

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kumpulan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai acuan, referensi, dan bahan perbandingan bagi pengerjaan penelitian baik dari segi isu, teori, maupun metodologi. Terdapat 6 (enam) penelitian terdahulu yang memiliki topik serupa dengan penelitian ini yang dapat berguna sebagai panduan dalam pengembangan penelitian ini. Penelitian sebelumnya merupakan kumpulan riset yang telah dilakukan sebagai referensi serta bahan pembanding dalam pelaksanaan penelitian, baik dari segi isu, teori, maupun metodologi.

2.1.1 Nofia Alfida Setia Putri. 2020. Representasi Kepemimpinan dalam Film Rudy Habibie. Universitas Islam Sunan Kalijaga. Yogyakarta.

Pada penelitian terdahulu pertama dengan judul “Representasi Kepemimpinan dalam Film Rudy Habibie” yang ditulis oleh Nofia Alfida Setia Putri (2020), menggunakan teori analisis semiotika oleh Roland Barthes, dengan konsep representasi, film, dan kepemimpinan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Tujuan dari penelitian adalah untuk menjadikan film Rudy Habibie sebagai bahan rujukan, acuan, maupun referensi bagi para generasi penerus agar memiliki semangat yang tinggi serta kepemimpinan seperti Rudy Habibie. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat lima kategori sebagai bentuk representasi kepemimpinan yang terdapat pada film Rudy Habibie yaitu, kepemimpinan instruktif, kepemimpinan konsultatif, kepemimpinan partisipasi, kepemimpinan delegasi, dan kepemimpinan pengendalian. Dari lima kategori tersebut, terlihat bahwa Rudy Habibie merupakan seorang

pemimpin yang cerdas dan bertanggung jawab. Hal ini dibuktikan saat Rudy memberikan arahan, menyusun rencana, serta bertanggung jawab atas segala resiko agar semua dapat berjalan dengan lancar. Sutradara film, Hanung Bramantyo ingin menyampaikan bahwa bentuk kepemimpinan Rudy Habibie dapat dijadikan contoh teladan untuk semua orang, khususnya para anak muda yang akan menjadi penerus bangsa.

2.1.2 Lisa Orellia dan Nanang Ganda Prawira. 2021. Representasi Komunikasi Interpersonal terhadap *Psychological well-being* Seseorang dalam Film Animasi "Soul". Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Pada penelitian terdahulu kedua dengan judul “Representasi Komunikasi Interpersonal terhadap *Psychological well-being* Seseorang dalam Film Animasi “Soul”” yang ditulis oleh Lisa Orellia dan Nanang Ganda Prawira (2021), menggunakan teori semiotika oleh Roland Barthes, serta menggunakan konsep representasi dan komunikasi interpersonal. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Tidak hanya itu, peneliti terdahulu juga menggunakan analisis dari Roland Barthes. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang merepresentasikan konsep komunikasi interpersonal sehingga dapat mempengaruhi *psychological well-being* seseorang dalam film animasi soul. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa praktik komunikasi interpersonal dalam film *Soul* diwakili oleh adegan komunikasi yang dilakukan oleh dua sampai tiga orang. Selain itu, adegan ini juga melibatkan Joe sebagai pria paruh baya, sebuah jiwa baru bernama 22, dan teman Joe bernama Dez, seorang pemotong rambut yang menjelaskan bahwa dia merasa bahagia dengan pekerjaannya meskipun impiannya sebagai seorang dokter hewan tidak tercapai.

2.1.3 Nada Amalia Zain, Dini Valdiani, Tiara Pupanidra. 2021. Representasi Sisi Kemiskinan dalam Film *Parasite* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). Universitas Pakuan. Bogor

Pada penelitian terdahulu ketiga dengan judul “Representasi Sisi Kemiskinan dalam Film *Parasite* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)” yang ditulis oleh Nada Amalia Zain, Dini Valdiani, dan Tiara Puspanidra (2021), menggunakan teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menggunakan konsep representasi dan kemiskinan. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif yang dibandingkan dan diperkuat dengan data-data primer maupun sekunder. Tidak hanya itu, dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan representasi sisi kemiskinan yang terdapat dalam film *Parasite*. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa ditemukannya fenomena kemiskinan yang direpresentasikan dalam beberapa adegan yang peneliti pilih berupa tanda yang diselipkan dalam kalimat dialog percakapan, bahasa tubuh atau *gesture*, busana yang digunakan serta latar belakang tempat tinggal kedua keluarga dalam film *Parasite*. Film *Parasite* ingin menunjukkan masalah sosial atau berbagai persoalan yang muncul di Korea maupun di beberapa negara lain, dengan mengibaratkan *parasite* itu sebagai keluarga kelas bawah yang menjadi benalu bagi keluarga lain.

2.1.4 Mohamad Rizkyarrachman. 2020. Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film *One Piece Series Arc Wano*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.

Pada penelitian terdahulu keempat dengan judul “Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film *One Piece Series Arc Wano*” yang ditulis oleh Mohamad Rizkyarrach (2020), menggunakan teori

semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menggunakan konsep representasi, semiotika, kepemimpinan, dan film. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana analisis semiotika representasi dari kepemimpinan Jepang dalam film *One Piece Series Arc Wano* dan ingin mengetahui bagaimana representasi kepemimpinan dilihat dari hasil analisis representamen, objek, dan *interpretant* teori Charles Sanders Peirce. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat beberapa adegan yang dianggap mewakili kepemimpinan Jepang yang terlihat dari dialog, visual, karakter, perilaku, dan budaya, yang mencakup sistem kepemimpinan di Wano yang mengikuti model *Shogun*, dengan menampilkan aspek positif dan negatif dari kepemimpinan tersebut. Selain itu, dalam film *One Piece Arc Wano*, tanda-tanda yang dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce menggambarkan kepemimpinan Jepang, termasuk sistem kekaisaran dan keshogunan. Selain itu, tanda-tanda tersebut juga mencerminkan budaya Jepang seperti pakaian, senjata, dan lainnya. Objek dari tanda-tanda merujuk pada tindakan dan kebijakan tokoh dalam film, seperti kebijakan *Shogun*, pemberontakan samurai, serta diskriminasi terhadap rakyat miskin oleh elit penguasa.

2.1.5 Halim Seno Aji. 2024. Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Rimuru Tempest dalam Anime “Tensei Shittara Slime Datta Ken” (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Peirce). Universitas Sultan Agung. Semarang.

Pada penelitian terdahulu kelima dengan judul “Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Rimuru Tempest dalam Anime “Tensei Shittara Datta Ken” (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Peirce)” yang ditulis oleh Halim Seno Aji (2024), menggunakan teori semiotika oleh

Charles Sanders Peirce, serta menggunakan konsep representasi, gaya kepemimpinan, dan *anime*. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui representasi gaya kepemimpinan pada karakter protagonis bernama Rimuru Tempest dalam serial *anime* “*Tensei Shittara Slime Datta Ken*”. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa karakter Rimuru Tempest dalam *anime* “*Tensei Shittara Slime Datta Ken*” memiliki gaya kepemimpinan yang dinamis dan berubah sesuai dengan perkembangan situasi dan kebutuhan kelompok. Pendekatan yang digunakan oleh Rimuru mencerminkan beberapa konsep yang diidentifikasi dalam teori kepemimpinan Kurt Lewin, yakni kepemimpinan otokratis, demokratis, dan *laissez-faire*. Di sisi lain terdapat perubahan relasi antara atasan dan bawahan yang berkembang seiring berjalannya cerita seperti, gaya kepemimpinan yang berubah, relasi kepemimpinan yang berkembang, dan kombinasi pendekatan kepemimpinan.

2.1.6 Erinna Zandra. 2021. Representasi Feminisme dalam Film Joy (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). Universitas Islam Indonesia.

