

Representasi Persahabatan dalam Anime One Piece Episode of Merry

Hansen Liu¹, Septia Winduwati^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: hansen.915190143@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: septiaw@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 09-12-2022, revisi tanggal : 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 05-02-2023

Abstract

Anime is a form of culture in Japan. By using this anime, Japan can show its cultural values in a unique, creative and modern way. The author's goal is to conduct research on the One Piece Episode of Merry anime to find out how friendship is represented by applying mass communication theory, advertising, representation, friendship, and the semiotics of Charles Sander Peirce. The approach used is a qualitative approach with a descriptive type along with Charles Sander Peirce's semiotics as an analytical technique. In this study, the meaning and values of friendship were found in the anime One Piece Episode of Merry, namely a sense of self-sacrifice, mutual care, and mutual support shown by the Straw Hat Crew.

Keywords: anime, friendship, One Piece, semiotic

Abstrak

Anime merupakan salah satu bentuk budaya di negara Jepang. Dengan menggunakan anime ini Jepang bisa memperlihatkan nilai-nilai budaya dengan cara yang unik, kreatif dan modern. Tujuan penulis melakukan penelitian terhadap anime *One Piece Episode of Merry* untuk mengetahui bagaimana persahabatan itu direpresentasikan yang dengan menerapkan teori komunikasi massa, iklan, representasi, persahabatan, dan semiotika Charles Sander Peirce. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif beserta semiotik Charles Sander Peirce sebagai teknik analisis. Dalam penelitian ini, ditemukan makna dan nilai-nilai persahabatan dalam anime *One Piece Episode of Merry* yaitu rasa rela berkorban, saling peduli, saling mendukung satu sama lain yang ditunjukkan oleh Straw Hat Crew.

Kata Kunci: anime, One Piece, persahabatan, semiotika

1. Pendahuluan

Negara Jepang memiliki nilai-nilai budaya yang semakin hari kuat dan terkenal di dunia. Budaya tradisional yang tetap tumbuh dan berkembang sehingga membuat budaya-budaya di negara Jepang meraih tingkat popularitas yang di mana masyarakat Jepang ataupun luar negeri mengetahuinya. Anime adalah bentuk penjelmaan perkembangan budaya di negara Jepang, oleh karena itu melalui anime ini, Jepang bisa menggabungkan kekuatan budaya dan teknologinya sampai berhasil menarik perhatian berbagai usia di masyarakat.

Anime yang penulis ingin teliti adalah *One Piece*. Anime *One Piece* pertama kali muncul pada tahun 1997 dan telah mengudara selama 23 tahun serta masih

berperan sebagai salah satu manga tersohor di seluruh dunia. Rata-rata masyarakat yang membaca *One Piece* pada tahun 2000-an, masih loyal bersamanya walaupun sudah berstatus kepala keluarga. Di negara Jepang, manga *One Piece* berhasil terjual sebanyak empat ratus tujuh belas juta buku dan seratus juta salinan lagi tertebat di enam puluh negara. Dengan angka pemasaran terbaru, maka manga *One Piece* berhasil mendobrak rekor lagi dari Rekor Dunia *Guinness* pada Juni tahun dua ribu lima belas. Saat itu, manganya laku tiga ratus dua puluh juta eksemplar di dunia (Restu, 2022).

Melalui anime ini negara Jepang mempromosikan nilai-nilai budaya yang dimiliki dengan cara yang unik, kreatif dan modern untuk menarik citra yang positif. Hal ini juga menarik perhatian penonton sampai terjerumus rasa penasarannya untuk mempelajari budaya Jepang. Salah satunya adalah budaya saling menghargai dan persahabatan yang kuat antara individu satu dengan yang lainnya.

Dari pernyataan di atas, peneliti ingin mengungkap lebih dalam makna dari persahabatan di anime *One Piece Episode of Merry* melalui analisis semiotika Charles Sander Pierce dan dengan demikian bisa diketahui bagaimana persahabatan di representasikan melalui anime.

