
Representasi Kepemimpinan pada Karakter Monkey D Luffy dalam Anime One Piece

Mochammad Prayogi Setya Natanegara¹, Vani Dias Adiprabowo²

^{1,2}Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan

Email: ¹mochammad2100030145@webmail.uad.ac.id, ²vani.adiprabowo@comm.uad.ac.id

| | | | |
|-----------|----|------|------|
| Diterima | 26 | Mei | 2025 |
| Disetujui | 12 | Juni | 2025 |
| Dipublish | 12 | Juni | 2025 |

Abstract

One Piece is one of the most influential manga and anime works, featuring the character Monkey D. Luffy as a symbol of strong and inspiring leadership. Luffy's characterization reflects values of perseverance, courage, and loyalty, which foster the devotion of his crew and drive the narrative forward. This study aims to analyze the representation of Luffy's leadership in One Piece Episode 1070 through semiotic analysis. Employing a qualitative approach, the research applies semiotic analysis and John Fiske's three levels of television codes to deconstruct the embedded meanings of leadership within the episode. The analysis reveals that the representation of leadership is constructed through depictions of Monkey D. Luffy's behavior as a pirate captain, reflecting ambitious and courageous traits in achieving his goals. This representation is further elaborated through the analysis of narrative structure, signs, and underlying ideologies contained in the episode. The study provides a significant contribution to understanding leadership representation within the cultural and social context in which One Piece was created and broadcast. These findings offer valuable insights into how leadership messages are conveyed and interpreted by audiences.

Keywords: *leadership, monkey d. luffy, analysis, anime series, one piece*

Abstrak

One Piece merupakan salah satu karya manga dan anime paling berpengaruh yang menampilkan karakter Monkey D. Luffy sebagai simbol kepemimpinan yang kuat dan menginspirasi. Karakterisasi Luffy menunjukkan nilai-nilai pantang menyerah, keberanian, dan kesetiaan yang membentuk loyalitas kruanya dan memengaruhi jalannya cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kepemimpinan Luffy dalam anime One Piece Episode 1070 melalui analisis semiotika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan analisis semiotika dan kerangka kerja tiga level kode-kode televisi John Fiske untuk mengurai makna kepemimpinan yang tertanam dalam episode tersebut. Analisis menunjukkan bahwa representasi kepemimpinan dikonstruksikan melalui penggambaran perilaku Monkey D. Luffy sebagai kapten bajak laut, yang mencerminkan sifat ambisius dan berani dalam mencapai tujuannya. Representasi ini dielaborasi lebih lanjut melalui analisis struktur naratif, tanda, dan ideologi yang terkandung dalam episode. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami representasi kepemimpinan dalam konteks budaya dan sosial di mana Anime One Piece dibuat dan ditayangkan. Temuan ini menawarkan wawasan berharga tentang bagaimana pesan kepemimpinan disampaikan dan diinterpretasikan oleh penonton.

Kata kunci: *kepemimpinan, monkey d. luffy, analisis, serial anime, one piece*



Pendahuluan

One Piece, sebuah manga Jepang karya Eiichiro Oda, telah diterbitkan di majalah *Weekly Shonen Jump* sejak 22 Juli, 1997. *One Piece* adalah animasi yang menceritakan petualangan sekelompok remaja yang mendirikan kelompok bajak laut untuk mendapatkan harta karun bernama *One Piece* (Oktaviana Sentosa & Syafwan, 2022). Cerita ini mengikuti petualangan seorang anak laki-laki bernama Monkey D. Luffy, yang mendapatkan kekuatan elastis setelah tidak sengaja memakan Buah Iblis. Bersama dengan kru bajak lautnya, yang dikenal sebagai Bajak Laut Topi Jerami, mereka menjelajahi *Grand Line* untuk mencari harta karun legendaris "*One Piece*" untuk menjadi Raja Bajak Laut berikutnya.

Eiichiro Oda, pencipta *One Piece*, telah lama tertarik dengan tema bajak laut sejak kecil dan terinspirasi dari berbagai sumber seperti serial animasi *Vicky the Viking* dan biografi bajak laut. Pengaruh *manga Dragon Ball*, salah satu favorit Oda, terlihat dalam pembentukan karakter dalam karyanya. Selain itu, inspirasi dari *The Wizard of Oz* juga turut mempengaruhi pengembangan dunia dalam *One Piece* (Merdeka.com, 2022).

One Piece mencetak beberapa rekor, termasuk menjadi *manga* terlaris dalam sejarah Jepang, dengan penjualan melebihi 480 juta kopi. *Manga* ini juga mendapat apresiasi karena jalan ceritanya yang kompleks dan telah dikompilasi menjadi 105 volume *tankōbon* per Maret 2023. *Anime* yang diproduksi oleh *Toei Animation* ini telah merilis 1026 episode per 24 Juli 2022, bersama dengan 14 film dan 3 OVA (Kosaka, 2017).

Anime "One Piece" mulai diproduksi oleh *Toei Animation* dan ditayangkan di *Fuji Television* pada tanggal 20 Oktober 1999. Pada awalnya, *anime* ini disajikan dalam format video definisi tinggi dengan resolusi 1103. Era awal *anime "One Piece"* dimulai dengan perilisian OVA

pertama, "*One Piece: Kalahkan Bajak Laut Ganzack!*" pada tahun 1997, sebelum dilanjutkan dengan penayangan mingguan per episode. Sejak episode 207 dan seterusnya, *anime* ini disajikan dalam format video definisi tinggi dengan resolusi 1103. Rata-rata, "*One Piece*" menayangkan sebanyak empat episode setiap bulannya (Kosaka, 2017).

