

Representasi Kepemimpinan pada Karakter Monkey D Luffy dalam Anime One Piece

Mochammad Prayogi Setya Natanegara¹, Vani Dias Adiprabowo²
Universitas Ahmad Dahlan^{1,2}

Abstract

Through semiotic analysis, this research explores leadership representation in Anime One Piece Episode 1070. This research uses a qualitative approach by applying semiotic analysis and John Fiske's three-level framework of television codes to unravel the meaning of leadership embedded in the episode. The study shows that leadership is constructed by depicting Monkey D. Luffy's pirate captain behavior, reflecting his ambitious and courageous nature in achieving his goals. This representation is further elaborated through the analysis of narrative structure, signs, and ideology contained in the episode. This research contributes significantly to understanding leadership representation in the cultural and social context in which One Piece Anime is created and aired. The findings offer valuable insights into how the audience conveys and interprets leadership messages.

Keyword: representation, leadership, monkey d. luffy, anime series, one piece

Artikel History:

Dikirim: 21 Juli 2024

Revisi : 2 Februari 2025

Diterima: 24 November 2025



Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi representasi kepemimpinan 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: representasi, kepemimpinan, monkey d. luffy, serial anime, one piece

Corresponding author.

Alamat E-mail:

mochammad2100030145@webmail.uad.ac.id

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



10.33153/citrawira.v6i2.6249



<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira>



citrawira@isi-ska.ac.id

PENDAHULUAN

One Piece, sebuah manga Jepang karya Eiichiro Oda, telah diterbitkan di majalah Weekly Shonen Jump sejak 22 Juli 1997. Cerita ini mengikuti petualangan Monkey D. Luffy yang mendapatkan kekuatan elastis setelah tidak sengaja memakan Buah Iblis. Bersama dengan kru bajak lautnya, Bajak Laut Topi Jerami, mereka menjelajahi Grand Line untuk mencari harta karun legendaris bernama One Piece dan Luffy bermimpi menjadi Raja Bajak Laut berikutnya (Oktaviana Sentosa & Syafwan, 2022). Eiichiro Oda terinspirasi dari serial animasi seperti Vicky the Viking dan manga Dragon Ball, serta karya seperti The Wizard of Oz yang memengaruhi dunia *One Piece* (Merdeka.com, 2022). *One Piece* mencetak beberapa rekor, termasuk menjadi manga terlaris di Jepang dengan penjualan lebih dari 480 juta kopi dan telah diterbitkan dalam 105 volume tankōbon hingga Maret 2023. Anime yang diproduksi oleh Toei Animation sudah menayangkan lebih dari 1026 episode, 14 film, dan 3 OVA Serial anime ini mulai tayang di Fuji Television sejak 20 Oktober 1999, dengan kualitas video definisi tinggi sejak episode 207, dan rata-rata menayangkan empat episode per bulan (Kosaka, 2017).

Monkey D. Luffy, yang lahir di Desa Foosha, adalah kapten Bajak Laut Topi Jerami. Ia memakan Buah Iblis Gomu Gomu no Mi yang membuat tubuhnya elastis. Luffy dikenal sebagai salah satu dari Empat Kaisar karena pengaruh dan kekuatannya di dunia bajak laut. Topi jerami yang selalu ia kenakan adalah hadiah dari Bajak Laut Rambut Merah Shanks, yang dianggap saudaranya (Ayu, 2023).

Karakter Luffy memiliki sifat pemberani, berani-ape, jujur, dan pantang menyerah. Kesetiaan krunya begitu besar hingga rela berkorban demi keselamatan kapten mereka. Ini menunjukkan kepemimpinan Luffy yang menginspirasi dan unik. Kegagalan menurut penelitian adalah hal yang pasti dialami saat mencoba, dan tekad untuk pantang menyerah adalah kunci untuk terus berjuang. Kesuksesan *One Piece* juga dipengaruhi oleh cara Eiichiro Oda membuat cerita tetap menarik dengan porsi panel yang meningkat secara bertahap sehingga terasa alami (Mahendra & Andryanto, 2023).

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).

Anime

Anime adalah film animasi atau kartun yang berasal dari Jepang. Kata "anime" berasal dari singkatan bahasa Inggris "animation" yang diadaptasi menjadi "animeshon" dalam bahasa Jepang dan disingkat menjadi "anime". Di banyak negara, istilah ini membedakan kartun yang dibuat di Jepang dari kartun negara lain. Anime ditandai dengan gambar penuh warna yang menampilkan karakter, lokasi, dan cerita menarik, serta dipengaruhi oleh gaya manga khas Jepang (Cavallaro, 2015).