Komunikasi Massa

Pengertian komunikasi massa menurut Meletzke ini menampilkan karakter dan keistimewaan komunikasi massa yang satu arah dan tidak langsung sebagai dampak dari penerapan media massa, serta karakter pesannya yang terkuak untuk semua orang. Menurut pengertian Meletzke, komunikasi massa di definisikan sebagai setiap perwujudan komunikasi yang di mana seseorang menyalurkan pernyataan secara terbuka menggunakan media serta pengiriman teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik (Elvinaro, Ardianto & Siti, 2014).

Film

Gambar yang terus bergerak atau film merupakan wujud dari komunikasi massa visual yang sangat berpengaruh di dunia ini. Film atau disebut dalam bahasa Inggris *motion pictures* diperoleh dari hasil peningkatan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Untuk film yang pertama kali diperlihatkan kepada publik di negara Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang diproduksi oleh Edwin S. Porter pada tahun seribu Sembilan ratus tiga (Cangara, 2016).

Anime

Anime berdasarkan Gilles Poltras ada 2 definisi, yang pertama adalah kata yang dipakai oleh masyarakat Jepang untuk menyebut film animasi tanpa mencermati dari mana asal muasal anime tersebut. Yang kedua, penerapan kata anime selain di negara Jepang merupakan penyebutan film animasi yang berasal dari negeri sakura ini, sehingga definisi anime memiliki dua pandangan, yaitu pandangan dari masyarakat Jepang dan pandangan dari masyarakat di luar negara Jepang, masyarakat Jepang menyebutkan semua jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan masyarakat luar Jepang menyebutkan kalau anime merupakan film animasi khusus yang dibuat di negara Jepang saja (Nugroho & Hendrarastomo, 2017).

Representasi

Representasi Menurut Marcel Danes (Indiwan, 2013), representasi adalah langkah-langkah menuliskan ide, wawasan, atau pesan dengan beberapa cara fisik. Representasi berkaitan dengan tanda dan makna. Selain itu dapat dijelaskan lebih efisien sebagai manfaat dari *sign* seperti untuk menghubungkan, melukiskan, menyalin sesuatu yang pernah dilalui, dipahami, di khayalkan atau dilalui dalam beberapa bentuk nyata.

Persahabatan

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia sahabat adalah kawan, teman, dan handai. Persahabatan itu mengenai bersahabat, perhubungan sesama sahabat. Selain itu menurut (Prayona, 2017), saat manusia memasuki kategori usia remaja, manusia hendaknya mengetahui keistimewaan membentuk kebersamaan dan kualitas hubungan interpersonal yang baik, terutama hubungan persahabatan. Oleh sebab itu remaja yang mempunyai persahabatan berkualitas kokoh jadi lebih lancar memengaruhi, baik dalam hal positif maupun negatif.

Semiotika

Berdasarkan ilmu yang menekuni asal usul suatu kata, sebutan semiotika bersumber dari kata Yunani, *Semeion* yang bermakna tanda. *Sign* itu sendiri di artikan sebagai suatu yang atas fondasi konvensi sosial yang tersadar sebelumnya-dapat dipandang menyubstitusi sesuatu yang lain. Tanda pada mula-mula dipahami sebagai suatu hal yang menentukan adanya hal lain (Indiwan, 2013).

Contohnya asap hitam tebal di langit yang berarti adanya api, suara keras pada mobil menandai adanya kebakaran di suatu tempat, selain itu kita sebenarnya sudah banyak mengetahui tanda-tanda dalam kehidupan masyarakat. Seperti, ketika di jalan rumah ada masyarakat yang memasang janur maka itu menunjukkan ada 'hajatan' perkawinan, tetapi lain cerita kalau yang terpasang bendera warna kuning di depan rumah atau sudut jalan maka itu menunjukkan ada kematian (Indiwan, 2013).

2. Metode Penelitian

Saat melakukan penelitian, penulis memerlukan pendekatan yang sesuai dengan kajian penelitian yang diajukan. Pendekatan penelitian yang dipilih adalah pendekatan penelitian kualitatif, pendekatan ini dilakukan agar hasil penelitian yang dilakukan penulis dapat sesuai dengan kebenaran serta diakui keabsahannya. Metode atau Teknik penelitian pada asal mulanya merupakan cara ilmiah untuk menangkap data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2017).