Popularitas *One Piece* telah mencapai tingkat yang luar biasa dan terus berlanjut hingga hari ini. Karya *manga* dan *anime* ini telah menjadi bagian integral dari fenomena budaya, dan dikenal karena ceritanya yang mendalam dan perkembangan karakter yang menarik. Kekuatan unik dari setiap karakter dan kurangnya episode pengisi adalah faktor utama yang menjelaskan popularitas *One Piece*. Karya ini juga diakui sebagai salah satu *anime* terbaik sepanjang masa, mengikuti petualangan Monkey D. Luffy yang bermimpi untuk menjadi Raja Bajak Laut dan menemukan harta karun legendaris bernama *One Piece*. Kisah *One Piece* dimulai dengan Luffy yang mendapatkan kekuatan dari Buah Iblis, mengubah tubuhnya menjadi elastis dan memberinya kekuatan fisik yang luar biasa. Selama perjalanannya, Luffy bertemu dengan berbagai sekutu dan musuh serta menghadapi berbagai tantangan. Kesuksesan *One Piece* juga dipengaruhi oleh bagaimana Eiichiro Oda membuat ceritanya tetap menghibur, dengan kedalaman yang secara bertahap meningkat dari satu bab ke bab lainnya tanpa memberikan informasi yang berlebihan. Oda membatasi jumlah panel di setiap halaman, dimulai dari tiga atau empat panel pada awalnya dan meningkat menjadi sekitar tujuh hingga delapan panel, sehingga menghasilkan cerita yang terasa alami dan tidak terlalu menjejali pembaca (Mahendra & Andryanto, 2023)

Monkey D. Luffy, karakter utama dalam serial *manga* dan *anime "One Piece"*, adalah pendiri dan kapten Bajak Laut Topi Jerami. Kekuatan fisiknya yang tak tertandingi memungkinkannya untuk menghadapi musuh



yang paling kuat dan berbahaya. Luffy bertekad untuk menjadi Raja Bajak Laut dan menemukan harta karun legendaris, *One Piece*, peninggalan Gol D. Roger. Kelahirannya terjadi di Desa Foosha, Pulau Dawn, sebagai anak dari Monkey D. Dragon, seorang pemimpin Tentara Revolusioner, dan cucu dari Monkey D. Garp, seorang pahlawan di Marinir. Pada usia 7 tahun, Luffy secara tidak sengaja memakan Buah Iblis *Gomu Gomu no Mi*, yang membuat tubuhnya melar seperti karet. Topi jerami yang selalu ia kenakan adalah hadiah dari saudaranya, Bajak Laut Rambut Merah Shanks. Melalui petualangannya, Luffy telah menciptakan kekacauan dalam struktur kekuasaan dunia bajak laut dan dianggap sebagai salah satu dari Empat Kaisar, gelar yang ia raih setelah menghadapi berbagai konflik dengan bajak laut lainnya (Ayu, 2023).

Tidak hanya ceritanya yang menarik dalam anime ini, tetapi karakterisasi tokoh utamanya pun unik, sehingga menarik banyak orang. Monkey D. Luffy, tokoh utama sekaligus kapten Bajak Laut Topi Jerami, memiliki sifat yang khas, yaitu pemberani, berani-berani, dan gigih. Meskipun begitu, kesetiaan dan pengorbanan kru bajak lautnya terhadapnya sangatlah ekstrem; bahkan mereka rela mengorbankan nyawa demi keselamatan kapten mereka. Kejujuran dan kepercayaan Luffy, serta fokusnya yang tak tergoyahkan untuk menjadi Raja Bajak Laut dan membantu orang lain, adalah karakteristik yang membuatnya begitu unik. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai konsep kepemimpinan yang diungkapkan oleh Eiichiro Oda melalui karakter Monkey D. Luffy. Penelitian ini difokuskan pada cerita *One Piece*, khususnya pada Episode 1070.

Kegagalan menjadi sesuatu yang pasti kita alami saat mencoba melakukan sesuatu atau mencapai sesuatu yang kita inginkan (Rusmayanti, 2022). Jika Anda mendapatkan

kesalahan, langkah selanjutnya adalah mencoba lagi apa yang Anda lakukan, jika memungkinkan. Jika tidak, cobalah untuk mencari yang lain. Ini berarti pantang menyerah (Nurudin, 2009). Pantang menyerah, menurut (Syahril, 2019) Orang yang pantang menyerah (tangguh) hanyalah sebutan untuk orang yang tidak merasa lemah dalam segala hal (Salim et al., 2024).

Kepemimpinan merupakan hal yang penting untuk diperhatikan ketika berbicara mengenai organisasi, institusi, dan lembaga. Dalam perkembangan sejarah, kualitas kepemimpinan seseorang sangat menentukan keberhasilan program yang disusun (Morissan, 2010). Oleh karena itu, berbagai organisasi sangat mempertimbangkan betapa pentingnya kemampuan kepemimpinan seseorang. Dengan kata lain, untuk membangun organisasi yang lebih baik (Syahril, 2019).

One Piece ini bercerita tentang kepemimpinan Luffy sebagai kapten bajak laut di dunia fantasi (Suhairi, 2021). Dalam alur cerita *One Piece*, kepemimpinan menjadi salah satu konflik utama yang diangkat oleh penulis, kisah perebutan tahta kepemimpinan dalam film ini dibuat sangat seru oleh para kru yang juga ikut bertempur dalam setiap peperangan.

