupakan hasil adaptasi dari buku asli milik Pidi Baiq; dan masih banyak lagi adaptasi film atau serial lainnya.

Dalam mengadaptasi sebuah cerita dari media satu ke media yang lain, tentunya tidak semua berjalan dengan baik. Ada cerita yang sukses karena berhasil mengadaptasi dan tetap memberikan esensi yang sama seperti sumber materi aslinya, tetapi di sisi lain terdapat juga cerita yang gagal mengadaptasi karena ada berbagai alasan atau faktor yang berbeda-beda. Kasus gagal adaptasi lebih sering ditemukan khususnya dalam proyek adaptasi film atau serial *live-action* dari cerita seni populer Jepang yang dikenal dengan penyebutan *anime* dan *manga* (animasi dan komik Jepang) selama beberapa tahun terakhir. Salah satu alasan utamanya adalah karena adanya ketidakmampuan dan keterbatasan dalam bagian kreativitas dalam mengadaptasi. Elemen-elemen visual seperti sihir, bangunan fiksi, dan bentuk karakter di media gambar 2D atau 3D akan lebih mudah dimasukkan dan

dibuat jika dibandingkan dengan format media film atau serial *live-action* yang perlu biaya besar dalam menampilkan efek visual seperti CGI (*Computer Graphic Images*) atau VFX (*Visual Effects*) yang sama seperti versi animasi atau komiknya.

Pada tahun 2023, kutukan adaptasi film atau serial dari karya Jepang pada akhirnya berhasil terpatahkan setelah muncul sebuah proyek serial *live-action* yang mengadaptasi dari *manga* ternama yaitu “*One Piece (2023)*”. Serial “*One Piece (2023)*” merupakan proyek cerita *live-action* buatan Netflix dan Tomorrow Studios yang diangkat dari cerita dengan judul *manga* dan *anime* yang sama milik Eiichiro Oda. Serial yang bergenre fantasi-petualangan ini, mengisahkan cerita Bajak Laut Topi Jerami dalam mengeksplorasi lautan, daratan, dan sekitarnya yang berbahaya untuk mencari harta karun terbesar bernama One Piece, yang akan menjadikan kapten mereka yang masih anak muda bernama Monkey D. Luffy sebagai seorang Raja Bajak Laut. Akan tetapi, perjalanan mereka tidak akan mudah karena adanya pasukan angkatan laut yang akan terus berburu untuk memberantas keberadaan bajak laut, dan kelompok mereka bukan satu-satunya bajak laut yang mencari harta karun legendaris tersebut. Berbekal keterampilan, persahabatan, dan keinginan kuat yang tidak terpatahkan, Bajak Laut Topi Jerami akan terus melakukan perjalanan dan memperjuangkan impian mereka bersama maupun terdapat banyak sekali rintangan atau halangan yang mustahil. (What’s on Netflix, 2023)

Cerita seri “*One Piece*” pertama kali diperkenalkan pada tahun 1997 dan dimuat di majalah *Weekly Shōnen Jump* milik Shueisha dalam bentuk komik Jepang. Hingga saat ini, versi *manga* masih terus berlanjut yang sudah dibuat sebanyak lebih dari 100 volume seri komik. Pada tahun 1998, *manga* ini kemudian diadaptasi terlebih dahulu ke dalam bentuk format animasi atau *anime* yang diproduksi oleh Toei Animation yang mulai aktif dirilis pada tahun 1999. Tentunya *anime* ini juga masih berlanjut hingga sekarang yang jumlah episode sudah menembus angka 1.000. (Manga Insider, 2022)

Di dalam *website* resmi “*One Piece*” (ONE PIECE.com), disebutkan jika serial komik ini telah menerima banyak penghargaan dan pujian positif oleh

penonton dari skala lokal dan internasional mengenai *plot*, desain gambar, karakter, komedi, hingga *lore* yang merepresentasikan kejadian/suasana dalam kehidupan masyarakat asli di dunia nyata. Beberapa jilid versi *manga* telah memecahkan rekor penerbitan, termasuk cetakan awal tertinggi dari seluruh buku/komik di Jepang, sehingga *manga* ini resmi meraih *Guinness World Record* dalam kategori salinan terbanyak yang diterbitkan oleh penulis tunggal untuk seri buku yang sama pada tahun 2015. Diperbarui bahwa pada tahun 2022, versi *manga* telah terjual hingga lebih dari 500 juta *copy* di seluruh dunia, di mana hal ini menjadikannya sebagai seri *manga* terlaris dalam sejarah, mengalahkan komik Amerika milik DC Comics seperti *franchise* “*Superman*” dan “*Batman*”. (Guinness World Record, 2023)