Penulis menerapkan metode analisis semiotika Charles Sander Peirce. Menurut Deddy (2015), Charles Sanders Peirce merupakan tokoh yang dikenal dengan triadic dan konsep trikotominya yang terdiri atas berikut ini:

- a) *Representamen*; wujud yang disetujui oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda (tokoh Saussure menyebutnya *signifier*). Representamen kadang disebut juga menjadi *sign*.
- b) *Interpretant*; bukan penafsir tanda, tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda.
- c) *Object*; sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berhubungan dengan acuan. *Object* dapat berbentuk representasi mental (sesuatu dalam pikiran), dapat juga berbentuk sesuatu yang nyata di luar tanda (Peirce, 1931 & Silverman, 1983, dalam Chandler).

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Penulis menganalisis acara *One Piece Episode of Merry* dengan analisis semiotika Charles Sander Pierce, menurut Pierce semiotika memiliki 3 elemen yaitu tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*). Berikut hasil analisis semiotika terhadap acara *One Piece Episode of Merry* dengan menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce yang dimuat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Analisis Semiotika

<i>SIGN</i>	
Dialog	Luffy: "Merry Go sudah tak bisa diperbaiki lagi?!"
Shot:	<i>Close up.</i>
Time:	9.47
<i>OBJECT</i>	Terlihat seorang pemuda menggunakan topi jerami menunjukkan ekspresi kaget dan mengatakan Merry Go tidak dapat diperbaiki lagi ?!
<i>INTERPRETANT</i>	Pada adegan ini menggambarkan Luffy yang sedang kesal dari ekspresi mukanya yang di mana menunjukkan adanya sedikit kerutan dan pengambilan gambar <i>close up</i> menambah kesan yang tegas akan kekesalan Luffy terhadap Tukang kayu kapal karena tidak bisa memenuhi permintaannya.

Sumber: Observasi Peneliti

Tabel 2. Analisis Semiotika

<i>SIGN</i>	
-------------	--



Dialog:

Luffy: “Untuk masalah uang, lihatlah...”

Luffy: “Lihatlah, ini semua uang!”

Kaku: “Tak ada hubungan nya dengan uang.”

Shot: *Long Shot.*

Time: 9.56-10.00

<i>OBJECT</i>	Pemuda yang mengenakan topi jerami menepuk koper sambil berkata untuk masalah uang, lihatlah ini semua uang!
<i>INTERPRETANT</i>	Pada adegan ini menggunakan <i>long shot</i> agar dapat memperlihatkan kalau Luffy dan Nami sedang berdiskusi mengenai perbaikan kapal dengan kumpulan tukang kayu kapal di kota yang damai karena memiliki warna langit biru yang cerah. Warna biru sendiri menurut (Edelweis, 2020) menunjukkan rasa aman dan percaya diri.

Sumber: Observasi Peneliti

Tabel 3. Analisis Semiotika

<i>SIGN</i>	
	<p>Dialog:</p> <p>Kaku: “Kapal kalian sudah tak bisa digunakan berlayar lagi.”</p> <p>Kaku: “Cepat atau lambat kapal itu akan tenggelam dengan sendirinya.”</p> <p>Shot: <i>Medium Closeup</i> dan <i>Medium Shot.</i></p> <p>Time: 10.06-10.27</p>
<i>OBJECT</i>	3 orang tukang kayu kapal sedang duduk sambil memberitahu kepada pelanggannya kalau permintaan perbaikan mereka tidak bisa dilakukan.
<i>INTERPRETANT</i>	Pada adegan ini Kaku mewakili tukang kayu kapal lainnya menegaskan sekali lagi kalau kapal Merry sudah dalam kondisi kritis dan mereka tidak bisa memperbaiki kapal Merry menjadi kondisi bagus lagi walaupun dibayar tinggi. Pengambilan gambar <i>medium closeup</i> dan ekspresi datar dari 3 tukang kayu ini memperdalam nuansa keseriusan pembicaraan ini.