Pada penelitian terdahulu keenam dengan judul “Representasi Feminisme dalam Film Joy (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)” yang ditulis oleh Erinna Zandra (2021), menggunakan teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce, serta menggunakan konsep representasi dan feminisme. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif paradigma kritis. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana feminisme direpresentasikan dalam film Joy. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat tiga kesimpulan mengenai representasi feminisme yang disampaikan dalam film Joy seperti, feminisme ditunjukkan melalui

kemandirian Joy dalam menjalankan bisnis dengan usaha sendiri tanpa adanya dukungan dari orang lain. Kemudian, Joy merepresentasikan perempuan pekerja keras yang dibuktikan dengan tidak patah semangat saat dihadapkan dengan berbagai kegagalan dalam menjalankan usahanya. Selain itu, adanya sikap diskriminasi perempuan yang dirasakan oleh Joy, ketika diusir oleh FABRI-PAC dengan menyuruh Joy untuk pulang dan mengurus keluarganya. Hal ini menggambarkan bahwa masyarakat masih ada yang menganggap bahwa tugas perempuan hanya meliputi pekerjaan rumah dengan mengurus rumah dan keluarganya.



Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Masalah dan Tujuan	Teori dan Konsep	Metodologi	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian
1	(Nofia Alfida Setia Putri, 2021)	Representasi Kepemimpinan dalam Film Rudy Habibie	<p>Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana representasi kepemimpinan dalam film Rudy Habibie? 2. Bagaimana karakter tokoh Rudy Habibie menggambarkan tentang kepemimpinan? <p>Tujuan:</p> <p>Untuk menjadikan film Rudy Habibie sebagai bahan rujukan, acuan, ataupun referensi untuk para generasi penerus agar mempunyai semangat yang tinggi dan jiwa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representasi • Film • Kepemimpinan 	<p>Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui teknik dokumentasi. Selain itu, analisis data pada penelitian terdahulu menggunakan metode semiotika Roland Barthes.</p>	<p>Terdapat lima kategori sebagai bentuk dari representasi kepemimpinan yang terdapat pada film Rudy Habibie yaitu, kepemimpinan instruktif, kepemimpinan konsultatif, kepemimpinan partisipasi, kepemimpinan delegasi, dan kepemimpinan pengendalian.</p> <p>Dari lima kategori tersebut, terlihat bahwa Rudy Habibie merupakan seorang pemimpin yang cerdas dan bertanggung jawab. Hal ini dibuktikan saat Rudy memberikan arahan, menyusun rencana, serta bertanggung jawab atas segala resiko agar semua dapat berjalan dengan lancar. Sutradara film, Hanung Bramantyo ingin menyampaikan bahwa bentuk kepemimpinan Rudy Habibie dapat dijadikan contoh teladan untuk semua orang, khususnya para anak muda yang akan menjadi penerus bangsa.</p>	<p>Penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.</p> <p>Sedangkan, penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles S. Peirce.</p>

			kepemimpinan seperti Rudy Habibie				
2	(Lisa Orellia dan Nanang Ganda Prawira, 2021)	Representasi Komunikasi Interpersonal terhadap <i>Psychological well-being</i> Seseorang dalam Film Animasi "Soul"	<p>Masalah: Bagaimana makna dari keberadaan dan kebahagiaan seseorang dapat dipengaruhi oleh keberadaan manusia yang lainnya melalui komunikasi.</p> <p>Tujuan: Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang merepresentasikan konsep komunikasi interpersonal sehingga dapat mempengaruhi <i>psychological well-being</i> seseorang dalam film animasi <i>Soul</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi Interpersonal • Representasi • Semiotika Rolan Barthes 	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian, serta menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik komunikasi interpersonal dalam film <i>Soul</i> diwakili oleh adegan komunikasi yang dilakukan oleh dua sampai tiga orang. Adegan ini melibatkan antara Joe sebagai pria paruh baya, sebuah jiwa baru bernama 22, dan teman Joe bernama Dez, seorang pemotong rambut yang menjelaskan bahwa ia merasa bahagia dengan pekerjaannya meskipun impiannya sebagai seorang dokter hewan tidak tercapai.	<p>Penelitian terdahulu berfokus pada analisis representasikan konsep komunikasi, berdasarkan teknik analisis semiotika Roland Barthes.</p> <p>Sedangkan, penelitian ini berfokus pada representasi kepemimpinan Luffy sebagai pemimpin bajak laut yang kuat, optimis, berani, dan memiliki gaya kepemimpinannya sebagai kapten bajak laut berdasarkan analisis semiotika Peirce.</p>

3	(Nada Amalia Zain, Dini Valdiani, dan Tiara Puspanidra, 2021)	Representasi Sisi Kemiskinan dalam Film <i>Parasite</i> (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	<p>Masalah: Bagaimana representasi sisi kemiskinan dalam film <i>Parasite</i>?</p> <p>Tujuan: Untuk menemukan representasi sisi kemiskinan dalam film <i>Parasite</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semiotika Charles Sanders Peirce • Representasi • Kemiskinan 	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif yang akan dibandingkan dan diperkuat dengan data-data primer maupun sekunder. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumen.</p>	<p>Ditemukan fenomena kemiskinan yang direpresentasikan dalam beberapa adegan yang peneliti pilih berupa tanda yang diselipkan dalam kalimat dialog percakapan, bahasa tubuh (<i>gesture</i>), busana yang digunakan serta latar belakang tempat tinggal kedua keluarga dalam film <i>Parasite</i>. Film <i>Parasite</i> ingin menunjukkan masalah sosial atau persoalan-persoalan yang muncul di Korea maupun di beberapa negara lain, dengan mengibaratkan <i>parasite</i> itu sebagai keluarga dari kelas bawah yang menjadi benalu bagi keluarga lain.</p>	<p>Penelitian terdahulu berfokus pada representasi kemiskinan pada film <i>Parasite</i>.</p> <p>Sedangkan, penelitian ini berfokus pada representasi kepemimpinan Luffy sebagai pemimpin bajak laut yang kuat, optimis, dan berani.</p>
4	(Mohamad Rizkyarrachman, 2020)	Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film <i>One Piece Series Arc Wano</i>	<p>Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana representasi kepemimpinan Jepang dalam sudut pandang kepemimpinan Islam? 2. Bagaimana representasi kepemimpinan Jepang dalam film <i>One Piece</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Semiotika • Representasi • Kepemimpinan • Film 	<p>Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terdapat beberapa adegan dianggap mewakili kepemimpinan Jepang yang terlihat melalui dialog, visual, karakter, perilaku, dan budaya, yang di mana mencakup sistem kepemimpinan di negeri Wano yang mengikuti model <i>Shogun</i>, dengan menampilkan aspek positif dan negatif dari kepemimpinan tersebut. 2) Dalam film <i>One Piece Arc Wano</i>, tanda-tanda yang dianalisis menggunakan Semiotika Charles Sanders Peirce menggambarkan kepemimpinan Jepang, termasuk sistem kekaisaran dan 	<p>Penelitian terdahulu memiliki objek penelitian yang berbeda, yakni berfokus pada <i>Series Arc Wano</i> sebagai objek penelitian.</p>

			<p><i>Series Arc Wano</i> dilihat dari hasil representamen</p> <p>3. Bagaimana representasi kepemimpinan Jepang dalam film <i>One Piece Arc Wano</i> dilihat dari hasil analisis <i>object</i>?</p> <p>4. Bagaimana representasi kepemimpinan Jepang dalam film <i>One Piece Series Arc Wano</i> dilihat dari hasil analisis <i>interpretant</i>?</p> <p>Tujuan: Untuk mengetahui bagaimana analisis semiotika representasi dari kepemimpinan Jepang dalam film <i>One Piece Series Arc</i></p>			<p>keshogunan. Selain itu, tanda-tanda tersebut juga mencerminkan budaya Jepang, seperti pakaian, senjata, dan lainnya. Objek dari tanda-tanda merujuk pada tindakan dan kebijakan tokoh dalam film, seperti kebijakan <i>Shogun</i>, pemberontakan samurai, serta diskriminasi terhadap rakyat miskin oleh elit penguasa.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

