

SKRIPSI

**REPRESENTASI EKSTISTENSI PERS DALAM SERIAL
ANIME *ONE PIECE***



OLEH

**WINDHA ASTUTY M
NIM: 18.3600.004**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2023 M / 1444 H

**REPRESENTASI EKSISTENSI PERS DALAM SERIAL
ANIME *ONE PIECE***

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial**

**Program Studi
Jurnalistik Islam**

Disusun dan Diajukan Oleh

**WINDHA ASTUTY M
NIM. 18.3600.004**

Kepada

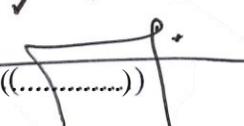
**PROGRAM STUDI JURNALISTIK ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2023 M / 1444 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Representasi Eksistensi Pers Dalam Serial Anime
One Piece
Nama Mahasiswa : Windha Astuty M
NIM : 18. 3600. 004
Program Studi : Jurnalistik Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
No. B-2418/In.39.7.1/PP.00.9/11/2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Nurhakki, S.Sos, M.Si. 
NIP : 19770616 200912 2 001
Pembimbing Pendamping : Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I. 
NIP : 19830116 200912 1 005

Mengetahui:


Dekan,
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP: 19641231 199203 1 045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Representasi Eksistensi Pers Dalam Serial Anime
One Piece

Nama Mahasiswa : Windha Astuty M

NIM : 18. 3600. 004

Program Studi : Jurnalistik Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
No. B-2418/In.39.7.1/PP.00.9/11/2021

Tanggal Kelulusan : 23 Februari 2023

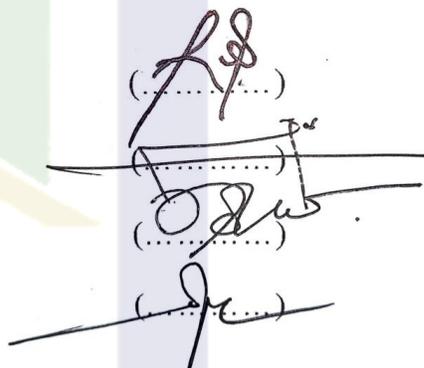
Disahkan Oleh Komisi Penguji:

Nurhakki, S.Sos., M.Si (Ketua)

Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I (Sekretaris)

Prof. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si (Anggota)

Dr. Ramli, S.Ag., M.Si (Anggota)



Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP: 19641231 199203 1 045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt berkat limpahan rahmat, hidayah-Nya, dan taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Begitupula, Shalawat dan Salam penulis kirimkan kepada Sayyidina Muhammad Saw.

Penulis haturkan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada keluarga tercinta, Ayahanda Mursalim dan Ibu Ernawati dan Adik satu-satunya, Firda Asrianty yang senantiasa memberi semangat dan doa tulus demi kesuksesan dan kebahagiaan kepada penulis. Berkat mereka, penulis tetap bertahan dan berusaha menyelesaikan tugas akademik ini.

Penulis juga telah menerima begitu banyak bimbingan dari Ibu Nurhakki, S.Sos., M.Si dan Bapak Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I selaku Pembimbing I dan II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih banyak.

Penulis menyadari sepenuhnya telah banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang telah menyumbangkan waktu, pikiran, tenaga dan bentuk dukungan lainnya. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola dan memajukan pendidikan di IAIN Parepare.

2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah beserta seluruh jajarannya atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Nahrul Hayat, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Islam yang telah banyak melakukan kegiatan positif untuk pengembangan Program Studi.
4. Dr.Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan banyak nasehat dari awal hingga akhir masa studi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Jurnalistik Islam yang telah memberi bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama belajar di IAIN Parepare.
6. Jajaran Staf Administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan setiap keperluan administratif.
7. Kepala Perpustakaan dan seluruh jajarannya yang selalu memudahkan penulis dalam mencari dan mengakses literatur penelitian.
8. Eiichiro Oda, selaku Kreator Serial Anime *One Piece* serta seluruh *crew* yang telah bekerja keras menghadirkan cerita-cerita yang luar biasa memukau. Berkat adanya Serial Anime *One Piece* ini, penulis selalu merasa bahagia setiap harinya.
9. Teman-teman seperjuangan penulis pada prodi Jurnalistik Islam angkatan 2018 yang telah kebersamai penulis dalam proses belajar.
10. Teman-teman LPM Red Line IAIN Parepare yang telah menjadi *partner* berproses dan belajar dalam berorganisasi.
11. Teman-teman Desbon yang selalu setia memberikan dorongan dan dukungan positif hingga saat ini.

12. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

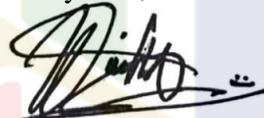
Penulis mengharapkan saran dan kritikan demi sempurnanya skripsi ini agar dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan dan agama yang terkait, serta penerapan dalam penelitian-penelitian berikutnya dapat dikembangkan.

Akhir kata, semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca serta semua yang telah mendoakan penulis mendapat imbalan yang lebih baik serta limpahan berkat dan rahmat dari Allah Swt.

Aamiin yaa rabbal ‘alamiin...

Parepare, 12 Rajab 1444 H
Parepare, 3 Februari 2023 M

Penyusun,



Windha Astuty M
Nim: 18.3600.004

PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

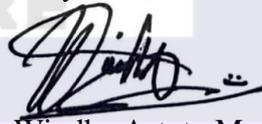
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Windha Astuty M
Nim : 18.3600.004
Tempat dan Tanggal Lahir : Pinrang, 7 Oktober 2000
Program Studi : Jurnalistik Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : Representasi Eksistensi Pers dalam Serial Anime
One Piece

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 12 Rajab 1444 H
Parepare, 1 Februari 2023 M

Penyusun,



Windha Astuty M
Nim: 18.3600.004

ABSTRAK

WINDHA ASTUTY M. *“Representasi Eksistensi Pers dalam Serial Anime One Piece” (bimbingan oleh Nurhakki dan Muhammad Qadaruddin)*

Dewasa ini tidak sedikit media massa menjadi bagian dari industri film. Media cetak yang diperkenalkan dalam Serial Anime *One Piece* karya Eiichiro Oda menjadi salah satunya. Serial Anime *One Piece* hadir dengan nuansa petualangan Bajak Laut yang diwarnai kehadiran elit politik dan media. Para elit berupaya memanfaatkan media sebagai alat untuk memamerkan pencapaian dan peran vital media dalam menyampaikan informasi tanpa intervensi. Kerap menampilkan isu dunia nyata dalam setiap alur, Serial Anime *One Piece* mendulang kesuksesan besar yang membuat serial ini masih tetap populer hingga sekarang.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan metode penelitian analisis wacana model oleh Teun A. Van Dijk. Penulis akan menganalisis representasi eksistensi pers yang terdapat dalam Serial Anime *One Piece* melalui teks, kognisi sosial dan konteks sosial.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Serial Anime *One Piece* mengandung representasi eksistensi pers berupa pemberitaan yang bertentangan dengan kebijakan pemerintah dan kebebasan dalam memperoleh informasi merupakan salah satu bentuk kebebasan pers dan menjadi jurnalis yang berintegritas.

Kata Kunci: Analisis Wacana, Representasi, Eksistensi Pers, Anime One Piece.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan	8
B. Tinjauan Teori.....	12
1. Teori Representasi.....	12
2. Teori Analisis Wacana Teun A. Van Dijk.....	13
C. Tinjauan Konseptual	16
1. Representasi.....	16
2. Eksistensi.....	17
3. Pers	18
4. Analisis Wacana	23
5. Film.....	24
6. Serial Anime.....	26
7. One Piece.....	27
D. Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Fokus Penelitian.....	33
D. Jenis dan Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	34
F. Uji Keabsahan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Umum Serial Anime One Piece	38
1. Sekilas Tentang Serial Anime One Piece	38
2. Profil Pengarang Serial Anime One Piece.....	42
3. Tim Produksi Serial Anime One Piece.....	44
4. Sekilas Tentang Media Cetak Koran Ekonomi Dunia dalam Serial Anime One Piece	45
5. Sinopsis Serial Anime One Piece arc Reverie.....	48
6. Karakter Utama dalam Serial Anime One Piece	50
7. Karakter yang Terlibat dalam Serial Anime One Piece arc Reverie	55
B. Sajian Data	56
1. Wacana Serial Anime One Piece dari Perspektif Analisis Teks	56
2. Wacana Serial Anime One Piece dari Perspektif Kognisi Sosial.....	85
3. Wacana Serial Anime One Piece dari Perspektif Konteks Sosial	87
C. Analisis Wacana Eksistensi Pers dalam Serial Anime One Piece	89
D. Analisis Representasi Eksistensi Pers dalam Serial Anime One Piece	92
BAB V.....	94
PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	I
DAFTAR LAMPIRAN.....	III
DOKUMENTASI	V

BIODATA PENULIS VI



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 4.1	Karakter Utama dalam Serial Anime <i>One Piece</i>	51
Tabel 4.2	Adegan <i>Opening Billboard</i> dan <i>Sound</i>	58
Tabel 4.3	Adegan <i>Opening Shoot</i>	69
Tabel 4.4	Babak Konflik	60
Tabel 4.5	Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)	62
Tabel 4.6	Adegan Penutup 1	64
Tabel 4.7	Adegan Penutup 2	66
Tabel 4.8	Elemen Maksud	69
Tabel 4.9	Elemen Pranggapan	71
Tabel 4.10	Elemen Nominalisasi	72
Tabel 4.11	Elemen Bentuk Kalimat	75
Tabel 4.12	Elemen Koherensi	76
Tabel 4.13	Elemen Kata Ganti	78
Tabel 4.14	Elemen Grafis	79
Tabel 4.15	Elemen Metafora	81
Tabel 4.16	Elemen Ekspresi	83
Tabel 4.17	Analisis Wacana Kebebasan Memperoleh Informasi	89
Tabel 4.18	Analisis Wacana Pemberitaan yang Akurat dan Benar	89
Tabel 4.19	Analisis Wacana Integritas Seorang Jurnalis	91

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Keterangan Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Analisis Wacana Teun A. Van Dijk	13
Gambar 2.2	Bagan Kerangka Pikir	31
Gambar 4.1	Logo Serial Anime <i>One Piece</i>	38
Gambar 4.2	Eiichiro Oda, Pengarang Serial Anime <i>One Piece</i>	43
Gambar 4.3	Logo Rumah Produksi Serial Anime <i>One Piece</i> , Toei Animation	44
Gambar 4.4	Morgans, <i>President Of World Economy Newspaper</i>	46
Gambar 4.5	Lembaran Koran Ekonomi Dunia	47
Gambar 4.6	Poster Buronan	47
Gambar 4.7	<i>News Coo</i> (Distributor Koran)	47
Gambar 4.8	<i>We News</i> (Kantor Berita)	47
Gambar 4.9	Rapat Reverie	49
Gambar 4.10	Potongan Adegan <i>Opening Billboard</i> dan <i>Sound</i>	58
Gambar 4.11	Potongan Adegan <i>Opening Shoot</i>	59
Gambar 4.12	Potongan Adegan <i>Opening Shoot</i>	59
Gambar 4.13	Potongan Adegan Babak Konflik	60
Gambar 4.14	Potongan Adegan Babak Konflik	61
Gambar 4.15	Potongan Adegan Babak Konflik	61
Gambar 4.16	Potongan Adegan Babak Konflik	61
Gambar 4.17	Potongan Adegan Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)	62
Gambar 4.18	Potongan Adegan Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)	62
Gambar 4.19	Potongan Adegan Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)	63
Gambar 4.20	Potongan Adegan Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)	63
Gambar 4.21	Potongan Adegan Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)	63
Gambar 4.22	Potongan Adegan Penutup 1	64
Gambar 4.23	Potongan Adegan Penutup 1	64
Gambar 4.24	Potongan Adegan Penutup 1	65
Gambar 4.25	Potongan Adegan Penutup 1	65
Gambar 4.26	Potongan Adegan Penutup 2	66
Gambar 4.27	Potongan Adegan Penutup 2	66
Gambar 4.28	Potongan Adegan Penutup 2	66
Gambar 4.29	Potongan Adegan Penutup 2	67
Gambar 4.30	Potongan Adegan Elemen Maksud	69
Gambar 4.31	Potongan Adegan Elemen Maksud	70
Gambar 4.32	Potongan Adegan Elemen Maksud	70
Gambar 4.33	Potongan Adegan Elemen Pranggapan	71
Gambar 4.34	Potongan Adegan Elemen Pranggapan	72
Gambar 4.35	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	72

Gambar 4.36	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	72
Gambar 4.37	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	73
Gambar 4.38	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	73
Gambar 4.39	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	73
Gambar 4.40	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	74
Gambar 4.41	Potongan Adegan Elemen Nominalisasi	74
Gambar 4.42	Potongan Adegan Elemen Bentuk Kalimat	75
Gambar 4.43	Potongan Adegan Elemen Bentuk Kalimat	75
Gambar 4.44	Potongan Adegan Elemen koherensi	76
Gambar 4.45	Potongan Adegan Elemen Koherensi	76
Gambar 4.46	Potongan Adegan Elemen Koherensi	76
Gambar 4.47	Potongan Adegan Elemen Koherensi	77
Gambar 4.48	Potongan Adegan Elemen Koherensi	77
Gambar 4.49	Potongan Adegan Elemen Koherensi	77
Gambar 4.50	Potongan Adegan Elemen Kata Ganti	78
Gambar 4.51	Potongan Adegan Elemen Kata Ganti	78
Gambar 4.52	Potongan Adegan Elemen Grafis	79
Gambar 4.53	Potongan Adegan Elemen Grafis	80
Gambar 4.54	Potongan Adegan Elemen Grafis	80
Gambar 4.55	Potongan Adegan Elemen Grafis	80
Gambar 4.56	Potongan Adegan Elemen Grafis	81
Gambar 4.57	Potongan Adegan Elemen Grafis	81
Gambar 4.58	Potongan Adegan Elemen Metafora	82
Gambar 4.59	Potongan Adegan Elemen Metafora	82
Gambar 4.60	Potongan Adegan Elemen Ekspresi	83
Gambar 4.61	Potongan Adegan Elemen Ekspresi	83
Gambar 4.62	Potongan Adegan Elemen Ekspresi	84
Gambar 4.63	Potongan Adegan Elemen Ekspresi	84
Gambar 4.64	Potongan Adegan Elemen Ekspresi	84
Gambar 4.65	Potongan Adegan Kebebasan Memperoleh Informasi	89
Gambar 4.66	Potongan Adegan Pemberitaan yang Benar dan Akurat	90
Gambar 4.67	Potongan Adegan Pemberitaan yang Benar dan Akurat	90
Gambar 4.68	Potongan Adegan Integritas Seorang Jurnalis	91
Gambar 4.69	Potongan Adegan Integritas Seorang Jurnalis	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi massa merupakan bagian dari ilmu komunikasi menggunakan media sebagai medium dalam menyampaikan pesan. Dalam perspektif kritis, komunikasi massa berfungsi untuk menentang kekuatan dan kekuatan represif dan untuk mempertanyakan hubungan dikotomis antara masyarakat, pers, dan pemerintah. Selain itu, Harold D. Lasswell mengusulkan tiga fungsi tambahan komunikasi massa: 1) pengawasan lingkungan (fungsi pengawasan), 2) korelasi tanggapan masyarakat terhadap lingkungan (fungsi korelasi), dan 3) transmisi warisan sosial dari generasi ke generasi (sosial fungsi pewarisan).¹

Komunikasi massa didefinisikan sebagai proses penyampaian informasi kepada masyarakat luas melalui berbagai media massa, antara lain media cetak, internet, buku, media elektronik, dan media audio visual.

salah satu bentuk komunikasi massa audio-visual, yaitu film, hingga sekarang banyak digandrungi masyarakat ketimbang media lainnya. Meskipun sebagian orang menganggap film sebagai sarana hiburan semata dan sekedar tontonan belaka, nyatanya film secara realistis dapat merepresentasikan dan mengkonstruksi realitas sosial masyarakat saat ini. Hal ini dapat ditunjukkan dengan mengamati bagaimana film mampu menggambarkan realitas secara simbolik yang kaya akan makna baik dari segi isi maupun pesan visualnya.

¹ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011).

Pesan film juga bisa dalam bentuk apa saja, tergantung tujuan film tersebut pesan pendidikan, informasi, pesan gaya hidup, dan sebagainya.

Dewasa ini, sudah banyak jenis film yang diproduksi. Tentunya film ini dirancang dengan pendekatan yang berbeda juga disesuaikan dengan usia penontonnya. Semua film tentunya memiliki satu tujuan yakni mengundang minat dan perhatian orang terhadap konten yang disuguhkan lewat tayangan audio visual. Menonton film masih menjadi pengalaman yang tidak bisa diperoleh melalui media lain. Apalagi saat ini perkembangan dunia teknologi seperti gadget dan internet kian menambah perhatian masyarakat terhadap film. Salah satu film serial yang sangat populer hingga saat ini adalah Serial Anime *One Piece*, keberadaan internet yang mudah diakses kapanpun, membuat anime *One Piece* tersebar di berbagai situs website tanpa harus menunggunya tayang di layar televisi.

Serial anime *One Piece* berasal dari Jepang bertema Bajak Laut yang diproduksi dalam bentuk *manga* (*manga* dalam bahasa jepang yang berarti 'komik') dan anime (sebutan akrab bagi serial animasi jepang) karya komikus ternama Eiichiro Oda. *One Piece* dalam alur ceritanya mengangkat isu global dan persoalan pelik yang terjadi di seluruh belahan dunia. Perang, korupsi, rasisme, diskriminasi hingga yang paling menguras emosi adalah permainan kotor antara para elit politik dan pemilik media, hal ini yang membuat *One Piece* menerima begitu banyak pujian juga penghargaan sebab cerita yang dibangun merupakan representasi dari dunia nyata dan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berbicara mengenai politik dan media, di Jepang politik media ditandai dengan adanya budaya 'sensor diri'. Secara resmi 'sensor diri' dilarang dan Konstitusi secara formal menjamin kebebasan pers dan berekspresi. Namun, pendapat baru-baru ini menunjukkan bahwa pihak berwenang di Jepang sebenarnya telah membatasi kebebasan pers sampai batas tertentu. Pandangan ini didukung oleh contoh-contoh di mana para menteri dari partai atau kabinet tertentu yang berkuasa berusaha mempengaruhi atau mencampuri pemilihan konten media untuk kepentingan mereka sendiri, bukan untuk kepentingan publik.²

Serial Anime *One Piece* sejak awal perilisan episodenya telah mengenalkan sebuah media massa berbentuk cetak yang diberi nama *World Economy Newspaper* (WENP) atau Koran Ekonomi Dunia. Selama penayangannya para penonton telah melihat media cetak ini beroperasi dengan mekanisme yang hampir sama dengan yang ada di dunia nyata. Para wartawan mencari dan meliput berita, kemudian menulis dan mencetaknya dalam bentuk koran lalu didistribusikan ke seluruh penjuru pulau dan lautan dalam Serial Anime *One Piece*.

Umumnya, berita-berita yang ditulis oleh Koran Ekonomi Dunia ini adalah menutupi kegagalan dan kekejaman Pemerintah Dunia terhadap masyarakat sipil. Pemerintah Dunia seringkali ikut campur dalam mengkonstruksi isi berita dengan tujuan memamerkan keberhasilan dan pencapaian yang diraih, mempertahankan popularitas dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap Pemerintah Dunia.

² Jepang, Undang-Undang Negara Jepang Pasal 21 Tanggal 3 November Tahun 1946 Tentang Kebebasan Pers dan Budaya Sensor Diri," dalam Konstitusi Jepang 1889 (Jepang: Showa).

Namun, pemandangan berbeda terlihat pada arc Reverie. Reverie merupakan konferensi yang digelar sekali dalam empat tahun dan dihadiri oleh 50 pemimpin negara. Konferensi besar sekelas Reverie tentunya tidak luput dari pemberitaan. Menariknya, penonton dihadapkan pada penolakan pihak Koran Ekonomi Dunia untuk kembali mengubah isi berita seperti yang dilakukan pada berita-berita sebelumnya.

Pada alur Reverie ini, pihak Koran Ekonomi Dunia memilih bersifat independen, meski sulit pada awalnya akibat intimidasi dari Pemerintah Dunia. Merasa hasil konferensi Reverie penting untuk diketahui oleh seluruh lapisan masyarakat dan Pemerintah Dunia yang ingin mempertahankan citra yang baik mengakibatkan benturan kepentingan. Pada saat kondisi seperti ini, seorang jurnalis harus memijakkan kaki di posisi yang tepat, yakni berada di pihak kepentingan masyarakat. Meskipun akan terancam kehilangan pekerjaan, namun loyalitas terhadap masyarakat merupakan pilihan yang benar.