Sumber: Observasi Peneliti

Hasil Analisis Interpretasi Charles Sander Peirce

Setelah melakukan penelitian menggunakan analisis Semiotika Charles Sander Pierce, penulis menemukan 28 *scene* dalam *One Piece Episode of Merry* yang mengindikasikan persahabatan atau representasi persahabatan yang telah di analisis menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce. Tabel analisis 1 sampai 28 menunjukkan bahwa di anime *One Piece* persahabatan itu tidak memandang siapa saja termasuk benda mati serta dalam persahabatan itu sahabat juga ditampilkan sebagai

orang yang mau berkorban dan bersedia menolong kita saat sedang kesulitan atau kondisi terburuk.

Representasi Persahabatan tersebut dapat terlihat di beberapa *scene* seperti saat *scene* 1-7 Luffy disarankan oleh tukang kayu Water 7 untuk membuang kapal *Going Merry*-nya dan membeli kapal baru karena kapalnya sudah tidak dapat diperbaiki lagi tetapi Luffy menolak hal tersebut karena sudah menyayangi dan menganggap kapal *Going Merry* sebagai rekan atau sahabatnya sendiri yang tidak ternilai harganya

Serta saat *scene* 8-10 Luffy, Zoro, Sanji dan Chopper membela Usopp yang ditindas oleh geng Franky Family dengan menghancurkan markas beserta memukuli geng Franky Family sampai pingsan itu semua dilakukan karena di kru topi jerami memiliki rasa solidaritas dan pertemanan yang sangat tinggi

Kemudian *scene* 11-22 menunjukkan bagaimana Luffy dan kru topi jerami menolong Robin rekannya yang ditangkap pemerintah dengan mengalahkan semua anggota CP 9 dan di *scene* 19-21 diperlihatkan juga kalau teman itu harus saling mendukung seperti Usopp mendukung Luffy yang hampir mau kalah dengan Rob Lucci tetapi karena disemangati lagi oleh Usopp, Luffy akhirnya mengeluarkan semua kemampuannya dan berhasil mengalahkan Rob Lucci.

Tidak lupa *scene* terakhir 23-28 di mana diperlihatkan seberapa sayang dan pedulinya Luffy dan kru topi jerami terhadap kapal *Going Merry* serta sebaliknya menunjukkan betapa berharganya Luffy dan kru topi jerami bagi kapal *Going Merry*.

Pembahasan Nilai Persahabatan

Dalam teori komunikasi massa berdasarkan Bittner merupakan pesan yang dibicarakan melalui media massa pada kumpulan banyak orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari pengertian tersebut dapat dikenali kalau komunikasi massa itu harus memakai media massa (Elvinaro, Ardianto & Siti, 2014)

Salah satu contoh media massa adalah film, film *One Piece Episode of Merry* ini mengandung topik cerita berupa fiktif, dipertunjukkan untuk khalayak umum melalui televisi, aplikasi dan *website*.

Film *One Piece Episode of Merry* menggambarkan bagaimana kisah persahabatan di antara kru topi jerami berlangsung saat diterjang masalah. Kru topi jerami di film ini beranggotakan 7 orang yang terdiri dari Luffy sebagai Kapten, Zoro sebagai Wakil kapten, Nami sebagai navigator, Usopp sebagai Penembak jitu, Sanji sebagai koki kapal, Chopper sebagai dokter, dan terakhir Robin sebagai arkeolog.

Masing-masing orang di kru topi jerami memiliki peran yang berbeda-beda tetapi tetap kompak mengarungi lautan, hal ini menunjukkan adanya nilai keberagaman dan kebersamaan di hubungan kru topi jerami ini.

Persahabatan di film *One Piece Episode of Merry* ini ditunjukkan melalui Tindakan-tindakan Luffy dan kru topi jerami menghadapi masalah yang menghambat mereka untuk mengarungi lautan. Seperti saat kapal kesayangan mereka Merry Go yang sudah di anggap seperti sahabat sendiri mengalami kerusakan dan saat mau diperbaiki tukang kayu kapal mengatakan kalau kapal Merry sudah tidak bisa diperbaiki walaupun dibayar berapa pun.