Metode analisis semiotika John Fiske digunakan dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi bagaimana media mengkonstruksi fakta dan mengarahkan interpretasi khalayak sesuai dengan perspektif mereka. Analisis ini meneliti strategi untuk memilih, menonjolkan, dan menghubungkan fakta-fakta dalam berita atau film agar lebih bermakna, menarik, dan mudah diingat oleh khalayak (Rohim, 2016).

Kerangka Teori

1. Anime

"Anime" mengacu pada film animasi atau kartun yang berasal dari Jepang. Kata ini merupakan turunan dari kata pinjaman bahasa



Inggris "*animation*", yang diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi "*animeshon*" dan kemudian disingkat menjadi "*anime*". Di banyak negara, istilah "*anime*" membedakan kartun yang dibuat di Jepang dengan kartun yang dibuat di negara lain. Nama "*anime*" ditulis dalam tiga karakter huruf Jepang "*katana*", yaitu "*a*", "*ni*", dan "*me*". Ketiga karakter ini merupakan transliterasi dari pengucapan bahasa Jepang untuk "animasi," yaitu "*anime-shon*." Film animasi khas Jepang ini umumnya ditandai dengan gambar penuh warna yang menampilkan berbagai karakter, lokasi, dan cerita yang menarik bagi penonton dari segala usia. *Anime* sangat dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yang merupakan gaya gambar khas komik Jepang. Di kalangan akademisi dan industri kreatif, *anime* sering menjadi objek studi dan penelitian yang mendalam, mulai dari aspek sejarah, budaya, dan teknik pembuatan hingga pengaruhnya terhadap masyarakat. *Anime* telah berkembang menjadi fenomena global dengan basis penggemar di seluruh dunia (Cavallaro, 2015).

Anime, animasi khas Jepang, telah menjelma menjadi fenomena budaya global dengan basis penggemar di seluruh dunia. Perkembangannya yang pesat didasarkan pada sejarah panjang dan kompleks dari inovasi dan adaptasi yang berkelanjutan. Kemunculan film animasi pendek "*Katsudo Shashin*" pada tahun 1907 menandai awal mula *anime*. Pada awalnya, para animator Jepang sangat terinspirasi oleh teknik animasi Barat, menghasilkan karya-karya seperti "*Namakura Otogi*" (1917) dan "*Muku no Genji*" (1934) (Drazen, 2002). Tahun 1950-1980 menandai era keemasan *anime* dengan munculnya studio-studio besar seperti *Toei Animation* dan *Mushi Production*. Karya-karya ikonik seperti "*Astro Boy*" (1963) dan "*Kimba the White Lion*" (1966) lahir pada era ini, mempopulerkan *anime* di kancah internasional. Animasi sel dan teknologi baru

seperti komputerisasi merevolusi proses produksi, memungkinkan terciptanya karya-karya yang lebih kompleks dan dinamis.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan pengaruh budaya *pop*, *anime* mulai mengeksplorasi berbagai genre, seperti fiksi ilmiah, *mecha*, dan drama, dengan gaya visual yang semakin beragam. Popularitas *anime* meledak di luar Jepang, dengan "*Dragon Ball*" (1984) dan "*Sailor Moon*" (1992) yang menjadi ikon global (Drazen, 2002). Genre baru seperti *seinen*, *josei*, dan banyak lagi bermunculan, melahirkan subkultur *otaku* yang unik dan berkembang pesat. *Anime* kini menjadi hiburan dan media untuk menyampaikan pesan moral, kritik sosial, dan eksplorasi budaya. *Anime* telah secara signifikan mempengaruhi budaya populer global, menginspirasi berbagai media seperti film, musik, dan *video game*. Fenomena ini menunjukkan kekuatan *anime* dalam menjembatani budaya dan menyentuh hati jutaan orang di seluruh dunia (Drazen, 2002). Media video adalah media informasi dan promosi yang sangat mudah diterima oleh masyarakat luas karena penyampaian informasinya yang komunikatif. Pada media ini, pesan dan informasi dapat disampaikan secara jelas melalui visual dan audio (Priyayanti et al., 2024).

2. Semiotik

Secara etimologis, semiotika dan semologi masih sering digunakan (Dirgantaradewa & Pithaloka, 2021). Selain kedua istilah tersebut, dalam sejarah linguistik, terdapat pula istilah lain, seperti semasiologi, semi, dan semik, yang merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari tanda atau lambang (Mudjiono, 2011). Semiologi, yang pelopornya adalah Ferdinand de Saussure, adalah disiplin ilmu yang mengkaji bahasa secara struktural. Dalam konteks ini, bahasa dipahami sebagai sebuah sistem tanda yang kompleks dan terstruktur. Saussure



menyatakan bahwa bahasa terdiri dari elemen-elemen penting yang disebut "tanda". Tanda-tanda ini, ketika dikombinasikan dan dirangkai, menghasilkan makna yang dapat dipahami dan ditafsirkan oleh penutur bahasa tersebut (Adiprabowo, 2018).