Serial Anime *One Piece* ini meski jarang menampilkan unsur kebebasan pers dan lebih didominasi oleh petualangan Bajak Laut, namun kehadiran Koran Ekonomi Dunia sebagai Koran yang memberitakan hasil kesepakatan Reverie kita bisa melihat tanggung jawab wartawan dalam menyajikan berita, bertanggung jawab terhadap kebenaran dan berpihak pada objektivitas. Media massa juga harus bersikap adil dengan tidak memberikan ruang yang lebih besar kepada satu pihak saja. Media tidak seharusnya menjadi perpanjangan tangan dari elit politik tertentu.

Hal ini tentunya selaras dengan kebebasan pers yang meliputi kebebasan berpendapat serta kebebasan untuk mengungkapkan suatu peristiwa. Poin ke-19 Hukum Internasional tentang Hak Asasi Sipil dan Politik yang dikeluarkan pada tahun 1976 mengatakan *setiap orang mempunyai hak dalam kebebasan berpendapat dan menyatakan pendapat* tanpa intervensi apapun dan dari siapapun.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Isra'/17 : 36 yang berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: “Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.”³

Artinya, seorang komunikator atau jurnalis haruslah bertanggung jawab kepada pembaca (*hablum min an-nas*) dan kepada Allah (*hablum min na-Allah*), dan juga harus dapat menjawab, menggunakan kemampuannya untuk menanggapi (*bersifat tanggap*).

Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat media saat ini telah menjadi agen politik, artinya dalam pemberitaannya selalu diwarnai dengan ideologi dan kekuasaan pemerintah serta keberpihakan pemilik media, berita seperti ini tentu akan dipertanyakan keakuratannya. Keberhasilan penelitian ini tentu memberi pengaruh positif, penulis dan pembaca akan mengetahui objektivitas informasi dengan melihat keadilan dan netralitas media dalam menulis berita, serta membuang jauh rasa tidak bertanggung jawab atas

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim*.

kewajiban menyebarkan kebenaran yang disebabkan karena adanya perbedaan kepentingan dari berbagai pihak. Adanya media massa yang benar-benar peduli dengan kepentingan publik, mampu membedakan bisnis dan profesi jurnalis serta menjalankan fungsi pers yang sesungguhnya merupakan solusi terbaik untuk membangun media yang independen.

Melihat urgensi dan latar belakang penelitian yang dijelaskan sebelumnya, penulis kemudian tertarik untuk meneliti dan mengetahui lebih dalam mengenai gambaran eksistensi pers dalam Serial Anime *One Piece* meliputi wacana teks, kognisi sosial dan konteks sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi teks skenario dalam Serial Anime *One Piece* menurut analisis wacana Teun A. Van Dijk?
2. Bagaimana representasi kognisi sosial skenario dalam Serial Anime *One Piece* menurut analisis wacana Teun A. Van Dijk?
3. Bagaimana representasi konteks sosial skenario dalam Serial Anime *One Piece* menurut analisis wacana Teun A. Van Dijk?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan representasi eksistensi pers yang ditampilkan dalam Serial Anime *One Piece*. Menggunakan metode analisis wacana Teun A. Van Dijk

akan diketahui makna yang terdapat dalam skenario dan mengapa pesan pada skenario dimunculkan dalam serial.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kegunaan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran dan sumber rujukan bagi peneliti lainnya tentang pengembangan ilmu komunikasi massa khususnya di bidang jurnalistik dan publikasi.
2. Kegunaan praktik penelitian ini antara lain:
 - a) Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan menambah ilmu pengetahuan bagi mahasiswa jurnalistik yang memiliki keinginan ataupun ketertarikan untuk menjadikan film sebagai objek penelitian dengan menggunakan teori analisis wacana Teun A. Van Dijk sebagai pisau analisis.
 - b) Memberikan pelajaran dan pesan moral tentang bagaimana seharusnya seorang wartawan bekerja di ruang lingkup kejournalistikan atau pers dengan baik dan benar sesuai dengan hati nurani dan kode etik yang berlaku.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian pertama yang dipilih oleh penulis dan berhubungan dengan penelitian ini berjudul *Representasi Eksistensi Pers dalam Film The Post (Analisis Wacana model Teun A. Van Dijk)* yang dilakukan oleh Dian Sagita pada tahun 2020 yang merupakan Mahasiswi Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Surakarta. Penelitian Dian Sagita menggunakan metodologi kualitatif, memanfaatkan model penelitian analisis wacana Teun A. Van Dijk. Dian Sagita menggunakan teks, kognisi sosial, dan konteks sosial untuk melihat bagaimana *The Post* menggambarkan eksistensi pers dalam kajian ini.⁴

Menurut temuan penelitian Dian Sagita, *The Post* memuat representasi eksistensi pers sebagai berikut: Pertama, bentuk kebebasan pers di Amerika Serikat adalah pemberitaan yang bertentangan dengan kebijakan negara. Kedua, menjaga keutuhan badan jurnalistik, artinya informasi yang disajikan harus akurat dan tidak ada yang disembunyikan dari publik. Ketiga, layanan berita berdasarkan pendapatan komersial. Keempat, menerbitkan berita negatif. Di Amerika Serikat, pers saat ini merupakan salah satu bentuk kekuasaan pemerintahan yang mengalami pasang surut. Selain itu, pers

⁴ Dian Sagita, "Representasi Eksistensi Pers Dalam Film The Post," (Skripsi Sarjana; Fakultas Ushuluddin dan Dakwah: Surakarta, 2020).

dituntut untuk menyajikan berita dari berbagai perspektif tanpa campur tangan politik atau kerja sama dengan pertimbangan untung rugi.⁵

Persamaan antara penelitian Dian Sagita dengan penelitian penulis ialah menggunakan jenis penelitian kualitatif dan analisis wacana model Teun A. Van Dijk. Kemudian hal yang menjadi pembeda terletak pada objek. Jika penelitian Dian Sagita memilih Film *The Post* sebagai objek, maka penelitian penulis memilih Serial Anime *One Piece* sebagai objek.

Penelitian terdahulu yang serupa yaitu skripsi dengan judul **“Representasi Citra Wartawan dalam Film All The President’s Men”** yang dilakukan oleh Lilis Suryaningsih pada tahun 2017, Mahasiswi Konsentrasi Jurnalistik Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana Teun A. Van Dijk dengan pendekatan kualitatif.⁶

Film ini menunjukkan bahwa menjadi seorang jurnalis tidaklah mudah. Dibutuhkan ketekunan dan pikiran yang kuat untuk menghadapi segala kemungkinan yang ada di lapangan. Wartawan dituntut untuk mematuhi kode etik yang berlaku, melaporkan kejadian sesuai dengan fakta, independen yaitu tidak memihak siapapun menjaga identitas narasumber, dan berpihak pada kebenaran.⁷

Persamaan penelitian Lilis Suryaningsih dan penelitian penulis adalah menggunakan pisau analisis yang sama yaitu analisis wacana Teun A. Van

⁵ Dian Sagita, “Representasi Eksistensi Pers Dalam Film The Post,” (Skripsi Sarjana; Fakultas Ushuluddin dan Dakwah: Surakarta, 2008)

⁶ Lilis Suryaningsih, “All The President’s Men,” (Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi: Jakarta, 2017).

⁷ Lilis Suryaningsih, “All The President’s Men,” (Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi: Jakarta, 2017).

Dijk juga metode penelitian yang sama yakni kualitatif. Meskipun menggunakan pisau analisis dan metode yang sama, namun objek yang dipilih berbeda.

Penelitian berikutnya yang menjadi sumber rujukan bagi penulis adalah prosiding manajemen dengan judul “*Representasi Pers dalam Film Spotlight (Analisis Semiotika John Fiske dalam Film Spotlight dengan Penerapan 9 Elemen Jurnalistik Kovach & Rosenstiel)*” yang ditulis oleh Zidnii Taskiyyah dan Roro Retno Wulan pada tahun 2017, keduanya merupakan Mahasiswi Program Studi Ilmu Komunikasi di Telkom University Bandung. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Zidnii dan Roro ini adalah untuk menemukan representasi sembilan elemen jurnalistik dalam film *Spotlight*. Penelitian mereka mengungkapkan bahwa tim *Spotlight* menganut sembilan elemen jurnalisme dengan tetap menjaga kebebasan pers, yang menjadi landasan mereka untuk terus mencari informasi.⁸

Penelitian dan pendekatan penelitian Zidnii dan Roro berbeda dari penulis. Penulis mengkaji Serial Anime *One Piece* yang menjadi objek penelitiannya dengan menggunakan model analisis wacana Teun A. Van Dijk sedangkan keduanya menggunakan metode penelitian analisis semiotika John Fiske pada film *Spotlight*.

Penelitian terakhir yang dipilih sebagai rujukan penulis adalah jurnal komunikasi dengan judul “*Analisis Wacana Teun A. Van Dijk pada Film Dokumenter Sexy Killers*” yang ditulis oleh Fauzannur Ramadhan dan

⁸ Z Tazkiyyah and R R Wulan, “Representasi Pers Dalam Film Spotlight (Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Spotlight Dengan Penerapan 9 Elemen Jurnalistik Kovach & Rosenstiel),” (Prosiding Manajemen; Fakultas Komunikasi dan Bisnis: Bandung 2017).

rekannya Achmad Herman, mahasiswa Universitas Tadulako Palu. Penelitian ini melihat kekuasaan dikonstruksi melalui strategi wacana berdasarkan analisis wacana Teun A. Van Dijk kemudian objek penelitiannya yaitu film fenomenal *Sexy Killers* dengan objeknya adalah adegan yang menampilkan kekuasaan.⁹

Studi ini menemukan bahwa peran narator, yang cenderung membatasi ruang interpretasi penonton, dan cara orang kelas atas dan kelas bawah digambarkan dalam film membangun kekuatan. Represented power cenderung mendiskreditkan elit politik tertentu dalam analisis teks. Film ini diangkat dari genre dokumenter yang sebenarnya bersifat investigatif dan identik dengan menampung suara masyarakat kelas bawah yang jarang diberitakan oleh media. Pada tataran kognisi sosial, film ini diproduksi berdasarkan genre dokumenter. Pada tataran konteks sosial, wacana yang hadir dimunculkan dalam bentuk persuasif melalui kontrol, yang berujung pada gerakan sosial berupa pemutaran film *Sexy Killers* di beberapa kota di Indonesia. Secara implisit mengembangkan pandangan skeptis dan sinis terhadap politisi atau pemerintah berdasarkan wacana film tersebut.¹⁰

Persamaan antara penelitian Fauzannur dan Herman dengan penelitian penulis ialah menggunakan jenis penelitian kualitatif dan analisis wacana model Teun A. Van Dijk juga membahas topik yang sama mengenai isu kepentingan politik yang melibatkan media. Hal yang membedakan antara kedua penelitian ini terletak pada subjek. Jika penelitian sebelumnya, memilih

⁹ Fauzannur Ramadhan and Achmad Herman, "Analisis Wacana Teun A. Van Dijk Pada Film Dokumenter *Sexy Killer*," *JASIMA: Jurnal Komunikasi Korporasi Dan Media* 2, no. 1 (2021).

¹⁰ Fauzannur Ramadhan and Achmad Herman, "Analisis Wacana Teun A. Van Dijk Pada Film Dokumenter *Sexy Killer*," *JASIMA: Jurnal Komunikasi Korporasi Dan Media* 2, no. 1 (2021).

film *Sexy Killers* sebagai objek penelitian, maka penulis memilih Serial Anime *One Piece* sebagai objek.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Representasi

Kata bahasa Inggris "representation" adalah akar dari kata "representasi." Tindakan mewakili, keadaan diwakili, dan apa atau siapa yang mewakili merupakan representasi.¹¹ Tiga proses terkait representasi diuraikan oleh John Fiske. *Pertama*, level realitas, yaitu peristiwa yang ditandai sebagai realitas tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture*, ekspresi dan dalam bahasa tulis berupa dokumen, wawancara dan lain sebagainya. Level realitas dalam Serial Anime *One Piece* menunjukkan adanya bentuk intimidasi atau tindakan yang membahayakan dari pihak Pemerintah Dunia terhadap Presiden Koran Ekonomi Dunia yang muncul dalam alur cerita.

Kedua, level representasi adalah proses dimana alat-alat teknis seperti bahasa tertulis, gambar, grafik, animasi, musik dan lain-lain yang digunakan untuk menggambarkan realitas. Level representasi memperkuat level realitas dengan cara pengambilan gambar pada adegan yang terkait.

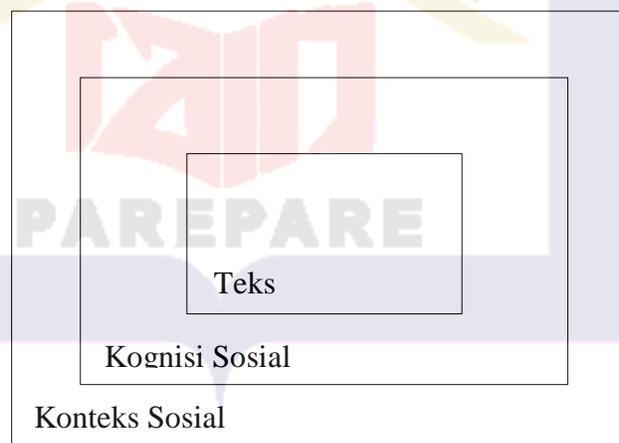
Ketiga, level ideologi, di mana peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diatur menurut ideologi yang ingin ditunjukkan. Terdapat beberapa ideologi yang Pengarang representasikan dalam Serial Anime *One Piece*. Sebagai karakter utama dalam alur cerita, Bajak Laut merupakan kaum

¹¹ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015).

liberal yang mengarungi lautan luas, sementara Pemerintah Dunia digambarkan sebagai penganut ideologi ras kelas, materialisme, otoritarianisme hingga anarkisme, dan media cetak (Koran Ekonomi Dunia) yang bersifat objektif dalam memberikan informasi.

Teori representasi memiliki peran dalam sebuah film, hal ini dikarenakan film selalu berhasil menangkap realitas yang terjadi di lingkungan masyarakat kemudian memroyeksikannya ke layar kaca. Saat menganalisis sebuah adegan, asumsi penulis berfungsi sebagai representasi yang dimaksud dalam penelitian ini. Asumsi penulis kemudian didukung atau diperkuat dengan menghubungkan asumsi ini dengan literatur ilmiah. Penulis membatasi masalah yang ingin diselidikinya dengan menggunakan adegan dari serial anime *One Piece* yang menggambarkan keberadaan pers.

2. Teori Analisis Wacana Teun A. Van Dijk



Gambar 2.1 Kerangka Analisis Wacana Teun A. Van Dijk

Sumber: Haryatmoko, 2018

Gambar di atas menggambarkan gambaran wacana tiga dimensi Van Dijk: teks, kognisi sosial dan konteks sosial. Dimensi *teks* meneliti bagaimana struktur teks dan strategi wacana digunakan untuk menekankan tema tertentu. Dalam Serial Anime *One Piece* terdapat pesan dengan topik pentingnya menjaga integritas badan jurnalis dengan tidak terpengaruh oleh kekuasaan dan ancaman dari pihak manapun termasuk Pemerintah Dunia yang selalu bersikap menyimpang dari tanggung jawab terhadap masyarakat sipil tidak bersalah.

Dimensi *kognisi individu* diperkuat oleh pengalaman pribadi Pengarang cerita itu sendiri. Melalui kognisi Pengarang, dapat diketahui bagaimana proses alur cerita *One Piece* ini berkembang. Sedangkan pada dimensi *konteks sosial* adalah wacana yang berkembang dalam masyarakat tentang suatu masalah. Konteks sosial dalam Serial Anime *One Piece* ini disesuaikan dengan kondisi pers dalam masyarakat Jepang pada zaman kekaisaran Showa dimana aktivitas jurnalis dibatasi pada hal-hal yang berhubungan dengan pemerintah yang berkuasa, kontras dengan kondisi pers saat ini yang lebih bebas dalam menyebarkan berita terkait badan pemerintahan.

Van Dijk mengembangkan kerangka yang berguna untuk analisis wacana melalui karyanya. Dia berpikir bahwa wacana terdiri dari struktur dan tingkatan yang berbeda, dan masing-masing saling membantu. Ini dipecah oleh Van Dijk menjadi tiga tingkatan: struktur makro, superstruktur atau skematik dan struktur mikro.¹²

¹² Haryatmoko, *Analisis Wacana Kritis: Landasan Teori, Metodologi Dan Penerapan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016).

1) Struktur Makro

Struktur makro mencakup unsur tema karena dapat ditentukan dari tema apa yang ingin disampaikan oleh komunikator secara umum.

2) Superstruktur atau Skematik

Struktur skematis menekankan bagian mana yang digunakan untuk menyembunyikan informasi tambahan kemudian dan mana yang lebih dulu. Struktur skematik dimulai dari *opening bill board*, lalu masuk ke bagian adegan-adegan yang mulai munculnya konflik, kemudian ada solusi dari konflik tersebut dan yang terakhir adalah cerita penutup dari babak tersebut.

3) Struktur Mikro

Merupakan struktur yang mengamati wacana dari kata, kalimat, dan bahasa. Struktur mikro ini terdiri dari semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

a. Semantik

Makna yang muncul dari hubungan antara kalimat dan proposisi yang membentuk makna tertentu dalam struktur teks dikenal sebagai makna lokal dalam semantik. Elemen Semantik terdiri dari elemen latar, detail, maksud, pranggapan dan nominalisasi.

b. Sintaksis

Koherensi, bentuk kalimat, dan kata ganti adalah tiga kategori elemen sintaksis. Koherensi adalah susunan yang

teratur dari fakta dan gagasan menjadi suatu untaian logis yang memudahkan untuk memahami pesan yang disampaikan.

c. **Stilistik**

Stilistik adalah studi tentang gaya bahasa, yang merupakan sub bidang linguistik. Pengarang mencapai tujuannya, yaitu mengungkapkan jiwa, pikiran, dan kepribadiannya, melalui penggunaan gaya bahasa.

d. **Retoris**

Elemen yang berperan dalam mempengaruhi fokus. Grafik, metafora, dan ekspresi adalah tiga komponen elemen retorik ini. Sesuatu dalam teks disorot oleh grafik. Metafora adalah kata kiasan yang memiliki makna yang berbeda dari makna aslinya. Tujuan ekspresi adalah untuk menyampaikan perasaan, maksud, dan hal lainnya.

C. Tinjauan Konseptual

1. Representasi

Suatu keadaan yang bersifat representatif atau perbuatan yang mewakili dapat diartikan sebagai representasi. Suatu proses yang melibatkan suatu situasi yang dapat merepresentasikan simbol, citra, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan makna dapat juga dimaknai sebagai representasi.¹³

¹³ Depdiknas.

Representasi adalah suatu produksi makna melalui bahasa (simbol dan tanda tertulis, lisan, atau grafik) untuk mengekspresikan pikiran, konsep, dan gagasan tentang sesuatu. yang mengacu pada proses dimana realitas disampaikan dalam komunikasi melalui kata-kata, suara, gambar, atau kombinasi.

Pemanfaatan tanda (seperti gambar, suara, dan lain-lain) merupakan definisi representasi yang lebih tepat. untuk menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, dirasakan, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu.¹⁴

2. Eksistensi

Menurut etimologi, istilah "eksistensialisme" berasal dari kata bahasa Inggris "keberadaan", yang berarti "kegembiraan". dari kata Latin "existe", yang berarti "muncul", "ada", "muncul", atau "memilih keberadaan aktual". Kata Yunani *sistere* dan *ex* keduanya berarti muncul atau timbul. Istilah seperti "apa yang ada", "apa yang memiliki aktualitas" (di sana), dan "segala sesuatu" (apapun) digunakan dalam terminologi untuk menekankan bahwa sesuatu itu ada.¹⁵

Keberadaan adalah semua yang ada. Secara umum keberadaan manusia adalah cap atau benda yang secara hakiki hanya dimiliki oleh manusia. Namun, tergantung pada konteks yang sedang dibicarakan, seiring berjalannya waktu, istilah keberadaan dapat diartikan dengan berbagai cara.

¹⁴ Denesi, *Pesan, Tanda, Dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika Dan Teori Komunikasi* (Yogyakarta: Jalasutra, 2012).

¹⁵ Lorens Bagus, *Kamus Filsafat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001).