			Wano dan mengetahui bagaimana representasi kepemimpinan dilihat dari hasil analisis representamen, objek, dan <i>interpretant</i> teori Charles Sanders Peirce.				
5	(Halim Seno Aji, 2019)	Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Rimuru Tempest dalam <i>Anime "Tensei Shittara Slime Datta Ken"</i> (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Peirce)	<p>Masalah: Bagaimana gaya kepemimpinan direpresentasikan pada seorang karakter protagonis bernama Rimuru Tempest dalam serial <i>anime "Tensei Shittara Slime Datta Ken"</i>.</p> <p>Tujuan: Mengetahui representasi gaya kepemimpinan pada karakter protagonis bernama Rimuru Tempest dalam serial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teori Semiotika Charles Sanders Peirce • Representasi • Gaya kepemimpinan • <i>Anime</i> 	Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode semiotika oleh Charles Sanders Peirce.	Karakter Rimuru Tempest dalam <i>anime "Tensei Shittara Slime Datta Ken"</i> memiliki gaya kepemimpinan yang dinamis dan berubah sesuai dengan perkembangan situasi dan kebutuhan kelompok. Pendekatan yang digunakan oleh Rimuru mencerminkan beberapa konsep yang diidentifikasi dalam teori kepemimpinan Kurt Lewin, yakni kepemimpinan otokratis, demokratis, dan <i>laissez-faire</i> . Di sisi lain terdapat perubahan relasi antara atasan dan bawahan yang berkembang seiring berjalannya cerita. <ol style="list-style-type: none"> 1) Gaya kepemimpinan yang berubah 2) Relasi kepemimpinan yang berkembang 3) Kombinasi pendekatan kepemimpinan 	<p>Penelitian terdahulu memiliki objek penelitian yang berbeda, yakni menggunakan karakter Rimuru Tempest sebagai objek penelitian.</p> <p>Sedangkan pada penelitian ini menggunakan karakter Luffy sebagai objek penelitian.</p>

			<i>anime "Tensei Shittara Slime Datta Ken".</i>				
6	(Erinna Zandra, 2024)	Representasi Feminisme dalam Film Joy (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	<p>Masalah: Bagaimana David O. Russell merepresentasikan nilai-nilai feminisme dalam film Joy.</p> <p>Tujuan: Untuk mengetahui bagaimana feminisme direpresentasikan dalam film Joy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semiotika Charles Sanders Peirce • Representasi • Feminisme 	Pendekatan kualitatif paradigma kritis	<p>Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat tiga kesimpulan mengenai representasi feminisme yang disampaikan dalam film Joy, diantaranya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Feminisme ditunjukkan melalui kemandirian Joy dalam menjalankan bisnis dengan usaha sendiri tanpa dukungan orang lain. 2) Joy merepresentasikan perempuan pekerja keras yang dibuktikan dengan tidak patah semangat saat dihadapkan dengan berbagai kegagalan dalam menjalankan usahanya. 3) Adanya sikap diskriminasi perempuan yang dirasakan Joy, ketika diusir oleh FABRI-PAC dengan menyuruh Joy untuk pulang dan mengurus keluarganya. Hal ini menggambarkan bahwa masyarakat masih ada yang menganggap bahwa tugas perempuan hanya meliputi pekerjaan rumah dengan mengurus rumah dan keluarganya. 	<p>Penelitian terdahulu memiliki fokus penelitian pada isu feminisme.</p> <p>Sedangkan, penelitian ini akan meneliti terkait representasi kepemimpinan.</p>

Berdasarkan penelitian terdahulu, jelas terlihat bahwa terdapat beberapa penelitian yang telah membahas mengenai gaya kepemimpinan dan representasi yang mengaitkannya dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Walaupun terdapat beberapa perbedaan dari keenam penelitian terdahulu, seperti film yang diteliti dan teori yang digunakan berbeda, semua penelitian terdahulu membahas representasi dalam film sebagai objek penelitian. Kesamaan tersebut akan membantu memperdalam serta mengembangkan penelitian ini, khususnya pada teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui representasi dari kepemimpinan Luffy dalam memimpin anggota bajak laut. Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kebaruan dalam menganalisis gaya kepemimpinan dari tokoh animasi Jepang. Penelitian sebelumnya mengkaji gaya kepemimpinan pada tiap adegan dengan melihat dari unsur kekerasan. Namun, penelitian ini akan lebih mengeksplorasi dan meneliti terkait gaya kepemimpinan Luffy secara khusus pada Episode 31-44 menggunakan teori semiotika Peirce.

2.2 Landasan Teori atau Landasan Konsep

2.2.1 Representasi

Representasi adalah konsep yang mengacu pada tindakan atau proses dalam menggambarkan maupun menampilkan sesuatu, baik secara fisik, verbal, maupun simbolis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) representasi memiliki makna perbuatan mewakili; keadaan diwakili; apa yang mewakili; perwakilan, yang berarti representasi dapat berarti perbuatan yang mewakili atau keadaan yang bersifat diwakilkan. Melalui representasi, dapat dilihat bagaimana dunia ditampilkan dalam berbagai aspek seperti politik, komunikasi, ekonomi, sosial, hingga budaya (Alamsyah, 2020). Barker dalam Alamsyah (2020) berpendapat bahwa, sebagian besar studi budaya berfokus pada pertanyaan tentang representasi, yaitu bagaimana dunia dikonstruksi dan

direpresentasikan secara sosial kepada kita dan oleh kita. Selain itu, representasi juga dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Orellia & Prawira, 2021).

Hall dalam Umniyyah, Wardhani, & Rahayu (2024) menyatakan bahwa, representasi adalah hal yang penting dan merupakan bagian dari proses anggota budaya dalam menciptakan dan bertukar makna menggunakan bahasa, tanda, dan gambar untuk menggambarkan sesuatu. Hall juga menambahkan bahwa terdapat dua jenis representasi yaitu, *mental representation* dan sistem adalah bahasa. *Mental representation* adalah sistem yang menghubungkan objek, individu, maupun peristiwa dengan konsep atau gagasan yang terdapat dalam pikiran. Sementara itu, sistem adalah bahasa merupakan penggunaan bahasa yang mana sebagai alat dalam proses pembangunan makna dengan mengaitkan ide dan pemikiran dengan berbagai tanda tertentu seperti kata-kata tertulis, ucapan, suara, maupun gambar yang dapat dipahami oleh orang lain.

Representasi berperan sebagai tanda yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu dalam bentuk fisik dengan mengubah ide menjadi bentuk fisik melalui berbagai cara. Perbedaan dalam sudut pandang dan pola pikir manusia akan menghasilkan interpretasi yang beragam. Hasil dari representasi ini adalah proses penandaan yang memberi makna pada suatu objek dalam konteks film (Orellia & Prawira, 2021). Berdasarkan teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, representasi memperlihatkan bagaimana proses mengartikan diproduksi dengan menggunakan bahasa yang kemudian melewati proses pertukaran antar individu dalam sebuah kebudayaan (Orellia & Prawira, 2021).

Kata representasi menghubungkan antara konsep yang ada di dalam pikiran kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita

untuk mengartikan suatu hal yang terjadi di dunia nyata dengan dunia imajinasi yang tidak nyata. Representasi juga merupakan suatu kegiatan dalam memproduksi makna yang bekerja melalui sistem representasi yaitu, konsep pikiran dan bahasa. Kedua konsep ini memiliki korelasi satu sama lain. Konsep berasal dari sesuatu hal yang berasal dari pikiran sendiri, sehingga mampu membuat seseorang menjadi paham dan mengetahui makna dari suatu hal tersebut (Orellia & Prawira, 2021). Namun konsep yang berasal dari pikiran tersebut tidak akan dimengerti oleh manusia apabila tidak dikomunikasikan dengan baik. Maka dari itu, proses representasi ini menjadi suatu proses dalam menghasilkan makna dari konsep yang berasal dari pikiran melalui bahasa dan proses komunikasi.

