

One Piece Symbols in Journalistic Photography of the 2025 Madagascar Protests: A Visual Culture Analysis through Participatory Culture

Simbol *One Piece* dalam Fotografi Jurnalistik Demonstrasi Madagaskar 2025: Analisis Budaya Visual melalui Perspektif Budaya Partisipatif

Febrian Putra*¹, Aninditya Ardhana Riswari², I Putu Adi Putra Wiwana³, Galih Apriliyanto⁴, Azmy Hanif⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

Email: febrianputraa.fp@isi-ska.ac.id¹, anindityaar@isi-ska.ac.id², wiwanaputu@isi-ska.ac.id³, galihapriliyanto63@isi-ska.ac.id⁴, azmyhanief74@isi-ska.ac.id⁵

Abstract

Journalistic photography in contemporary visual culture no longer functions merely as a medium for documenting events, but also as a site of meaning production that represents social identity, ideology, and the cultural practices of the digital generation. This article aims to analyze the photograph "Madagascar's Gen Z Protests" by Luis Tato through the perspectives of visual culture and Henry Jenkins' theory of participatory culture. This study employs a qualitative approach using visual analysis methods focusing on photographic elements such as composition, framing, body gestures, visual artifacts, and the relationship between subjects and protest space. The analysis interprets the use of popular culture symbols, particularly the Jolly Roger from the manga One Piece, within the context of the 2025 student protests in Madagascar. The findings reveal that the One Piece symbol in the photograph represents the appropriation of transnational popular culture as a visual language of Gen Z resistance. Through the concept of participatory culture, the photograph demonstrates practices of global community affiliation, creative expression, symbolic digital circulation, collaborative problem-solving, and connections between fictional narratives and political realities. Luis Tato's photograph not only documents a student protest but also captures the transformation of visual culture among digital generation, in which popular culture symbols function as instruments of contemporary political articulation. This study argues that contemporary journalistic photography can be understood as a visual cultural practice actively shaping the production of social meaning within the global media ecosystem.

Keywords: *journalistic photography, visual culture, One Piece, Generation Z, popular culture.*

Abstrak

Fotografi jurnalistik dalam budaya visual kontemporer tidak lagi berfungsi semata sebagai dokumentasi peristiwa, tetapi juga sebagai medium produksi makna yang merepresentasikan identitas sosial, ideologi, dan praktik budaya generasi digital. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis foto "Madagascar's Gen Z Protests" karya Luis Tato melalui perspektif budaya visual dan teori *participatory culture* Henry Jenkins. Penelitian menggunakan pendekatan

kualitatif dengan metode analisis visual terhadap elemen-elemen fotografis seperti komposisi, *framing*, gestur tubuh, artefak visual, serta relasi antara subjek dan ruang demonstrasi. Analisis dilakukan dengan menafsirkan penggunaan simbol budaya populer, khususnya Jolly Roger dari manga *One Piece*, dalam konteks demonstrasi mahasiswa di Madagaskar pada tahun 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol *One Piece* dalam foto tersebut merepresentasikan praktik apropriasi budaya populer transnasional sebagai bahasa visual perlawanan generasi Z. Melalui konsep *participatory culture*, foto memperlihatkan praktik afiliasi dengan komunitas global, ekspresi kreatif, sirkulasi simbol digital, pemecahan masalah kolaboratif, dan koneksi antara narasi fiksi dengan realitas politik. Foto karya Luis Tato tidak hanya merekam demonstrasi mahasiswa, tetapi juga mendokumentasikan transformasi budaya visual generasi digital yang menjadikan simbol budaya populer sebagai instrumen artikulasi politik kontemporer. Penelitian ini menunjukkan bahwa fotografi jurnalistik kontemporer dapat dipahami sebagai praktik budaya visual yang aktif membentuk produksi makna sosial dalam ekosistem media global.

Kata Kunci: fotografi jurnalistik, budaya visual, *One Piece*, generasi Z, budaya populer.