Luffy sebagai pemimpin dan perwakilan kru topi jerami menyangkal perkataan tersebut pada awalnya karena tidak terima kenyataan kapal kesayangan atau sahabatnya benar-benar dalam kondisi kritis atau tidak terselamatkan lagi dan merasa kalau mereka hanya berbicara omong kosong. Dari hal ini bisa dilihat kalau kru topi

jerami tidak hanya berteman dengan makhluk hidup tetapi berteman juga dengan benda mati.

Ketika salah satu rekan mereka Usopp ditangkap dan disiksa oleh geng Franky Family, Luffy dan sisa kru nya tidak tinggal diam tetapi segera membalaskan dendam atau membalaskan perbuatan mereka dengan penuh tenaga hingga markas mereka hancur dan geng Franky Family luka parah. Hal ini menggambarkan jiwa solidaritas yang kuat yaitu ketika salah satu sahabatnya terluka oleh seseorang maka sudah sewajibnya sahabat lainnya membalaskan perbuatan orang tersebut.

Sifat solidaritas mereka juga diperlihatkan saat Robin ditangkap pemerintah karena merupakan keturunan arkeologi berbahaya bagi pemerintah, Luffy dan kru topi jerami tidak tinggal diam melainkan segera menghentikan proses penangkapan tersebut dengan pengorbanan darah dan tenaga hingga akhirnya Robin pun berhasil diselamatkan dari pihak pemerintah dan kembali di kru topi jerami.

Sifat solidaritas yang ditampilkan bukan hanya untuk makhluk hidup saja tetapi benda mati juga seperti di saat *scene* kapal *Merry* sudah benar-benar kondisi rusak parah dan satu-satu pilihan yang bisa ditempuh adalah merelakannya pergi. Luffy dan kru topi jerami akhirnya menerima keputusan ini dan merelakannya pergi sambil mengucapkan permintaan maafnya dengan tangis.

Semiotika dan komunikasi massa tidak dapat dijauhkan karena saling berhubungan satu sama lain. Dengan menerapkan semiotika di pembelajaran media massa kita sanggup menanyakan variasi pertanyaan seperti Mengapa atau apa yang sebenarnya menjadi penyebab, peninjauan, latar belakang dan maksud media tersebut memilih langkah tersebut.

"Tanda" dan "makna" merupakan kata esensial yang mengaitkan antara semiotika dan komunikasi. Komunikasi memiliki unsur pesan yang berwujud tanda-tanda. Dan tanda-tanda ini memiliki struktur tertentu yang didorong oleh keadaan sosiologi ataupun budaya di tempat komunikasi itu. Oleh karena itu untuk mendalami bagaimana struktur pesan atau makna di balik pesan-pesan komunikasi diperlukan studi semiotika agar dapat mengerti tanda dan makna tersebut (Indiwan, 2013).

4. Simpulan

Berdasarkan analisis semiotika *One Piece Episode of Merry* yang penulis teliti, maka penulis mendapatkan kesimpulan anime *One Piece Episode of Merry* mencoba menggambarkan bagaimana persahabatan itu sebenarnya, yakni mau menerima kekurangan satu sama lain, menyayangi dan peduli terhadap satu sama lain, mendukung ketika sedang susah atau masa terpuruk satu sama lain dan rela mengorbankan nyawa demi kepentingan bersama.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Cangara, H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2nd ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Deddy, M. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (S. Risman (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Edelweis, L. (2020). Mengenal Arti Warna Biru Menurut Psikologi, Ketahui Fakta Unikunya. *Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/jatim/mengenal-arti-warna-biru-menurut-psikologi-ketahui-fakta-uniknya-klm.html>
- Elvinaro, Ardianto, K. L., & Siti, K. (2014). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi* (R. K. S. (ed.); Revisi). Simbiosis Rekatama Media.
- Indiwan, W. W. S. (2013). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (2nd ed.). Mitra Wacana Media.
- Nugroho, P. A., & Hendrarastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/42880>
- Prayona, B. A. (2017). Perbedaan kualitas persahabatan remaja ditinjau dari gaya kelekatan. (*Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang*), 1(1), 113–124.
- Restu. (2022). 15 Fakta One Piece Ini Wajib Kamu Ketahui. *Gramedia.Com*. <https://www.gramedia.com/best-seller/fakta-one-piece/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.