3. Pers

Badan yang secara rutin memproduksi publikasi untuk media massa adalah pers. Menurut etimologi, kata Latin *persare* berasal dari kata *premere*, yang berarti "tekan" atau "cetak" dalam bahasa Belanda, Inggris, dan Prancis. Sedangkan "media cetak" atau "media massa cetak" adalah definisi terminologisnya, Menurut Gamle dan Gamle, media massa adalah komponen komunikasi manusia dalam arti berfungsi sebagai saluran atau sarana untuk memperluas cakupan proses komunikasi antara rakyat.¹⁶

UU Pers (Nomor 1). Menurut Undang-Undang Publik No. 40 Tahun 1999, pers adalah lembaga sosial dan media komunikasi massa yang melakukan kegiatan jurnalistik seperti mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi tertulis, audio, visual, serta data dan informasi grafis atau dalam format lain melalui berbagai saluran, termasuk media cetak, media elektronik, dan lain-lain.¹⁷

Dari definisi pers di atas, jelaslah bahwa pers merupakan lembaga sosial yang mandiri dan berwenang menginformasikan kepada masyarakat. Selain itu, pers bebas memperoleh, mengolah, dan mengkomunikasikan gagasan secara lisan dan tulisan.

1) Sistem Pers Internasional

Pers berfungsi sebagai penopang pilar keempat demokrasi, setelah eksekutif, yudikatif, dan legislatif, di negara-negara demokrasi. Dalam hal ini, pers adalah usaha yang mengumpulkan,

¹⁶ Alex Sobur, *Etika Pers Profesional Dengan Nurani* (Bandung: Humaniora Utama Press, 2001).

¹⁷ Eisy M Ridlo, *Peranan Media Dalam Masyarakat* (Jakarta: Dewan Pers, 2007).

mencetak, menerbitkan, dan menyiarkan berita melalui radio, televisi, film, dan surat kabar. Dalam buku mereka tahun 1956 Empat Teori Pers, penulis Fred S. Siebert, Theodore Peterson, dan Wilbur Schramm menyatakan bahwa ada empat teori pers: teori pers otoriter, teori pers bebas, teori pers yang bertanggung jawab, dan teori pers komunis.¹⁸

a. Teori Pers Otoriter (Authoritarian Theory)

Filosofi negara yang mendukung kekuasaan absolut adalah sumber dari teori ini. Teori pers otoriter berpendapat bahwa media harus mendukung kebijakan pemerintah dan melayani negara. Selain itu, penerbit juga diawasi lewat paten, izin terbit, dan sensor.

b. Teori Pers Bebas (Libertarian Theory)

Manusia dianggap makhluk rasional yang bisa membedakan antara benar dan salah, menurut teori pers bebas. Secara umum teori ini menekankan bahwa pers harus menjadi mitra pencarian kebenaran bukan alat pemerintah.

c. Teori Pers Bertanggung Jawab Sosial (Social Responsibility Theory)

Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, menurut teori ini pers berfungsi sebagai wadah untuk membicarakan berbagai persoalan. Teori ini berpendapat bahwa media, khususnya radio dan televisi, adalah saluran milik masyarakat.

¹⁸ Zainal Abidin Achmad, *Perbandingan Sistem Pers Dan Sistem Pers Indonesia* (Surabaya: Sahaja, 2021).

Oleh karena itu, dianggap sebagai pelanggaran norma sosial dan kode etik ketika media berfungsi sebagai transportasi politik bagi partai dan individu.

d. Teori Pers Komunis Soviet (The Soviet Communist Theory)

Dalam pandangan khusus pers ini, media massa berfungsi sebagai pihak (alat pemerintah) dan merupakan komponen penting dari suatu bangsa; Konsekuensinya, media dituntut untuk tunduk dan patuh pada pemerintah. Pers komunis diharuskan memperlakukan partai politik dan pemerintah dengan hormat; jika tidak, itu akan dianggap sebagai perlawanan.

2) Sistem Pers di Jepang

Secara umum, Jepang dianggap sebagai salah satu negara Asia dengan pers paling liberal. "Sensor Diri" bertentangan dengan hukum di Jepang, dan konstitusi secara eksplisit menjamin kebebasan pers dan berekspresi. Secara khusus dinyatakan dalam pasal 21 Konstitusi Jepang, yang mulai berlaku pada tanggal 3 November 1946, bahwa *"Kebebasan berbicara, pers, dan segala bentuk ekspresi lainnya, serta kebebasan berkumpul dan berserikat, dijamin. Kerahasiaan alat komunikasi apa pun tidak boleh dilanggar, dan penyensoran tidak boleh dipertahankan."*¹⁹

Media Jepang sering diasosiasikan dengan budaya "Sensor Diri". Filosofi budaya tradisional Jepang dipandang terkait erat

¹⁹ Sunarwinadi, "Budaya Sensor-Diri Dalam Kebebasan Pers Di Jepang."

dengan praktik ini. Semua hal yang berkaitan dengan keluarga kerajaan Jepang dianggap sangat sensitif dan tidak pantas oleh media Jepang, yang memandangnya sebagai tugas mereka untuk tidak membahasnya. Ada beberapa batasan yang tidak boleh dilanggar. Mereka berisiko dikeluarkan dari "kisha club" atau menghadapi dampak sosial dari masyarakat umum karena melanggar peraturan ini.

Dikatakan bahwa pers Jepang tidak berfungsi sebagai "anjing penjaga" pemerintah, melainkan sebagai "hewan peliharaan", atau anjing peliharaan. Diduga media gagal menginformasikan kepada masyarakat umum tentang penyimpangan industri keuangan dan korupsi pemerintah. Salah satu alasan mengapa jurnalis enggan menyiarkan berita tentang korupsi pemerintah misalnya, karena kedekatan media dengan sumber berita dan untuk mempertahankan akses tersebut mereka harus mematuhi garis haluan dari pemerintah. Selain itu, pers Jepang seringkali mendapat berbagai fasilitas dari pemerintah dan industri sehingga pers jarang mengkritisi politisi, birokrat dan industri. Selain itu, keluarga kekaisaran hampir tidak pernah menjadi subjek liputan negatif media di Jepang.²⁰

Masyarakat Jepang saat ini dikatakan jauh lebih dinamis daripada di masa lalu setelah lebih dari satu dekade. Pemegang kekuasaan semakin dihadapkan pada fakta bahwa mereka tidak

²⁰ Jeffrey Kingston, *Japan's Quiet Transformation: Social Change and Civil Society in the Twenty-First Century*. (London and New York: Routledge Curzon, 2004).

dapat lagi menghindari pengawasan publik dan harus sampai batas tertentu menunjukkan standar kerja yang tinggi. Orang-orang menolak untuk menerima begitu saja apa pun yang dikatakan pemerintah.²¹

Pers menjadi sangat penting dan bermanfaat sejak keterbukaan informasi menjadi kenyataan dan mendorong aksi publik serta mengungkap penyalahgunaan. Pers di Jepang sudah tidak memerlukan tindakan pembatasan atau penyensoran langsung dari pemerintah atau kelompok kuat lainnya, oleh karena itu pers di Jepang sering disebut salah satu pers paling bebas di Asia.

Kedua sisi pers tersebut yakni pada zaman kekaisaran dan modern seperti saat ini juga dituangkan dalam Serial Anime *One Piece*. Pengarang menggambarkan kondisi pers pada zaman kekaisaran secara kompleks dalam serial, dimana Koran Ekonomi Dunia sampai batas tertentu tidak diperbolehkan untuk menyebar berita buruk yang dapat merusak citra pihak yang berkuasa dalam hal ini Pemerintah Dunia. Pemerintah Dunia berhak menghilangkan bukti, menyembunyikan fakta dan bahkan membunuh pihak media yang terbukti ingin menjatuhkan Pemerintah Dunia.

Namun, pada arc Reverie, alur dimana semua Pemimpin Negara berkumpul setiap empat tahun sekali untuk

²¹ Kingston.

mendiskusikan hal-hal yang telah terjadi dan lebih bersikap antisipasi terhadap sesuatu yang belum terjadi merupakan langkah tegas bagi Koran Ekonomi Dunia untuk menunjukkan integritas mereka kepada Pemerintah Dunia, bahwa menjadi seorang jurnalis yang independen dan menyebarkan informasi yang sebenarnya adalah tugas mereka. Memihak masyarakat terlebih dahulu sesuai dengan prinsip jurnalis dan menolak apapun yang diberikan pemerintah agar tetap berkuasa dengan cara menutupi kebenaran.

4. Analisis Wacana

Ada tiga perspektif tentang bahasa dalam analisis wacana. Perspektif pertama dapat diartikan sebagai penghubung antara manusia dengan hal-hal di luar dirinya. Aturan, kalimat, bahasa, dan makna bersama semuanya dapat dijelaskan melalui penggunaan analisis wacana. Sudut pandang kedua menempatkan subjek sebagai pusat interaksi sosial dan wacana. Oleh karena itu, tujuan analisis wacana adalah membedah maksud dan makna tertentu. Pada sudut pandang ketiga, bahasa dilihat sebagai representasi yang membentuk topik, tema wacana, dan strategi tertentu di dalamnya.²²

Sederhananya, analisis wacana merupakan suatu kajian yang meneliti atau menganalisis bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk tulis maupun lisan. Wacana pun dapat berwujud lisan dan tulisan yang biasa disebut teks dalam wacana.

²² Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media* (Jakarta: Lembaga Kajian Islam dan Studi (LKIS), 2006).

5. Film

a. Definisi Film

Film, juga dikenal sebagai gambar hidup. Selain itu, film secara kolektif disebut sebagai sinema. Sinematografi, yang berasal dari kata Yunani "cinema" dan "tho" (cahaya) dan "graphie" (tulisan" atau "gambar"), secara harfiah berarti "melukis gerak dan cahaya". sebut sebagai kamera, agar bisa melukis gerak dengan cahaya.²³

Film adalah karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa visual yang dibuat berdasarkan prinsip sinematografi dan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, ukuran, dan melalui proses kimia, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat ditampilkan dengan sistem proyeksi mekanis, elektronik, atau lainnya. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 menggantikan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman.²⁴

Melalui media cerita, film dapat menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat luas. Film juga dapat dilihat sebagai media ekspresi bagi seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan pemikiran atau ide ceritanya.

²³ Ruth S. Angell and Laurence Perrine, "Story and Structure," *The South Central Bulletin* 20, no. 1 (1960): 24, <https://doi.org/10.2307/3189017>. (1 September 2022)

²⁴ Badan Perfilman Indonesia, "Undang-Undang RI Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman," dalam Undang-Undang Perfilman 2011 (Jakarta: Pariwisata).

b. Film sebagai Wacana

Penggunaan bahasa berkaitan dengan wacana. Teks mencakup semua bentuk bahasa—bukan hanya yang tertulis di atas kertas—serta semua ekspresi komunikasi, termasuk gambar, ucapan, efek suara, musik, gambar, dan banyak lagi.²⁵ Dari landasan itulah maka film juga dapat disimpulkan sebagai kategori wacana sebab di dalam film memiliki keseluruhan dari bentuk ekspresi komunikasi.

c. Film sebagai Komunikasi Massa

Film merupakan alat komunikasi massa yang dapat menjangkau berbagai kelompok sosial yang luas dan tidak mengenal batas. Pesan yang ingin disampaikan pembuat film juga berdampak pada film sebagai salah satu bentuk seni yang memiliki maksud dan tujuan. Film juga dapat menjadi sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada khalayak atau penonton berdasarkan ideologi pembuatnya karena adanya unsur-unsur ideologis dari pembuat film, seperti unsur budaya, psikologis, dan sosial, penyampaian bahasa film, dan elemen menarik yang dapat membangkitkan imajinasi penonton.²⁶

Film merupakan salah satu ciri media massa, bentuk komunikasi yang paling efisien. Film sering digunakan sebagai media untuk menggambarkan kehidupan sosial dalam masyarakat.

²⁵ Dian Sagita, “Representasi Eksistensi Pers Dalam Film *The Post*,” (Skripsi Sarjana; Fakultas Ushuluddin dan Dakwah: Surakarta, 2020).

²⁶ Latour Bruno, *Jurnal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).

6. Serial Anime

Serial anime merupakan kumpulan karya dengan judul serial umum, biasanya terhubung satu sama lain, protagonis tunggal, banyak protagonis sekunder, dan tema umum. Serial anime dapat bersifat terbuka, tanpa jumlah episode yang ditetapkan, seperti miniseri.

a. Definisi Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film atau serial animasi atau kartun Jepang. Anime merupakan abservasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* [アニメーション]. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime [アニ].²⁷

Efek visual adalah salah satu kekuatan terbesar anime. Gaya ini sangat memerhatikan detail seni. Karakter dalam anime biasanya memiliki mata besar dengan highlight reflektif, dan tubuh langsing dan panjang. Konten dan materi pelajaran animenya juga berbeda dari animasi lainnya. Anime menargetkan kelompok umur yang berbeda, anime juga dapat menangani masalah subjek yang serius dan kompleks. Konten dewasa yang mungkin termasuk seks dan kekerasan juga dapat dilihat di anime.

b. Genre Anime

Selain fiksi ilmiah dan fantasi, ada banyak genre lain di anime, termasuk romansa, horor, dan potongan kehidupan. Hal ini membuat anime semakin digemari oleh masyarakat dari segala usia.:

²⁷ Napier Susan J, *Anime from Akira to Howl's Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animations* (New York: Palgrave Macmillan, 2005).

1. *Action*, kategori ini berhubungan dengan pertempuran, perkelahian, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan laga atau aksi.
2. *Adventure*, menjelajahi tempat-tempat, lingkungan dan situasi yang baru yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi atau menyelesaikan misi.
3. *Comedy*, sarat dengan unsur lawakan baik itu dari tingkah laku, cerita maupun pembicaraan.
4. *Drama*, mengkategorikan kisah kehidupan dengan mengungkapkan secara kompleks, penuh emosional, dan konflik batin.
5. *Martial Arts*, unsur seni bela diri lebih banyak ditonjolkan dalam *genre* ini.
6. *Mystery*, mengungkapkan sebuah kasus, namun bukan hanya kasus kejahatan, bisa juga dengan kehidupan sehari-hari.
7. *Historical*, kisah yang diatur di masa lampau, biasanya mengikuti cerita sejarah dan cerita fakta di masa lampau.²⁸

7. *One Piece*

One Piece karya Eiichiro Oda adalah manga (komik) yang sangat populer tidak hanya di Jepang tetapi juga di seluruh dunia. Sejak 22 Juli 1997, manga *One Piece* telah didistribusikan dalam 100 volume tankobon di majalah *Weekly Shonen Jump* milik Shueisha di Jepang. Manga *One Piece* mulai terbit di majalah *Shonen Jump* pada tanggal 4 Agustus 1997. Alex Media

²⁸ Isma Millah, "Psikologi Anime," (Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi: Malang, 2018).

Komputindo menerbitkan komik *One Piece* di Indonesia sendiri dalam bentuk serial sebanyak 98 jilid. Manga *One Piece* telah diterjemahkan ke dalam bahasa Cina, Inggris, Arab, Spanyol, Vietnam, Portugis, dan Korea karena popularitasnya di luar bahasa Indonesia dan Jepang.

Kepopuleran manga *One Piece* yang pertama kali muncul di *Weekly Shonen Jump* menarik minat Toei Animation (Japan Animation Studio) yang memutuskan untuk menambah versi manga tersebut menjadi serial anime. Pada tanggal 20 Oktober 1999, Fuji Television pertama kali memproduksi anime *One Piece* di Jepang. Anime *One Piece* ditampilkan dengan subtitle tidak hanya di Jepang tetapi juga di Inggris, Amerika Serikat, Spanyol, dan sejumlah negara lainnya. Sejak tahun 2002 hingga 2008, anime *One Piece* ditayangkan di RCTI dan Global TV di Indonesia.

Dalam sejarah *Shonen Jump*, *One Piece* merupakan manga dengan penjualan terbanyak. Penjualan keseluruhan *Shonen Jump* telah meningkat selama 11 tahun terakhir sebagai hasil dari manga ini juga. Volume 25 memegang rekor penjualan manga di Jepang, terjual 2.630.000 eksemplar dalam cetakan pertamanya, sementara volume 46 terjual lebih dari 140.000.000 eksemplar dalam waktu tercepat mencapai 100.000.000 eksemplar.

Manga Anime *One Piece* telah terjual lebih dari 300.000.000 eksemplar, memecahkan semua rekor sebelumnya sebagai manga terlaris dalam sejarah. Terlepas dari kenyataan bahwa rekor sebelumnya juga dipegang oleh anime *One Piece* volume 60 dan 61, *One Piece* volume 63 menetapkan rekor dunia baru untuk volume penjualan tercepat. Walaupun rekor sebelumnya juga

dipegang oleh anime *One Piece* volume 60, 61, dan 62, *One Piece* volume 63 memegang rekor Jepang dengan 3.900.000 eksemplar cetakan pertama. Serial komik terkenal *Harry Potter and the Order of the Phoenix* memegang rekor sebelumnya dengan 2.900.000 eksemplar cetakan pertama.

Fakta mengejutkan lainnya tentang anime *One Piece* adalah betapa banyak orang menyukai cerita, karakter, seni, dan humor dari pertunjukan tersebut. Manga ini telah mencetak rekor penerbitan dengan beberapa volume, termasuk cetakan awal tertinggi dari semua buku di Jepang. Manga *One Piece* telah terjual 490.000.000 eksemplar di seluruh dunia pada pertengahan Juli 2021. Sisanya 90.000.000 eksemplar didistribusikan ke 57 negara, dengan 400.000.000 eksemplar terjual di Jepang. Pada tahun 2015, *One Piece* memenangkan *Guinness World Record* untuk "Salinan terbanyak yang diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh seorang penulis tunggal" sebagai pengakuan atas penjualannya yang mengesankan.

One Piece juga dihormati oleh perusahaan Jepang Databank Character dengan penghargaan Licensing of the Year 2012 di Jepang, Selain *Guinness World Record*, merek dan karakter fiksi nasional terbaik tahun 2011 (April 2011-Maret 2012) memenuhi syarat untuk penghargaan ini. Selain itu, *One Piece* memenangkan Grand Prix pada tahun 2010 dan 2012 sebagai brand properti tersukses, dan masih banyak penghargaan lainnya yang tidak dapat dicantumkan satu per satu.

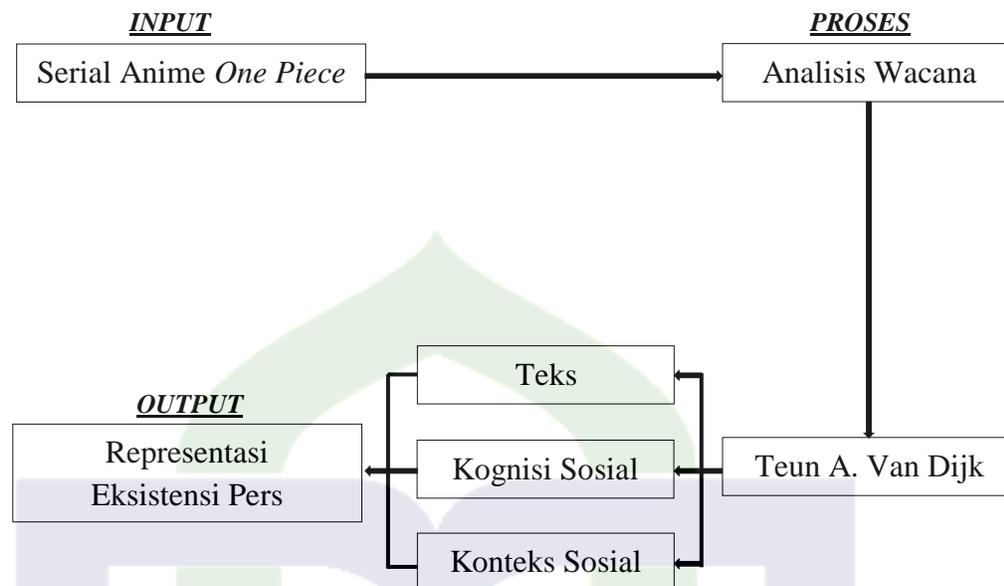
Karena hal itulah mereka bisa dikatakan sebagai model yang cocok untuk mempromosikan sesuatu. Pada tahun 2009, *One Piece* berkolaborasi dengan salah satu *brand fashion* yang populer, yaitu Armani. Selain itu, *One Piece*

juga berkolaborasi dengan banyak brand lainnya seperti brand *sneakers* dan *streetwear* asal Bangkok, Carnival, Vans, perusahaan olahraga Victor dan Skechers, brand fashion AAPE dan BAPE, perusahaan olahraga PUMA asal Jerman, brand fashion olahraga KAPPA dari Italia, bahkan untuk produk kecantikan sendiri RUNA Indonesia menggandeng anime *One Piece*, dan kolaborasi *One Piece* dan Uniqlo yang bertujuan untuk mempromosikan film terbarunya diakhir tahun 2022 serta masih banyak kolaborasi lainnya dengan merek terkenal.