Teori *Codes of Television* yang dikemukakan oleh John Fiske, seorang pakar media terkemuka, mencetuskan gagasan bahwa kode-kode yang terdapat dalam media televisi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kode-kode sosial yang telah tertanam dalam masyarakat. Fiske menentang keras pandangan yang menyatakan bahwa penonton televisi hanya menerima tayangan secara pasif tanpa adanya proses interpretasi dan analisis yang kritis. Fiske percaya bahwa penonton televisi aktif dalam proses pembentukan makna. Mereka menerima pesan secara harfiah dan menginterpretasikan serta mengkonstruksikannya berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan nilai-nilai sosial mereka. Teori *Codes of Television* secara signifikan memberikan kontribusi untuk memahami kompleksitas makna dalam medium televisi. Teori ini membuka jalan untuk analisis yang lebih mendalam tentang bagaimana media televisi mempengaruhi pandangan dan perilaku masyarakat (Dirgantaradewa & Pithaloka, 2021).

Fiske membagi level pengkodean tayangan televisi ke dalam tiga level. Pertama adalah level realitas, yang mencakup berbagai aspek seperti penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan lain-lain. Kedua, level representasi, yang mencakup elemen-elemen seperti kamera, pencahayaan, editing, dan musik. Level ini mentransmisikan kode-kode representasi seperti karakter, narasi, aksi, dialog, dan penyuntingan. Terakhir, level ideologi mencakup nilai-nilai dan ideologi tertentu seperti individualisme, patriarki, ras, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya (Hadia et al., 2023). Dengan membagi

tayangan televisi ke dalam tiga level pengkodean ini, Fiske menyoroti bagaimana pesan yang disampaikan melalui media tersebut bersifat menghibur dan memiliki implikasi sosial dan ideologis yang dapat memengaruhi cara pemirsa memandang dan memahami dunia di sekitar mereka (Puspita & Nurhayati, 2019).

3. Representasi

Representasi berasal dari kata "*Represent*", yang memiliki arti "berarti" atau "bertindak sebagai wakil untuk" atau "bertindak sebagai delegasi untuk" (Flew, 2008). Dalam konteks yang lebih luas, representasi dapat dianggap sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu melalui sesuatu yang lain selain dirinya sendiri, seringkali dalam bentuk tanda atau simbol. Dengan kata lain, representasi adalah cara untuk menggambarkan atau memaknai sesuatu melalui bahasa, gambar, simbol, atau medium lainnya (Sutanto, 2017).

Representasi adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan ekspresi hubungan antara teks media dan realitas. Representasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda untuk menghubungkan, mendeskripsikan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, dan dirasakan dalam bentuk tertentu. Oleh karena itu, representasi berkaitan dengan menafsirkan konsep-konsep yang ada dalam pikiran melalui bahasa (Ulfah & Rosmiati, 2024).

Konsep representasi merupakan sarana untuk memahami pesan yang terkandung dalam sebuah pesan. Representasi dapat menggambarkan atau merefleksikan suatu makna tertentu. Menurut analisis dalam konteks media massa yang dikemukakan oleh Stuart Hall (Hall & University., 1997), representasi adalah proses penciptaan makna melalui bahasa, gambar, dan tanda. Representasi menjadi aspek kunci dalam proses di mana makna disampaikan dan



dipertukarkan di antara individu atau kelompok budaya tertentu. Pertukaran makna ini sering kali bergantung pada latar belakang pengetahuan budaya yang sama antara individu atau kelompok untuk mencapai persepsi yang seragam. Seperti yang disusun oleh Hall (Hall & University., 1997), Teori Representasi menjadi landasan teori penelitian ini. Penerapan bahasa untuk menyampaikan esensi dari sebuah pesan kepada khalayak menjadi prinsip utama dalam konsep teori representasi. Hall percaya bahwa representasi adalah proses di mana makna diciptakan melalui bahasa dan makna tersebut dipertukarkan dan diproduksi oleh individu atau kelompok dalam konteks budaya (Hall & University., 1997). Bagi Hall, Representasi menjadi praktik sentral dalam membentuk sebuah budaya. Individu atau kelompok dianggap memiliki budaya yang sama ketika mereka memiliki latar belakang dan pengalaman budaya yang sama, bertukar kode-kode budaya yang sama, berbagi konsep tentang budaya, dan menggunakan bahasa yang sama.

4. Kepemimpinan

Kepemimpinan didefinisikan dalam berbagai konteks, termasuk sifat-sifat individu, perilaku pribadi, pengaruh terhadap orang lain, pola interaksi, kerja sama antar peran, posisi dalam jabatan administratif, dan bagaimana orang lain melihat keabsahan pengaruh (Wahjosumidjo, 1999).

Kepemimpinan adalah kemampuan dan keahlian seseorang dalam menggunakan wewenang yang dimilikinya untuk memotivasi orang lain agar melakukan aktivitas tertentu yang terarah pada tujuan yang telah ditetapkan (Syam & Soenendar, 2011). Kepemimpinan mencakup karakteristik pemimpin dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara moral dan legal formal atas pelaksanaan wewenang yang diberikan kepada orang-orang yang

dipimpinnya (Wahjosumidjo, 1999).

Pada prinsipnya, teori kompetensi kepemimpinan terdiri dari tiga jenis, yaitu: (a) teori sifat, (b) teori perilaku, dan (c) teori lingkungan (Soyomukti, 2017). Ketiga teori kepemimpinan ini merupakan konsep utama dalam studi kepemimpinan. Teori pertama, teori sifat atau genetik, menyatakan bahwa seorang pemimpin memiliki sifat-sifat bawaan yang tidak terbentuk dari pengalaman. Teori ini menyatakan bahwa kemampuan seorang pemimpin dapat dikenali dan dinilai dari sifat-sifat yang dibawanya sejak lahir sebagai warisan genetik (Siagian, 2014).

