

REPRESENTASI KONFLIK KEBANGKITAN SOSIAL DALAM FILM ANIME ONE PIECE ARC DRESSROSA (STUDI ANALISIS ROLAND BARTHES)

M. Soffan Azis, Nurma Yuwita

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Yudharta
Pasuruan

soffan.aziz87@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus 2023

Revised Agustus 2023

Accepted Agustus 2023

Available online Agustus 2023

Kata Kunci:

Semiotika, Konflik, Film Anime One Piece

Keywords:

Semiotics, Conflict, One Piece Anime Film



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

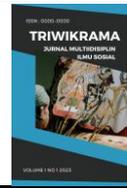
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Nama M. Soffan Azis, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Yudharta Pasuruan 2023. Representasi Konflik Kebangkitan Sosial Dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa, Dosen Pembimbing Nurma Yuwita, S., M.I.Kom. Film memiliki daya tarik untuk anak-anak hingga orang dewasa. Film Anime One Piece di produksi pada tahun 1999 dan sekarang tersedia dalam aplikasi Bstation. Tujuannya adalah menemukan harta karun terbesar di dunia, yang dikenal sebagai "One Piece", dan naik pangkat menjadi Raja Bajak Laut. Topik utama pembahasan dalam skripsi ini yaitu Analisis Roland Barthes tentang Representasi Konflik Kebangkitan Sosial Dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk memahami konflik terjadi dalam film Anime One Piece Arc Dressrosa. Penelitian yang dilakukandisini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Analisis data untuk film ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

ABSTRACT

Name M. Soffan Azis, Communication Studies Program at Yudharta University Pasuruan 2023. Representation of Social Development Conflicts in the Anime One Piece Arc Dressrosa, Supervisor Nurma Yuwita, S., M.I.Kom. Movies have appeal for children to adults. The One Piece Anime film was produced in 1999 and is now available in the Bstation application. His goal is to find the world's greatest treasure, known as "One Piece", and rise in the ranks to become the Pirate King. The main topic of discussion in this thesis is Roland Barthes' Analysis of Conflict Representation of Social Awakening in Dressrosa Arc Anime One Piece Film. The purpose of this researcher is to understand the conflicts that occur in the Anime One Piece Arc Dressrosa. The research conducted here is descriptive qualitative research. Data analysis for this film uses qualitative methods based on Roland Barthes' semiotic analysis.



PENDAHULUAN

Media massa adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan semua jenis media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berita, hiburan, dan pendapat kepada khalayak luas. Media massa meliputi berbagai media seperti surat kabar, majalah, televisi, radio dan internet.

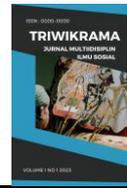
Tujuan utama dari media massa adalah untuk memberikan informasi dan hiburan kepada publik dan untuk membantu membentuk opini publik tentang subjek atau isu tertentu. Media massa juga dapat memainkan peran penting dalam membentuk sikap, keyakinan, dan perilaku masyarakat. (Sari & Basit, 2020).

Dalam konteks modern, media sosial juga dapat dianggap sebagai salah satu bentuk media massa karena memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi dengan khalayak luas secara real time. Namun, media sosial juga bisa menjadi sumber informasi yang tidak terverifikasi atau tidak akurat, sehingga anda harus berhati-hati saat menggunakannya.

Dipengertian diatas, dapat kita simpulkan bahwa internet adalah akses yang tidak terbatas, memudahkan komunikasi antar individu atau kelompok dan memberikan kebebasan kepada penggunanya.

Menurut We Are Social per Januari 2023, Indonesia memiliki 167 juta aktif media sosial. Jumlah penggunaan aktif media sosial pada januari 2023 mengalami penurunan 12, 57% dibandingkan pada tahun sebelumnya dan menjadi yang pertama kali terjadi dalam satu dekade terakhir.(Shilvina Widi dataindonesia.id, n.d.).

Bstation adalah platform media sosial dan video yang berasal dari Tiongkok. Platform ini didirikan pada tahun 2009 oleh sekelompok mahasiswa dari Universitas Tsinghua di Beijing. Awalnya, platform tersebut hanya digunakan sebagai situs berbagi video. Selain itu, Bstation merupakan platform hybrid antara Professionally Created Video (OGV) dan User Generated



Content (UGC). Melalui streaming konten OGV, para penggemar dan hiburan ACG dapat menikmati konten-konten seru. Sedangkan pembuat video bisa mengekspresikan kreativitasnya melalui konten UGC.

Platform ini menampung ekosistem konten yang terus berkembang dalam berbagai genre dan teknik produksi seperti animasi, game, serial TV, variety show, dan lainnya. Selain konten yang beragam, pengguna juga dapat menikmati sebagian besar konten Bstation (Zhafira, n.d.).