Selain menjadi *brand ambassador* produk terkenal, karakter *One Piece* juga sering bermunculan di sampul majalah, salah seorang anggota Bajak Laut Topi Jerami yang berprofesi sebagai koki, bahkan menu-menu masakannya di muat dalam sebuah majalah. Selain itu, karakter *One Piece* juga sering menjadi *brand ambassador* untuk berbagai jenis kegiatan dan lomba. Kesuksesan cerita lepas dari seri *One Piece* yang tayang di bioskop juga mendatangkan banyak keuntungan, bahkan episode seri awal diadaptasi menjadi live action oleh perusahaan layanan streaming terbesar, Netflix.

D. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir yang digunakan oleh penulis berawal dari input Serial Anime *One Piece* sebagai objek. Serial Anime *One Piece* ini menceritakan tentang kehidupan Bajak Laut, Angkatan Laut, dan Pemerintah Dunia yang di mana setiap pergerakan mereka akan selalu menjadi sorotan media cetak Koran Ekonomi Dunia. Analisis untuk mengetahui bagaimana representasi eksistensi pers dalam serial anime ini menjadi topik utama yang dibahas dengan menggunakan analisis wacana model Teun A. Van Dijk.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

Ketika meneliti teks media, kognisi sosial dan konteks sosial adalah dua kategori penting. Konteks sosial yang merupakan penggambaran bagaimana penulis skenario dapat menerima nilai-nilai yang tersebar di masyarakat dan pada akhirnya digunakan untuk membuat Serial Anime *One Piece*, dan kognisi sosial menunjukkan bagaimana proses teks dalam Serial Anime *One Piece* diproduksi. Fase-fase ini akan memperoleh makna, yang akan menggambarkan representasi pers dalam Serial Anime *One Piece*..

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metodologi penelitian ini adalah kualitatif. Suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif: ucapan atau tulisan, serta perilaku subjek yang dapat diamati sendiri.²⁹ Melalui penelitian kualitatif, penulis dapat mengenali subjek dan merasakan pengalaman, gerakan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian induktif digunakan dalam penelitian kualitatif. Pengamatan yang cermat digunakan untuk mengumpulkan data, seperti deskripsi yang ditempatkan dalam konteks tertentu dan temuan analisis dokumen.³⁰ Kajian yang menggunakan analisis wacana ini tidak hanya mengidentifikasi pesan dari Serial Anime *One Piece* tetapi juga cara penyampaiannya agar dapat dinikmati oleh para penggemar.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bisa dilakukan di lokasi manapun yang memiliki konektivitas internet dan kemampuan mengakses website yang penulis butuhkan. Penelitian ini tidak melakukan observasi di lapangan sebab penelitian ini mengambil data melalui literatur-literatur yang sudah disajikan di kanal-kanal media khususnya media yang memuat Serial Anime *One Piece* serta ulasan-ulasan lainnya mengenai Serial Anime *One Piece*. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari 2023.

²⁹ Ahmadi Rulam, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

³⁰ Djunaedi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Serial Anime *One Piece*. Kemudian objek penelitiannya adalah eksistensi pers dalam serial anime tersebut. *One Piece* ditulis oleh Komikus Eiichiro Odaa dan diadaptasi menjadi serial anime oleh Toei Animation yang rilis pertama kali pada tahun 1999 yang terdiri dari beberapa babak. Namun, penelitian ini memfokuskan pada arc Reverie saja.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Pada penelitian ini data yang digunakan dalam bentuk teks, yaitu data yang didapatkan dari teks atau skenario Serial Anime *One Piece* yang sudah ada.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu sumber data primer, dan sumber data sekunder.

a) Data Primer

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dokumen berupa Serial Anime *One Piece* sebagai data primer. Khususnya pada arc Reverie. Saat ini, komik *One Piece* telah mencapai 1061 chapter dan 1034 jumlah episode serial anime. Namun penulis hanya mengambil pada acr Reverie saja (chapter 903, episode 878 hingga 957).³¹ Singkatnya, alur Reverie ini menceritakan tentang pertemuan beberapa negara yang berafiliasi dengan Pemerintah Dunia dalam konferensi tujuh hari untuk membahas hal-hal yang dapat mempengaruhi keseimbangan dunia.

³¹ Anoboy, "One Piece," Anoboy, 2018, <https://anoboy.zone/2016/10/one-piece-indonesia/>.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber informasi yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara seperti buku, jurnal, website, dan bentuk literatur lainnya.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Observasi dan analisis dokumen digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data ini perlu disajikan secara jelas dan sistematis. Alhasil, ketersediaan metode penelitian dapat mendukung keberhasilan pengumpulan data secara efektif dan efisien.³²

1. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, perilaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.³³ Dalam hal ini, kepekaan indra mata dan telinga akan membantu penulis mengamati sasaran penelitian.

Jenis observasi pada penelitian ini adalah observasi non partisipan, yaitu penulis tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang diteliti. Penulis hanya mengamati alur cerita Serial Anime *One Piece*, memilih skenario dari scene atau adegan yang ditampilkan untuk keperluan penelitian, kemudian menganalisis dan membedah skenario tersebut dengan literatur dan landasan teori yang diperoleh.

³² Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

³³ Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan informasi dari peristiwa masa lalu berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari orang lain. Dokumentasi bertujuan untuk meningkatkan pendekatan lain. Hal ini karena bukti dokumenter akan membuat temuan penelitian lebih dapat dipercaya.³⁴

Dokumentasi diperoleh dengan mengumpulkan potongan adegan dan mencatat skenario yang berkaitan dengan penelitian untuk mencari tanda yang menjelaskan representasi eksistensi pers melalui tutur kata dan perilaku para karakter yang diamati melalui Serial Anime *One Piece*.

3. Penelitian Kepustakaan

Menurut M. Nazir, studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori dan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, Koran dll).³⁵

³⁴ Gunawan Imam, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

³⁵ M Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003).

F. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian, keabsahan data perlu diperiksa. Ini memberi tahu peneliti jika temuan atau data mereka benar dengan apa yang sebenarnya terjadi. Dalam penelitian kualitatif, beberapa tes digunakan untuk memastikan validitas data. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Uji Kredibilitas untuk memastikan validitas data. Khususnya melalui perluasan observasi, penggunaan triangulasi, peningkatan ketekunan penelitian, percakapan dengan teman, dan member check. Triangulasi dipilih oleh penulis penelitian ini sebagai Uji Kredibilitas.

Pengecekan data dari sumber yang dimanfaatkan dengan berbagai cara dapat diartikan sebagai pengujian kredibilitas triangulasi. Penelitian ini menggunakan triangulasi, dimana metode yang berbeda digunakan untuk memeriksa sumber yang sama. Dalam pengujian ini, data pertama dikumpulkan dengan mengamati pers Serial Anime *One Piece*, kemudian diperiksa menggunakan bukti bahwa pers Serial Anime *One Piece* masih ada.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dalam Sugiyono, analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan sumber-sumber lain sehingga temuannya dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain dan dibagikan kepada mereka.³⁶

Teknik analisis data yang digunakan penulis melalui berbagai tahapan di antaranya, mengumpulkan semua data dengan cara menonton Serial

³⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV Alfabeta, 2009).

Anime One Piece arc Reverie, kemudian mereduksi data dengan memilih beberapa adegan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Selanjutnya, penulis akan menyusun data-data tersebut menjadi penyajian yang deskriptif. Hasil data tersebut akan ditafsirkan dan ditarik kesimpulan untuk melihat gambaran representasi eksistensi pers yang menjadi fokus penelitian.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Serial Anime *One Piece*

1. Sekilas Tentang Serial Anime *One Piece*



Gambar 4.1 Logo Serial Anime *One Piece*

One Piece merupakan salah satu serial anime yang diproduksi dalam bentuk *manga* (*manga* dalam bahasa Jepang yang berarti ‘komik’) dan anime (sebutan akrab bagi serial animasi Jepang) karya komikus ternama Eiichiro Oda. *One Piece* mengisahkan tentang kehidupan tokoh utamanya, Monkey D Luffy, seorang anak remaja yang memulai petualangan Bajak Lautnya di usia 17 tahun dengan mengandalkan tubuh elastisnya. Luffy secara tidak sengaja memakan buah iblis yang bernama *gomu-gomu no mi* yang merupakan harta karun lautan hingga membuatnya menjadi manusia karet dan mampu meregangkan bagian tubuhnya layaknya karet.

Meski memiliki kelebihan yang unik, kutukan dari buah tersebut membuatnya tidak bisa bersentuhan langsung dengan air laut maupun benda yang terbuat dari bahan dasar air laut. Parahnya lagi, mereka yang mengonsumsi buah iblis dikatakan tidak akan pernah bisa berenang bebas di lautan. Monkey D Luffy merupakan pribadi yang baik, ceria, penuh

tekad dan ambisi dalam mewujudkan impiannya menjadi seorang Raja Bajak Laut terbebas di lautan.

Sudah hampir 25 tahun berlalu sejak Serial Anime *One Piece* dirilis oleh *Shonen Jump* pertama kali pada tahun 1997 dan Toei Animation pada tahun 1999, namun popularitasnya tidak pernah memudar. Anak-anak bahkan orang dewasa pun hingga saat ini masih setia menunggu episode terbaru yang rilis setiap akhir pekan. Bukan tanpa alasan Serial Anime *One Piece* begitu terkenal di berbagai kalangan, Sang Komikus benar-benar mampu menyihir mata para pecinta anime dengan berbagai visual yang disuguhkan. Meski tergolong fiksi, setting tempat yang digunakan oleh Pengarang membuat penonton berdecak kagum. Tidak sedikit pula tempat tersebut terinspirasi dari dunia nyata, dan hebatnya lagi, Pengarang selalu bisa membuat hal-hal tersebut terhubung satu sama lain.

Selain setting tempat yang memukau, narasi dan ide cerita begitu runtut dan terencana, unsur twist dan kejutan-kejutan tak terduga selalu hadir dalam setiap cerita. *One Piece* mampu menghadirkan drama dengan tingkat yang pas yang akan membuat penonton merasa emosional pada setiap bagian ceritanya. Tidak berlebihan memang jika anime *One Piece* dikatakan sebuah karya spektakuler yang menyajikan hal-hal “tabu” yang terjadi di dunia nyata, tetapi memiliki makna yang sangat besar bagi kehidupan. Pasalnya, ada banyak isu-isu sensitif yang sering kali diangkat disetiap ceritanya. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, Serial Anime *One Piece* sarat dengan unsur politik dan media, hal ini dikarenakan Pengarang berhasil menggambarkan hirarki pemerintahan yang sangat

kompleks dibalut dengan berbagai ideologi keadilan juga kehadiran media cetak.

Bentuk pemerintahan dalam Serial Anime *One Piece* memiliki kemiripan besar dengan dunia nyata. Mereka memiliki sebuah organisasi politik besar yang dikenal dengan nama Pemerintah Dunia yang dipimpin oleh lima anggota Gorosei. Semua instansi dan badan pemerintahan dalam Serial Anime *One Piece* di bawah kendali Gorosei yang juga dikenal sebagai Otoritas Tertinggi di Pemerintah Dunia.³⁷

Hal yang paling menarik ketika berbicara *One Piece* adalah tentang bagaimana seorang penguasa bisa mengkonstruksi pikiran manusia. Seseorang yang menjadi Bajak Laut pasti dikenal sebagai kriminal karena telah melakukan suatu kejahatan yang besar, dan sebaliknya siapapun yang menjadi Angkatan Laut pasti akan mendapat hormat dari seluruh masyarakat karena merupakan suatu perbuatan mulia.

Pemerintah Dunia adalah penentu siapa yang benar dan siapa yang salah, dan masyarakat yang polos akan mengikutinya. Stigma-stigma buruk akan selalu diberikan kepada mereka yang menentang kesewenangan para penguasa dan kaum bangsawan yang senang jidat memperlakukan masyarakat secara tidak manusiawi.

Demi menjaga stabilitas politik dan mempertahankan kekuasaannya mereka membentuk pasukan Angkatan Laut yang menjadi pasukan terdepan ketika menghadapi berbagai ancaman masyarakat, khususnya dari para Bajak Laut. Selain membentuk Angkatan Laut, para penguasa

³⁷ Eiichiro Oda, "One Piece Manga Vol 8 (Chap 233, Eps 151)," SBS, 2003.

juga membayar Bajak Laut untuk dijadikan pasukannya, Bajak Laut ini dikenal dengan nama Tujuh Panglima Perang Laut atau *Ouka Shichibukai* yang beranggotakan tujuh kelompok Bajak Laut afiliasi Pemerintah Dunia. Bajak Laut ini bebas melakukan apapun bahkan menduduki sebuah kota tidak jadi masalah dan mereka akan selalu terbebas dari hukum, selama mereka tetap menuruti perintah dan tidak mengganggu kekuasaan para penguasa.³⁸ Organisasi lainnya di bawah kendali Pemerintah Dunia adalah Chiper Pol yang bertugas melakukan berbagai spionase, mencari berbagai informasi atau investigasi, dan menghabisi target sesuai arahan dari Pemerintah Dunia.³⁹

Hegemoni bahwa penolong rakyat adalah pemerintah telah melekat pada masyarakat, dan siapapun yang bersebrangan dengan pemerintah adalah musuh dunia, mereka para Bajak Laut yang menginginkan kebebasan, dan mereka para Revolusioner yang menginginkan keadilan, mereka semua adalah musuh dunia. Memang benar bahwa keadilan dan kemakmuran akan terlahir dari tangan pemerintah, tapi disini pemerintahnya adalah para sekumpulan orang yang telah termakan nafsu melanggengkan kekuasaan, mereka bukan melindungi rakyat, tetapi mereka sendirilah yang mengeksploitasi rakyat, mereka merampas harta rakyat dengan sebutan pajak, mereka menjadikan rakyat mereka sebagai budak, dan mereka menbohongi rakyat, ironis memang, bahkan yang melindungi rakyat sendiri adalah Bajak Laut yang dikata sebagai kriminal.

³⁸ Wiki One Piece, "Tujuh Panglima Perang Laut," One Piece Fandom, n.d. dari Vol 8 (Chap 69, Eps 31), SBS, 1997.

³⁹ Wiki One Piece, "Chiper Pol," One Piece Fandom, n.d. dari (Chap 325, Eps 230), SBS, 2005.

Kejahatan para penguasa belum berhenti disana, mereka juga telah menghapus sejarah yang sesungguhnya, dan demi menjaga kepalsuan sejarah, mereka membatasi pengetahuan untuk berkembang, ilmuwan-ilmuan yang jujur dan tidak mau tunduk pada penguasa akan dibunuh dan segala hasil penelitiannya dilenyapkan. Sejarah telah dimanipulasi sesuai dengan kepentingan para penguasa, sesuai dengan kebutuhan, dan para penguasa akan selalu menginginkan kepalsuan itu tetap tertutup, sebab jika kebenaran itu terungkap, maka aib para penguasa itu akan terbongkar.

Kekuasaan Pemerintah Dunia untuk memberikan informasi sesuka mereka kepada siapapun sering menyebabkan penekanan, perubahan atau pengabaian. Pemerintah Dunia dapat direpresentasikan sebagai totaliter sampai batas tertentu, karena mereka sering melakukan upaya berlebihan untuk memastikan mereka tetap berkuasa, termasuk penghapusan dan pemusnahan sumber daya yang dianggap lebih besar dari mereka sendiri.

2. Profil Pengarang Serial Anime *One Piece*

Eiichiro Oda lahir pada 1 Januari 1975 di Kumamoto, Jepang. Pada umur 17 tahun, Oda mengirimkan karyanya berjudul *Wanted* dan memenangkan berbagai penghargaan. Pada umur 19 tahun, Oda menjadi asisten Nobuhiro Watsuki dalam pengerjaan *Rurouni Kenshin*. Bersamaan dengan itu pula, Oda menggambar *Romance Dawn* yang merupakan bab awal dari *One Piece*. Pada tahun 1997, *One Piece* terbit pertama kali di

majalah *Shonen Jump* dan menjadi salah satu *manga* terpopuler di Jepang. *Manga One Piece* ini pun menjadi *manga* terpopuler di seluruh dunia.



Gambar 4.2 Eiichiro Oda, Pengarang Serial Anime *One Piece*

Pada tahun 2002, Eiichiro Oda bertemu dengan Chiaki Inaba, yang memerankan Nami, salah seorang anggota Bajak Laut Topi Jerami selama *Shōnen Jump Festa*, dan keduanya mulai pacaran kemudian menikah pada tahun 2004. Eiichiro Oda sebagai Pengarang *One Piece* yang mengawali karirnya di usia 17 tahun dan saat ini berdiri sebagai salah satu *mangaka* yang paling menonjol di dunia, mendapatkan sekitar ¥3.1 miliar atau setara dengan 360 miliar per tahun. Tahun 2019 kemarin, dikutip dari laman *networthbuzz.com*, Oda diperkirakan memiliki kekayaan bersih sekitar US\$200 juta atau sekitar Rp 3,3 triliun.

Tentunya semua ini tidak lepas dari dedikasinya yang luar biasa kepada *One Piece* dan para penggemar. Diketahui Eiichiro Oda memiliki jam kerja yang sangat padat dan hampir tidak memiliki jam istirahat, ia bahkan jarang berpikiran untuk meregangkan diri beberapa hari untuk beristirahat, dalam wawancaranya dia memberitahu kegiatannya setiap

hari yaitu bangun jam lima pagi dan lanjut bekerja hingga jam dua pagi.⁴⁰ Lewat sebuah unggahan di *Facebook* dari *Daily Dose of Anime*, disebutkan bahwa Oda terbiasa tidur tiga jam sehari dan baru mulai pada pukul 09.00 pagi. Namun terlepas dari jadwal kerja yang ketat, ia tetap mempertahankan korespondensi dengan penggemar dan masyarakat luas melalui wawancara formal dan saluran informal seperti kolom SBS.

3. Tim Produksi Serial Anime *One Piece*



Gambar 4.3 Logo Rumah Produksi Serial Anime *One Piece*, Toei Animation

Rumah Produksi	: Toei Animation Co.
Pengisi Suara	: Mayumi Tanaka - Monkey D Luffy
	: Kazuya Nakai - Roronoa Zoro
	: Akemi Okamura - Nami
	: Kappei Yamaguchi - Usopp
	: Hiroaki Hirata - Vinsmoke Sanji
	: Ikue Otani - Chopper
	: Yuriko Yamaguchi - Nico Robin
	: Kazuki Yao - Franky
	: Yuichi Nagashima - Brook
	: Katsuhisa Houki - Jinbe

⁴⁰ Shonen Jump, "Over 100 Miracle Talk," 2022.

Sutradara : Konosuke Uda (#1-278)
 Junji Shimizu (#131-159)
 Munehisa Sakai (#244-372)
 Hiroaki Miyamoto (#352-679)
 Toshinori Fukuzawa (#663-)
 Satoshi Ito (#780-782)
 Tatsuya Nagamine (#780-782)

Produser : Tetsuo Daitoku
 Hidekazu Terakawa
 Yosuke Asama
 Hiroaki Shibata

Pengarang : Eiichiro Oda

Skenario : Junki Takegami (#1-195)
 Hirohiko Uesaka (#196-798)
 Shoji Yonemura (#799-)

Musik : Kohei Tanaka
 Shiro Hamaguchi

4. Sekilas Tentang Media Cetak *World Economy Newspaper* dalam Serial Anime *One Piece*

World Economy Newspaper (WENP) disebut juga Koran Ekonomi Dunia adalah koran yang didistribusikan secara global melalui *News Co.* Koran Ekonomi Dunia adalah sumber berita utama dengan jangkauan global, hadir di seluruh penjuru *East Blue*, sebagian besar di Grand Line, dan bahkan mampu menjangkau kerajaan bawah laut yaitu pulau Manusia Ikan dan lokasi terpencil lainnya seperti *Calm Belt*. Secara umum, ini dianggap sebagai surat kabar yang sangat berpengaruh. Presidennya adalah "Big News" Morgans, seorang kaisar Dunia Bawah yang

menguasai industri keuangan, pasokan makanan, obat-obatan, dan yang paling krusial ialah informasi untuk kebutuhan berita.