Sejarah anime dimulai dari film animasi pendek "Katsudo Shashin" tahun 1907, dengan pengaruh kuat dari teknik animasi Barat. Era keemasan anime pada 1950-1980 melahirkan karya ikonik seperti "Astro Boy" (1963) dan "Kimba the White Lion" (1966), yang mempopulerkan anime secara internasional (Drazen, 2002). Berbagai genre seperti fiksi ilmiah dan drama kian berkembang seiring kemajuan teknologi, dan anime menjadi media hiburan sekaligus penyampai pesan moral dan kritik sosial (Drazen, 2002).

Anime telah menjadi fenomena budaya global dengan basis penggemar luas dan pengaruh besar pada media lain, seperti film, musik, dan video game. Media video sebagai sarana informasi dan promosi menawarkan penyampaian pesan yang komunikatif melalui visual dan audio, membuat anime mudah diterima masyarakat luas (Priyanti et al., 2024).

Semiotik

Semiotika dan semologi adalah kajian makna tanda atau lambang, dengan semiologi sebagai disiplin ilmu struktural yang dipelopori oleh Ferdinand de Saussure. Menurut Saussure, bahasa adalah sistem tanda yang terdiri dari penanda (signifier) dan petanda (signified) yang membentuk makna melalui kombinasi dan tafsiran (Dirgantardewa & Pithaloka, 2021; Mudjiono, 2011; Adiprabowo, 2018).

Teori Codes of Television oleh John Fiske menyatakan bahwa kode dalam media televisi terkait erat dengan kode sosial masyarakat. Fiske menolak pandangan pasif penonton, memandang mereka aktif dalam membentuk makna berdasarkan pengalaman sosial. Ia membagi pengkodean tayangan menjadi tiga level: realitas (penampilan, perilaku),

representasi (kamera, musik), dan ideologi (nilai sosial seperti patriarki, kapitalisme) (Dirgantaradewa & Pithaloka, 2021; Hadia et al., 2023; Puspita & Nurhayati, 2019).

Representasi dan Kepemimpinan

Representasi berasal dari kata "represent" yang berarti "berarti" atau "bertindak sebagai wakil" (Flew, 2008). Secara luas, representasi adalah tindakan menghadirkan sesuatu melalui tanda atau simbol, seperti bahasa, gambar, atau media lain untuk menggambarkan dan memaknai sesuatu (Sutanto, 2017). Representasi menjelaskan hubungan antara teks media dan realitas, menggunakan tanda untuk menghubungkan dan mereproduksi apa yang dirasakan atau dibayangkan (Ulfah & Rosmiati, 2024). Menurut Stuart Hall, representasi adalah proses penciptaan makna melalui bahasa, gambar, dan tanda yang dipertukarkan antar individu dalam konteks budaya yang sama. Representasi menjadi aspek penting dalam penyampaian pesan dan pembentukan budaya. Individu atau kelompok dianggap memiliki budaya yang sama saat mereka berbagi latar belakang, pengalaman, kode budaya, serta bahasa yang sama (Hall & University, 1997). Hall juga menunjukkan bahwa representasi bukan sekadar cerminan realitas, melainkan proses aktif konstruksi makna yang dipengaruhi konteks sosial dan budaya. Makna yang diciptakan melalui representasi dapat berbeda-beda tergantung latar belakang pengalaman audiens, sehingga penting untuk memahami representasi secara kritis dalam studi media dan budaya.

Kepemimpinan adalah kemampuan seseorang dalam memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan dengan menggunakan wewenang yang dimiliki (Syam & Soenendar, 2011). Kepemimpinan mencakup aspek moral dan legal formal dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab (Wahjosumidjo, 1999). Ada tiga teori utama dalam studi kepemimpinan. Pertama, teori sifat (Trait Theory) yang menyatakan bahwa pemimpin dilahirkan dengan sifat bawaan seperti kecerdasan, karisma, dan karakteristik fisik yang membedakan pemimpin dari bukan pemimpin. Teori ini mendukung pandangan bahwa keberhasilan kepemimpinan tergantung pada atribut yang melekat pada individu (Siagian, 2014; Changara, 2016; Chairunnisa, 2016).