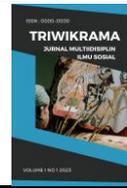
Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Semiotika menganggap komunikasi terdiri dari tanda. Tanda-tanda membuat penanda (apayang kita lihat atau dengar) dan petanda (makna). Secara etimologi, istilah *semiotic* berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti "tanda". Tanda dalam didefinisikan sebagai sesuatu yang berdasarkan konvensi sosial yang terbangun sebelumnya yang dapat dianggap mewakili hal-hal lain (Erlangga, 2021).

Analisis Semiotika oleh Roland Barthes melihat bagaimana tanda bekerja. Ia mendasarkan pada apa yang dipikirkan Saussure tentang tanda, dan memecahnya menjadi penanda dan petanda. Ia membagi analisisnya menjadi tiga tahap: denotasi, konotasi, dan mitos. Pada tingkat denotasi, Barthes mengatakan bahwa bahasa menciptakan kode-kode sosial berdasarkan hubungan antara penanda dan petanda, dan kode-kode ini kemudian digunakan untuk menutupi makna simbol-simbol tersebut. Makna tersembunyi inilah yang dilihat Barthes sebagai “dunia ideologi” atau mitos (Septiana, 2019).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam fenomena melalui pengumpulan data yang paling komprehensif.(Purwanto, 2022).

Kriyantono mengartikan penelitian deskriptif dokumentasi sebagai bentuk penelitian deskriptif yang memanfaatkan dokumen sebagai sumber data. Dokumen-dokumen tersebut



dapat berupa arsip, laporan, buku teks, rekaman audio dan video, dan lain-lain. Tujuan penelitian deskriptif terhadap dokumen adalah untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena atau kondisi yang terkandung dalam dokumen.

Penelitian deskriptif dokumentasi mungkin merupakan pendekatan penelitian alternatif yang layak dan efektif, khususnya bila informasi yang diinginkan sudah dapat diakses dalam bentuk dokumentasi. Namun, penting untuk dicatat bahwa keakuratan dan kelengkapan data yang diperoleh dari dokumen sebagian besar bergantung pada kualitas dokumentasi yang digunakan dan kapasitas peneliti untuk melakukan analisis.(Purwanto, 2022).

Penelitian ini berupaya untuk mendapatkan wawasan tentang konsep denotasi, konotasi, dan mitos yang dikaitkan dengan model Roland Barthes dalam film Animasi Toei, “One Piece arc dessrosa”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu komunikasi, khususnya di bidang analisis teks media, psikologi komunikasi, dan banyak lagi. Lebih lanjut, hasil penelitian tersebut dapat diterapkan baik pada adegan dalam film anime, maupun dalam konteks psikologi komunikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

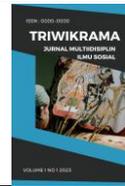
One Piece adalah serial manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh penulis dan seniman manga Jepang Eiichiro Oda. Telah diterbitkan di majalah manga Jepang Shueisha's Weekly Shonen Jump dari 22 Juli 1997 hingga Maret 2023 dalam 105 volume tankobon. Ceritanya berkisar pada petualangan anak laki-laki Monkey D. Luffy yang memiliki kekuatan tubuh elastis seperti karet setelah secara tidak sengaja memakan buah iblis. Bajak Laut Topi Jerami, kru bajak laut Monkey D. Luffy, melakukan perjalanan sepanjang Grand Line untuk menemukan harta karun terbesar di dunia yang dikenal sebagai “One Piece” dan menjadi raja bajak laut berikutnya. Anime One Piece arc Dessrosa (*action call of the film*) dapat disaksikan melalui platform Bstation. Bstation mudah diakses oleh berbagai kalangan film dan salah

satunya adalah genre anime dan salah satunya adalah genre anime. Dapat diakses dari episode pertama hingga episode terbaru.

a. Petualangan di Negeri Cinta, Gairah dan Mainan

Tabel Dialog Scene Pertama

Scene	Shot	Dialog
	<p>Teknik pengambilan gambar menggunakan medium shoot dan close up dimana Luffy dan Law menunjukkan keseriusan segera bertemu dengan doflamingo.</p>	<p>Luffy : Hallo? Aku mongkey D Luffy Aku akan menjadi Raja Baja Laut! Apa kau bodoh, matan bos caesar ?!</p> <p>Dia menyulutkan Chahile dan anak-anak! Kami akan kembalikan Caesar sesuai janji namun, jika kau lakukan itu lagi,aku akan mengabiskanmu!</p> <p>Doflamingo : Topi jerami Luffy, Kau menghilang selama dua tahun setelah kematian kakakmu. Dimana kau dan apa yang kau lakukan?</p> <p>Luffy : Tentang itu, aku tak seharusnya memberitahu siapa pun!</p>