1. PENDAHULUAN

Fotografi jurnalistik dalam budaya visual kontemporer tidak lagi dipahami semata sebagai medium dokumentasi peristiwa, tetapi juga sebagai ruang produksi dan negosiasi makna sosial (Agusnur, 2025). Pilihan subjek, komposisi, framing, dan penonjolan objek tertentu menjadikan foto jurnalistik sebagai konstruksi visual yang turut menentukan bagaimana suatu peristiwa dipahami oleh publik. Dalam konteks ini, foto tidak hanya merekam realitas, tetapi juga menghadirkan tanda-tanda budaya yang memungkinkan suatu peristiwa dibaca melalui identitas, ideologi, dan pengalaman sosial tertentu.

Dalam kajian budaya visual, gambar dipahami bukan sekadar representasi realitas, tetapi medium yang secara aktif membentuk cara masyarakat melihat, memahami, dan memaknai dunia sosial. W. J. T. Mitchell melalui konsep *pictorial turn* menegaskan bahwa budaya kontemporer ditandai oleh dominasi visual dalam produksi pengetahuan dan pengalaman sosial (Susanti, 2023). Dengan demikian, citra visual memiliki kemampuan membangun realitas simbolik sekaligus memproduksi wacana ideologis. Pandangan ini diperkuat oleh John Berger yang menyatakan bahwa cara melihat (*ways of seeing*) selalu dipengaruhi oleh konteks sosial, historis, dan kultural tertentu (Prasetyo, 2019). Dalam konteks fotografi jurnalistik, foto tidak pernah sepenuhnya netral karena selalu melibatkan proses seleksi, framing, sudut pengambilan gambar, dan konstruksi visual tertentu yang membentuk makna bagi audiens (Berger, 2018).

Dalam perkembangan media digital global, citra fotografis beroperasi sebagai teks visual yang memungkinkan simbol-simbol budaya populer berpindah dari ranah hiburan menuju ruang politik dan aktivisme publik. Nicholas Mirzoeff menjelaskan bahwa budaya visual kontemporer berkembang melalui sirkulasi gambar dalam media global yang memungkinkan terjadinya pertukaran simbol lintas budaya secara cepat dan masif (Mirzoeff, 2002). Dalam kondisi tersebut, simbol budaya populer tidak lagi terbatas pada fungsi hiburan, tetapi juga dapat bertransformasi menjadi bahasa visual

politik dan identitas kolektif dalam ruang publik. Fenomena ini memperlihatkan bahwa bahasa visual generasi digital semakin dibentuk oleh praktik apropriasi, partisipasi, dan sirkulasi simbol lintas budaya yang berkembang melalui media digital dan budaya populer global (Puluhulawa et al., 2026).

Pada 9 Oktober 2025, di tengah asap gas air mata yang menyelimuti ruas jalan utama Antananarivo, fotografer Luis Tato dari Agence France-Presse mengabadikan sebuah momen yang secara visual melampaui kepentingan berita semata. Seorang mahasiswa muda berdiri menghadap lensa kamera sambil memegang selempang kain hitam bergambar tengkorak bersilang Jolly Roger dari serial manga Jepang *One Piece* di hadapan kerumunan demonstran yang memenuhi jalan raya ibu kota Madagaskar. Foto tersebut kemudian memperoleh penghargaan World Press Photo 2026 kategori Afrika karena kemampuannya menangkap fenomena sosial-budaya yang melampaui peristiwa demonstrasi itu sendiri.

Peristiwa yang direpresentasikan dalam foto tersebut merupakan bagian dari gelombang demonstrasi mahasiswa Madagaskar tahun 2025 yang dipicu oleh krisis sosial-politik, ketidakpercayaan terhadap pemerintah, serta memburuknya kondisi ekonomi dan layanan publik. Namun, yang menjadikan foto ini penting dalam kajian budaya visual bukan semata peristiwa demonstrasinya, melainkan bagaimana para demonstran—yang didominasi generasi Z—mengartikulasikan identitas dan resistensi politik melalui simbol budaya populer global, khususnya manga dan anime Jepang. Fenomena penggunaan simbol *One Piece* dalam aksi protes bukan pertama kali terjadi di Madagaskar dan bahkan bukan eksklusif milik Afrika. Dalam kurun 2024–2025, simbol yang sama muncul dalam demonstrasi mahasiswa di Bangladesh, Nepal, dan Bulgaria yang dimotori oleh generasi muda pengguna media digital global. Fakta ini menunjukkan adanya *shared cultural infrastructure* yang memungkinkan generasi muda di berbagai belahan dunia berbicara dalam “bahasa simbol” yang sama.

Fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep *participatory culture* Henry Jenkins yang menyebutkan bahwa budaya partisipatif merupakan kondisi ketika masyarakat tidak lagi berada pada posisi reseptif-pasif terhadap media, tetapi menjadi produsen aktif makna budaya melalui praktik mencipta, memodifikasi, dan mendistribusikan ulang konten (Jenkins & Ito, 2015). Perspektif ini relevan untuk memahami bagaimana konsumen budaya populer—dalam hal ini pembaca manga dan penonton anime—bertransformasi menjadi produsen makna politik baru dalam konteks sosial yang berbeda dari konteks asal teks budaya tersebut (Jenkins & Jie, 2024).

Lebih lanjut, Jenkins mengidentifikasi beberapa bentuk utama *participatory culture* seperti *affiliations*, *expressions*, *collaborative problem-solving*, *circulations*, dan *connections*. Dalam konteks demonstrasi Madagaskar, praktik tersebut tampak melalui penggunaan simbol *One Piece* sebagai artefak visual kolektif yang diproduksi, digunakan, dan disebarluaskan sebagai bahasa resistensi generasi Z. Konsep *convergence culture* dan *spreadable media* yang dikembangkan Jenkins juga menjelaskan bagaimana simbol budaya populer Jepang dapat berpindah secara organik ke ruang politik Afrika melalui sirkulasi media digital global dan komunitas

fandom transnasional.

Pada saat yang sama, penggunaan simbol budaya populer dalam demonstrasi juga menunjukkan terjadinya apa yang disebut Jenkins sebagai *textual poaching*, yaitu praktik mengambil teks budaya dari konteks aslinya dan menggunakannya untuk tujuan baru yang tidak selalu dimaksudkan oleh produsen awalnya (Jenkins, 2012). Dengan demikian, foto karya Luis Tato tidak hanya merekam sebuah demonstrasi, tetapi juga mendokumentasikan transformasi budaya visual generasi digital yang menjadikan simbol budaya populer sebagai instrumen ekspresi politik kontemporer.

Meskipun kajian mengenai budaya populer dan gerakan sosial telah menunjukkan bahwa simbol-simbol dari media populer dapat digunakan untuk membangun identitas kolektif dan menyampaikan aspirasi politik (Abadi, 2024), kajian yang secara khusus mempertemukan penggunaan simbol *One Piece* dalam aksi protes dengan fotografi jurnalistik masih terbatas. Kajian mengenai *participatory culture* umumnya menempatkan komunitas digital, fandom, dan praktik produksi serta sirkulasi konten sebagai fokus utama, sementara kajian fotografi jurnalistik lebih banyak membahas aspek dokumentasi dan representasi peristiwa. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk melihat bagaimana simbol budaya populer yang digunakan dalam aksi kolektif dapat dibaca melalui fotografi jurnalistik sebagai artefak budaya visual. Penelitian ini menempatkan foto “Madagascar’s Gen Z Protests” sebagai titik temu antara praktik budaya populer, budaya partisipatif, dan representasi visual gerakan sosial generasi Z.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pembacaan terhadap simbol *One Piece* dalam fotografi jurnalistik sebagai bentuk rekontekstualisasi budaya populer menjadi bahasa visual politik. Simbol tersebut tidak hanya dipahami sebagai penanda identitas fandom, tetapi juga sebagai artefak yang memperoleh fungsi baru ketika digunakan dalam ruang demonstrasi. Melalui perspektif *participatory culture* Henry Jenkins, penelitian ini menunjukkan bagaimana apropriasi, ekspresi, sirkulasi, dan koneksi makna memungkinkan simbol budaya populer berfungsi sebagai bagian dari artikulasi identitas dan resistensi politik generasi Z. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pembacaan fotografi jurnalistik dari sekadar dokumentasi peristiwa menuju pemahaman foto sebagai ruang representasi budaya yang mempertemukan budaya populer, partisipasi, dan praktik politik kontemporer.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, artikel ini bertujuan menganalisis foto “Madagascar’s Gen Z Protests” karya Luis Tato sebagai representasi budaya visual generasi Z melalui perspektif *participatory culture* Henry Jenkins. Analisis diarahkan pada bagaimana simbol *One Piece* direpresentasikan dalam foto serta bagaimana simbol tersebut dapat dimaknai sebagai bentuk afiliasi budaya, ekspresi, sirkulasi, dan koneksi antara budaya populer dengan konteks politik lokal. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan kajian fotografi jurnalistik dan budaya visual dengan menunjukkan bahwa simbol budaya populer dapat menjadi bagian dari proses produksi makna sosial dan politik dalam representasi gerakan sosial kontemporer.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis visual terhadap foto jurnalistik *Madagascar's Gen Z Protests* karya Luis Tato. Analisis difokuskan pada unsur-unsur visual yang tampak dalam foto, meliputi komposisi, framing, posisi subjek, gestur tubuh, kostum, artefak visual, serta relasi antara subjek dan ruang demonstrasi. Pembacaan tersebut kemudian dikaitkan dengan konteks budaya populer *One Piece* dan konsep *participatory culture* Henry Jenkins.