Kedua, teori perilaku menekankan bahwa kepemimpinan adalah perilaku yang dapat dipelajari dan dikembangkan melalui pengalaman dan pengamatan terhadap pemimpin sukses. Gaya kepemimpinan seperti demokratis, otoriter, dan laissez-faire dijelaskan dalam teori ini, yang menunjukkan bahwa kemampuan kepemimpinan dapat diperoleh tanpa tergantung pada sifat bawaan. Ketiga, teori lingkungan atau situasional berargumen bahwa efektivitas kepemimpinan sangat dipengaruhi oleh konteks situasi, tempat, dan waktu. Pemimpin harus mampu menyesuaikan gaya kepemimpinannya dengan tuntutan situasi

yang berubah agar kepemimpinan berhasil secara optimal (McQuail, 2010; Syarifudin, 2004). Misalnya, dalam kondisi krisis, gaya kepemimpinan otoriter mungkin lebih efektif, sedangkan di lingkungan kreatif gaya demokratis lebih sesuai.

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).





PEMBAHASAN

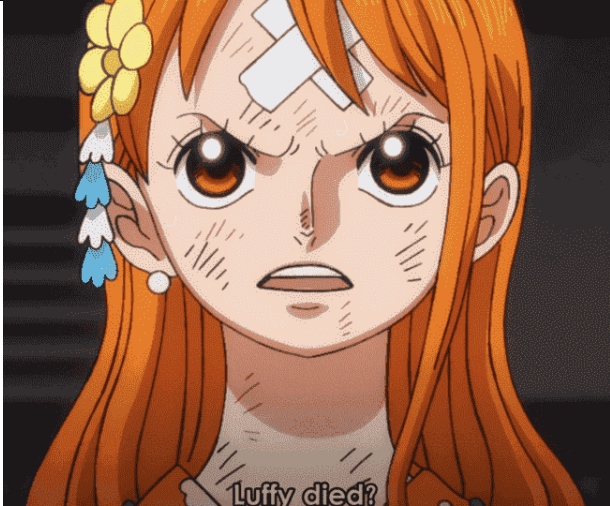


Dalam penelitian ini, beberapa karakter, termasuk Monkey D. Luffy, yang berperan sebagai kapten Kru Bajak Laut Topi Jerami, menjadi pusat perhatian. Luffy diposisikan sebagai individu yang sangat ambisius dalam mencapai tujuannya untuk menjadi raja bajak laut. Selain Luffy ada sembilan anggota kru lainnya: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




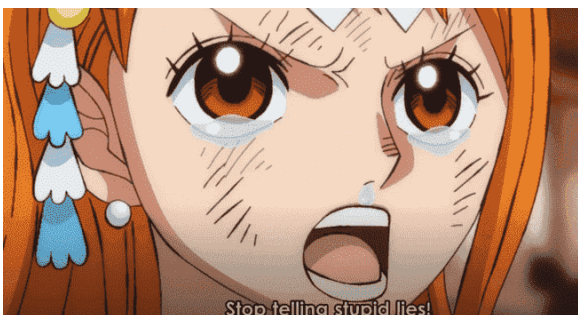
Penelitian ini meneliti bagaimana Episode 1070 *One Piece* merepresentasikan kepemimpinan yang ditunjukkan oleh Monkey D. Luffy sebagai kapten bajak laut, terutama dalam konteks perang di *Wano County*. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti memilih dan menganalisis beberapa adegan yang relevan dengan menggunakan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





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

Adegan	Durasi	Adegan	Keterangan
1.	02:17 - 04:36		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><i>The battle on the rooftop of the Skull Dome.</i></p>  <p><i>... "King of the Beasts" Kaido.</i></p>	
2.	09:19 - 10:05	 <p><i>Straw Hat Luffy died!</i></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 melawannya, silakan langsung menyerangnya.</p>