Gambar 4. 4 Morgans, President of *World Economy Newspaper*

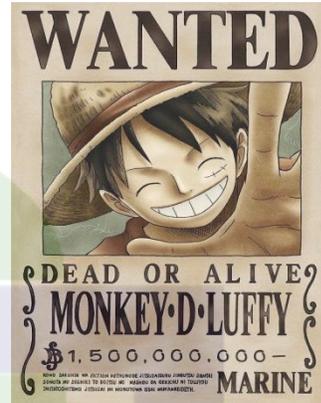
Morgans digambarkan sebagai pemilik media yang angkuh dan pantang menyerah. Meski bukan seorang petarung seperti karakter utama dan hanya tampak seperti seekor burung yang eksentrik, reputasinya sebagai jurnalis yang handal membuatnya diakui sebagai salah seorang karakter paling berpengaruh dalam alur cerita. Dengan kecerdikan, jaringan informasi yang luas, dan kemampuan analisis yang tajam, Morgans mampu untuk menggali rahasia-rahasia besar dan mengungkapkan kebenaran yang tersembunyi di balik peristiwa-peristiwa penting.

Sebagai Presiden Koran Ekonomi Dunia, ia memiliki kendali penuh atas apa yang diketahui masyarakat. Terbukti pada alur Reverie, pihak Pemerintah Dunia bahkan tidak bisa mengendalikan Morgans untuk memanipulasi berita. Dengan menguasai aliran informasi, Morgans

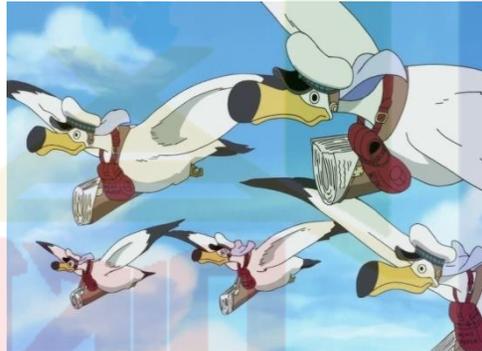
memegang kekuatan yang besar untuk mempengaruhi opini publik, mengendalikan opini masyarakat, dan memanipulasi agenda politik dan dia melakukan semua ini seorang diri, itulah kekuatannya.



Gambar 4.5 Lembaran Koran Ekonomi Dunia



Gambar 4.6 Poster Buronan



Gambar 4.7 News Coo (Distributor Koran)



Gambar 4.8 We News (Kantor Berita)

Koran Ekonomi Dunia juga memuat poster buronan terbaru dari individu yang diliputnya. Wartawannya cukup terampil, mampu mengumpulkan informasi tentang orang-orang terkenal dan menemukan orang-orang yang berhubungan dengan mereka untuk wawancara dalam jangka waktu yang relatif singkat. Satu-satunya reporter yang disebutkan namanya adalah Attach. Koran Ekonomi Dunia bahkan diizinkan untuk meliput berita Reverie dan mengambil gambar semua anggota keluarga kerajaan.

Kantor beritanya terletak di sebuah kapal besar berbentuk seperti ketel teh, diapit oleh kincir air, dan ditempelkan pada balon udara raksasa dengan tulisan "WE NEWS". Kapal mampu terbang, sehingga kantor tersebut dapat berpindah jika lokasinya menjadi tidak aman.

5. Sinopsis Serial Anime *One Piece* arc Reverie

Arc Reverie adalah arc cerita ketiga puluh dari *manga* dan anime *One Piece* serta arc cerita ketujuh dari paruh kedua seri dan merupakan babak akhir dari Whole Cake Island Saga.

Reverie secara harfiah diterjemahkan sebagai "Dewan Dunia" adalah dewan yang dibentuk oleh Pemerintah Dunia yang terdiri dari 50 pemimpin dunia dari lebih dari 170 negara yang berafiliasi dengan Pemerintah Dunia. Setiap empat tahun, raja atau ratu berkumpul di Mariejoa untuk melakukan konferensi selama tujuh hari demi membahas hal-hal yang dapat mempengaruhi dunia.



Gambar 4.9 Rapat Reverie di dalam Istana Mariejoa

Berkumpulnya begitu banyak pemimpin dunia di tempat yang "sakral" itu, tentu saja ada beberapa peraturan dan ketentuan yang berlaku. Salah satu aturan tersebut adalah bahwa setiap orang, apakah mereka bangsawan, sahabat mereka atau pendamping mereka, harus dilucuti selama Reverie. Semua kepala negara yang menghadiri Reverie diharapkan membuat janji di hadapan Tahta Kosong, baik sebagai tanda kesetiaan kepada Pemerintah Dunia, dan secara simbolis menyatakan mereka mendukung "perdamaian" saat ini. Setiap pertemuan, salah satu peserta bertindak sebagai ketua. Ketua dipilih secara bergilir di antara semua peserta. Selama pertemuan saat ini, ketua adalah Raja Ham Burger dari Kerajaan Ballywood.

Reverie kali ini, muncul para petinggi Tentara Revolusi yang dipimpin langsung oleh sang Kepala Staf, Sabo. Mereka berupaya membebaskan Bartholomew Kuma, anggota Tentara Revolusi yang menyamar sebagai *Ouka Shichibukai*, dan sekarang ada di bawah kekuasaan St. Rosward sebagai budak.

Buntut dari tindakan Bajak Laut Topi Jerami melawan Bajak Laut Yonko Big Mom di Pulau Whole Cake yang terungkap ke dunia melalui Koran. Morgans menulis sebuah artikel tentang eksploitasi Luffy di Pulau Whole Cake, mengagungkannya dalam prosesnya, karena Morgans mengklaim bahwa Luffy telah mengatur upaya pembunuhan terhadap Big Mom dan memproklamasikannya sebagai Kaisar kelima.

Akibat dari informasi bohong tersebut, orang-orang diseluruh dunia bereaksi keras terhadap pemberitaan tersebut. Luffy kemudian diakui sebagai penguasa di lautan baru masuk jadi salah satu agenda yang menarik dalam konferensi tersebut. Ini berarti pemerintahan dunia telah menganggap Luffy sebagai sosok yang berpengaruh.

Selain membahas tentang perbuatan Bajak Laut Topi Jerami, Reverie juga membahas agenda lain seperti pembubaran sistem *Ouka Shichibukai* atas permintaan Raja Nefertari Cobra dan Raja Riku Doldo III, keberadaan prasasti poneglyph, dan relokasi pulau manusia ikan oleh Raja Neptune.

Tidak lama berselang, hasil keputusan Reverie akhirnya rilis di Koran, bersamaan dengan berita-berita lain yang bermunculan pada saat konferensi Reverie berlangsung, berita pertama, ada satu nyawa yang melayang, yang kedua, berita hasil konferensi tentang pembubaran *Ouka Shichibukai* dan berita yang ketiga adalah percobaan pembunuhan.

6. Karakter Utama dalam Serial Anime *One Piece*

Kelompok Bajak Laut yang dipimpin Luffy ini mendapatkan julukan oleh para musuh dan kawan mereka sebagai kelompok Topi

Jerami, hal ini karena ciri khas Luffy yang menggunakan Topi Jerami (*dalam bahasa jepang, mugiwara*). Seluruh cerita yang dibangun berfokus pada Kelompok Bajak Laut Topi Jerami sebagai karakter utama. Mereka yang direkrut oleh Luffy bergabung demi mewujudkan mimpi mereka masing-masing dan mimpi tersebut menjadi alasan mereka untuk pergi bersama.

Tabel 4.1 Karakter Utama dalam Serial Anime *One Piece*

	<p>Monkey D. Luffy atau akrab disapa <i>Mugiwara no Luffy</i> merupakan Kapten Bajak Laut Topi Jerami yang bercita-cita menjadi Raja Bajak Laut terbebas di lautan. Luffy merupakan pemakan buah iblis yang membuat seluruh tubuhnya meregang layaknya karet. Luffy direpresentasikan sebagai pemimpin yang hebat dan bertanggung jawab terhadap keselamatan kelompoknya. Meski dikenal ceroboh dan cukup bodoh, nyatanya Luffy adalah sosok yang dapat diandalkan dan suka menolong tanpa memandang status sosial. Rasa kepedulian yang tinggi termasuk salah satu dari delapan nilai <i>Bushido</i> atau nilai moral Ksatria Jepang.</p>
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Roronoa Zoro adalah anggota pertama yang berhasil direkrut Luffy setelah pertarungannya melawan Angkatan Laut yang menangkap Zoro. Zoro merupakan wakil kapten dan seorang pendekar pedang yang bertarung dengan gaya unik yang disebut <i>Santoryu</i> (aliran tiga pedang). Zoro merupakan representasi Ksatria Jepang yang penuh dengan nilai-nilai <i>Bushido</i> (nilai-nilai moral seorang Samurai). Terlihat dalam alur cerita, Zoro selalu menunjukkan kesetiaan, keberanian, dan selalu menjaga kehormatannya.</p>
	<p>Nami adalah anggota ketiga yang direkrut oleh Luffy. Nami bercita-cita menjadi navigator hebat, menggambar semua pulau yang ada di dunia. Nami merupakan gambaran wanita modern post feminisme yang memiliki kuasa atas dirinya sendiri sehingga bebas menentukan pilihan hidupnya. Memiliki visual sempurna, dada besar menonjol, pinggang kecil dan kaki jenjang yang diinginkan hampir semua wanita. Namun, di balik tubuh ideal itu berdiam sifat licik, serakah dan suka menipu.</p>

	<p>Usopp merupakan anggota berikutnya yang direkrut oleh Luffy. Usopp adalah seorang pembohong ditandai dengan hidungnya yang panjang seperti tokoh kartun terkenal. Meski memiliki otot perut dan lengan yang cukup kekar, rupanya Usopp digambarkan sebagai sosok yang penakut, pengecut dan akan berada di barisan paling belakang saat bertarung. Meski begitu, ia tidak pantang menyerah dan terus berusaha melawan musuh. Usopp ahli dalam menembak, juga ahli senjata dalam tim. Ia juga pemahat dan pelukis yang hebat.</p>
	<p>Vinsmoke Sanji adalah juru masak dalam kelompok Bajak Laut Topi Jerami sekaligus anggota ke lima yang direkrut. Sanji merupakan citra “pria baru” yang selalu menunjukkan maskulinitas. Penampilannya selalu terlihat rapi dan keren di setiap alur cerita. Baginya saat seseorang datang dan merasa lapar maka itulah pelanggan, meski tidak dibayar dia tetap akan mempertahankan prinsipnya. Sanji juga sangat menghargai dan tidak akan menyakiti wanita. Kedua sifat ini serupa dengan hegemoni maskulinitas masyarakat Jepang.</p>
	<p>Chopper adalah seekor rusa kutub yang direkrut Luffy karena hidung biru yang dimilikinya. Sama seperti Luffy, Chopper juga memakan buah iblis yang bisa membuatnya berubah wujud seperti manusia. Chopper adalah seorang dokter kapal yang memiliki kemampuan meracik dan mengembangkan jenis obat yang diinginkannya.</p>

	<p>Nico Robin adalah anggota yang direkrut Luffy setelah melewati pertarungan sengit dengan Pemerintah Dunia. Robin merupakan sarjana termuda di pulau Ohara, kecerdasannya diakui oleh semua professor yang kemudian diangkat menjadi Arkeolog termuda dalam sejarah di usianya yang ke 8 tahun. Serupa dengan tokoh Nami yang memiliki tubuh ideal, namun di baliknya terdapat sifat iblis. Robin mendapat julukan 'Anak Iblis' karena di usianya yang masih muda, ia sudah mendapat harga buronannya sebanyak 79 juta beri (beri = mata uang <i>One Piece</i>). Hal ini dikarenakan Robin mampu membaca prasasti poneglyph yang tidak semua orang bisa. Membaca prasasti poneglyph termasuk kegiatan yang dilarang oleh Pemerintah Dunia.</p>
	<p>Anggota berikutnya merupakan ahli kapal dalam kelompok Topi Jerami, yaitu Franky. Franky adalah seorang cyborg. Beberapa bagian tubuhnya dia ganti dengan logam bertenaga cola. Ini merepresentasikan post modernisme. Dimana beberapa bentuk bagian tubuhnya dimodifikasi seperti karakter ataupun benda pada zaman dahulu, zaman sekarang dan masa depan.</p>

	<p>Brook adalah musisi dalam kelompok Topi Jerami. Brook berwujud tengkorak atau kerangka yang hidup, bergerak dan berbicara layaknya manusia berkat kemampuan buah iblis <i>yomi yomi no mi</i> yang dimakannya. Brook seorang musisi handal, mengklaim dapat memainkan segala instrumen musik, walaupun dia sering terlihat memainkan biola dan gitar.</p>
	<p>Jinbe adalah anggota terakhir untuk saat ini yang direkrut Luffy. Jinbe adalah seorang manusia ikan spesies paus. Jinbe adalah master Karate gyojin. Meski bukan anggota tertua dalam kelompok, Jinbe memiliki sifat seperti seorang ayah yang mengayomi dan mengarahkan yang terbaik buat anggota. Usia dan pengalamannya juga jauh di atas Luffy (Kapten) namun ia tetaplah anggota yang patuh pada perintah Kapten.</p>

7. Karakter yang Terlibat dalam Serial Anime *One Piece* arc Reverie

Selain karakter utama, beberapa karakter lainnya juga memegang peran penting dalam setiap babak cerita. Pada alur cerita arc Reverie terlihat banyak wajah baru yang bermunculan, sebab banyaknya pemimpin negara yang datang dari seluruh penjuru dunia. Selain itu, anggota Tentara Revolusi, anggota *Ouka Shichibukai*, dan Gorosei juga turut diperlihatkan dalam alur Reverie ini.

Serupa dengan Tentara Revolusi yang ada di dunia nyata yang memiliki misi untuk melakukan suatu perubahan, baik yang terencana maupun tidak dan baik menggunakan kekerasan ataupun tidak, Tentara Revolusi dalam alur cerita *One Piece* juga memiliki tujuan yang selalu dipegang teguh. Merebut kembali keadilan

dengan menggulingkan bangsawan dari kaum Naga Langit dan Pemerintah Dunia yang berlaku sewenang-wenang terhadap masyarakat yang tidak bersalah merupakan cita-cita luhur. Diketahui pada alur Reverie, salah seorang Tentara Revolusi menyusup ke dalam istana dan berakhir meninggal seperti yang tertulis dalam berita.

B. Sajian Data

1. Wacana Serial Anime *One Piece* dari Perspektif Analisis Teks

Berdasarkan analisis wacana teks model Teun A. Van Dijk, wacana teks terdiri dari tiga struktur antara lain yaitu, struktur makro, superstruktur, dan juga struktur mikro. Ketiga struktur tersebut memiliki keterkaitan yang saling terhubung.

a. Struktur Makro/Tematik

Elemen tematik atau biasa disebut dengan tema merujuk pada gambaran umum dalam suatu teks. Tematik dapat juga disebut dengan gagasan inti, ataupun ringkasan utama dari teks. Tema juga sering dikenal dengan topik. Topik menggambarkan pesan apa yang akan disampaikan oleh sang komunikator. Pada Serial Anime *One Piece* arc Reverie, topik yang diusung merupakan ungkapan dari Pengarang cerita saat memandang suatu peristiwa yang kemudian disampaikan melalui serial dan dalam serial tersebut menceritakan bagaimana Chiper Pol yang merupakan salah satu organisasi di bawah Pemerintah Dunia berusaha untuk membujuk pemilik media yakni Morgans untuk memanipulasi salah satu berita yang akan diterbitkan. Seperti

sebelum-sebelumnya, Pemerintah Dunia selalu mengeksploitasi Koran Ekonomi Dunia untuk merilis berita yang hanya menguntungkan Pemerintah Dunia yang pada dasarnya berita-berita tersebut selalu berbanding terbalik dengan kenyataan dan dipenuhi kebohongan.

Integritas Seorang Jurnalis

Koran Ekonomi Dunia yang dipimpin oleh Morgans mencoba untuk bersikap independen. Independen berarti tidak berpihak pada siapa pun, berita yang disajikan tidak boleh ada campur tangan maupun paksaan dari pihak lain. Meski di bawah ancaman Pemerintah Dunia, namun Morgans tahu bahwa berita tersebut penting untuk diketahui masyarakat. Akhirnya Morgans berani untuk melawan perintah Pemerintah Dunia dengan mempublikasikan semua berita. Terkait dengan integritas, kejujuran dari jurnalis berperan sangat penting untuk publik, alih-alih menjadi bahan “mainan” dari para elit yang ingin mengadu domba rakyatnya hanya demi kepentingan politik mereka. Pers seharusnya menuntun publik, bukan justru mengadu domba dengan permainan politik pemerintah yang berat sebelah.

b. Superstruktur/Skematik

Skematik adalah wacana yang pada umumnya terdapat skema atau alur dari awal hingga akhir cerita. Dilihat secara menyeluruh, alur cerita dalam Serial Anime *One Piece* awalnya memang cukup sulit untuk dipahami. Alur cerita yang berbeda setiap babak dan kemunculan banyak karakter utama maupun karakter pendukung akan

membuat kebingungan bagi mereka yang menonton pertama kali. Namun secara perlahan konteks cerita mulai menampilkan cerita yang sempurna di mana semua peristiwa yang terjadi mulai terhubung satu sama lain dan memiliki arti. Tidak hanya disuguhkan cerita seputar Bajak Laut, tetapi Serial Anime *One Piece* ini lebih kompleks, kondisi pers dan kebebasan pers juga dituangkan secara gamblang di dalamnya yang memiliki tujuan untuk mengungkapkan kebenaran dari apa yang selalu ingin disembunyikan oleh Pemerintah Dunia. Dalam Serial Anime *One Piece*, Eiichiro Oda sang Pengarang mengemasnya dalam lima tahap, yakni:

1) Adegan *Opening Billboard* dan *Sound*

Pemilihan adegan *Opening Billboard* dengan menampilkan judul episode 957 arc Reverie yang dibacakan dengan lantang oleh Narator.

Tabel 4.2 Adegan *Opening Billboard* dan *Sound*

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 1652 708 1745">Gambar 4.10 Episode 957 Durasi 04:37</p>	<p data-bbox="894 1467 1490 1612">Episode 957 pada arc Reverie, berlatar belakang Istana Mariejoa dengan judul “Berita Besar! Insiden yang akan Berdampak pada Para Shichibukai”</p>

2) *Opening Shoot*

Pada bagian *Opening Shoot* nampak Tanah Suci Mariejoa dari kejauhan. Istana Marijoa menjadi tuan rumah untuk konferensi Reverie yang diadakan sekali dalam empat tahun.

Tabel 4.3 Adegan *Opening Shoot*

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="553 989 704 1020">Gambar 4.11</p>  <p data-bbox="553 1278 704 1373">Gambar 4.12 Episode 879 Durasi 04:39</p>	<p data-bbox="894 831 1490 1083">Terlihat di atas Tanah Suci Marijoe terdapat kastil yang menjadi kediaman Pemerintah Dunia, namanya Kastil Pangea, di dalam kastil tersebut, sebuah meja bundar berukuran besar dikelilingi 50 kursi telah siap untuk para pemimpin kerajaan yang akan mengikuti rangkaian konferensi Reverie.</p> <p data-bbox="894 1125 1409 1157">Narator : Reverie akan segera dimulai.</p>

3) Babak Konflik

Babak konflik merupakan babak di mana berbagai konflik mulai bermunculan. Pro kontra pembubaran sistem *Ouka Shicibukai* oleh salah seorang Laksamana Angkatan Laut, menyusupnya anggota Tentara Revolusi ke dalam istana dan percobaan pembunuhan salah satu pemimpin negara. Keputusan Reverie dan insiden yang mengikutinya tersebut

akan dimuat dalam Koran Ekonomi Dunia. Konflik yang terjadi kemudian saat benturan kepentingan mulai terlihat. Satu sisi Morgans dilanda kebingungan terkait berita mana yang penting dan menarik perhatian masyarakat. Sementara di sisi lainnya, utusan Pemerintah Dunia yaitu anggota Chiper Pol yang menyamar menjadi Attach, salah seorang wartawan Koran Ekonomi Dunia yang diberi izin untuk meliput konferensi Reverie. Attach Palsu kemudian memberikan sebuah cek dengan jumlah yang luar biasa sebagai imbalan jika Morgans turut memanipulasi isi berita sesuai permintaan Pemerintah Dunia. Attach Palsu sampai mengarahkan senjatanya kepada Morgans dan para jurnalis yang sedang bekerja jika permintaannya tidak dituruti dan berakhir menembak dengan membabi buta mengakibatkan ruang kantor berita berantakan oleh kartas dan alat tulis lainnya.