Teori tersebut menyatakan bahwa kepemimpinan dapat diidentifikasi berdasarkan sifat-sifat atau karakteristik yang dimiliki oleh pemimpin (Changara, 2016). Pendekatan ini menegaskan bahwa atribut-atribut spesifik seperti fisik, pengalaman sosial, dan kecerdasan (kecenderungan) sangat penting untuk kepemimpinan yang efektif, yang merupakan kualitas yang melekat pada individu. Berdasarkan teori kepemimpinan ini, asumsi dasarnya adalah bahwa kepemimpinan membutuhkan sifat, karakteristik, atau perilaku tertentu yang menjamin keberhasilan dalam setiap situasi. Keberhasilan seorang pemimpin bergantung pada kepribadiannya (Chairunnisa, 2016).

Yang kedua adalah teori perilaku yang mencoba menjelaskan kegiatan seorang pemimpin yang sukses, termasuk bagaimana mereka memberikan tugas, berkomunikasi, dan memotivasi bawahan mereka (Hall & University., 1997). Berdasarkan teori ini, seseorang dapat belajar dan mengembangkan keterampilan kepemimpinan praktis tanpa bergantung sepenuhnya pada sifat-sifat bawaan. Dengan demikian, menjadi seorang pemimpin tidak ditentukan oleh kelahiran tetapi dapat dipelajari melalui pengamatan terhadap perilaku pemimpin yang sukses atau



melalui pengalaman langsung (YUKI, 1998). Teori ketiga adalah teori lingkungan, yang mengemukakan bahwa kemunculan pemimpin dipengaruhi oleh waktu, tempat, dan keadaan tertentu (McQuail, 2010).

Pendekatan situasional dalam teori kepemimpinan lingkungan berusaha untuk memberikan kerangka kerja normatif. Secara umum, teori ini menyatakan bahwa keberhasilan seorang pemimpin sangat bergantung pada situasi dan gaya kepemimpinan yang diterapkan. Dalam konteks ini, gaya kepemimpinan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan situasi yang berubah dari waktu ke waktu. Jika seorang pemimpin tidak dapat menyesuaikan gaya kepemimpinannya dengan perkembangan zaman, maka kepemimpinannya tidak akan berhasil secara optimal. Gaya kepemimpinan dalam teori ini dapat dipelajari melalui pembelajaran dan pengalaman sehingga pemimpin dapat menyesuaikan gaya kepemimpinannya sesuai dengan situasi yang dihadapi (Syarifudin, 2004).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali data secara mendalam dan mendetail, sehingga menghasilkan temuan-temuan yang tidak dapat diperoleh melalui prosedur-prosedur statistik atau kuantifikasi lainnya (Adiprabowo & Sanofi, 2023). Hal ini selaras dengan pendapat (Sadikin, 2009), dalam bukunya "Semiotika Komunikasi", menyatakan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan temuan-temuan yang tidak terduga dan memperkaya pemahaman subjek penelitian. Lebih lanjut, penelitian deskriptif, seperti yang didefinisikan oleh (Bailey, 1982), bertujuan untuk memberikan

gambaran yang komprehensif mengenai suatu fenomena. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi kompleksitas fenomena penelitian secara mendalam dan terperinci, memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang konteks dan maknanya.

Penelitian ini menggunakan teori analisis semiotika John Fiske sebagai pisau bedah teoritis untuk menggali makna-makna tersembunyi dalam gambar bergerak seperti film dan tayangan televisi (Sobur, 2011). Pemilihan teori Fiske didasarkan pada kerangka kerja komprehensifnya mengenai kode-kode televisi yang diklasifikasikan ke dalam tiga level: level realitas, level representasi, dan level ideologi (Putri & Wijaksono, 2023).

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi terhadap *One Piece* Episode 1070 yang ditayangkan di situs *streaming anime online*. Pengamatan ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang relevan terkait *anime* tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengeksplorasi makna cerita *anime* dan menjelaskan, memberikan, dan merinci pesan-pesannya (Adiprabowo & Widodo, 2023).

Penelitian ini didasarkan pada paradigma kritis, sebuah kerangka pemikiran yang mengakui interpretasi makna yang beragam dan dapat diakses oleh setiap individu (Laksono et al., 2022). Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa makna tidak terpaku pada interpretasi tunggal, melainkan dikonstruksi secara sosial dan dapat berbeda dari satu individu ke individu lainnya berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan nilai-nilai mereka (Anggoro et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana representasi kepemimpinan dikonstruksi dan dimaknai dalam *One Piece* Episode 1070 (Nofrian & Maisarah, 2024). Peneliti akan



menggunakan paradigma kritis untuk menganalisis adegan-adegan yang secara eksplisit maupun implisit menunjukkan perilaku kepemimpinan dengan mempertimbangkan konteks budaya dan sosial dimana film tersebut dibuat dan ditayangkan. Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika. Analisis semiotika memungkinkan peneliti untuk menguraikan makna yang terkandung dalam teks film, baik makna yang tersurat maupun tersirat. Peneliti akan menggunakan berbagai teknik analisis semiotika, seperti analisis tanda, analisis struktur naratif, dan analisis ideologi (Putri & Wijaksono, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, beberapa karakter, termasuk Monkey D. Luffy, yang berperan sebagai kapten Kru Bajak Laut Topi Jerami, menjadi pusat perhatian. Luffy diposisikan sebagai individu yang sangat ambisius dalam mencapai tujuannya untuk menjadi raja bajak laut. Selain Luffy ada sembilan anggota kru lainnya: Zoro, Sanji, Nami, Usopp, Chopper, Robin, Brook, Franky, dan Jinbei (Juwantara & Kurniadi, 2018).