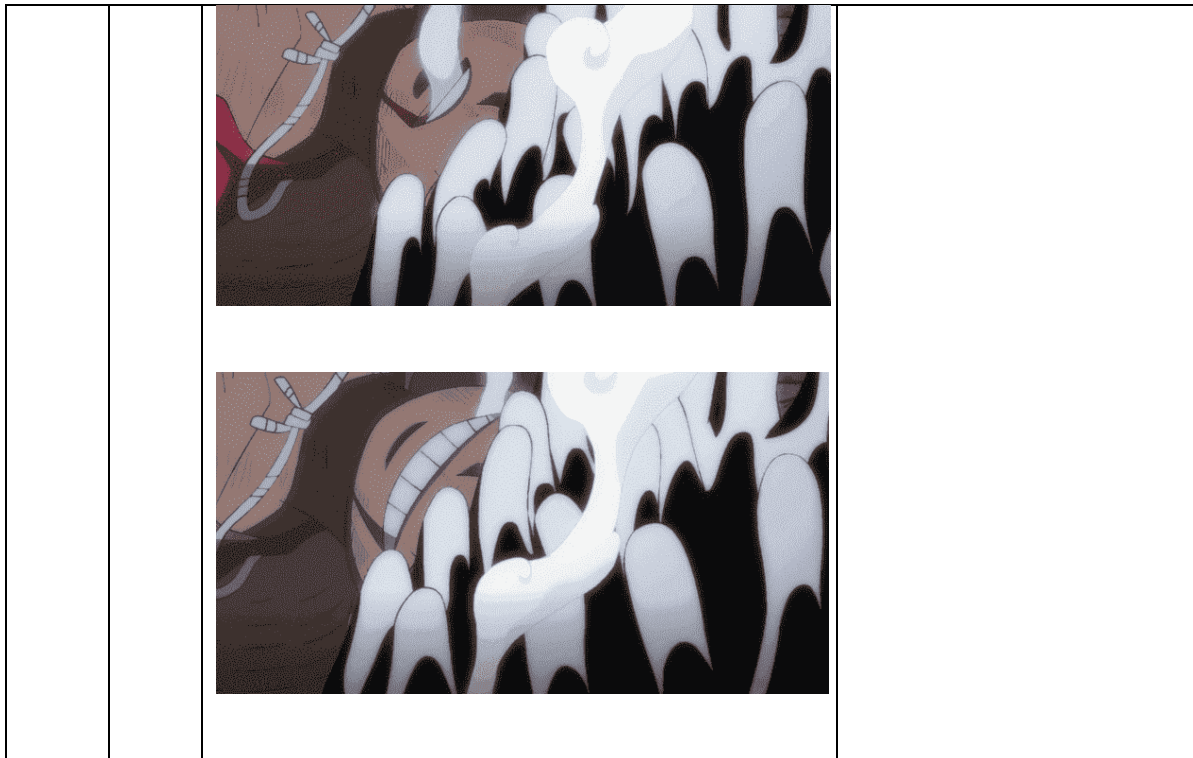
	 <p>Luffy died?</p>	Sumber: https://zoroxtv.to/watch/one-piece-ov8/ep-1070
	 <p>What did you say... about Luffy?</p>	
	 <p>Luffy got killed!</p>	

		 <p>Those of you who still wanna rise against me, step up!</p>	
3.	10:49 - 11:24	 <p>Tama, don't worry! He'll be alright!</p>  <p>Even if he's been killed, he can never die!</p>  <p>Stop telling stupid lies!</p>	<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>

		 <p>Did Straw Hat's death break your spirits?!</p>	
		 <p>Damn samurai! This is the end of the Land of Wano!</p>	
4.	11:29 -	 <p>Stop bullshitting just because you can't defeat Luffy!</p>  <p>You stupid lizard! Lying snake!</p>	<p>Dalam adegan ini, Nami terus memperjuangkan semangat juangnya. Ia terus mengatakan bahwa Kaido berbohong dan Luffy tidak 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>

		 <p>How many times did you get hit by Luffy?! You're beat up!</p>  <p>There's no way he'll lose!</p>	
5.	19:53 - 20:07	 <p>Luffy! I know you can hear me!</p>  <p>Keep your word as always!</p>	<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>

		 <p>When he says he's gonna win,</p> <p>he'll definitely win, at any cost!</p>	
6.	22:27 - 23:11		<p>Adegan ini menunjukkan sesuatu yang terjadi pada tubuh Luffy. Banyak asap putih yang keluar dari tubuhnya. Asap 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>



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. 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 kru. 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 krunya.

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., & 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=N3e00UlzHjgC&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. (n.d.). Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun Anime One Piece Episode 235. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/.v0i0.10196>
- 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).
- 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-kln.html#>
- Morissan, 1965-. (2010). *Psikologi komunikasi / Morissan ; editor, Risman Sikumbang ; desain cover, Ghalia Indonesia* (R. Sikumbang, Ed.). Ghalia Indonesia.
- 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>
- Pauwang, A. T., Nino, Y., Kala' Liling, W., Rombe, S., & Ripa, D. (2024). KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DALAM KONTEKS KEPEMIMPINAN KRISTEN. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(Februari), 86–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.10051.71209>
- 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*.
- Sadikin, B. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Pustaka Pelajar.

- Salim, S. (2024). FRAMING KEPEMIMPINAN KARAKTER MONKEY D. LUFFY DALAM ANIME ONE PIECE ARC EAST BLUE ARLONG PARK. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, VII, 15–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/.v7i1.26579>
- Sobur, A. (2011). *Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing* / Alex Sobur.
- 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>
- Syahril, S. (2019). TEORI-TEORI KEPEMIMPINAN. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 4(02), 208. <https://doi.org/10.32332/riayah.v4i02.1883>