Hall dalam Alamsyah (2020) juga menyatakan bahwa terdapat tiga pendekatan dalam representasi, yaitu:

1. Pendekatan reflektif, yang di mana makna dihasilkan oleh manusia melalui ide, media, objek, dan pengalaman nyata dalam masyarakat secara nyata. Makna yang terletak pada objek yang dimaksud seperti orang, kejadian, dan lainnya.
2. Pendekatan intensional, yang di mana penutur bahasa, baik secara lisan maupun tulisan memberikan makna yang unik pada setiap karyanya. Bahasa berfungsi sebagai media yang digunakan penutur untuk mengomunikasikan makna khusus. Makna yang dihasilkan oleh penutur terdapat unsur rekayasa makna.
3. Pendekatan konstruksionis, di mana penutur atau penulis memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya yang dihasilkan. Namun, bukan dunia materi atau karya seni yang secara otomatis membawa makna, melainkan manusia yang memberikan makna tersebut. Hal ini merupakan konstruksi hasil dari karakter sosial masyarakat.

2.2.2 Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika berasal dari bahasa Yunani yakni *semeion*, yang memiliki makna tanda. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tanda merupakan hal yang menjadi acuan untuk suatu pernyataan atau hal yang menjadi petunjuk. Maka, tanda dapat diartikan sebagai hal yang dapat memberikan petunjuk dalam mengisyaratkan sesuatu. Tanda-tanda dapat menjadi perangkat yang dipakai dalam usaha untuk mencari jalan di dunia. Semiotika merupakan ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk memahami dunia sekitar. Sobur dalam Wulandari & Siregar (2020) menyatakan semiotika sebagai ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk mempelajari tanda-tanda.

Tanda-tanda (*sign*) merupakan adalah dasar dari semua bentuk komunikasi, menurut pakar komunikasi Littlejohn dalam (Wahjuwibowo, 2018) berpendapat bahwa manusia dapat berkomunikasi dengan sesamanya melalui berbagai tanda dan banyak hal yang dapat dikomunikasikan. Semiotika komunikasi memiliki fokus pada teori mengenai produksi tanda, yang salah satunya mengasumsikan adanya enam elemen dalam komunikasi yaitu, pengirim, penerima, kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, tujuan, dan referensi (topik yang dibahas). Di sisi lain, semiotika signifikasi tidak berfokus pada tujuan komunikasi, yang di mana lebih menekankan pada pemahaman tanda, dengan perhatian lebih pada aspek kognitif penerima tanda daripada proses komunikasinya.

Secara terminologis, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, dan keseluruhan budaya sebagai tanda. Pada intinya, analisis semiotika adalah upaya untuk mengidentifikasi hal-hal yang terasa aneh atau layak untuk dipertanyakan saat membaca teks atau narasi tertentu. Analisis ini bersifat paradigmatik, yang berarti usaha untuk mengungkapkan makna, termasuk hal tersembunyi di balik teks.

Oleh karena itu, sering dikatakan bahwa semiotika merupakan upaya untuk menemukan ‘berita di balik berita’ (Wahjuwibowo, 2018).

Semiotika termasuk sebagai suatu model dalam ilmu pengetahuan sosial yang menginterpretasikan dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar berupa ‘tanda’. Oleh karena itu, semiotika mempelajari inti keberadaan suatu tanda. Saat menganalisis teks media, seringkali dihadapkan pada berbagai tanda yang perlu diinterpretasikan dan diteliti lebih lanjut untuk memahami makna yang tersimpan di balik tanda-tanda tersebut. Tanda ini mencerminkan realitas yang dibangun melalui kata-kata. Menurut Saussure, persepsi dan pandangan kita terhadap realitas dibentuk oleh kata-kata dan berbagai tanda lain yang digunakan dalam konteks sosial. Hal ini berarti, realitas yang dipahami oleh setiap individu tidak sepenuhnya berdasarkan keadaan yang sebenarnya, tetapi dibentuk oleh bahasa maupun simbol yang digunakan dalam mengungkapkan suatu makna.

Pada animasi yang diteliti menggunakan media massa sebagai media dalam penayangannya. Animasi *One Piece* menggunakan media massa karena media massa dapat diakses dan menjangkau penonton yang sangat luas, serta dapat membantu dalam meningkatkan popularitas dari animasi *One Piece*. Animasi *One Piece* ditayangkan pada beberapa media massa berupa *platform streaming* seperti Netflix, Crunchyroll, Amazon Prime Video, hingga Vidio. Tidak hanya di *platform streaming*, *One Piece* juga ditayangkan pada media massa berupa saluran televisi seperti Fuji *Television* yang berada di Jepang.

Dalam kaitannya dengan media massa, konsep kebenaran yang dipegang oleh media bukanlah kebenaran mutlak, namun sesuatu yang dianggap benar oleh beberapa kelompok masyarakat tertentu. Tanpa memahami konteksnya, ‘kebenaran’ yang disajikan oleh media massa dapat tampak sebagai kebenaran sejati, padahal kebenaran tersebut dapat bersifat subjektif atau dianggap benar oleh wartawan sehingga pada

akhirnya diangkat dalam berita di media. Semiotika diterapkan sebagai pendekatan untuk menganalisis media dengan anggapan bahwa media berfungsi sebagai sarana komunikasi yang terdiri dari kumpulan tanda (Wahjuwibowo, 2018). Teks media yang terdiri dari kumpulan tanda tersebut tidak pernah memiliki makna yang bersifat tunggal. Sebaliknya, teks media mengandung ideologi atau kepentingan tertentu dan mencerminkan ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda-tanda tersebut (Wahjuwibowo, 2018).

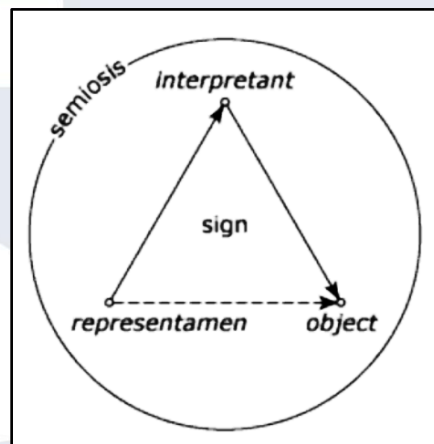
Rayhaniah (2022) menyatakan bahwa ilmu yang meneliti mengenai tanda (*sign*) dikenal sebagai semiotika dan beberapa orang menyebutnya semiologi. Baik semiotika maupun semiologi memiliki pemahaman yang serupa, yaitu ilmu yang mengkaji tanda. Namun, istilah semiotika lebih merujuk pada konsep yang diperkenalkan oleh Charles Sanders Peirce (1839-1914), sedangkan semiologi merujuk pada istilah yang digunakan oleh Ferdinand de Saussure (1857-1913).

Teori Peirce sering dianggap sebagai “*grand theory*” dalam semiotika. Hal ini disebabkan oleh sifat komprehensif dari gagasan Peirce yang memberikan deskripsi struktural untuk semua sistem penandaan. Peirce berusaha untuk mengidentifikasi elemen dasar dari tanda dan mengintegrasikan semua komponen tersebut ke dalam satu struktur. Menurut Charles Sanders Peirce dalam (Wahjuwibowo, 2018), tanda atau representamen merupakan sesuatu yang mewakili suatu hal lain bagi seseorang dalam konteks tertentu.

Suatu hal yang mewakili tanda awal disebut oleh Peirce sebagai *interpretant*, yang berfungsi sebagai interpretasi atau pemaknaan berdasarkan pada pemahaman mengenai tanda, dan pada akhirnya akan merujuk pada objek tertentu. Maka dari itu, Peirce menegaskan bahwa tanda atau representamen memiliki hubungan dengan model triadik yang langsung dengan interpretan dan objeknya. Proses dengan keterkaitan antara tanda, interpretan, dan objek, dikenal sebagai ‘semiosis’. Peirce

menyebut proses ini sebagai signifikasi (Wahjuwibowo, 2018). Analisis semiotik menurut Peirce mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Representamen (*sign*) adalah persepsi tanda yang diterima melalui pancaindera serta bentuk yang dihasilkan oleh tanda itu sendiri atau yang berperan sebagai tanda, sehingga dapat dipahami.
2. Objek (*object*) merujuk pada komponen yang menghubungkan representamen dengan pemahaman manusia yang memberikan makna pada representamen tersebut.
3. Interpretan (*interpretant*) merupakan suatu tanda yang muncul dari representamen dan objek atau sebagai penanda makna.