Gambar 1.1 Poster Serial “*One Piece* (2023)” Versi Netflix
Sumber: Instagram @onepienetflix



Gambar 1.2 Pengumuman Penghargaan *Guinness World Record* untuk *Manga* “*One Piece*”
Sumber: Twitter/X @Eiichiro_Staff

Kesuksesan dari seri *manga* dan *anime* “*One Piece*” ini di mata banyak orang, pada akhirnya menjadi sebuah ide bagi perusahaan Netflix, Tomorrow Studios, dan Shueisha dalam mengadaptasi dan memproduksi judul ini ke dalam format *live-action* yang resmi diumumkan pada awal tahun 2020 sebanyak delapan episode dengan fokus mengambil cerita bagian pertama versi *manga* dan *anime* yang disebut “*East Blue Saga*”. Serial televisi “*One Piece (2023)*” dipimpin oleh Steve Maeda dan Matt Owens selaku *showrunner*, produser eksekutif dan penulis; ditambah dipantau langsung oleh kreator orisinal, yaitu Eiichiro Oda; bersama dengan Marty Adelstein dan Becky Clements yang juga merupakan produser eksekutif aktif; dan berbagai kru produksi lainnya. Setelah melalui rangkaian proses produksi, serial ini resmi dirilis pada 31 Agustus 2023.

Berdasarkan dari statistik data *website* resmi Netflix di tahun 2023, “*One Piece (2023)*” telah berada di peringkat teratas (nomor urutan pertama) secara global di Netflix dengan jumlah sekitar 37,8 juta penonton yang terkumpul dalam waktu kurang dari dua minggu sejak perilisannya. Serial ini telah mencapai 10 besar di 93 negara, dan memulai debutnya di urutan pertama di 46 negara. “*One Piece (2023)*” juga berhasil mendapatkan “*Certified Fresh*” dari situs Rotten Tomatoes (*website* kritikus film/serial) dengan angka skor sebanyak 85% dari sisi kritikus dan 95% dari 10.000 lebih penonton, menjadikan serial ini masuk ke dalam salah satu kategori film/serial dengan *rating* tertinggi yang pernah ada di Netflix. Ditambah terdapat lebih dari 4 miliar tayangan pencarian untuk tagar *#onepiecenetflix* di media sosial khususnya di TikTok, yang menandakan bahwa serial ini tergolong sukses dan telah berhasil mengikuti kedua jejak media sebelumnya (*manga* dan *anime*).



Gambar 1.3 Data Statistik 2023 - Top 1 Netflix
Sumber: Netflix.com

Dilansir pada *website* CBR (Comic Book Resources), Independent, dan beberapa sumber lain di internet, alasan dibalik kesuksesan serial “*One Piece (2023)*” versi Netflix ini, di antaranya yaitu sudah memiliki *fanbase* yang besar dari proyek sebelumnya sehingga memengaruhi jumlah *views*; memiliki aktor/aktris yang bisa mendalami peran karakter sesuai dengan para tokoh orisinalnya; dapat menyajikan efek visual yang mengagumkan akibat kerealistisannya; memiliki tempo cerita yang efisien dan dapat diterima bagi penonton; dan memiliki banyak pesan moral secara tersurat dan tersirat sebagai bentuk representasi dari dunia nyata yang bisa dirasakan oleh penonton.

