

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun akan terus berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini tentu dapat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi antara satu individu dengan individu lainnya hingga mengakses berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Media massa menjadi salah satu media komunikasi yang paling sering digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam mengakses hingga melakukan penyebaran informasi. Menurut Bungin dalam Habibie (2018), media massa merupakan media komunikasi yang melakukan penyebaran informasi secara masal, sehingga dapat diakses oleh orang banyak. Selain itu, media massa juga berarti sarana dalam proses menyebarkan berita, argumen, hiburan, dan lainnya.

Media massa terdiri dari beberapa macam bentuk seperti koran, majalah, televisi, radio, dan film. Film menjadi salah satu media massa yang dimanfaatkan sebagai penyebaran informasi terkait isu-isu sosial termasuk dalam media yang dapat mempersuasi dan memotivasi khalayak terhadap suatu hal. Adapun pengertian dari film yaitu alat komunikasi audio visual yang bukan hanya memberikan hiburan namun juga memberikan berbagai informasi hingga dapat mempengaruhi emosi bagi penontonnya. Saat ini, telah banyak film yang membahas dan merepresentasikan terkait berbagai macam isu termasuk yang memiliki kaitan dengan kepemimpinan. Sebagai salah satu sumber informasi dalam bentuk media audio visual, film disajikan dengan menggabungkan berbagai unsur sinematik dan naratif agar dapat menyampaikan cerita dan nilai moral melalui gambar dan suara.

Salah satu industri film dengan produksi terbanyak adalah industri film animasi. Animasi berasal dari kata *animo* yang merupakan bahasa Yunani Kuno dengan makna hasrat, keinginan, atau minat. Apabila ditelusuri lebih dalam lagi,

makna dari animasi adalah roh, jiwa, atau suatu hal yang hidup. Pada dasarnya, animasi merupakan ilmu yang terdapat perpaduan antara seni dan teknologi (Soenyoto, 2017). Dalam pembuatan animasi tidak hanya sekadar menggerakkan objeknya, namun bagaimana cara membuat objek yang diciptakan menjadi terlihat hidup, dengan memiliki kesan mendalam sehingga mampu berekspresi dan bertingkah laku layaknya pemain film di dunia nyata (Soenyoto, 2017). Selain itu, sebagai salah satu bentuk komunikasi, animasi dibuat dengan mewakili perasaan dari berbagai pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Hal ini yang menunjukkan bahwa film animasi dapat memberikan daya tarik sehingga mampu menjangkau penonton dari berbagai negara yang memiliki variasi usia yang berbeda. Hingga saat ini jenis-jenis animasi yang telah diproduksi meliputi animasi *motion graphic*, animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, hingga *stop graphic*.

Salah satu animasi yang terkenal di seluruh dunia terutama di Indonesia adalah animasi yang berasal dari Jepang, yang juga dikenal sebagai *anime*. *Anime* merupakan salah satu budaya populer Jepang yang memiliki alur cerita yang menarik dan gaya visual yang unik, sehingga sangat digemari oleh masyarakat dari seluruh manca negara. Menyadari akan banyaknya peminat *anime* dari beberapa negara, saat ini *anime* dapat lebih mudah diakses dan ditonton oleh seluruh masyarakat penggemar melalui berbagai *platform streaming* resmi dan legal yang telah disediakan, salah satunya adalah Muse. Muse telah mendapatkan lisensi resmi, sehingga dapat menayangkan berbagai macam *anime* pada kanal YouTube. Hal ini yang membuat seluruh penggemar *anime* dapat menonton berbagai judul *anime* secara mudah, gratis, dan legal. Selain itu, secara tidak langsung Muse memiliki peran penting dalam menyebarkan budaya Jepang kepada dunia, salah satunya di Indonesia.

Beberapa judul *anime* yang terkenal dan pernah tayang di saluran televisi Indonesia, salah satunya adalah *anime One Piece*. *One Piece* memiliki berbagai keunikan tersendiri dalam *anime*-nya jika dibandingkan dengan beberapa *anime* lain yang memiliki genre yang sama. Selain dari visual yang unik dan menarik,

*anime One Piece* memiliki alur cerita kompleks yang mana, terdapat berbagai macam isu yang terdapat dalam *anime* tersebut, antara lain seperti genosida, penjajahan, rasisme, penindasan, dan politik.