Tabel 4.4 Babak Konflik

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 1667 708 1764">Gambar 4.13 Episode 957 Durasi 08:47</p>	<p data-bbox="894 1413 1490 1482">Attach (Chiper Pol) : Pak Kepala, ada surat dari pemerintah.</p> <p data-bbox="894 1520 1490 1738">Morgans : Cek ya? Jumlahnya luar biasa! Begitu, perintah untuk memanipulasi informasi yah? Jadi, kasus yang seperti apa? (sambil membaca isi surat) Mereka ingin aku menutupi insiden seperti ini? Mana bisa aku melakukannya. Kembalikan pada mereka!</p>

 <p>Gambar 4.14 Episode 957 Durasi 09:13</p>	<p>Hening sebentar, saat Morgans kembali bertanya apa yang terjadi, dilihatnya Attach sedang menarik kulit wajahnya dan terlihat wajah Attach yang sebenarnya adalah anggota Chiper Pol.</p> <p>Attach (Chiper Pol) : Tidak tidak tidak</p>
 <p>Gambar 4.15 Episode 957 Durasi 09:19</p>	<p>Attach (Chiper Pol) : Turuti perintah kami Morgans.</p> <p>Morgans : Agen rahasia Chiper Pol yah?</p> <p>Attach (Chiper Pol) : Kau harus mematuhi perintah Pemerintah Dunia. Jangan bergerak!</p>
 <p>Gambar 4.16 Episode 957 Durasi 09:31</p>	<p>Terdengar suara tembakan secara beruntun, suasana gaduh dalam kantor berita, Kertas-kertas bertebaran dan para jurnalis berlarian demi menghindari tembakan.</p>

4) Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)

Penyelesaian masalah dalam Serial Anime *One Piece* ini adalah ketika akhirnya Presiden Koran Ekonomi Dunia tetap teguh pada pendiriannya. Melalui pertengkaran, ia bahkan

melukai utusan Pemerintah Dunia yang mencoba menggodanya dengan cek dalam jumlah besar. Ketika Attach Palsu kalah telak, Morgans menganggap kantor berita miliknya berada di posisi tidak aman. Morgans dan seluruh jurnalis akhirnya memindahkan markas mereka dan tetap menyebarluaskan berita yang semestinya.

Tabel 4.5 Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah)

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 1108 708 1209">Gambar 4.17 Episode 957 Durasi 09:35</p>	<p data-bbox="894 961 1490 1031">Morgans : Jangan remehkan Morgans si Berita Heboh!</p>
 <p data-bbox="550 1503 708 1604">Gambar 4.18 Episode 957 Durasi 09:45</p>	<p data-bbox="894 1356 1490 1425">Jurnalis : Pak Kepala, Chiper Pol itu anggota Pemerintah lho!</p>

 <p>Gambar 4.19 Episode 957 Durasi 09:51</p>	<p>Morgans : Aku tahu, kalian semua tempat ini berbahaya. Saatnya pindah. Aku memang mata duitan, tapi yang paling utama, aku ini seorang jurnalis!</p>
 <p>Gambar 4.20 Episode 957 Durasi 10:31</p>	<p>News Coo beterbangan di udara menyebarkan informasi melalui Koran Ekonomi Dunia.</p>
 <p>Gambar 4.21 Episode 957 Durasi 11:01</p>	<p>Narator : Selain gagalnya Pemerintah menutupi informasi, keputusan yang dibuat para kepala Negara di Reverie dan insiden yang terjadi disana diketahui orang-orang di dunia dalam sekejap dan membuat mereka terkejut</p>

5) Adegan Penutup (*Ending*)

Adegan penutup dalam Serial Anime *One Piece* arc Reverie memperlihatkan bagaimana sukacita masyarakat atas berita pembubaran *Ouka Shichibukai*, namun tidak sedikit pula masyarakat yang menyayangkan tindakan Pemerintah Dunia.

Tabel 4.6 Adegan Penutup 1

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="553 936 708 1031">Gambar 4.22 Episode 957 Durasi 16:30</p>	<p data-bbox="894 459 1490 638">Narator : Berita menyebar ke seluruh penjuru dunia. Bagi mereka yang menganggap Bajak Laut itu iblis dan yang membenci penjarah, ini adalah berita yang membahagiakan</p> <p data-bbox="894 678 1490 856">Bagi mereka yang mengetahui pencapaian <i>Ouka Shichibukai</i> di Perang Besar, kehilangan keseimbangan dari tiga kekuatan utama dunia itu situasi yang sangat mengkhawatirkan</p> <p data-bbox="894 896 1490 1262">Berkat tiga kekuatan utama inilah, keseimbangan dunia berhasil dijaga. Tapi, dua Raja yang mengalami penderitaan besar dari <i>Ouka Shichibukai</i>, Raja Nefertari Cobra dari Kerajaan Alabasta dan Raja Riku Doldo III dari Kerajaan Dresrosa, mereka berdiri dan mengusulkan penghapusan sistem <i>Ouka Shichibukai</i>. Lalu setelah perdebatan panas dalam Reverie, mayoritas setuju dengan saran tersebut dan akhirnya disahkan</p>
 <p data-bbox="505 1596 756 1690">Gambar 4.23 Episode 957 Durasi 16:34 – 20:23</p>	<p data-bbox="894 1304 1490 1371">Masyarakat yang setuju terhadap pembubaran <i>Ouka Shichibukai</i></p> <p data-bbox="894 1411 1490 1551">A : Sudah seharusnya mereka menghapus sistem itu sejak lama. Bekerja sama dengan Bajak Laut itu saja sudah salah. Mereka itu iblis!</p> <p data-bbox="894 1591 1490 1732">B: Akhirnya kalian tersingkir juga, <i>Anjing Pemerintah Dunia!</i> Apanya yang Ratu Bajak Laut, Mata Elang dan Badut? Dasar Penjarah Biadab!</p>

 <p>Gambar 4.24 Episode 957 Durasi 17:02</p>	<p>Masyarakat yang tidak setuju dengan pembubaran <i>Ouka Shichibukai</i></p> <p>A : Tapi mereka (<i>Ouka Shichibukai</i>) sangat membantu di Perang Besar, kan?</p> <p>B : Reverie yang mengeluarkan keputusan seperti itu?</p> <p>C : Angkatan Laut pun katanya akan segera mengambil tindakan</p> <p>D : Apa kita akan baik-baik saja. Mereka salah satu dari tiga kekuatan utama dunia, kan?</p>
 <p>Gambar 4.25 Episode 957 Durasi 20:24</p>	<p>Angkatan Laut : Karena itulah, semua kekuasaan dan keistimewaan yang diberikan kepada <i>Ouka Shichibukai</i> telah dihapus, dan Pemerintah Dunia memutus segala ikatan dengan kalian.</p>

Sementara itu, Tentara Revolusi terlihat dalam keadaan terkejut, tidak percaya sekaligus sedih menerima kabar bahwa salah satu anggota mereka telah meninggal saat menyusup di Istana Mariejoa. Selain Tentara Revolusi, kerabat dan keluarga Sabo dari daerah asalnya juga nampak terkejut dengan berita tersebut.

Tabel 4.7 Adegan Penutup 2

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 716 708 810">Gambar 4.26 Episode 957 Durasi 11:15</p>	<p data-bbox="894 426 1333 457">Tentara Revolusi di Pulau Baltigo</p> <p data-bbox="894 495 1487 709">Ivankov : Tunggu dulu! Apa maksudnya ini? Ini tidak mungkin! Ini berita Koran Ekonomi Dunia, kan? Berita buatan mereka ini! Pasti ini omong kosong si Kepala Burung itu! Aku yakin begitu. Ini Sabo, mustahil ini terjadi! Aku tidak mau mempercayainya!</p> <p data-bbox="894 751 1487 821">Dragon : Tenang dulu, pertama kita perlu memastikan kebenarannya</p>
 <p data-bbox="550 1115 708 1209">Gambar 4.27 Episode 957 Durasi 11:58</p>	<p data-bbox="894 898 1487 968">Kerajaan Goa (Kediaman Keluarga Sabo), East Blue</p> <p data-bbox="894 1010 1487 1079">Sterry (Adik angkat Sabo) : Dia sempat ada di Marijoaa? Ka-Kakakku?</p>
 <p data-bbox="550 1514 708 1608">Gambar 4.28 Episode 957 Durasi 12:06</p>	<p data-bbox="894 1262 1182 1293">Desa Fusha, East Blue</p> <p data-bbox="894 1335 1487 1472">Mayarakat : Ada apa dengan Makino? Hari ini dia tutup (bar). Padahal sedang banyak berita soal dunia. Hari ini kita tidak bisa minum?</p> <p data-bbox="894 1514 1487 1583">Makino (Teman Sabo) : Sabo... (sambil menangis)</p>

	<p>Desa Fusha, East Blue</p> <p>Dadan (Keluarga Sabo lainnya) : Padahal kami baru tahu dia masih hidup. Bilang padaku ini tidak benar! Sabo!</p>
<p>Gambar 4.29 Episode 957 Durasi 12:25</p>	

c. Struktur Mikro

1. Semantik

Semantik merupakan salah satu studi linguistik yang mendalami makna ataupun arti dalam sebuah bahasa. Semantik memiliki beberapa elemen, diantaranya adalah:

a) Latar

Latar adalah cerminan dari ideologi Pengarang. Latar juga dapat menentukan bagaimana pandangan khalayak tertuju. Dalam Serial Anime *One Piece*, isi cerita yang ditekankan tentang pers yang melawan pemerintah demi memberitahukan kebenaran atas kesepakatan yang disetujui dalam konferensi Reverie beserta insiden lain yang bermunculan. Di sisi lain, terdapat tindakan pemerintah yang melarang Koran Ekonomi Dunia untuk memberitahukan hal tersebut karena dianggap dapat mengganggu keseimbangan dunia.

Pengarang menggambarkan bahwa menjadi seorang jurnalis sesungguhnya diperlukan keberanian untuk

mengungkap suatu fakta, sehebat apapun Pemerintah Dunia dalam usahanya menutupi berita, jika seorang jurnalis ulet dalam mengumpulkan informasi, maka fakta tersebut akan terbongkar juga.

b) Detail

Detail bagian dari kontrol informasi yang tengah disampaikan oleh sang Pengarang atau komunikator yang dapat menguntungkan dirinya, dan juga menampilkan sedikit yang dapat merugikan dirinya sendiri. Pada Serial Anime *One Piece* ini, pihak yang banyak digambarkan secara detail adalah peran Koran Ekonomi Dunia sebagai satu-satunya media cetak yang beroperasi dalam serial. Disatu sisi, pihak Koran ingin mengungkap kebenaran atas apa yang terjadi selama Reverie. Namun di sisi lain ia mendapat tekanan dari Pemerintah Dunia untuk menerbitkan berita yang harus dimanipulasi terlebih dahulu.

Serial Anime *One Piece* ini berusaha mengangkat bagaimana kondisi pers di Jepang pada zaman kekaisaran Showa, dimana pers tidak boleh menyinggung apapun yang berkaitan dengan keluarga kerajaan ataupun pemerintah yang saat itu berkuasa.

Kontras dengan kondisi pers saat ini setelah kurang lebih satu dekade berselang hingga sekarang, kini pers di Jepang telah menjalankan peranannya yang vital dan positif. Tindakan

pembatasan langsung atau sensor terhadap pers oleh pemerintah atau kelompok berkuasa lain sudah tidak perlu dilakukan.⁴¹

c) Maksud

Elemen maksud memiliki tujuan dimana informasi yang dilihatnya akan mendatangkan keuntungan kemudian disampaikan secara jelas. Dalam hal ini Morgans berusaha agar semua informasi yang diperoleh dari Reverie bisa tersampaikan ke masyarakat dimana akhirnya ia mengandakan sampul beritanya agar semua peristiwa yang muncul secara bersamaan itu laris dan hanya akan dimuat dalam satu koran saja.

Tabel 4.8 Elemen Maksud

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="553 1478 708 1572">Gambar 4.30 Episode 957 Durasi 08:08</p>	<p data-bbox="894 1331 1487 1402">Narator : Disaat Reverie berakhir. Di kantor penerbit Koran Ekonomi Dunia</p>

⁴¹ Sunarwinadi, "Budaya Sensor-Diri Dalam Kebebasan Pers Di Jepang."

 <p>Kasus baru terus bermunculan!</p> <p>Gambar 4.31 Episode 957 Durasi 08:12</p>	<p>Jurnalis A : Hebat! Kasus baru terus bermunculan!</p> <p>Jurnalis B : Tak kusangka sebanyak ini kasus terjadi diwaktu yang sama.</p> <p>Morgans : Dengar ya! Berita utamanya pasang yang paling bagus!</p>
 <p>Yosh, ayo gandakan sampulnya!</p> <p>Gambar 4.32 Episode 957 Durasi 08:22</p>	<p>Jurnalis C : Pak Kepala, berita seperti apa yang akan dipasang di halaman terdepan?</p> <p>Morgans : Dengar ya! Ada orang yang mati! Berita tentang kematian pasti menjual!</p> <p>Jurnalis C : Kalau begitu, itu saja yang ditaruh di halaman terdepan?</p> <p>Morgans : Tidak, tunggu. Hasil rapat Reverie juga bagus. Tapi, percobaan pembunuhan juga bikin dada gemetar!</p> <p>Jurnalis D : Benar juga!</p> <p>Morgans : Yosh, ayo gandakan sampulnya! Tulis halaman belakangnya sama seperti halaman terdepan!</p> <p>Jurnalis C & D : Baik!</p>

d) Pranggapan

Praanggapan merupakan elemen pernyataan yang digunakan untuk mendukung makna dari suatu teks, biasanya pernyataan tersebut dipandang terpercaya sehingga tidak perlu dipertanyakan kembali. Dalam Serial Anime *One Piece*,

Anggota Chiper Pol berusaha membujuk Morgans agar menuruti perintah Pemerintah Dunia untuk memanipulasi berita, mengingat Pemerintah Dunia merupakan otoritas tertinggi dan bisa melakukan apa saja agar semua tetap berjalan sesuai kehendak mereka, jika Morgans menuruti kemauan Pemerintah dengan menerima cek lalu mengubah informasi, tentunya Pemerintah Dunia akan merasa di atas awan karena kebusukan mereka tidak tercium oleh masyarakat. Namun sebagai pemilik media, tentunya Morgans juga punya prinsip kerja tersendiri untuk tetap mempublikasikan fakta sebenarnya kepada masyarakat.

Tabel 4.9 Elemen Pranggapan

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="548 1419 708 1512">Gambar 4.33 Episode 957 Durasi 09:02</p>	<p data-bbox="894 1234 1490 1415">Morgans : Mereka ingin aku menutupi insiden seperti itu?! Mana bisa aku melakukannya! Kembalikan pada mereka (menyerahkan kembali cek yang sebelumnya diberikan kepadanya)</p>

<p>Gambar 4.34 Episode 957 Durasi 10:10</p>	<p>Morgans : Akulah yang memutuskan apa yang diberitakan di koran!</p>
-----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------

e) Nominalisasi

Tabel 4.10 Elemen Nominalisasi

Potongan Adegan	Skenario
<p>Gambar 4.35 Episode 957 Durasi 06:01</p>	<p>Narator : Reverie didirikan oleh Pemerintah Dunia dan di dalamnya tergabung 170 negara yang diwakili oleh 50 kepala negara dan diadakan 4 tahun sekali.</p> <p>Reverie kali ini pun berakhir dengan keributan. Para perwakilan dari seluruh negara pun sudah pulang ke negeri masing-masing.</p> <p>Dan sudah 1 minggu berlalu...</p>
<p>Gambar 4.36 Episode 957 Durasi 17:16</p>	<p>Pemimpin Kerajaan A : Mereka salah satu dari 3 kekuatan utama dunia, kan?</p>

 <p>Gambar 4.37 Episode 957 Durasi 17:21</p>	<p>Narator : Kehilangan keseimbangan dari 3 kekuatan utama dunia itu situasi yang sangat mengkhawatirkan.</p>
 <p>Gambar 4.38 Episode 957 Durasi 17:45</p>	<p>Narator : <i>Ouka Shichibukai</i> adalah 7 Bajak Laut yang diterima Pemerintah Dunia. selain diizinkan untuk menjarah, bagi Pemerintah Dunia, mereka adalah keberadaan yang digunakan untuk melawan bajak laut lain.</p>
 <p>Gambar 4.39 Episode 957 Durasi 19:41</p>	<p>Narator : 4 Bajak Laut yang dijuluki sebagai Kaisar lautan, Yonko. Lalu kekuatan untuk mengantisipasi mereka adalah Markas Besar Angkatan Laut, lalu Shicibukai. Berkat 3 kekuatan utama inilah, kedamaian dunia berhasil dijaga.</p>

 <p>Gambar 4.40 Episode 957 Durasi 20:02</p>	<p>Narator : Tapi 2 Raja yang mengalami penderitaan besar dari <i>Ouka Shichibukai</i>, Raja Nefertari Cobra dari Kerajaan Alabasta.</p>
 <p>Gambar 4.41 Episode 957 Durasi 20:08</p>	<p>Narator : Dan Raja Riku Doldo III (3) dari Kerajaan Dressrosa, mereka berdiri dan mengusulkan penghapusan sistem <i>Shichibukai</i>.</p>

2. Sintaksis

a) Bentuk Kalimat

Merupakan bagian dari sintaktis yang berhubungan dengan prinsip kasaulitas. Dalam Serial Anime *One Piece*, bentuk kalimat dapat dilihat pada adegan berikut:

Tabel 4.11 Elemen Bentuk Kalimat

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 716 708 810">Gambar 4.42 Episode 957 Durasi 21:53</p>	<p data-bbox="894 426 1487 562">Salah seorang dari Tujuh Panglima Perang Laut atau <i>Ouka Shichibukai</i> aliansi Pemerintah Dunia. Ratu Bajak Laut Kuja, Boa Hancock</p> <p data-bbox="894 606 1487 783">Setelah membaca berita pembubaran sistem <i>Ouka Shichibukai</i>, seluruh anggota Bajak Lautnya cemas karena telah kehilangan hak-hak istimewa sebagai seorang <i>Ouka Shichibukai</i></p> <p data-bbox="894 827 1487 894">Boa Hancock : Jangan Panik! Sepertinya mereka sudah lupa ya.</p>
 <p data-bbox="550 1192 708 1287">Gambar 4.43 Episode 957 Durasi 22:53</p>	<p data-bbox="894 1083 1487 1182">Boa Hancock : Alasan kenapa aku bisa menjadi <i>shichibukai</i> adalah karena kita sangat kuat.</p>

Dari teks diatas bentuk kalimat yang digunakan adalah deduktif, di mana Sang Ratu Bajak Laut, Boa Hancock menjelaskan bahwa ia mendapatkan gelar Shichibukai dari Pemerintah Dunia karena kekuatan kelompok Bajak Lautnya.

b) Koherensi

Koherensi adalah penyambung antar kata atau kalimat dalam teks. Koherensi merupakan penghubung antar kata seperti, tapi, untuk, daripada, lagipula, meski, dan lain

sebagainya. Dalam Serial Anime *One Piece*, koherensi bisa dilihat melalui beberapa adegan berikut:

Tabel 4.12 Elemen Koherensi

Potongan Adegan	Skenario
 <p>Buka jalan untuk para anggota Keluarga Kerajaan!</p> <p>Gambar 4.44 Episode 882 Durasi 19:02</p>	<p>Masyarakat sekitar berkumpul di pelabuhan Red untuk menyambut kedatangan pemimpin kerajaan yang akan mengikuti Reverie. Mereka bersorak memanggil nama Raja yang terus berdatangan.</p> <p>Masyarakat A : Buka jalan <u>untuk</u> para anggota keluarga kerajaan!</p>
 <p>Aku lebih baik mati daripada hidup dijajah!</p> <p>Gambar 4.45 Episode 882 Durasi 19:24</p>	<p>Raja Taco : Aku lebih baik mati <u>daripada</u> hidup dijajah!</p>
 <p>Mungkin jalanku lambat, tapi</p> <p>Gambar 4.46 Episode 882 Durasi 19:45</p>	<p>Masyarakat B : Kenapa dia berjalan dengan lambat sekali?</p> <p>Raja Ham Burger : Mungkin jalanku lambat, <u>tapi</u> aku tidak pernah mundur!</p>

 <p>Gambar 4.47 Episode 889 Durasi 19:08</p>	<p>Ketika seluruh Pemimpin Kerajaan memasuki ruangan, mereka sempat berbincang sebelum rapat dimulai.</p> <p>Raja A : <i>Setelah</i> usaha pembunuhannya terhadap Big Mom, sepertinya kali ini dia akan mengincar Kaido.</p>
 <p>Gambar 4.48 Episode 889 Durasi 19:25</p>	<p>Raja A : <i>Lagipula</i>, kita tidak tahu apakah Negeri Wano memiliki struktur yang benar sebagai sebuah negara.</p>
 <p>Gambar 4.49 Episode 889 Durasi 20:11</p>	<p>Raja B : <i>Meski</i> ada waktu tujuh hari, takkan cukup membahas kekacauan era ini.</p>

c) Kata Ganti

Kata ganti kata yang digunakan untuk menunjuk subyek atau obyek tanpa harus mengulang penyebutan namanya. Dalam Serial Anime *One Piece*, menggunakan kata ganti “kami” atau “kita” merujuk pada pihak Gorosei yang

merupakan pemilik otoritas tertinggi di Pemerintah Dunia. Sedangkan penggunaan kata ganti “mereka” ditujukan pada pihak-pihak yang tidak sependapat dengan pemerintah.