Gambar 2. 1 Model Semiotika Peirce
Sumber: Wahjuwibowo, 2018

Sementara itu, tipologi tanda menurut Peirce memiliki keunikan meskipun tidak bisa dianggap sederhana. Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi tiga kategori yaitu, ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*), berdasarkan hubungan antara representamen dan objeknya (Wahjuwibowo, 2018).

1. Ikon merupakan tanda yang memiliki kesamaan 'rupa', sehingga mudah dikenali oleh penggunanya. Dalam ikon, hubungan antara representamen dan objek terjalin melalui kesamaan dalam beberapa kualitas.

2. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan fenomenal atau eksistensial antara representamen dan objeknya. Dalam indeks, hubungan antara tanda dan objek bersifat konkret, aktual, dan biasanya terjadi melalui cara yang sekuensial atau kausal.
3. Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat acak atau tidak teratur, sesuai dengan kesepakatan sekelompok orang atau masyarakat berbagai tanda dalam bahasa umumnya merupakan simbol. Seperti rambu lalu lintas yang bersifat simbolik. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering berkomunikasi menggunakan tanda-tanda (*sign*) seperti kata-kata, bahasa, simbol, lambang, gambar, gerakan, dan sebagainya dalam interaksi komunikasi.

2.2.3 Gaya Kepemimpinan

Kepemimpinan didefinisikan sebagai sebuah proses, yang artinya bukan sifat atau karakteristik khusus dari pemimpin saja, melainkan interaksi antara pemimpin dan pengikut. Dalam proses ini, pemimpin memengaruhi dan juga dipengaruhi oleh pengikutnya. Kepemimpinan tidak berjalan satu arah, melainkan melibatkan interaksi timbal balik. Dalam hal ini, setiap orang memiliki kesempatan untuk menjadi pemimpin, tidak terbatas pada posisi formal dalam kelompok (Habibie, 2018).

Ruben dan Gigliotti dalam Northouse (2018) mengatakan bahwa kepemimpinan juga melibatkan pengaruh. Pengaruh yang dimaksud adalah inti dari kepemimpinan. Tanpa pengaruh (*influence*) itu kepemimpinan tidak ada. Pemimpin memengaruhi pengikut melalui komunikasi yang terjadi antara keduanya. Kepemimpinan terjadi dalam konteks kelompok. Hal ini melibatkan pemimpin yang memengaruhi sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok dapat berupa tim kecil dan besar seperti sebuah organisasi. Agar kepemimpinan dapat direalisasikan dengan baik, dibutuhkan kelompok yang dapat dipengaruhi oleh pemimpin untuk mencapai tujuan yang sama.

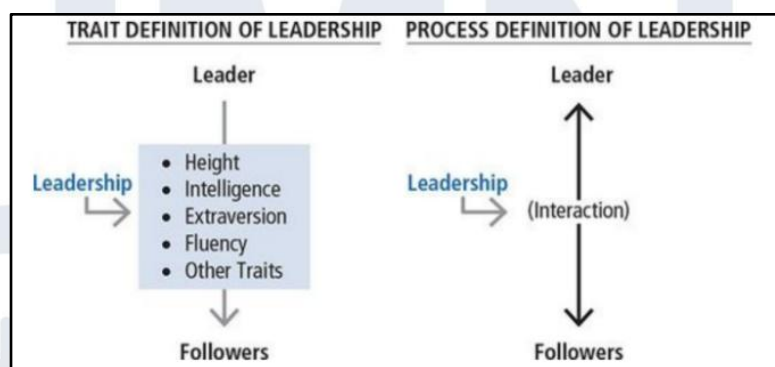
Rost dalam Northouse (2018) menyatakan bahwa, Kepemimpinan juga berfokus pada tujuan bersama. Pemimpin bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk mencapai suatu tujuan secara bersama-sama. Tujuan bersama ini memberikan dimensi etis pada kepemimpinan, karena pemimpin harus bekerja sama dengan anggotanya untuk mencapai tujuan tertentu, serta saling mengurangi kemungkinan perilaku otoriter atau tidak etis. Dengan saling bekerja sama, pemimpin dan para anggotanya lebih mungkin untuk mengejar kebaikan bersama.

Orang yang terlibat dalam kepemimpinan disebut sebagai pemimpin, dan mereka yang dipimpin disebut pengikut. Baik pemimpin maupun pengikut bekerja sama dalam proses kepemimpinan. Kepemimpinan membutuhkan pengikut atau anggota, dan pengikut membutuhkan pemimpin (Northouse P. G., 2018). Walaupun pemimpin dan anggota saling bergantung satu sama lain, pemimpin akan memulai relasi lebih dulu, dengan membangun komunikasi hingga bertanggung jawab dalam menjaga relasi tersebut. Burns dalam Northouse P. G. (2018) mengatakan bahwa, pemimpin memiliki tanggung jawab etis untuk memperhatikan kebutuhan dan kepentingan dari para anggotanya. Kadang-kadang, pembicaraan mengenai kepemimpinan dianggap berstatus tinggi karena sering mengaitkan kekuasaan dan pengaruh hanya pada pemimpin. Namun, pemimpin bukanlah sosok yang lebih tinggi atau lebih baik daripada pengikut. Pemimpin maupun anggotanya harus dipahami sebagai bagian dari hubungan yang saling bergantung dan bekerja sama dalam satu sistem. Baik pemimpin dan anggota merupakan dua sisi dari koin yang sama dalam kepemimpinan (Northouse P. G., 2018).

Bernard dalam Mattayang (2019) mengatakan bahwa kepemimpinan dijelaskan sebagai kualitas bawaan yang dimiliki oleh seseorang sejak lahir. Selain itu Alfian dalam Mattayang (2019) mengatakan bahwa, pemikiran di balik ini adalah jika ciri-ciri pemimpin

dapat dikenali dan pengikut dapat diidentifikasi, maka pemimpin yang sukses dapat dengan mudah dinilai dan ditempatkan pada posisi kepemimpinan. Faktor yang meliputi kepribadian, kondisi fisik, dan karakteristik mental diperiksa. Pandangan ini berangkat dari keyakinan di mana pemimpin terlahir, bukan dibentuk. Tidak hanya itu, kesuksesan kepemimpinan bergantung pada mengidentifikasi orang yang memang terlahir untuk menjadi pemimpin besar.

Peter G. Northouse (2018) dalam bukunya yang berjudul *“Leadership: Theory and Practice”*, menjelaskan mengenai kepemimpinan berdasarkan sifat dan proses. Terdapat pernyataan berupa *“dia terlahir untuk menjadi pemimpin”* atau *“dia adalah pemimpin sejati”* sering kali diungkapkan oleh orang-orang yang mendukung perspektif sifat terhadap kepemimpinan. Perspektif sifat inilah yang menunjukkan bahwa individu tertentu memiliki karakteristik atau kualitas bawaan yang menjadikan mereka sebagai seorang pemimpin, serta yang membedakan mereka dari yang lainnya. Kualitas pribadi dari tiap individu sering digunakan untuk mengidentifikasi pemimpin termasuk faktor fisik unik seperti tinggi badan, ciri-ciri kepribadian, serta karakteristik lain seperti kecerdasan dan kefasihan.



Gambar 2. 2 Perbedaan Pandangan Kepemimpinan
 Sumber: Northouse (2018)

Penelitian yang berfokus pada kepemimpinan sebagai suatu sifat telah banyak dilakukan. Perspektif sifat menunjukkan bahwa kualitas

bawaan khusus yang dimiliki oleh orang-orang tertentu dalam masyarakat menjadikan mereka pemimpin. Pada pandangan ini membatasi kepemimpinan kepada mereka yang diyakini memiliki karakteristik khusus sebagai seorang pemimpin. Namun, melalui penelitian ini menunjukkan bahwa kepemimpinan merupakan proses yang dapat dipelajari bagi siapa saja.