Gambar 1. 1 Poster Anime *One Piece*  
Sumber: *Crunchyroll The Anime Awards* (2024)

Animasi *One Piece* merupakan serial yang diadaptasi dari *manga* (komik) *One Piece* dan merupakan salah satu karya populer yang berasal dari Jepang oleh komikus Eiichiro Oda sejak tahun 1998. Dilansir dari *Guinness World Records*, komik *One Piece*, berhasil meraih sertifikat dengan memecahkan rekor untuk jumlah cetakan terbanyak hingga mencapai 500 juta eksemplar di seluruh dunia. Selain itu, dilansir dari *Crunchyroll* serial *One Piece* juga mendapatkan penghargaan yaitu, sebagai pemenang dalam kategori *best continuing series* pada tahun 2023 dan 2024, serta pemenang dalam kategori *best main character* pada tahun 2024. Serial animasi yang telah memiliki lebih dari 1.100 episode dengan durasi masing-masing episodnya 23 hingga 24 menit ini menceritakan tentang seorang remaja bernama Monkey D. Luffy yang kerap dipanggil Luffy melakukan

perjalanan petualangan mengarungi lautan bersama kru bajak laut Topi Jerami dan memiliki impian menjadi seorang raja bajak laut.

Kisah ini dimulai saat Luffy yang memiliki ambisi untuk menjadi raja bajak laut dan mencari harta karun yang disebut dengan “*One Piece*”. Sejak kecil, Luffy dibesarkan oleh kakeknya Garp, yang merupakan seorang marinir (wakil laksamana) sebelum dititipkan kepada Makino, seorang wanita yang tinggal di desa Foosha. Garp sangat mengharapkan cucunya Luffy dapat mengikuti jejak kakeknya menjadi seorang marinir. Namun, hal yang diharapkan oleh Garp tidak sesuai yang diharapkan, karena Luffy telah bertekad ingin menjadi seorang bajak laut sama seperti Shanks yang juga merupakan seorang bajak laut. Hal ini lah yang kemudian membuat Luffy mulai bergerak untuk mencari dan mengumpulkan kru untuk bersama-sama mencapai impian. Walaupun impian utama dari masing-masing kru Bajak Laut Topi Jerami berbeda, Luffy ingin mereka berhasil dalam mencapai impian tersebut. Dalam serial animasi ini, kru Bajak Laut Topi Jerami telah terdiri dari 10 (sepuluh) anggota, yaitu Luffy, Roronoa Zoro, Nami, Sanji, Usop, Chopper, Nico Robin, Franky, Brook, dan Jinbe.

Serial ini berhasil memikat banyak penggemar anime dari berbagai kalangan usia karena memiliki alur cerita yang menarik serta penggambaran karakter dari setiap tokoh yang beragam. Luffy merupakan kapten dari Bajak Laut Topi Jerami yang memimpin para anggota dalam mengarungi samudera dengan misi mencari harta karun dan menjadi raja bajak laut dunia. Setiap perjalanannya dalam menjelajahi lautan tentunya tidak berjalan mulus begitu saja. Luffy beserta dengan kru kapal lainnya tidak luput dengan konflik yang terjadi terutama dengan sikap Luffy yang cenderung spontan, semaunya, dan berani. Hal ini menjadikan setiap pertarungan yang terjadi semakin menarik dengan karakter *One Piece* yang memiliki berbagai macam sifat yang unik dan beragam pada animasi *One Piece* itu sendiri.

Melalui animasi *One Piece*, terkait dengan bentuk kepemimpinan yang digambarkan melalui cerita-cerita fiksi sering kali mencerminkan dinamika

kepemimpinan yang dapat diidentifikasi dengan dunia nyata. Karakter utama Luffy dalam animasi *One Piece* dapat menggambarkan berbagai tipe pemimpin. Melalui animasi ini, penonton dapat melihat bagaimana sosok Luffy bertindak dalam mengambil keputusan dan berinteraksi dengan anggota bajak laut sebagai seorang pemimpin, serta memengaruhi anggotanya dalam mencapai tujuan. Bagi seorang pemimpin, tentu perlu memiliki karakteristik dan nilai-nilai yang di mana dapat membawa serta mendorong tim dan seluruh anggotanya kepada tujuan yang ingin dicapai. Pemimpin merupakan individu yang mampu memengaruhi serta mengarahkan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Secara umum, pemimpin memiliki peran sebagai seseorang yang dapat memandu, membimbing, dan memberikan motivasi kepada tim maupun kelompok yang dipimpin. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemimpin adalah individu yang bertanggung jawab dalam memimpin orang lain. Selain itu, pemimpin juga diharapkan menjadi teladan yang baik serta mampu memberikan inspirasi kepada bawahannya.