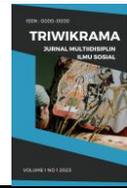
		<p>Doflamingo : Aku ingin bertemu denganmu. Aku memiliki sesuatu yang sangat kau inginkan sekarang.</p> <p>Law : Hentikan omong kosongmu! Kami akan Caesar Sesuai Perjannjian.</p> <p>Doflamingo : Baiklah, itu demi kebaikan kalian. Jika kau mencoba kabur dengannya, kau tahu apa yang akan terjadi pada kalian.</p>
Penanda Konotatif	Kru Luffy dan Law berkumpul bersama di kapal topi jerami	
Petanda Konotatif	Luffy sedang berbicara menggunakan media telepon untuk berbicara dengan doflamingo	
Tanda Konotatif	Pesan komunikasi yang dilakukan luffy menggunakan telepon seluler untuk bertujuan untuk berkomunikasi kepada doflamingo	

Sumber : Diolah peneliti

B. Corrida Colosseum : Pertempuran Mera Mera no Mi di Mulai

Tabel Dialog Scene Kedua

Scene	Shot	Dialog
	<p>Menampilkan video Doflamingo mengendalikan raja riku dan prajurit kerajaan dessrosa menyebabkan genosida dessrosa, sehingga warga sipil membenci raja riku atas tindakannya. pengambilan gambar menggunakan medium shoot, long shoot, close up, one shoot dan group shoot.</p>	<p>Gladiotor : Aku dengar seorang bajak laut bernilai 400 juta bernama Luff si topi jerami diam-diam bertarung dalam kompetisi ini.</p>
<p>Penanda Konotatif</p>	<p>Warga sipil dressrosa sedang menikmati pertunjukkan pertarungan gladiator</p>	
<p>Petanda Konotatif</p>	<p>Pertandingan gladiator adalah bentuk sebuah perencanaan doflamingo bertujuan melakukan manipulasi kru topi jerami untuk mengikuti pertandingan gladiator</p>	
<p>Tanda Konotatif</p>	<p>Pertandingan gladiaotor sebuah bentuk hasil</p>	



	perencanaan doflamingo untuk manipulasi semua partisipan untuk mendapatkan hadiah utama yang sangat berharga sehingga para gladiortor tersebut bergebu-gebu untuk melakukan pertarungan sangat sengit.
--	--

Sumber : Diolah peneli

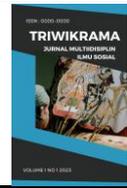
Peneliti selanjutnya akan menjelaskan mengenai representasi konflik pribadi dan konflik kelompok yang terdapat didalam film “Anime One Piece Arc Dressrosa”. Representasi konflik tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Film Anime One Piece Arc Dressrosa

Dengan banyaknya video, tentu ada beberapa scene yang paling menonjol sesuai dengan penelitian ini, temuan yang paling menonjol ini juga menjadi salah satu representasi dari film anime one piece arc dressrosa.

Yang pertama pada tahap denotasi, peneliti menemukan scene pada menit 09.05-13.45. yang menunjukkan konflik sosial. Pada scene pertama menampilkan dialog intraktif kru luffy dengan doflmingo menggunakan media telepon dengan tulisan “Baiklah, itu demi kebaikan kalian. Jika kau mencoba kabur dengannya, kau tahu apa yang akan terjadi pada kalian”.

Kemudian scene selanjutnya menampilkan sebuah pertunjukkan pertarungan gladiator di sertai tulisan “Aku dengar seorang bajak laut bernilai 400 juta bernama luffy si topi jerami diam-diam bertarung dalam kompetisi ini”, selanjutnya menampilkan transaksi penukaran sadera yang mengakibatkan kekacau disertai tulisan “tidak ada yang benar-benar bisa kulakukan hal seperti itu, meskipun dia membuat beberapa skema. Kau seorang bajak laut!

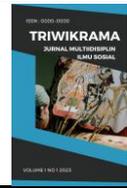


Meskipun kau seorang shichubukai dan seorang raja, kau tidak memiliki kekuatan untuk menyebarkan kebohongan di seluruh dunia! Satu-satunya orang didunia ini yang memiliki kekuatan untuk melakukan hal bodoh seperti itu adalah Naga Langit”.