Northouse (2018) menyatakan bahwa, terdapat konsep kekuasaan yang di mana merupakan potensi untuk memengaruhi terkait dengan kepemimpinan. Kekuasaan jabatan dan kekuasaan pribadi adalah dua jenis kekuasaan utama. Kekuasaan jabatan, mirip dengan kepemimpinan yang ditetapkan, diperoleh karena seseorang memiliki jabatan dalam sistem organisasi formal. Kekuasaan ini mencakup kekuasaan yang sah dan atas penghargaan yang diterima. Sementara itu, kekuasaan pribadi berasal dari para anggota atau pengikutnya, yang di mana diberikan kepada seorang pemimpin karena para anggota percaya pemimpin memiliki sesuatu hal yang berharga.

Mattayang (2019) menyatakan bahwa, saat membahas mengenai kepemimpinan, biasanya masyarakat tertuju pada kisah-kisah kepemimpinan panglima perang yang terkenal, tokoh politik, tokoh agama, dan tokoh masyarakat yang dihormati sebagai orang-orang yang sangat berjasa. Walaupun peran kepemimpinan mereka dalam berbagai peristiwa bersejarah tidak terlalu diketahui secara pasti, kekaguman terhadap pemimpin yang cerdas dan berani sering kali menciptakan legenda atau mitos kepahlawanan yang sangat dikenang oleh para pengikutnya. Dari perspektif sejarah kepemimpinan dalam sudut pandang seni, dapat dikatakan bahwa kepemimpinan merupakan seni yang sudah ada sejak manusia pertama kali hidup di bumi dan telah dipraktikkan sepanjang sejarah. Stogdill dalam Mattayang (2019) menyatakan bahwa dalam kajian menyeluruh tentang teori kepemimpinan, beberapa kategori berbeda telah diidentifikasi untuk

menangkap inti dari studi kepemimpinan di abad ke-20, yang di mana kecenderungan pertama berfokus pada atribut pemimpin besar.

Bernard dalam Mattayang (2019) menjelaskan bahwa banyak penelitian mencoba menentukan sifat-sifat pemimpin yang hebat, namun tidak kesimpulan yang jelas. Pendapat ini mengabaikan peran situasi dan lingkungan dalam menentukan efektivitas pemimpin. Selain itu, kepemimpinan telah lama ada dan diterapkan secara luas karena dianggap sebagai seni universal. Kepemimpinan yang efektif dan efisien terjadi jika dijalankan sesuai dengan fungsi dan tujuan yang telah ditetapkan. Northouse dalam Mattayang (2019) mengatakan bahwa seorang pemimpin harus berusaha menjadi bagian dari kelompok atau organisasi yang dipimpinnya. Dalam mencapai tujuan dan fungsi kepemimpinan secara internal akan ada berbagai kepemimpinan yang dapat diamati dengan pola yang berbeda-beda.

Gaya kepemimpinan merupakan cara yang digunakan oleh seorang pemimpin untuk melaksanakan fungsi kepemimpinannya atau menjalankan fungsi manajemen dalam memimpin bawahan. Selain itu, kepemimpinan memiliki banyak variasi dan setiap orang memiliki karakter dan pengalaman yang berbeda dalam memimpin. Sering berjalannya waktu, gaya kepemimpinan akan terus berkembang. Sehingga, gaya kepemimpinan yang ada saat ini dapat berbeda di saat yang akan datang. Berikut adalah beberapa gaya kepemimpinan yang umum:

1. Gaya kepemimpinan demokratis, merupakan kemampuan pemimpin untuk mempengaruhi orang lain agar mau bekerja sama mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan cara yang telah disepakati bersama antara pemimpin dan para anggota. Gaya kepemimpinan ini disebut juga kepemimpinan partisipatif, yang melibatkan anggota kelompok dalam peran yang lebih aktif dalam proses pengambilan keputusan. Dalam gaya ini, pemimpin berkonsultasi dengan

- anggotanya saat merumuskan keputusan bersama. Ciri-ciri gaya kepemimpinan demokratis yaitu, pemimpin tidak memiliki wewenang mutlak, anggota kelompok didorong untuk menyampaikan ide dan gagasan, serta berusaha bertindak dan bersikap untuk menciptakan saling percaya dan saling menghormati.
2. Gaya kepemimpinan otoriter (*authoritarian*), memusatkan semua keputusan dan kebijakan sepenuhnya pada pemimpin. Pembagian tugas dan tanggung jawab ditentukan oleh pemimpin otoriter, sementara bawahan hanya menjalankan perintah yang sudah diberikan. Kepemimpinan otoriter biasanya fokus pada tugas, yang artinya saat suatu organisasi memberikan tugas, pemimpin otoriter akan memerintahkan para anggotanya untuk memastikan tugas tersebut telah dikerjakan dan tercapai. Gaya kepemimpinan otoriter mengontrol semua keputusan dan anggota kelompok hanya memberikan sedikit masukan. Pemimpin otoriter memiliki karakteristik yang membuat keputusan secara mutlak dan tidak dapat diganggu gugat, menentukan semua metode dan proses kerja, serta sedikit menerima masukan dari anggota kelompok lain dan jarang mempercayai anggota dalam mengemban tugas tertentu.
 3. Gaya kepemimpinan *laissez faire*, dikenal sebagai kepemimpinan delegatif, yang pengambilan keputusan dipercayakan kepada anggota kelompok. Gaya kepemimpinan ini mendorong anggota untuk lebih berinisiatif. Dengan minimnya interaksi dan pengawasan dari pemimpin, gaya ini hanya akan berhasil apabila bawahan atau anggota kelompok mampu menunjukkan kompetensi dan keyakinan dalam mencapai tujuan. Dalam kepemimpinan ini, pemimpin hampir tidak menggunakan kekuasaannya dan membiarkan para anggota bertindak sesuai dengan keinginan mereka. Karakteristik dari pemimpin *laissez-faire* ditandai dengan pemimpin yang tidak banyak memberikan arahan, menyediakan alat

dan sumber daya yang dibutuhkan, serta memberikan kebebasan penuh bagi para anggota dalam mengambil keputusan. Kepemimpinan ini tidak ideal dalam situasi jika para anggota tidak memiliki pengetahuan atau pengalaman yang diperlukan.

4. Gaya kepemimpinan birokratif, kepemimpinan ini digambarkan dengan “memimpin berdasarkan peraturan”. Gaya ini ditandai dengan ketatnya pelaksanaan prosedur untuk pemimpin dan bawahan. Pemimpin birokratis membuat keputusan berdasarkan aturan yang ada dan tidak fleksibel. Segala bentuk kegiatan terpusat pada pemimpin dan lebih sedikit kebebasan diberikan kepada orang lain atau anggotanya untuk bertindak, namun harus sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Ciri-ciri dari gaya kepemimpinan birokratif meliputi, pemimpin yang menentukan standar tentang bagaimana tugas dilakukan, pemimpin membuat semua keputusan terkait dengan proyek maupun pekerjaan dan memerintahkan para anggotanya untuk melaksanakannya.
5. Gaya kepemimpinan karismatik, memiliki kelebihan dalam menarik orang. Orang-orang yang terpicu dengan cara mereka berbicara yang menginspirasi. Pemimpin dengan gaya karismatik biasanya adalah visioner, menyukai perubahan dan tantangan. Namun, kelemahan terbesar dari gaya kepemimpinan ini adalah hanya dapat menarik orang-orang untuk datang, namun seiring berjalannya waktu, orang-orang tersebut akan kecewa karena sifat pemimpin yang tidak konsisten. Apa yang diucapkan tidak dilakukan, dan ketika diminta pertanggungjawaban pemimpin hanya akan memberikan alasan, permintaan maaf, maupun janji.
6. Gaya kepemimpinan transformasional, adalah gaya kepemimpinan baru yang menekankan pada aspek karisma dan pengaruh emosional dari seorang pemimpin. Kepemimpinan ini berkaitan dengan dimensi emosional, nilai, etika, hingga tujuan jangka panjang, yang

mana pemimpin berupaya dalam memahami serta memotivasi para pengikut, memenuhi kebutuhan mereka, serta memperlakukan pengikutnya dengan secara utuh sebagai manusia. Kepemimpinan transformasional juga melibatkan pengaruh yang kuat dan mendorong pengikut dalam mencapai tujuan yang melebihi ekspektasi. Dalam proses kepemimpinan ini seringkali memadukan unsur karisma dan visi yang jelas dalam memimpin.