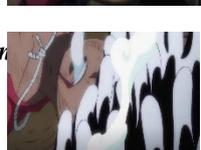
Penelitian ini meneliti bagaimana Episode 1070 *One Piece* merepresentasikan kepemimpinan yang ditunjukkan oleh Monkey D. Luffy sebagai kapten bajak laut, terutama dalam konteks perang di *Wano County*. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti memilih dan menganalisis beberapa adegan yang relevan dengan menggunakan kerangka kerja tiga level kode televisi John Fiske (Putri & Wijaksono, 2023).

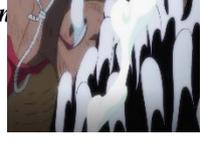
Tabel 1. Adegan Representasi Kepemimpinan dalam One Piece Episode 1070 (Sumber : Dokumentasi Penulis)

| Part | Adegan / Durasi | Keterangan |
|------|-----------------|------------|
| | 02:17 – 04:36 | |

| | | |
|----|--|--|
| 1. |  | <p>Kaido telah mengalahkan Luffy. Luffy yang telah mengerahkan seluruh kekuatannya tetap tidak bisa mengalahkan Kaido. Narator juga mengumumkan Kaido sebagai pemenang pertarungan. Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070</p> |
| 2. | <p>09:19 – 10:05</p>  | <p>Kaido yang telah memenangkan pertarungan, menjadi seekor naga dan menyatakan kemenangannya di depan para kru, teman, dan samurai yang bertarung melawannya. Nami (wanita berambut oranye) dan Chopper (karakter Rusa), kru bajak laut Topi Jerami yang dipimpin oleh Luffy, tidak percaya mendengar kapten mereka kalah melawan Kaido. Chopper menjadi histeris karena tidak percaya dengan apa yang didengarnya. Kaido mengancam semua orang yang ada di sana: jika kalian masih ingin</p> |



| | | | | | |
|----|---------------|--|----|---------------|---|
| | | <p>melawannya, silakan langsung menyerangnya.</p> <p>Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070</p> | | | <p> mungkin kalah. Jika Luffy mengatakan ia akan menang, maka Luffy tidak akan kalah, apapun yang terjadi.</p> <p>Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070</p> |
| 3. | 10:49 – 11:24 |   <p>Nami yang tidak percaya dengan perkataan Kaido berusaha maju ke depan untuk meyakinkan semua orang yang ada di sana bahwa Luffy belum kalah dan tidak mudah dikalahkan. Bahkan Nami menuduh Kaido telah berbohong sehingga semangat bertarung mereka menurun. Kaido tetap berusaha meruntuhkan semangat juang lawannya dengan terus mengungkit kekalahan Luffy.</p> <p>Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070</p> | 5. | 19:53 - 20:07 |    <p>Naomi yang masih berusaha meyakinkan semua orang bahwa Luffy tidak mungkin kalah, menyerah dengan mudah. Ia percaya bahwa Luffy bukanlah orang yang ingkar janji. Luffy selalu menepati janjinya, terutama kepada kru bajak lautnya. Oleh karena itu, ketika Luffy mengatakan bahwa ia akan menang, seluruh kru bajak laut akan sepenuhnya percaya bahwa ia akan menang.</p> <p>Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070</p> |
| 4. | 11:29 - |    <p>Dalam adegan ini, Nami terus memperjuangkan semangat juangnya. Ia terus mengatakan bahwa Kaido berbohong dan Luffy tidak</p> | 6. | 22:27 – 23:11 |    <p>Adegan ini menunjukkan sesuatu yang terjadi pada tubuh Luffy. Banyak asap putih yang keluar dari tubuhnya. Asap</p> |



| | |
|--|--|
| | <p>tersebut bahkan mengubah bentuk rambutnya yang awalnya lurus dan tipis menjadi tebal dan keriting, dan adegan terakhir episode ini memperlihatkan wajah Luffy yang tiba-tiba tersenyum, menandakan bahwa Luffy bangkit kembali.</p> <p>Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070</p> |
|--|--|

Kalimat seperti "Luffy, tepati janjimu seperti yang selalu kamu lakukan," "Jika Luffy sudah berjanji untuk menang, maka dia akan menang apapun yang terjadi," dan "Luffy tidak boleh kalah!" merupakan bukti nyata bagaimana Nami mempercayai Luffy dengan sepenuh hati.

Kepercayaan ini bukan tanpa alasan. Luffy dikenal selalu menepati janjinya kepada kru dan orang lain. Sikapnya yang pantang menyerah dan optimismenya yang tanpa batas menumbuhkan kepercayaan pada kruhnya. Mereka yakin Luffy akan selalu membawa mereka melewati rintangan yang paling menantang sekalipun.

Kepercayaan yang dipancarkan oleh Nami adalah cerminan dari kepemimpinan Luffy yang efektif. Seorang pemimpin yang dapat menginspirasi dan mendapatkan kepercayaan penuh dari para pengikutnya akan lebih mudah mencapai tujuan bersama. Kepemimpinan Luffy yang diwarnai dengan rasa saling percaya dan optimisme membuatnya menjadi pemimpin yang disegani dan dikagumi oleh para kruhnya.