Cerita “*One Piece (2023)*” versi Netflix sendiri memiliki variasi konsep dan tema yang menarik jika ditelusuri lebih dalam. Selain mengusung tema petualangan, serial ini juga menceritakan tentang makna persahabatan, kebebasan, keberagaman, kepemimpinan, pengorbanan, rasisme, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, ada satu hal yang menjadikan penulis tertarik memilih serial ini sebagai objek penelitian, yaitu penulis ingin mengetahui lebih dalam representasi konsep diri yang dilakukan oleh suatu tokoh utama cerita. Menurut Mukarom (2020) konsep diri adalah suatu pandangan dan perasaan mengenai diri sendiri berupa fisik, psikologis, dan sosial yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Menurut Brooks dan Emmert dari buku milik Hidayat dan Bashori (Thabroni, G., 2022), konsep diri yang memiliki definisi suatu kesan dan pendapat diri mengenai diri sendiri, dapat mengarah pada konsep diri positif dan

konsep diri negatif. Saat konsep diri bersifat positif, seseorang akan mendapatkan rasa percaya diri dan motivasi. Sedangkan jika seseorang memiliki konsep diri yang cenderung negatif, maka akan lebih mudah tersinggung dan mengalami afeksi negatif lainnya. Dapat dikatakan bahwa konsep diri yang berkualitas dalam komunikasi antar pribadi dapat menciptakan komunikasi yang baik dan semua itu tergantung persepsi individu.

Di dalam penelitian ini, penulis fokus meneliti kepada karakter utama dalam serial “*One Piece (2023)*” bernama Monkey D. Luffy atau biasa dipanggil Luffy yang diperankan oleh Iñaki Godoy karena ia adalah tokoh sentral yang berperan besar dalam pengembangan cerita dalam serial tersebut dan karakter Luffy memiliki sifat dan pemikiran yang unik jika dibandingkan dengan karakter-karakter utama dalam film/serial pada umumnya. Penulis merasakan bahwa karakter Luffy telah menerapkan konsep diri yang distingtif seiring berjalannya cerita dan penulis ingin mencari tahu representasi tersebut terlaksana pada tokoh Luffy, yang kemudian penemuan ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran baru kepada para pembaca. Karakter Luffy di serial ini juga memiliki sedikit perbedaan dengan karakter Luffy di versi *manga* atau *anime* akibat adanya perbedaan dimensi, sehingga karakter Luffy di versi *live-action* yang dimainkan oleh seorang aktor nyata akan lebih mudah dihubungkan dan dirasakan oleh pengalaman individu asli dari berbagai sisi.

Diambil dari video eksklusif *channel* milik Teen Vogue yang membahas tentang bagaimana aktor Iñaki Godoy bisa memerankan karakter Monkey D. Luffy, ia mengungkapkan bahwa selama ia mendalami karakter Luffy ketika syuting, ia merasa termotivasi dalam menjalankan kehidupannya di dunia nyata yang penuh dengan tantangan, yang merupakan dampak dari sifat dan sikap tokoh Luffy. Dari perkataannya tersebut telah membuat penulis ingin mencari tahu bagaimana konsep diri karakter Luffy yang dapat membuat sang aktornya pun bisa meniru dan menerapkannya di kehidupan nyata.

Ditambah jika penulis memeriksa lebih luas dan menghubungkan ke dunia nyata, ditemukan bahwa masih banyak orang di seluruh dunia yang masih tidak

dapat menentukan pilihan mereka sendiri, salah satunya yaitu dalam lingkungan kerja. Berdasarkan dari contoh nyata data statistik terakhir dari TeamStage (2024) mengenai motivasi seorang pekerja, dapat dirangkum ke dalam bahasa Indonesia bahwa hanya sebesar 15% karyawan di seluruh dunia yang merasa terlibat/termotivasi dengan pekerjaan mereka; karyawan yang terlibat 87% lebih kecil kemungkinannya untuk mengundurkan diri dari perusahaan mereka; 39% karyawan merasa kurang dihargai di tempat kerja mereka; sebanyak 81% karyawan berpikir untuk berhenti dari pekerjaan mereka untuk mendapatkan tawaran yang lebih baik; 66% karyawan termotivasi untuk tetap bekerja dengan adanya program insentif perusahaan; dan 87% karyawan berharap perusahaan membantu mereka menemukan keseimbangan antara pekerjaan dan kewajiban pribadi.