Selanjutnya menampilkan scene seorang yang akan menggulingkan kerajaan dressrosa pada malam hari sehingga mengakibatkan konflik sosial sekitar sosial disertai dialog ” Mengapa demikian, Raja Riku-sama? Apakah kita melakukan sesuatu yang salah? Kalau selalu begitu. Kau adalah raja yang kamu banggakan. Kau memberitahu kami bahwa kau membutuhkan uang kami. Jadi kami telah membawahkanmu semua uang kami. Karena kau selalu peduli dengan kami lebih dari apapun! Karena kau adalah kebanggaan dan kebahagiaan kami!!. Raja Riku telah menginjak-injak perasaan kita! Dia akan mengambil uang kita dan membunuh kita semua! Untuk memuaskan keinginan egoisnya sendiri, dia akan membuang kita seperti sampah! Raja Riku, kau bajingan!aku membencimu! Kau bajingan rendah dan kotor”, selanjutnya menampilkan scene aliansi topi jerami membahas perencanaan strategi untuk meruntuhkan raja doflamingo bertujuan untuk mengembalikan kepemimpinan kerajaan dressrosa dan menyergap orang bernama sugar untuk tujuannya mengembalikan mainan manusia menjadi semula kejadian itu disertai dialog “Aku tidak bisa mengikuti rencana bocah Law! Sengingatku rencananya adalah begini. Setelah menghancurkan pabrik SMILE, Doflamingo harus tetap hidup dan mempergunakannya untuk mengalahkan kaido. Tapi kemudian apa yang terjadi akan terjadi orang-orang berusaha menjatuhkan Doflmingo hari ini”.

Representasi Konflik Kelompok pada Film Anime One Piece Arc Dressrosa

Konflik kelompok adalah pertentangan terjadi antara dua kelompok atau lebih yang disebabkan oleh kepentingan yang sama. Konflik ini bertujuan untuk terjadinya perlisihan pendapat individu maupun kelompok. Konflik kelompok sering terjadi ketika kepentingan organisasai atau kelompok mengakibatkan demonstrasi, perkelahian, keuntungan pribadi, dan



perang antar kedua negara.

Demonstrasi, banyak hal dalam peristiwa terjadinya demonstrasi, konflik kelompok ini berfokus pada tindakan kolektif dimana sekelompok orang berkumpul untuk menyampaikan pesan atau pendapat mereka tentang suatu isu atau masalah tertentu. Demonstrasi sering digunakan sebagai sarana untuk mengadvokasi perubahan sosial atau politik.

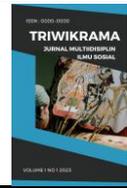
Perkelahian, banyak peristiwa terjadi ketika gejala konflik sosial, konflik kelompok ini berfokus pada tindakan hasil dari perbedaan-perbedaan dalam nilai, norma dan kepentingan antara individu atau kelompok.

Perkelahian, banyak peristiwa terjadi ketika gejala konflik sosial, konflik kelompok ini berfokus pada tindakan hasil dari perbedaan-perbedaan dalam nilai, norma dan kepentingan antara individu atau kelompok. Perkelahian sering terjadi tindakan dapat merusak kohesi kelompok dan mengakibatkan perpecahan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah dilakukan peneliti mengenai “Representasi Konflik dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa”, maka bisa disimpulkan bahwa:

1. Film Anime One Piece Arc Dressrosa memiliki konflik sosial secara kelompok yang direpresentasikan dalam bentuk demonstrasi dan perkelahian pada scene kedua, keempat, keenam, ketujuh dan kedepan.
2. Film Anime One Piece Arc Dressrosa memiliki konflik sosial secara pribadi yang direpresentasikan dalam bentuk perbedaan pendapat orang lain dan tidak mau menerima perbedaan budaya pada scene pertama dan kelima.



DAFTAR PUSAKA

- Fahmi, A. (2020). *Analisis Pesan Moral dalam Film Animasi One Piece Seri Movie" Stempede"*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- M Algifari, R. (2022). *Representasi Islam Konservatif di Aceh Oleh Deutsche Welle (Dw) Pada Film Dokumenter Berjudul: Indonesia: Diversity Under Threat (Analisis Semiotika Roland Barthes)*.
- Mersita, M. (2022). *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Music Video Permission to Dance oleh Bts*. 1–105.
- Purwanto, A. (2022). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh Praktis*. Penerbit P4i.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish.
- Ruly Riantriasno. (N.D.). *Anime One Piece Memecahkan Rekor Baru dalam Guinness World Record*. 16 Juni 2015.
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4428>
- Shilvina Widi Dataindonesia.Id. (N.D.). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta Pada 2023*. 03 Februari 2023. Retrieved April 2, 2023, from <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>
- Zhafira, A. N. (N.D.). *Platform Video dan Hiburan Bstation Hadir di Indonesia*. Kamis, 31 Maret 2022. Retrieved April 3, 2023, From <https://www.antaranews.com/berita/2792965/platform-video-dan-hiburan-bstation-hadir-di-indonesia>
- Zulpicha, E. (2018). Konflik Kebijakan Penggunaan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia di Lingkungan Pendidikan Formal. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v6i1.18190>