1. *Tingkat Realitas*

Keyakinan Nami terhadap Luffy ibarat benteng kokoh yang tidak mudah goyah, bahkan di tengah badai keraguan yang menerpa setelah kabar kekalahan Luffy dari Kaido beredar (Juwantara & Kurniadi, n.d.). Ekspresi terkejut di wajah Nami, Chopper, dan rekan-rekannya seakan merefleksikan kenyataan yang mencekam. Namun, di tengah kepanikan dan ketakutan yang melanda, Nami tetap berdiri tegak dengan tatapan penuh percaya diri. Raut wajahnya yang tenang dan gerak-geriknya yang mantap, memancarkan aura optimisme yang menular, bagaikan mercusuar di tengah lautan keraguan. Keyakinan Nami bukan hanya upaya untuk menghibur dirinya sendiri, tetapi didasarkan pada fondasi yang kuat: pengalamannya selama berpetualang dengan Luffy (Salim, 2024).

2. *Tingkat Representasi*

Nami, navigator Bajak Laut Topi Jerami, secara tidak langsung menunjukkan esensi kepemimpinan Luffy melalui kata-katanya.

3. *Tingkat Ideologi*

Episode 1070 dari anime "One Piece" menampilkan adegan-adegan yang mencerminkan ideologi transformasional dalam kepemimpinan. Kepemimpinan transformasional membekali para pemimpin dengan kemampuan untuk memotivasi dan menginspirasi individu agar berpikir secara kreatif tentang peran mereka dan bagaimana mereka dapat mencapai tujuan bersama (Pauwang et al., 2024). Kepemimpinan transformasional ini sangat penting untuk mencapai tujuan bersama, terutama dalam situasi yang kompleks dan menantang. Dengan memotivasi dan menginspirasi individu, pemimpin transformasional dapat menciptakan tim yang kuat dan kohesif yang mampu mencapai hal-hal luar biasa. Dalam adegan tersebut, terlihat bagaimana Luffy,



yang terbaring tak sadarkan diri, masih dipercaya oleh rekan-rekannya untuk bangkit dan menang. Hal ini terjadi karena Luffy telah mendapatkan kepercayaan penuh dari rekan-rekannya.

Kesimpulan

One Piece menawarkan cerita yang menarik dan menggambarkan kerangka moral yang disusun oleh Eiichiro Oda, sang pengarang. Dalam studi ini, kepemimpinan Monkey D. Luffy adalah salah satu aspek yang dianalisis. Meskipun menjadi kapten, Luffy digambarkan sebagai orang yang ceroboh dan cenderung bertindak sesuai keinginannya. Meskipun demikian, Luffy memiliki prinsip moral yang kuat dan bertindak sesuai dengan prinsip-prinsipnya tanpa terlalu memperhatikan pendapat orang lain, dan dia selalu menepati janjinya. Melalui tindakan dan teladannya, dia mampu membangun kepercayaan krunya. Ini adalah salah satu pesan penting yang dipelajari dari Episode 1070 *One Piece*, di mana Luffy mengajarkan bahwa kepercayaan tidak mudah didapatkan, melainkan hasil dari tindakan dan perilaku yang konsisten.

Daftar Pustaka

- Adiprabowo, V. D. (2018). Mitos Kebudayaan Dalam Film Jawara Kidul, Tinuk Dan Ktp: Analisis Semiologi Barthesian. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 6(1), 47. <https://doi.org/10.12928/channel.v6i1.10211>
- Adiprabowo, V. D., & Sanofi, Z. (2023). Exploring Culinary Films as a Form of Health Literacy: A Case Study of Aruna dan Lidahnya in Indonesia. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 11(1), 10. <https://doi.org/10.12928/channel.v11i1.335>
- Adiprabowo, V. D., & Widodo, A. (2023). Finding the Early Identity for Children in the Film of Laskar Pencerah. *IRJE [Indonesian Research Journal in Education] | Vol. 7 | No. 1 | June | Year 2023 | Indonesian Research Journal in Education | IRJE*, 7(1), 185–195. <https://doi.org/10.22437/irje>
- Anggoro, A. D., Puspitasari, F. A., & Som, A. P. M. (2023). Robert Entman's Framing Analysis: Female Representation in 2024 Presidential Candidates on Republika.com and Sindonews.com. *Komunikator*, 15(2), 211–224. <https://doi.org/10.18196/jkm.19247>
- Ayu, D. (2023). Fakta Monkey D Luffy One Piece, Kapten Bajak Laut Topi Jerami. In *GGWP*. <https://ggwp.id/media/geek/anime-manga/fakta-monkey-d-luffy-one-piece>
- Bailey, K. D. (1982). *Methods of Social Research*. The Free Press.
- Cavallaro, D. (2015). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland. https://books.google.co.id/books/about/The_Anime_Art_of_Hayao_Miyazaki.html?id=N3e00U1zHjgC&redir_esc=y
- Chairunnisa, C. (2016). *Manajemen pendidikan dalam multi perspektif*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:217765251>
- Changara, H. (2016). *Pengantar ilmu komunikasi*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1135639>
- Dirgantaradewa, S. A., & Pithaloka, D. (2021). Representasi Perempuan Di Film Persepolis Dalam Persepektif Islam (Analisis Semiotika Model John Fiske). *Medium*, 8(2). <https://www.pastposters.com/details.php?prodId=19089>
- Drazen, P. (2002). *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese*