Tabel 4.13 Elemen Kata Ganti

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 905 708 1003">Gambar 4.50 Episode 889 Durasi 20:47</p>	<p data-bbox="894 758 1490 867">Gorosei A : Cobra, Raja dari Alabasta meminta bertemu dengan kita dalam kesempatan kali ini.</p>
 <p data-bbox="550 1297 708 1396">Gambar 4.51 Episode 889 Durasi 21:01</p>	<p data-bbox="894 1150 1490 1226">Gorosei B : Dengan kata lain, mereka adalah pengkhianat.</p>

d. Stalistik

Stilistik atau dengan kata lain *style* diartikan sebagai gaya bahasa. Gaya bahasa biasanya digunakan untuk menjelaskan dari tujuan atau maksud tertentu. Secara keseluruhan Serial Anime *One Piece* menggunakan gaya bahasa yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari sehingga tidak sulit untuk dipahami.

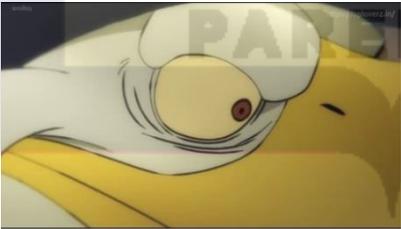
e. Retoris

Retoris merupakan elemen terakhir yang terdapat dalam pengamatan wacana teks, fungsi retoris sendiri tidak lain adalah untuk mempengaruhi dan menekankan. Retoris terdiri dari tiga elemen antara lain:

1) Grafis

Grafis merupakan bagian untuk memeriksa apa yang ditekankan. Menurut konsep teori representasi John Fiske, segi pengambilan gambar adegan merupakan level representasi yang memperkuat level realitas. Dalam hal ini penekanan pada Serial Anime *One Piece* dapat dilihat dari sudut pengambilan gambar seperti *close up*, *extreme close up*, *medium shoot*, *medium long shoot*, *long shot*, dan *zoom out* yang menunjukkan adanya bentuk perlakuan kasar pihak Pemerintah Dunia terhadap Presiden Koran Ekonomi Dunia.

Tabel 4.14 Elemen Grafis

Potongan Adegan	Keterangan
 <p data-bbox="550 1640 708 1730">Gambar 4.52 Episode 889 Durasi 17:44</p>	<p data-bbox="894 1423 1490 1602">Elemen grafis <i>Extreme Close Up</i>. Terlihat bola mata Morgans, Presiden Koran Ekonomi membesar karena terkejut melihat nominal cek yang diberikan Pemerintah Dunia untuk memanipulasi isi berita Reverie.</p>

 <p>Gambar 4.53 Episode 889 Durasi 10:10</p>	<p>Elemen grafis <i>medium shoot</i>. Ketika Morgans akhirnya menolak untuk menerima cek, Attach Palsu (Chiper Pol) kemudian menarik kulit wajahnya dan menunjukkan siapa dia sebenarnya.</p>
 <p>Gambar 4.54 Episode 889 Durasi 20:03</p>	<p>Elemen grafis <i>close up</i>. Karena menerima penolakan, Attach Palsu akhirnya memilih untuk mengancam Morgans dengan mengarahkan senjata tepat di depan wajah Morgans dan Jurnalis lainnya yang sedang bekerja di dalam kantor berita.</p>
 <p>Gambar 4.55 Episode 889 Durasi 20:34</p>	<p>Elemen grafis <i>long shoot</i>. Sebab tak kunjung mendapat persetujuan Morgans, Attach Palsu akhirnya menembak ke segala arah secara membabi buta menyebabkan kantor berita berantakan.</p>

 <p>Gambar 4.56 Episode 957 Durasi 09:00</p>	<p>Elemen grafis <i>Medium Long Shoot</i>. Memilih teguh pada pendiriannya yang independen, Morgans akhirnya mengambil sikap untuk membalas perbuatan Attach Palsu yang telah membuat kericuhan di kantor berita dengan menonjok wajah Attach Palsu lalu akhirnya disambut meriah oleh Jurnalis lainnya.</p>
 <p>Gambar 4.57 Episode 957 Durasi 09:53</p>	<p>Elemen grafis <i>zoom out</i>. Terlihat wujud kantor berita Koran Ekonomi Dunia yang ingin meninggalkan lokasi karena sudah dianggap tidak aman.</p>

2) Metafora

Metafora yakni penggunaan kata kiasan atau ungkapan sebagai bumbu dari suatu cerita yang menjadi petunjuk sekaligus memiliki makna dalam suatu teks.

Tabel 4.15 Elemen Metafora

Potongan Adegan	Skenario
	<p>Gorosei (Pemerintah Dunia) : Sepertinya memang diperlukan suatu “Pembersihan Besar-Besaran”</p> <p><i>Pada Episode 889 durasi 21:25 kelima Gorosei sedang membicarakan tentang keseimbangan dunia yang mulai terganggu karena beberapa alasan sehingga membuat gelombang kekacauan tidak bisa lagi dihindari. Kemudian salah seorang Gorosei</i></p>



Gambar 4.58
Episode 889
Durasi 21:25

mengatakan akan melakukan pembersihan besar-besaran untuk meredam kekacauan tersebut. **“Pembersihan Besar-Besaran”** yang dimaksud adalah melakukan penyingkiran terhadap lawan ataupun kawan, baik dengan memenjarakan, melenyapkan identitas atau bahkan membunuh. Tentunya Pembersihan ini dilakukan dalam skala besar, bukan hanya dari kelompok Bajak Laut tapi juga afiliasi Pemerintah Dunia yang sudah tidak diperlukan lagi keberadaannya, seperti pengkhianat atau sumber daya lainnya yang berpotensi merusak citra Pemerintah Dunia dalam menjalankan tugas mereka.



Gambar 4.59
Episode 957
Durasi 10:05

Morgans (Presiden Koran Ekonomi Dunia) : Terkadang aku menebar kebohongan agar orang menari-nari. Akulah sang DJ kata-kata!

Pada episode 957 durasi 10:05 saat utusan Pemerintah Dunia datang memberi cek kepada Morgans untuk memanipulasi informasi. Morgans dengan tegas menolak. Tidak lama setelah puas menghajar Chiper Pol, dengan lantang ia kemudian berkata **“Terkadang aku menebar kebohongan agar orang menari-nari”**. Menari-nari yang dimaksud bukanlah seperti yang kita bayangkan, yaitu gerakan indah dan melenggang. Menari-nari yang dimaksud Morgans adalah serangkaian sikap dan emosi yang muncul saat orang lain membaca berita yang ia tulis. Tidak peduli orang lain akan bereaksi apa terhadap beritanya, bahagia, tertawa, meraung, berteriak atau berguling-guling. Baginya itu semua sama seperti “tarian indah” yang membuatnya bangga akan dirinya sendiri.

3) Ekspresi

Elemen ekspresi merupakan bagian yang ditekankan atau ditonjolkan oleh seseorang yang diamati dari teks. Misalnya seperti ekspresi wajah tersenyum, marah, menangis, bahagia, tertawa, sedih, takut atau khawatir. Berikut elemen ekspresi yang terdapat dalam Serial Anime *One Piece*:

Tabel 4.16 Elemen Ekspresi

Potongan Adegan	Skenario
 <p data-bbox="550 1094 708 1184">Gambar 4.60 Episode 957 Durasi 11:43</p>	<p data-bbox="894 800 1490 863">Monkey D Dragon, Pemimpin Tentara Revolusi.</p> <p data-bbox="894 909 1490 972">Dragon: Pertama, kita perlu memastikan kebenarannya.</p> <p data-bbox="894 1018 1490 1234"><i>Terkejut, kaget sekaligus tidak percaya tergambar jelas pada wajah Dragon atas berita kematian Sabo, Kepala Staf Tentara Revolusi yang menyusup ke dalam istana. Hal tersebut dibuktikan dengan buliran keringat yang berkucur di beberapa area wajah.</i></p>
 <p data-bbox="550 1570 708 1661">Gambar 4.61 Episode 957 Durasi 11:22</p>	<p data-bbox="894 1276 1490 1339">Emporio Ivankov, Komandan Divisi Tentara Revolusi.</p> <p data-bbox="894 1386 1490 1449">Ivankov : Ini Sabo! Mustahil ini terjadi! Aku tidak mau mempercayainya!</p> <p data-bbox="894 1495 1490 1743"><i>Ivankov jelas menunjukkan ekspresi marah saat setelah membaca berita kematian tersebut. Ia terlihat menggertakkan gigi. Karena merasa naik pitam, urat merah bahkan muncul di bola matanya, kedua alisnya bertaut kencang, mata melotot, setelah itu ia secara sadar menggebrak meja.</i></p>



Gambar 4.62
Episode 957
Durasi 11:54

Koala, Anggota Tentara Revolusi, teman masa kecil Sabo selama pelatihan ketentaraan.

Koala : Ini tidak benar kan? Sabo...

Koala membaca berita kematian Sabo dengan tangan gemetar serta bola mata yang berbinar sedih, bibinya melengkung dan alisnya yang bertaut lalu akhirnya menangis.



Gambar 4.63
Episode 957
Durasi 17:00

Narator : Bagi mereka yang membenci penjarah, ini adalah berita (Pembubaran *Ouka Shichibukai*) yang membahagiakan.

Sebagian masyarakat yang setuju dengan keputusan Pemerintah Dunia untuk membubarkan sistem Ouka Shichibukai terlihat gembira, hal ini ditandai dengan ekspresi wajah mereka yang begitu berseri, teriakan kebahagiaan yang terdengar di sana sini, bahkan mereka mengangkat gelas sake (sejenis alkohol fermentasi untuk festival dan ritual) sebagai tanda bahwa waktu berpesta telah dimulai.



Gambar 4.64
Episode 957
Durasi 17:12

Pemimpin Kerajaan A : Apa kita akan baik-baik saja?

Salah seorang Pemimpin Kerajaan yang kurang setuju dengan keputusan Pemerintah Dunia yang membubarkan sistem Ouka Shichibukai. Saat mengetahui bahwa Ouka Shichibukai dibubarkan ia terlihat takut dan khawatir dibuktikan dengan ucapannya, mengingat Ouka Shichibukai adalah satu dari tiga penyeimbang dunia. Seluruh anggota kerajaannya juga terlihat khawatir, hal ini bisa dilihat dari ekspresi wajah mereka, mata mereka terlihat sayup dan meredup serta alis mata yang mengarah ke bawah.

2. Wacana Serial Anime *One Piece* dari Perspektif Kognisi Sosial

Dimensi kognisi sosial merupakan bagian penelitian dengan melihat bagaimana teks tersebut diproduksi. Pada mulanya, Serial Anime *One Piece* ini sulit dimengerti karena banyaknya karakter yang terlibat serta cerita yang berbeda-beda namun masih terhubung satu sama lain disetiap babakannya. Namun, Pengarang, Eiichiro Oda mampu menyihir mata para penonton dengan konteks cerita yang dihadirkan. Mulai dari konteks Pemerintah Dunia dan seluruh unitnya, hadirnya Tentara Revolusi yang siap mengubah keadaan dunia, pers yang selalu memberitakan semua peristiwa yang terjadi, serta yang menjadi fokus utama Eiichiro Oda adalah ratusan kelompok Bajak Laut yang berburu harta karun dibumbui dengan berbagai petualangan dan rintangan.

Eiichiro Oda mengatakan bahwa pada usia empat tahun dia memutuskan untuk menjadi seorang seniman *manga* untuk menghindari keharusan mendapatkan pekerjaan yang lebih nyata. Pengaruh terbesarnya adalah Akira Toriyama dan seri *Dragon Ball*. Ia ingat bahwa minatnya pada Bajak Laut dipicu oleh serial animasi TV populer yang berjudul *Vicky the Viking*. Karena alasan tersebut, Eiichiro Oda akhirnya mulai menggambar komik dengan tema Bajak Laut.⁴²

Media cetak yang hadir dalam Serial Anime *One Piece* diperlihatkan seperti yang ada di dunia nyata. Semua perangkat yang digunakan pun layaknya yang ada di dunia nyata. Eiichiro Oda menggambarkan Presiden Koran Ekonomi Dunia sebagai seekor

⁴² Eiichiro Oda, *One Piece Color Walk 1* (Jepang: Shueisha, 2001).

burung. Meski masih teori, antusias penggemar dalam membuat ulasan mengenai hal tersebut menarik untuk diikuti. Pasalnya, kalangan penggemar berspekulasi bahwa Eiichiro Oda terinspirasi dari burung hud-hud yang merupakan burung pembawa berita pada zaman Nabi Sulaiman a.s.

Saat mendesain karakter *One Piece*, Eiichiro Oda punya trik untuk membuat karakter yang tepat, yaitu bertanya pada dirinya sendiri, “apa yang dikatakan karakter ini?”. Kata-kata awal itulah yang membantu Eiichiro Oda membangun karakternya. Selain itu, dia menyadari bahwa dia harus selalu berada di posisi pembaca untuk memahami cerita apa yang harus dibuat dan dapat dinikmati oleh pembaca.

Eiichiro Oda menyuguhkan berbagai macam karakter dalam pembuatan Serial Anime *One Piece* hingga memunculkan penegasan tokoh di setiap alur cerita. Demi membangun sebuah suasana dan karakter yang diinginkannya, dalam pembuatan serial ini, ia melakukan suatu cara yakni memperdalam pengetahuan tentang Bajak Laut ataupun organisasi-organisasi kriminal yang ada di dunia nyata. Misalnya *Ouka Shichibukai* yang terinspirasi dari organisasi Privateer yang ditugaskan untuk menyerang bahkan merampas yang bukan miliknya. Kegiatan mereka sah secara hukum karena telah mendapat persetujuan dan surat izin dari kerajaan yang memerintah pada saat itu.

Lima anggota Goresei sendiri terinspirasi dari tokoh penting dunia yang paling bersejarah dan tentunya bergelut di dunia politik. Sebut saja Presiden ke 16 Amerika Serikat Abraham Lincoln, Perdana

Menteri India Mahatma Gandhi, Presiden Rusia ke 8 Mikhail Gorbachev, Filsuf Rusia dan Pembuat Teori Politik Karl Marx, dan Seorang Politikus Jepang Itagaki Taisuke.

Tidak hanya suasana dan karakter saja, Eiichiro Oda dan tim produksinya juga berhasil menciptakan latar tempat yang tidak kalah hebatnya dan sebagian besar terinspirasi dari dunia nyata. Salah satunya yaitu Istana Mariejoa, tempat konferensi Reverie dilaksanakan. Tanah Suci Mariejoa merupakan tempat para penguasa tertinggi dan bangsawan dunia. Kesan kebangsawanan abad pertengahan Eropa sangat kental di tempat ini. Istana Mariejoa sendiri terinspirasi dari Chateau *de Chamboard* yang merupakan salah satu bangunan terkenal dan banyak dikunjungi. Lokasi yang menjadi situs warisan dunia UNESCO ini menampilkan arsitektur dari masa Renaissance Prancis dan dimiliki oleh sejumlah raja. Kehadiran karakter seperti Morgans yang merupakan Presiden Koran Ekonomi Dunia Serial Anime *One Piece* juga berhasil memberikan gambaran yang terbilang layak dan memberikan keyakinan tentang hubungan pemerintah dalam industri jurnalistik.

3. Wacana Serial Anime *One Piece* dari Perspektif Konteks Sosial

Konteks sosial adalah dimensi terakhir yang dikemukakan oleh Van Dijk. Di mana konteks sosial merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi cerita sehingga cerita itu yang ditampilkan dalam serial. Faktor eksternal yang dimaksud disini yaitu Pengarang melihat

kondisi dari lingkungan sekitar, sehingga hal tersebut menjadi salah satu alasan dalam penulisan cerita untuk serial yang akan di buat.

Wacana yang terdapat dalam Serial Anime *One Piece* adalah tentang kebebasan pers yang dipertaruhkan di bawah tekanan Pemerintah Dunia. Pemerintah Dunia menginginkan adanya kerja sama dengan pihak Koran Ekonomi Dunia untuk menutupi informasi agar tidak mencederai citra Pemerintah Dunia di mata masyarakat. Namun dengan kesadaran penuh, Morgans menolak hal itu karena meyakini berita yang ditulisnya akan memicu berbagai reaksi dari berbagai pihak. Morgans tetap merilis berita tersebut meskipun Pemerintah Dunia menentangnya.

Konteks sosial dalam hal ini yaitu memberikan jawaban bagaimana wacana yang berkembang di masyarakat pada umumnya. Eiichiro Oda selaku Pengarang memiliki sudut pandang dalam serial untuk menunjukkan bagaimana sebuah keinginan dari para penguasa mengendalikan serta mengekang pihak Koran Ekonomi Dunia. Hal ini selaras dengan kondisi pers pada zaman kekaisaran dimana hal-hal sensitif seperti itu dilarang keras untuk dipublikasikan. Sebagai kibat dari rencana perubahan tatanan dan kondisi dunia, alur cerita Reverie dan segala peristiwa lainnya akhirnya dimuat dalam Koran yang menandai kebebasan pers dalam menulis informasi tanpa pengontrolan dari penguasa sesuai isi dari Konstitusi Jepang yang berlaku sejak tahun 1946.

C. Analisis Wacana Eksistensi Pers dalam Serial Anime *One Piece*

Setelah melihat dan juga mengamati secara mendalam Serial Anime *One Piece*, hal yang dilakukan selanjutnya oleh penulis yakni melakukan analisis dengan menggunakan teori wacana milik Teun A. Van Dijk yang kemudian menemukan data berupa potongan adegan untuk menjabarkan teori tersebut. Uraian dari analisis wacana sebagai berikut:

1. Kebebasan memperoleh informasi

Tabel 4.17 Analisis wacana kebebasan memperoleh informasi

Potongan Adegan	Keterangan
 <p>Gambar 4.65 Episode 883 Durasi 04:09</p> <p>Skenario :</p> <p>Attach : Fire! Lebih cantik dari yang digosipkan. Perlukah kita liput secara khusus Pak Ketua?</p>	<p>Attach, seorang Jurnalis dari Koran Ekonomi Dunia datang ke Istana Mariejoa untuk meliput semua royalti yang hadir pada konferensi Reverie.</p>

2. Pemberitaan yang akurat dan benar tanpa konstruksi penguasa

Table 4.18 Analisis pemberitaan yang akurat dan benar

Potongan Adegan	Keterangan
 <p>Gambar 4.66 Episode 957 Durasi 09:19</p> <p>Skenario :</p> <p>Attach (Chiper Pol) : Turuti perintah kami Morgans.</p> <p>Morgans : Agen rahasia Chiper Pol yah?</p> <p>Attach (Chiper Pol) : Kau harus mematuhi perintah Pemerintah Dunia. Jangan bergerak!</p>	<p>Utusan Pemerintah Dunia, yaitu Chiper Pol datang ke kantor berita untuk meyakinkan dan meminta Morgans agar memanipulasi isi berita. Chiper Pol bahkan melakukan tindakan berbahaya dengan mengarahkan senjata ke segala arah sebagai upaya untuk membungkam pihak Koran Ekonomi Dunia. Lalu akhirnya menembak secara membabi buta atas penolakan yang menyebabkan kantor berita berantakan.</p> <p>Namun dengan sigap, Morgans mengambil alih keadaan dengan memukul Chiper Pol hingga terkapar kemudian memutuskan untuk memindahkan kantor berita dan akhirnya berita tetap rilis.</p>
 <p>Gambar 4.67 Episode 957 Durasi 10:31</p> <p>(Tanpa Seknario)</p>	<p>News Coo beterbangan di udara menyebarkan informasi melalui Koran Ekonomi Dunia.</p>

3. Integritas Seorang Jurnalis

Tabel 4.19 Analisis Wacana Integritas Seorang Jurnalis

Potongan Adegan	Keterangan
 <p>Gambar 4.68 Episode 957 Durasi 08:47</p> <p>Skenario :</p> <p>Attach (Chiper Pol) : Pak Kepala, ada surat dari pemerintah.</p> <p>Morgans : Cek ya? Jumlahnya luar biasa! Begitu, perintah untuk memanipulasi informasi yah? Jadi, kasus yang seperti apa? (sambil membaca isi surat) Mereka ingin aku menutupi insiden seperti ini? Mana bisa aku melakukannya. Kembalikan pada mereka!</p>	<p>Saat itu Morgans diberi cek untuk memanipulasi informasi, namun Morgans dengan tegas menolak dan mengembalikan kembali cek tersebut.</p>
 <p>Gambar 4.69 Episode 957 Durasi 10:00</p>	<p>Dengan bangga Morgans mengatakan bahwa dirinya adalah seorang Jurnalis, bahwa ia berhak memutuskan berita apa yang terbit tanpa tekanan dari siapapun.</p>

<p>Skenario :</p> <p>Morgans : Aku memang mata duitan, tapi yang paling utama, aku ini seorang jurnalis!</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

D. Analisis Representasi Eksistensi Pers dalam Serial Anime *One Piece*

Berdasarkan teori yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, dalam melakukan analisis teks, penulis memfokuskan penelitian pada strategi wacana dengan model Teun A. Van Dijk guna menjelaskan struktur kebahasaan dalam Serial Anime *One Piece*.