Kepemimpinan merupakan sebuah proses yang di mana seorang individu memengaruhi sekelompok individu dalam mencapai tujuan bersama (Northouse P. G., 2018). Untuk mewujudkan tujuan dan fungsi kepemimpinan secara internal, akan terjadi berbagai aktivitas kepemimpinan. Ketika aktivitas-aktivitas tersebut diidentifikasi, pola kepemimpinan yang berbeda akan tampak lebih jelas (Mattayang, 2019). Northouse dalam Mattayang (2019), seorang pemimpin harus berusaha menjadi bagian dari situasi kelompok atau organisasi yang dipimpinnya.

Dalam hal membangun relasi antara pemimpin dengan para anggotanya, komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam menjalin relasi di kehidupan sehari-hari. Sebagai praktiknya komunikasi digunakan untuk menyampaikan dan menerima pesan (Panuju, 2018). Komunikasi merupakan proses dalam bentuk lambang yang memiliki makna yang memandu jalan pikiran dan perasaan menyerupai ide maupun informasi yang dilakukan oleh setiap individu dengan individu lainnya, baik secara tatap muka maupun melalui suatu media. Wahlstrom

dalam Teddy (2020), komunikasi merupakan proses di mana terjadi pemberian informasi, gagasan, dan perasaan yang tidak saja dilakukan secara lisan dan tertulis, melainkan bahasa tubuh atau hal lain di sekitar yang memperjelas sebuah makna.

Komunikasi bukanlah hal yang berkaitan dengan pertukaran informasi saja. Namun, komunikasi juga melibatkan beberapa aspek yaitu, persuasi, ekspresi diri, pemahaman emosi, serta membangun hubungan. Maka dari itu, gaya komunikasi yang dibangun dengan baik dapat membantu setiap individu dalam membangun hubungan yang baik dan kuat demi meningkatkan kerja sama yang dapat menciptakan pemahaman yang baik. Tetapi jika dilihat dari aspek komunikasi yang tidak efektif akan mengakibatkan terjadinya kesalahpahaman atau miskomunikasi yang dapat menciptakan konflik sehingga hal ini menjadi kerugian baik bagi individu maupun organisasi.

Dalam tema kepemimpinan apabila dibandingkan dengan animasi Jepang lainnya, pemilihan *anime One Piece* pada penelitian ini dikarenakan, *One Piece* menunjukkan bentuk kepemimpinan yang unik. Dilihat dari sisi kepribadian yang dimiliki, Luffy memiliki sifat yang ceroboh, bertindak seenaknya, namun teman-temannya tetap memilih untuk ikut dengan Luffy dan dipercaya untuk memimpin Bajak Laut Topi Jerami. Hal ini yang menjadi tanda tanya dalam penelitian ini untuk melihat lebih dalam terkait kepemimpinan seperti apa yang dimiliki oleh Luffy.

Pada episode 31-44 Luffy menggambarkan perannya sebagai pemimpin dalam misinya ketika akan menyelamatkan temannya Nami. Episode tersebut memperlihatkan bagaimana Luffy akan mengarahkan seluruh temannya dalam bersama-sama berjuang dalam melewati berbagai tantangan untuk mencapai tujuan mereka. Tidak hanya itu, pada episode 31-44 juga akan dilihat bagaimana tanda kepemimpinan Luffy ditunjukkan dalam tiap adegan ketika mempertahankan solidaritas dan membangun, serta menjaga kepercayaan yang telah dibentuk di antara Bajak Laut Topi Jerami.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian semiotika, secara khusus metode semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotika adalah metode analisis yang memiliki tujuan untuk mengungkap makna di balik sebuah tanda (Kartini, Ismail, & Jamil, 2022). Menurut Susanne Langer dalam (Kartini, Ismail, & Jamil, 2022), semiotika berarti menilai suatu simbol atau tanda merupakan hal yang penting, kehidupan hewan dimediasi oleh perasaan, sementara perasaan manusia dimediasi oleh berbagai konsep, simbol, dan bahasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), semiotika adalah ilmu (teori) mengenai lambang dan tanda (dalam bahasa, lalu lintas, kode morse, dan lainnya; semiologi; ilmu tentang semiotik).

Tanda merujuk pada sesuatu yang lain, sesuatu yang memiliki makna tersembunyi di balik tanda itu sendiri. Misalnya, awan hitam, menunjukkan tanda akan turun hujan. Semiotika berasal dari kata Yunani yaitu *semion*, yang bermakna tanda. Tanda memiliki fungsi sebagai perwakilan dari sesuatu yang terkait dengan objek tertentu. Objek-objek ini membawa informasi dan mengkomunikasikannya melalui tanda. Menurut Komaruddin Hidayat dalam (Kartini, Ismail, & Jamil, 2022), kajian semiologi merupakan suatu bidang yang mempelajari mengenai fungsi teks. Charles Sanders Peirce menguraikan ilmu semiotika dengan latar belakang filsafat (Kartini, Ismail, & Jamil, 2022).