- Animation*. Stone Bridge Press.
- Flew, T. (2008). *New media : an introduction*. Oxford University Press.
- Hall, S., & University., O. (1997). *Representation : cultural representations and signifying practices*. Sage in association with the Open University.
- Juwantara, Y., & Kurniadi, O. (2018). *Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun Anime One Piece Episode 235*. 7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/v0i0.10196>
- Kosaka, K. (2017). "One Piece": Manga still popular, influential after two decades. The Japan Times. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/09/23/books/book-reviews/one-piece-manga-still-popular-influential-two-decades/>
- Laksono, P., Sania, V. R., Vira, D., & Saniah, R. (2022). Analisis Framing Pemberitaan Kasus Bunuh Diri Novia Widyasari Di Media Online. In *Jurnal Al-Tsiqoh (Dakwah dan ekonomi)* (Vol. 7, Issue 1). <https://www.instagram.com/p/CXCocGv3Ck/>.
- Mahendra, R. E., & Andryanto, S. D. (2023). Popularitas One Piece, Berikut Profil Monkey D. Luffy Pemimpin Bajak Laut Topi Jerami. In *Tempo*. <https://seleb.tempo.co/read/1721339/popularitas-one-piece-berikut-profil-monkey-d-luffy-pemimpin-bajak-laut-topi-jerami>
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. [https://nibmehub.com/opac-service/pdf/read/McQuail's Mass communication theory.pdf](https://nibmehub.com/opac-service/pdf/read/McQuail's%20Mass%20communication%20theory.pdf)
- Merdeka.com. (2022). 22 Juli 1997: Publikasi Pertama Manga One Piece di Jepang oleh Eiichiro Oda. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jatim/22-juli-1997-publikasi-pertama-manga-one-piece-di-jepang-oleh-eiichiro-oda-klm.html#>
- Morissan, 1965-. (2010). *Psikologi komunikasi / Morissan ; editor, Risman Sikumbang ; desain cover, Ghalia Indonesia* (R. Sikumbang (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1). www.kompas.com
- Nofrian, A., & Maisarah, I. (2024). Analysis of the Moral Values of the One Piece Anime Movie "Z" And Movie Stampede". *Journal of English for Specific Purposes in Indonesia*, 3(1), 24–34. <https://doi.org/10.33369/espindonesia.v3i1.27991>
- Nurudin. (2009). *Pengantar Komunikasi Massa – Nurudin* (1st ed., Vol. 8). Rajawali Pers. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/pengantar-komunikasi-massa/>
- Oktaviana Sentosa, Y., & Syafwan, S. (2022). Karakter Visual Monkey.D Luffy Dan Tony Tony Chopper Serial Animasi One Piece Episode Arc Drum Island Menggunakan Kajian Semiotika. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i1.115850>
- Prijayanti, S. M., Atikah, T., Singgih, A., & Rizkizha, D. F. (2024). *Perancangan Video Promosi Silumer Cake Solo*. 5(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i1.5743>
- Puspita, D. F. R., & Nurhayati, I. K. (2019). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. *ProTVF*, 2(2), 157.



- <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i2.20820>
- Putri, N. R., & Wijaksono, D. S. (2023). Representasi Kekuasaan Pada Pelaku Pelecehan Seksual Di Tempat Kerja Dalam Film Pendek (Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Pendek Please Be Quiet Karya William Adiguna). In *Desember* (Vol. 10, Issue 6, p. 12).
- Rohim, S. (2016). *Perpustakaan Nasional RI*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1065197>
- Rusmayanti, F. A. (2022). Strategi Komunikasi Radio Songgolangit FM dalam Menarik Minat Pendengar Studi Kasus Program Jumat Berkah. *Journal of Communication Studies*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.37680/jcs.v2i1.1345>
- Sadikin, B. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Pustaka Pelajar.
- Salim, S., Hasrullah, & Mursalim. (2024). *Framing Kepemimpinan Karakter Monkey D. Luffy Dalam Anime One Piece Arc East Blue Arlong Park*. VII(I), 15–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/medialog.v7i1.4855>
- Siagian, S. P. (2014). *Teori dan praktek kepemimpinan*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:187242225>
- Sobur, A. (2011). *Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing* / Alex Sobur. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:190278557>
- Soyomukti, N. (2017). *Pengantar ilmu komunikasi* / Nurani Soyomukti ; editor, Meita Sandra.
- Suhairi. (2021). *Luffy dikenal sebagai kapten bajak laut yang urakan dan bertindak semaunya*. Brilio.Net. <https://www.brilio.net/film/9-kisah-menarik-monkey-d-luffy-si-kapten-bajak-laut-di-one-piece-211112e.html>
- Sutanto, O. (2017). *Representasi Feminisme Dalam Film "Spy."*
- Syahril, S. (2019). Teori-Teori Kepemimpinan. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 4(02), 208. <https://doi.org/10.32332/riayah.v4i02.1883>
- Syam, N. W., & Soenendar, R. K. (2011). *Psikologi sebagai akar ilmu komunikasi* / Nina W. Syam ; editor, Rema Karyanti Soenendar. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=16914>
- Syarifudin, E. (2004). Teori Kepemimpinan. *ALQALAM*, 21(102), 459. <https://doi.org/10.32678/alqalam.v21i102.1644>
- Ulfah, R., & Rosmiati, A. (2024). Analisis Visual Representasi Identitas Budaya Lokal pada Ilustrasi Karya Renata Owen. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 47–74. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i1.4831>
- Wahjosumidjo. (1999). *Kepemimpinan kepala sekolah: tinjauan teoritik dan permasalahannya* / Wahjosumidjo. Raja Grafindo Persada.
- Yuki, G. A. (1998). *Kepemimpinan dalam organisasi* / Gary A. Yuki ; alih bahasa, Jusuf Udaya (J. Udaya (ed.); 3rd ed.). Prenhallindo.