7. Gaya kepemimpinan pelayan (*servant leadership*), merupakan pendekatan yang berfokus pada sudut pandang pemimpin dan perilakunya. Gaya kepemimpinan ini menekankan pentingnya seorang pemimpin untuk peduli atas kebutuhan dari para pengikutnya, memiliki sikap empati, dan melindungi pengikut. Seorang pemimpin dengan gaya kepemimpinan pelayan akan melayani dan mengutamakan kebutuhan pengikutnya, serta membantu mereka dalam mengembangkan potensi pribadi secara maksimal. Tidak hanya itu, kepemimpinan dengan gaya pelayan juga didasarkan atas etika, yang mana pemimpin bertindak demi kebaikan tim maupun masyarakat.
8. Gaya kepemimpinan situasional, merupakan bentuk kepemimpinan yang berfokus dalam menerapkan kepemimpinan, disesuaikan pada kondisi tertentu. Teori ini berangkat dari pemikiran bahwa setiap situasi memiliki kebutuhan kepemimpinan yang berbeda, sehingga seorang pemimpin harus mampu dalam menyesuaikan gaya kepemimpinannya dengan tuntutan situasi yang dihadapi (Northouse P. G., 2016). Gaya kepemimpinan ini menyoroti dua dimensi utama dalam kepemimpinan, yaitu dimensi direktif dan dimensi suportif, yang mana harus diterapkan secara proposional sesuai dengan situasi tertentu. Dalam konsep ini menegaskan pada kepemimpinan yang efektif agar mampu memahami kebutuhan

pengikut dan menyesuaikan gaya kepemimpinan mereka untuk mendukung perkembangan serta pencapaian tujuan secara optimal.

2.2.4 Film

Film adalah salah satu media massa yang berkembang dengan cepat. Film dapat dianggap sebagai alat komunikasi yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan sebuah cerita. Istilah film awalnya merujuk pada media plastik yang dilapisi zat pekat cahaya yang sering disebut seluloid. Dalam fotografi, film ini digunakan secara dominan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Selanjutnya, fotografi beralih ke penggunaan media digital elektronik untuk menyimpan gambar (Diahloka, 2012).

Diahloka (2012) menyatakan bahwa, dalam sinematografi, media penyimpanan telah berkembang pesat. Mulai dari seluloid (film), pita analog, hingga media digital seperti pita cakram, dan *memory chip*. Pada awalnya, film adalah karya sinematografi yang disimpan di media seluloid. Seiring perkembangan zaman, pengertian dari film mulai bergeser. Saat ini, film cerita dapat dibuat tanpa menggunakan seluloid. Bahkan, kini jarang ada film yang menggunakan seluloid untuk pengambilan gambar. Setelah diedit, gambar dapat disimpan di media fleksibel, baik analog maupun digital. Teknologi penyimpanan ini telah mengubah pengertian film dari bahan ke bentuk karya seni audio-visual. Singkatnya, film sekarang dianggap sebagai genre seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar).

Pratista (2020) mengatakan bahwa film secara umum dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut dihubungkan dan saling melengkapi satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tidak dapat membentuk film jika berdiri sendiri. Unsur naratif dianggap sebagai bahan yang diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara pengolahannya. Dalam film fiksi, unsur naratif digerakkan oleh cerita, sementara unsur sinematik meliputi

aspek teknis yang membentuk film. Unsur sinematik dibagi menjadi empat elemen utama, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara, yang di mana saling terhubung. Sementara itu, aspek cerita film dihubungkan dengan unsur naratif. Unsur naratif tidak dapat dipisahkan dari setiap film fiksi, karena memiliki tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Berbagai unsur tersebut membentuk keseluruhan naratif dan saling berinteraksi untuk membentuk peristiwa yang memiliki makna. Peristiwa tersebut diikat oleh hukum kausalitas (sebab-akibat). Elemen utama yang membentuk naratif adalah kausalitas, ruang, dan waktu.

Film dipandang sebagai media yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat luas karena sifatnya yang audiovisual dan mudah untuk dipahami (Wahjuwibowo, 2018). Sebagai sara kreativitas, film tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial masyarakat yang memproduksi dan menikmatinya. Dengan jangkauan yang luas ke berbagai segmen sosial, film memberikan kesempatan bagi para ahli untuk mempengaruhi audiensnya (Wahjuwibowo, 2018).

Pratista (2020) mengatakan bahwa, secara umum film dibagi menjadi tiga jenis yaitu, dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan pada cara menyampaikannya, yaitu cerita dan noncerita. Film berkaitan dengan tokoh, objek, momen, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Dokumenter umumnya tidak menampilkan tokoh protagonis atau antagonis, konflik, maupun penyelesaian seperti film fiksi. Narasi dari film dokumenter biasanya sederhana, dengan tujuan agar penonton lebih mudah memahami dan mempercayai fakta yang disajikan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti, memberikan informasi, berita, investigasi fakta, biografi, hingga politik.

Film fiksi berbeda dari film dokumenter karena terikat oleh plot. Ceritanya sering menggunakan cerita rekaan yang dirancang sejak awal dan memiliki struktur cerita yang mengikuti hukum sebab-akibat. Cerita fiksi biasanya memiliki tokoh protagonis dan antagonis, masalah dan konflik,

serta penutupan dengan pola pengembangan yang jelas. Dari segi produksi, film fiksi lebih kompleks jika dibandingkan dengan film dokumenter dan eksperimental, baik saat pra produksi, produksi, maupun pascaproduksi. Manajemen produksinya juga lebih kompleks karena melibatkan banyak pemain dan kru, serta memakan waktu lebih lama. Persiapan teknis seperti lokasi pengambilan gambar dan set dilakukan dengan teliti balik di studio, maupun di luar studio. Film fiksi menggunakan banyak perlengkapan yang beragam dan mahal.

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dari dua jenis film lainnya. Pembuat film ini biasanya bekerja di luar industri film utama, sering di studio independen atau sendiri. Para pembuat film terlibat penuh dalam proses produksi dari awal sampai akhir. Walaupun tanpa plot, film ini memiliki struktur yang dipengaruhi oleh insting subyektif pembuatnya, termasuk gagasan, ide, emosi, dan pengalaman pribadi. Film eksperimental tidak menceritakan sesuatu dengan jelas dan sering menolak konsep sebab-akibat. Film eksperimental biasanya abstrak dan sulit untuk dipahami karena menggunakan simbol-simbol pribadi. Maka dari itu, film eksperimental juga disebut dengan film seni.