Selain itu, Peirce mengemukakan bahwa tanda didefinisikan sebagai sebuah dasar sosial yang telah dibentuk secara konvensional untuk mewakili sesuatu yang lain. Bagi Peirce, tanda dan maknanya bukanlah hasil dari konstruksi, melainkan bagian dari proses kognitif. Metode semiotika Peirce didasarkan pada konsep bahwa tanda terdiri dari tiga elemen yang saling berhubungan, yaitu tanda itu sendiri, objek, dan interpretan atau penafsiran. Dalam film, tanda-tanda ikonik memiliki peranan penting sebagai sarana untuk memberikan isyarat. Namun, setiap isyarat yang diterima oleh penonton tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan makna yang berbeda tergantung pada penafsiran masing-masing individu. Sehingga, semiotika Peirce menjadi pilihan yang tepat dalam penelitian

ini karena, pendekatan semiotika Peirce sangat membantu dalam menganalisis representasi kepemimpinan pada *anime One Piece*. Tidak hanya itu, melalui model triadik dari semiotika Peirce, akan membantu dalam memahami terkait berbagai tanda dalam menyampaikan makna kepemimpinan pada *anime One Piece*.

Maka dari itu, penelitian ini menggunakan serial animasi ini sebagai media untuk melihat bagaimana seorang pemimpin yang memiliki karakteristik berani, spontan, dan bertindak sesuka hati menuntun dan memimpin para anggotanya direpresentasikan ke dalam karya yang berjudul “*One Piece*”. Selain itu, pada penelitian ini akan melihat bagaimana kepemimpinan yang terbentuk melalui tanda-tanda yang terdapat dalam serial animasi mampu memberikan motivasi dan inspirasi bagi banyak orang. Serial animasi yang akan diteliti yaitu episode 31 hingga episode 44 dengan durasi 24 menit ini, menunjukkan kepribadian yang unik serta kemampuan yang beragam dari tokoh utama yang ada di dalamnya. Selain itu, melalui animasi *One Piece* akan diteliti dengan teori semiotika Peirce untuk melihat adegan-adegan bagaimana kepemimpinan dari Luffy dalam memimpin anggota bajak laut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kepemimpinan yang digambarkan melalui serial animasi *One Piece* pada episode 31 - 44. Selain itu, fokus dari penelitian ini terdapat pada analisis representasi kepemimpinan dari Luffy sebagai kapten bajak laut. Animasi ini menjadi salah satu contoh media massa yang menyampaikan pesan mengenai kepemimpinan kepada khalayak dengan menampilkan sosok kapten yang memiliki sifat yang berani, spontan, dan bertindak sesuka hati. Maka dari itu, pada penelitian ini akan mengkaji representasi kepemimpinan Luffy dalam animasi *One Piece* Episode 31-44 dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.



### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka pertanyaan peneliti adalah bagaimana representasi kepemimpinan dari Luffy dalam animasi *One Piece* dianalisis melalui teori semiotika Charles Sanders Peirce?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memahami lebih dalam mengenai kepemimpinan Luffy yang direpresentasikan melalui serial animasi *One Piece*, dengan menganalisis adegan-adegan yang menunjukkan bentuk kepemimpinan dan interaksinya sebagai pemimpin bajak laut di dalam serial animasi tersebut.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

#### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Pada hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, namun juga dapat membantu untuk dijadikan referensi, serta inspirasi bagi para mahasiswa lain untuk mempelajari mengenai gaya kepemimpinan dalam memimpin suatu organisasi atau kelompok yang terdapat pada media massa. Selain itu, skripsi ini diharapkan agar mampu menjadi acuan di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan agar mampu menjadi sarana, bagi para pembaca serta peneliti lainnya mengenai kepemimpinan yang direpresentasikan melalui serial animasi *One Piece* untuk dapat mengembangkan dan memahami kepemimpinan yang baik dalam memimpin suatu organisasi maupun kelompok.

#### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan kepada setiap orang dalam memahami konsep kepemimpinan yang baik serta peran

pemimpin organisasi dalam hal memimpin suatu organisasi, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran pemimpin dalam memimpin tim atau organisasi.

#### **1.5.4 Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya berfokus pada unsur kepemimpinan dalam dua episode yaitu episode 31 - 44 yang disajikan melalui animasi *One Piece*. Selain itu, penelitian ini hanya mengandalkan data dari dokumen yang ditelaah secara pribadi oleh peneliti, sehingga hasil dari penelitian tidak dapat diterapkan secara langsung pada konteks representasi kepemimpinan yang berbeda.