Top Motivation Statistics: Editor's Choice

- Only 15% of employees worldwide feel engaged.
- Engaged employees are 87% less likely to resign from their companies.
- 39% of employees feel underappreciated at work.
- 81% of employees are thinking of quitting their jobs for better offers.
- 66% of employees were motivated to stay at their job with the presence of a corporate incentive program.
- 87% of employees expect their employer to help them find a balance between work and personal obligations.

Gambar 1.4 Data Statistik Tahun 2024 - Motivasi Dalam Lingkungan Kerja
Sumber: TeamStage

Dari data ini dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak sekali pekerja-pekerja yang masih belum termotivasi dalam menjalankan pekerjaan mereka karena adanya berbagai faktor yang menghambat mereka seperti yang sudah dipaparkan. Kebanyakan dari mereka juga masih bingung bagaimana cara memperoleh motivasi tersebut di dalam diri mereka sendiri sehingga terkadang mereka membutuhkan keberadaan orang lain dan perkataan yang dapat menenangkan serta membangkitkan semangat mereka. Maka dari permasalahan ini, penulis beranggapan dengan meneliti konsep diri pada tokoh Luffy dalam serial “*One Piece (2023)*” merupakan salah satu langkah yang tepat dalam

mencari suatu solusi untuk bisa membuat masyarakat dapat mengetahui, memahami, dan menentukan pilihan mereka sendiri di zaman sekarang ini melalui representasi media massa yang nantinya bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti yang diketahui bahwa mencari tahu representasi konsep diri dalam serial ini menjadi salah satu konsep penting dalam aspek komunikasi yang menggambarkan kembali sesuatu yang terkandung pada cerita dalam berbagai bentuk berupa tanda untuk mengodekan pesan, konvensi, dan ideologi. Representasi dalam serial bisa dikatakan tidak hanya sebagai hiburan dan edukasi semata saja, namun dapat menjadi gambaran nyata atas permasalahan di dalam kehidupan bermasyarakat. Selama mencari tahu bentuk representasi konsep diri dalam sebuah serial, penulis menggunakan metode penelitian semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari tanda dan makna. Di dalam konteks komunikasi, semiotika memandang komunikasi sebagai proses yang berbasis pada sistem tanda, termasuk bahasa, dan kode-kode non-verbal. Jenis semiotika yang digunakan penulis adalah milik Roland Barthes untuk mengupas dan mengemukakan dua tingkat pertandaan yaitu makna denotatif dan konotatif dari objek penelitian penulis. Denotasi adalah hubungan eksplisit antara tanda dengan realitas/referensi dalam pertandaan, sedangkan konotasi merupakan hubungan implisit antara emosi, nilai kebudayaan, dan ideologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dibahas, penulis ingin meneliti mengenai representasi konsep diri pada tokoh utama Monkey D. Luffy di dalam serial “*One Piece (2023)*” versi Netflix dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana representasi konsep diri pada tokoh Monkey D. Luffy dalam serial “*One Piece (2023)*” versi Netflix berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui representasi konsep diri pada tokoh Monkey D. Luffy dalam serial “*One Piece (2023)*” versi Netflix berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam penelitian ini, diharapkan mampu memberikan persembahan tidak hanya kepada mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara, tetapi juga dapat membantu para pembaca dan mahasiswa/i yang berasal dari kampus lain dalam mempelajari tentang tanda-tanda konsep diri pada suatu tokoh di media massa film/serial. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan penelitian ilmu komunikasi dalam bidang kajian media, khususnya dalam kajian semiotika komunikasi mengenai simbol-simbol atau makna representasi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan acuan yang ingin menggunakan bahan penelitian yang sama mengenai konsep diri suatu karakter yang ditampilkan dalam film/serial. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan edukasi bagi para pembaca.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Kegunaan sosial dalam penelitian ini, diharapkan dapat membantu para pembaca atau masyarakat dalam menerapkan konsep diri dalam masing-masing individu dan mampu meningkatkan kesadaran melalui refleksi, serta bisa mengambil sebuah keputusan yang baik demi keberlangsungan hidup sosial.