Dari hasil dokumentasi dan pengamatan penulis terhadap objek penelitian, penulis mendapatkan hasil yang bersangkutan dengan representasi eksistensi pers yang terdapat dalam Serial Anime *One Piece*, antara lain sebagai berikut:

1. Kebebasan memperoleh informasi

Hak memperoleh informasi merupakan hak asasi manusia dan keterbukaan informasi publik merupakan salah satu ciri penting negara demokratis yang menjunjung tinggi kedaulatan rakyat untuk mewujudkan penyelenggaraan negara yang baik. Jepang secara umum dianggap salah satu negara yang memiliki pers paling liberal di Asia. Sistem politik Jepang yaitu demokrasi parlementer yang menjunjung tinggi prinsip media dan pluralisme serta konstitusional kerajaan dikatakan sebagai salah satu sistem paling demokratis. Hal ini tertuang dalam Serikat Kebebasan Sipil Jepang termasuk kebebasan pers dan berbicara yang dibentuk pada tahun 1947.⁴³

⁴³ National Diet Library, "The Constitution Of Japan," n.d., <https://www.ndl.go.jp/constitution/e/etc/c01.html#s3>. (2 September 2022)

2. Pemberitaan yang akurat dan benar

Jepang masa kini mempunyai masyarakat yang dikatakan jauh lebih dinamis daripada sebelumnya. Pemegang kekuasaan semakin menemui kenyataan bahwa mereka tidak bisa lagi imun terhadap pengawasan publik. Menyebarkan informasi yang akurat dan benar merupakan bentuk perwujudan dari kebebasan pers. Media Jepang diharapkan menjadi pendukung bagi keterbukaan informasi, mendorong tindakan masyarakat, dan mengungkapkan adanya penyalahgunaan. Sekarang di Jepang, tindakan pembatasan langsung atau sensor terhadap pers oleh pemerintah atau kelompok berkuasa lain tidak perlu dilakukan.

3. Integritas Seorang Jurnalis

Pers memiliki tugas di mana informasi yang disampaikan harus informasi yang sesungguhnya dan tidak ada yang harus ditutupi sedikitpun kepada khalayak. Pers harus bersifat terbuka pada publik, ketika pers mengetahui sebuah kebenaran dari suatu informasi maka publik pun harus mengetahui kebenaran dari informasi tersebut. Jurnalis dikenal dengan integritas dan loyalitas terhadap pekerjaan yang ditekuninya. Integritas sesuai Undang-Undang No.40 Tahun 1999 sebagai wujud dari kedaulatan rakyat yang menempatkan jurnalis sebagai pilar keempat demokrasi. Dimana demokrasi ini ditegakkan melalui keterbukaan informasi kepada masyarakat tanpa ada kepentingan pribadi di dalamnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dewasa ini media massa menjadi bagian dari industri perfilman ini, salah satunya ialah media cetak. Seperti salah satu media cetak yang rilis dalam serial anime hasil karya dari Eiichiro Oda yaitu *One Piece*. *One Piece* hadir dengan petualangan Bajak Laut diselingi dengan kehadiran pemerintah dan pers di tengah-tengahnya. *One Piece* arc Reverie yang bercerita tentang konferensi dan insiden-insiden tak terduga yang mengikutinya membuat Koran Ekonomi Dunia dan Pemerintah Dunia terlibat adu kepentingan. Dari hasil dokumentasi dan pengamatan penulis terhadap objek penelitian, penulis mendapatkan hasil yang bersangkutan dengan representasi eksistensi pers yang terdapat dalam Serial Anime *One Piece*.

1. Kebebasan memperoleh informasi merupakan salah satu bentuk dari kebebasan sipil di Jepang.
2. Pemberitaan yang akurat dan benar tanpa konstruksi penguasa. Pers adalah alat kontrol pemerintah. Hak publikasi pers terbebas dari segala macam jenis ancaman dari pemerintah karena pers memiliki sistem otonom sendiri dan wajib untuk bersikap independen.
3. Integritas seorang jurnalis. Pers memiliki tugas di mana informasi yang disampaikan harus informasi yang sesungguhnya dan tidak ada ditutupi. Secara tidak langsung profesi Jurnalis akan menyadarkan masyarakat betapa penting informasi dalam menegakkan demokrasi. Jika para Jurnalis telah damai dalam perekonomiannya maka tidak ada

lagi upaya-upaya untuk mengganggu integritas Jurnalis melalui uang semata.

B. Saran

Penulis menyadari dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan dan juga kesalahan. Oleh sebab itu saran dari berbagai pihak benar-benar dibutuhkan untuk melakukan riset ke depannya dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Sebagai pelengkap dalam hasil penelitian ini penulis sedikit memberikan saran kepada:

1. Pemirsa geek

Saat menonton Serial Anime *One Piece* ada baiknya tidak hanya sekedar menonton serialnya saja, namun juga perlu melakukan telaah yang kemudian didukung dengan literasi yang cukup memadai. Media literasi yang memadai dan juga pemahaman yang cukup tentang pers serta dunia jurnalistik akan mengerti bagaimana seharusnya pers bekerja dan menjalankan tugas-tugasnya sebagai sarana informasi publik.

2. Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah terkhusus program studi Jurnalistik Islam untuk lebih dapat memiliki ketertarikan dalam bidang jurnalistik.

3. Penulis juga menyarankan kepada para peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian analisis wacana dengan lebih detail dan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Abidin Achmad, Zainal. *Perbandingan Sistem Pers Dan Sistem Pers Indonesia*. Surabaya: Sahaja, 2021.
- Agama RI, Kementrian. *Al-Qur'an Al-Karim*, n.d.
- Almanshur, Djunaedi Ghony dan Fauzan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Angell, Ruth S., and Laurence Perrine. "Story and Structure." *The South Central Bulletin* 20, no. 1 (1960): 24. <https://doi.org/10.2307/3189017>.
- Anoboy. "Anoboy." Anoboy, 2018. <https://anoboy.zone/2016/10/one-piece-indonesia/>.
- Badan Perfilman Indonesia. "UU Perfilman." bpi, 2009. https://www.bpi.or.id/doc/73283UU_33_Tahun_2009.pdf.
- Bagus, Lorens. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- Denesi. *Pesan, Tanda, Dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika Dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra, 2012.
- Depdiknas. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2015.
- Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Jakarta: Lembaga Kajian Islam dan Studi (LKIS), 2006.
- Haryatmoko. *Analisis Wacana Kritis: Landasan Teori, Metodologi Dan Penerapan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Imam, Gunawan. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Jump, Shonen. "Over 100 Miracle Talk," 2022.
- Kingston, Jeffrey. *Japan's Quiet Transformation: Social Change and Civil Society in the Twenty-First Century*. London and New York: Routledge Curzon, 2004.
- Library, National Diet. "The Constitution Of Japan," n.d. <https://www.ndl.go.jp/constitution/e/etc/c01.html#s3>.
- M Ridlo, Eisy. *Peranan Media Dalam Masyarakat*. Jakarta: Dewan Pers, 2007.
- Millah, Isma. "Psikologi Anime." Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- Nazir, M. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003.
- Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Oda, Eiichiro. *One Piece Color Walk 1*. Jepang: Shueisha, 2001.
- . "One Piece Manga Vol 8 (Chap 233, Eps 151)." SBS, 2003.

- One Piece, Wiki. "Chiper Pol." One Piece Fandom, n.d.
- . "Tujuh Panglima Perang Laut." One Piece Fandom, n.d.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Ramadhan, Fauzannur, and Achmad Herman. "Analisis Wacana Teun A. Van Dijk Pada Film Dokumenter Sexy Killer." *Jurnal Komunikasi Korporasi Dan Media (JASIMA)* 2, no. 1 (2021): 68–86. <https://doi.org/10.30872/jasima.v2i1.23>.
- Rulam, Ahmadi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Sagita, Dian. "Representasi Eksistensi Pers Dalam Film The Post," 2020.
- Sobur, Alex. *Etika Pers Profesional Dengan Nurani*. Bandung: Humaniora Utama Press, 2001.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sunarwinadi, Ilya Reviandi Sudjono. "Budaya Sensor-Diri Dalam Kebebasan Pers Di Jepang." *Makara Human Behavior Studies in Asia* 10, no. 1 (2006): 15. <https://doi.org/10.7454/mssh.v10i1.12>.
- Suryaningsih, Lilis. "All The President's Men," 2017, i.
- Susan J, Napier. *Anime from Akira to Howl's Castle: Experiencing Contemporary Japanes Animations*. New York: palgrave Macmillan, 2005.
- Tazkiyyah, Z, and R R Wulan. "Representasi Pers Dalam Film Spotlight (Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Spotlight Dengan Penerapan 9 Elemen Jurnalistik Kovach & Rosenstiel)." *EProceedings ...* 4, no. 3 (2017): 3295–3303. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5109>.

DAFTAR LAMPIRAN

Beberapa wawancara dengan Eiichiro Oda bersumber dari berbagai kanal dan kolom SBS.

Q: Saya ingin bertanya. Sejak kapan Anda bercita-cita menjadi komikus ? Dan apa saja yang Anda lakukan untuk mewujudkannya ?.

Oda: Aku memutuskan untuk menjadi seorang komikus sejak umur 4 tahun. Saat itu aku baru mengetahui bahwa ada profesi sebagai komikus di dunia orang dewasa, jadi kupikir hebat sekali kalau bisa menjadi salah seorangnya. Karya orisinilku kubuat saat duduk dibangku SMP kelas 2. Karena ingin sekali menjadi komikus yang hebat, aku sering membuat gambar coret-coret saat sedang mendapat ide dan aku juga menggambar saat sedang membuat dialog.

Q : Tapi saya tidak berpikir Semangat/Kegembiraan adalah satu-satunya pesona yang ada. Saya pikir mengapa orang dewasa merasa nyaman membaca karya Anda karena ada gambaran tentang sesuatu yang keluar begitu saja dari sebuah karya.

Oda: Itu benar. Saya pikir Anda mengacu pada perasaan santai. Aku benar-benar ingin menggambar lebih banyak tentang bagaimana teman-teman bersantai di dek kapal daripada pertempuran. Tetapi jika saya membuatnya seperti itu, semua orang tidak akan menikmati karya ini. Tentu saja, saya suka menggambar adegan perkelahian juga, tapi saya benar-benar mencintai cerita-cerita bermakna yang berlangsung diantara alur cerita. Perasaan seperti yang Anda dapatkan di Moomin valley. Itulah suasana santai.

Q : Dari mana Tema Bajak Laut berasal?

Oda: Saya mencintainya ketika saya masih kecil. Saya memulainya dengan Bikke the Little Viking. Saya pikir semua orang suka bajak laut sampai batas tertentu. Kesan pertama yang tampaknya buruk, dan perasaan bahwa mungkin mereka memiliki mimpi besar tentang masa depan mereka. Dalam kehidupan nyata, mereka sebenarnya penjahat, tetapi Anda cenderung mengabaikan aspek itu dan membuat gambaran tersendiri tentang mereka di kepala Anda, benar kan? Saya suka hal semacam itu, dan saya ingin menggunakan hal seperti itu juga. Jadi, saya gambar serial saya tanpa menyimpan satu pun sejarah yang nyata dalam pikiran.

Q : Aku akan bertanya tentang gaya seni Anda. Apakah Anda memiliki gaya artis tertentu yang mempengaruhi Anda?

Oda: Saya membuat gaya saya sejak di Sekolah Dasar. Saya pikir setiap orang memiliki masa dimana mereka menyalin karya orang lain. Untuk saya sendiri adalah Kinniku-man dan Fist of the North Star. Tapi saya pikir efek dari Dragon Ball lah yang terbesar bagi diri saya. Saya harus mengatakan bahwa saya memang banyak menggambar karya seni Mr.Toriyama, jadi saya pikir saya masih melanjutkan kebiasaan itu sampai hari ini.

Q : Terakhir, Anda dapat memberikan komentar untuk semua orang yang ingin menjadi seniman Manga?

Oda: Saya tidak berfikir pemikiran saya tentang menjadi seniman Manga adalah sesuatu yang kau sebut bahwa Anda ingin melakukannya. Karena, jika Anda ingin menggambar, saya pikir Anda akan

bercita-cita untuk melakukannya secara alami. Jika Anda benar-benar ingin menjadi seorang Seniman Manga, saya pikir Anda benar-benar dapat menjadi seniman. Jika Anda tidak bisa, itu berarti bahwa Anda benar-benar tidak suka menggambar, atau Anda tidak suka menulis cerita. Saya pikir industri kami adalah seperti itu. Mengikuti arus, dan menggambar jika Anda ingin menggambar. Itulah yang saya pikirkan.

Q: Apa pendapat Anda tentang menjadi Mangaka?

Oda: Saya ingin membuat pembaca merasa baik, itulah keinginan terkuat saya. Ketika saya dibangku sekolah menengah saya segera membuat teman-teman agar berbicara tentang Manga. Jika seseorang membaca Manga yang sama dengan yang kamu baca, ia akan menjadi temanmu. Saya berpikir bahwa ini adalah hal yang paling indah untuk pekerjaan ini.

Oda sering menangis saat ia menulis *One Piece*. Adegan yang paling memilukan baginya (Jump Festa 2014, 2013)

Saya menulis *One Piece* sedramatis yang saya bisa. Jika saya menulis murni pertempuran manga, itu akan dengan mudah dikalahkan oleh Dragon Ball" (*ONE PIECE 10th Treasures*, 2007)

Sebuah kelompok dipengaruhi oleh gelombang zaman. Jika orang-orang berkerumun bersama-sama, itu akan melahirkan kekuatan tak terbendung... Sebenarnya itu adalah salah satu bagian besar dari tema" (*One Piece Animation Logbook*, 2002)

Satu hal yang membuat saya termotivasi untuk terus menggambar *One Piece* adalah bahwa saya ingin membuat bab terakhir. Bab terakhir adalah menakutkan! Saya membayangkan bab terakhir yang akan membuat cerita Marineford terlihat tidak seperti apa-apa/biasa saja! (Eternal Log, 2012)

Di Dunia nyata, Oda paling tertarik dengan bajak laut Blackbeard. (*One Piece Blue*, 2002)

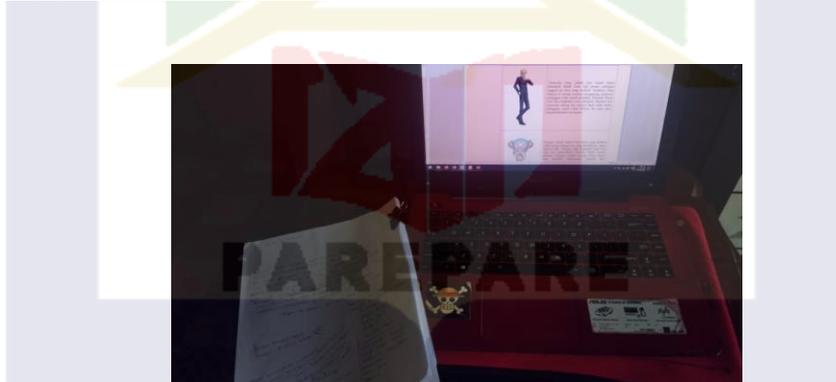
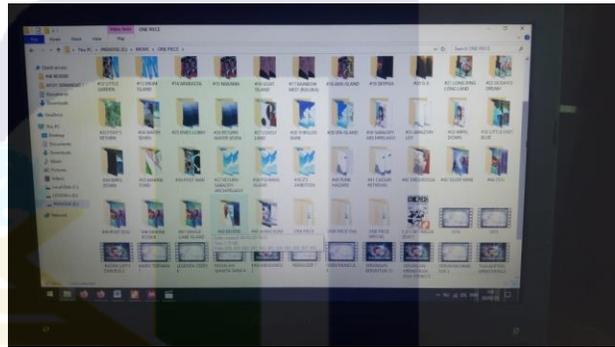
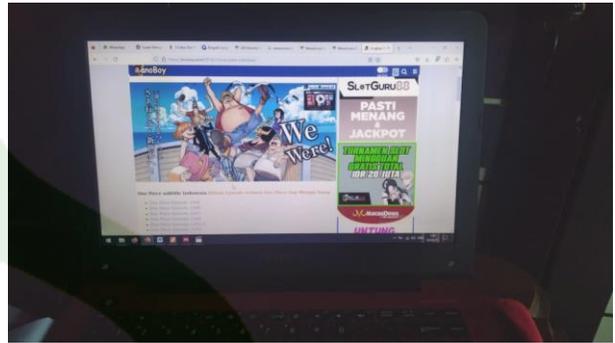
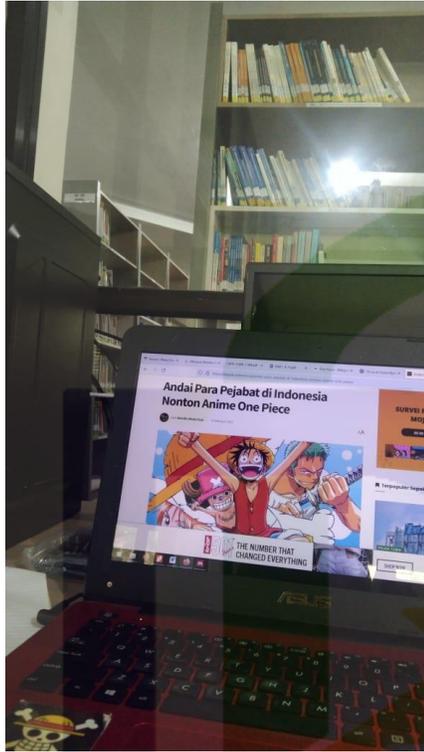
Pembaca bisa merasa dekat dengan Usopp karena dia bukan kru yang kuat." (*ONE PIECE 10th Treasures*, 2007)

Aku pergi tidur jam 8 (pagi) dan bangun pada jam 12 (siang)" (*China Times*, 2014)

Pada tahun 2001 (2002), Oda biasanya tidur selama 2 jam/hari. Ini tidak berarti bahwa ia tidur selama 2 jam penuh. Itu adalah akumulasi tidur 15 menit... (*Tensai Pasokomijuku*, 2002)

Oda mendapatkan lebih dari 25 juta dolar AS pada 2010 (2011). (TV show "Bakanahurishite Kiitemita, 3 May 2012)

DOKUMENTASI



BIODATA PENULIS



Windha Astuty M adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan Bapak Mursalim dan Ibu Ernawati yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis lahir di Pinrang, Sulawesi Selatan pada tanggal 7 Oktober 2000. Pada tahun 2006, penulis memulai pendidikan formal di SDN 240

Pinrang (2006-2012), melanjutkan ke RSBI SMP Negeri 1 Pinrang (2012-2015), dan SMK Negeri 1 Pinrang (2015-2018). Setelah selesai menempuh pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan Strata (S1) Program Studi Jurnalistik Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Pemilik akun instagram @windhastutym ini merupakan penggemar berat *One Piece*. Baginya, kehadiran *One Piece* bisa membuat hari-harinya jadi lebih bahagia. Melalui Serial Anime *One Piece*, Penulis banyak menemukan pelajaran tentang persahabatan, mimpi, tekad dan ambisi serta rasa persatuan yang kuat meski memiliki tujuan yang berbeda. “Ada suatu hal yang tidak bisa kau lihat kecuali kau merubah sudut pandangmu” adalah salah satu kutipan favoritnya.

Motivasi, semangat yang tinggi, dan dukungan dari keluarga dan orang sekitar, membuat penulis akhirnya berhasil menyelesaikan tugas akademik ini. Semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif untuk penelitian selanjutnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya skripsi yang berjudul “**Representasi Eksistensi Pers dalam Serial Anime *One Piece***”.