2.2.5 Anime One Piece

Animasi adalah rangkaian gambar yang menciptakan gerakan. Salah satu kelebihan animasi dibandingkan dengan gambar statis atau teks adalah kemampuannya menjelaskan perubahan kondisi dari waktu ke waktu. Hal ini sangat membantu dalam prosedur dan urutan kejadian. Mayer dan Moreno dalam Utami (2011) mengatakan bahwa, animasi memiliki tiga unsur utama yaitu, gambar, gerakan, dan simulasi (objek yang digambar atau dibuat dengan metode simulasi). Melalui *software* pembuat animasi seperti *Adobe Flash*, *Adobe Director*, *Swift 3D*, dan *3D Studio MX*, animasi sebagai alat pembelajaran yang tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi. Namun, dibandingkan dengan media gambar statis atau teks, membuat animasi lebih memakan

waktu dan memerlukan keterampilan tambahan. Hegarty dalam Rahmatullah (2011) menyebutkan bahwa dengan kemajuan teknologi saat ini, film animasi mampu menampilkan visual yang lebih kuat untuk menjelaskan berbagai fenomena kualitas pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, teknik pembuatan animasi juga semakin berkembang, baik secara tradisional maupun digital, serta jenis animasi yang ada semakin beragam. Meskipun ada berbagai jenis animasi, semuanya bisa dimanfaatkan sebagai bentuk edukasi hingga promosi kebudayaan. Animasi memberikan kebebasan kepada animator untuk mengekspresikan ide dan kreativitas. Animasi khas dari Jepang dikenal sebagai *anime*. *Anime* umumnya ditandai dengan gambar yang penuh warna dan menampilkan karakter-karakter beragam, termasuk tokoh antagonis, protagonis, hingga figuran. Gaya visual *anime* sangat dipengaruhi oleh *manga*, yaitu komik khas Jepang. Saat ini, *anime* telah berkembang pesat dibandingkan dengan sebelumnya, dengan peningkatan dalam desain grafis dan alur cerita yang lebih menarik. *Anime* kini digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa yang juga antusias membaca *manga*.

Gilles Poltras dalam Nugroho (2017) menyebutkan bahwa, *anime* memiliki dua pengertian. Pertama, di Jepang, kata “*anime*” untuk semua jenis film animasi tanpa memandang asalnya. Kedua, di luar Jepang, kata “*anime*” mengacu pada film animasi yang berasal dari Jepang. Jadi, terdapat dua pandangan tentang *anime* yang menyebut semua film animasi sebagai *anime* dan pandangan orang luar Jepang yang menyebut *anime* hanya untuk film animasi buatan Jepang. Selain itu, *anime* juga memiliki keunikan tersendiri karena menggunakan teknik menggambar manual secara *frame per frame*, yang kemudian menghasilkan ilusi seolah-olah gambar tersebut bergerak seperti *motion graphic*.

Jepang dikenal sebagai negara dengan kekayaan budaya yang kaya serta modernitas yang terus berkembang. Tidak hanya itu, Jepang juga

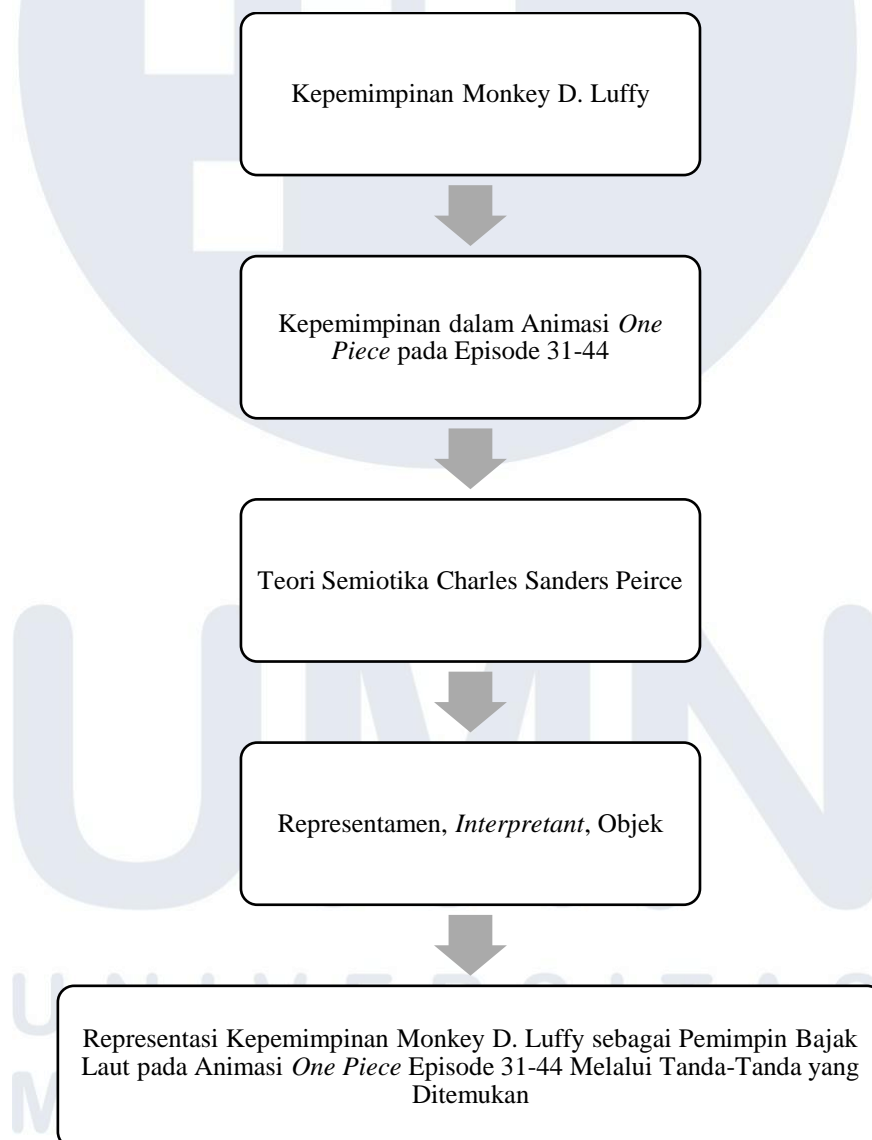
telah menghasilkan karya seni khas yang terkenal di seluruh dunia, termasuk film *anime*. Dilansir dari artikel *GoodStats*, pada tahun 2023, sekitar tiga perempat penduduk Jepang secara rutin menonton *anime*. Penonton *anime* di Jepang didominasi oleh pria sebanyak 54 persen dan 46 persen lainnya adalah wanita. Jepang memiliki sejumlah penonton *anime* terbesar di dunia, yang mencapai 75,87 persen dari total penduduk atau sekitar 63,1 juta orang. Kemudian di posisi kedua ada Amerika Serikat yang memiliki 71,86 persen penonton atau sekitar 167 juta orang. Diikuti oleh Filipina yang berada di posisi ketiga yang mencapai 70,58 persen penonton. Sementara itu di Indonesia, terdapat sekitar 50 juta penonton *anime*, meskipun proporsinya tidak setinggi negara lain.

Salah satu *anime* yang sangat terkenal di dunia adalah *One Piece* karya Eiichiro Oda. *Anime* ini memiliki premis mengenai petualangan bajak laut dengan tokoh utama bernama Luffy yang menjelajahi berbagai pulau untuk mencari harta karun terbesar milik raja bajak laut, yang disebut dengan “*One Piece*” yang tersembunyi di pulau terakhir bernama Raftel. Selama perjalanannya, Luffy tidak hanya menjelajahi dunia, namun juga membangun persahabatan dengan banyak orang yang dia temui dan kemudian disebut sebagai “*Nakama*” yang memiliki makna teman, rekan satu tim, atau rekan kerja dan mencerminkan hubungan yang erat seperti keluarga (Salim, 2024).

One Piece merupakan serial *anime* yang telah tayang sejak tahun 1997 dengan jumlah manga dan episode yang kini melebihi 1000 episode, dan hingga saat ini masih terus berlanjut. Seiring perkembangannya, serial ini terus menghadirkan misteri-misteri baru sambil mengungkap rahasia-rahasia yang sudah ada, dan hal ini yang menjadi salah satu daya tarik utama *One Piece*. Selain alur cerita yang menarik, keunikan karakter utamanya juga menjadi salah satu alasan mengapa banyak orang menyukainya. Luffy, kapten dari Bajak Laut Topi Jerami, digambarkan sebagai karakter yang ceroboh dan bertindak

sesuka hati, namun rekan-rekannya sangat loyal dan bahkan rela mengorbankan nyawa demi Luffy. Kepribadian Luffy yang selalu jujur, memiliki kepercayaan tinggi pada teman-temannya, fokus pada tujuannya menjadi raja bajak laut, dan sering menolong orang lain membuatnya begitu unik (Salim, 2024).

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 3 Alur Penelitian
Sumber: Data Olahan Penelitian