Objek penelitian berupa satu karya fotografi jurnalistik yang merepresentasikan demonstrasi mahasiswa Madagaskar tahun 2025 dengan penggunaan simbol *One Piece* sebagai artefak visual utama. Data penelitian diperoleh melalui observasi visual terhadap elemen-elemen fotografis dalam gambar, meliputi komposisi, framing, posisi subjek, gestur tubuh, artefak visual, relasi *foreground* dan *background*, kostum, serta penggunaan simbol budaya populer dalam ruang demonstrasi.

Analisis dilakukan menggunakan perspektif budaya visual dan teori *participatory culture* Henry Jenkins. Perspektif budaya visual digunakan untuk memahami foto sebagai teks visual yang tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga memproduksi makna sosial dan ideologis melalui konstruksi visual tertentu. Sementara itu, teori *participatory culture* digunakan untuk membaca bagaimana simbol budaya populer mengalami proses apropriasi dan rekontekstualisasi menjadi medium ekspresi politik generasi Z dalam ruang publik.

Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, mengidentifikasi unsur-unsur visual utama dalam foto, seperti subjek, artefak simbolik, latar ruang, dan relasi antarelemen visual. Kedua, menginterpretasikan makna simbolik penggunaan atribut budaya populer, khususnya simbol Jolly Roger dari *One Piece*, dalam konteks demonstrasi mahasiswa. Ketiga, mengaitkan hasil pembacaan visual dengan lima dimensi *participatory culture*, yaitu *affiliations*, *expressions*, *collaborative problem-solving*, *circulations*, dan *connections*. Kelima dimensi tersebut digunakan sebagai perangkat interpretatif untuk membaca fungsi simbol *One Piece* dalam foto, khususnya dalam hubungannya dengan afiliasi budaya, ekspresi kreatif, produksi artefak, sirkulasi simbol, serta hubungan antara narasi budaya populer dan konteks sosial-politik.

Melalui metode tersebut, penelitian ini menempatkan fotografi jurnalistik tidak hanya sebagai dokumentasi peristiwa sosial, tetapi juga sebagai praktik budaya visual yang merekam proses produksi identitas, partisipasi budaya, dan artikulasi simbolik dalam masyarakat kontemporer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Protes Madagaskar 2025 melalui *One Piece* (Sumber: Worldpress, 2026).

Komposisi dan Elemen Visual Utama

Foto "*Madagascar's Gen Z Protests*" menggunakan komposisi klasik fotografi dokumenter seorang subjek utama di tengah frame dengan kedalaman bidang yang memperlihatkan latar belakang penuh kerumunan. Luis Tato mengambil gambar dari sudut lurus dengan ketinggian kamera sejajar antara pinggang dan dada subjek. Pilihan ini secara visual menempatkan *viewer* sejajar dengan subjek, bukan dari posisi yang lebih tinggi (*superior*) maupun lebih rendah (*inferential*), sehingga menciptakan kesan relasi yang setara.

Subjek utama adalah seorang pemuda yang memegang selembur kain hitam besar secara horizontal dengan kedua tangan dan membentangkannya selebar tubuh. Postur ini terbuka dan menghadap kamera secara penuh, sementara kain yang dipegang di depan dada menjadi gestur visual yang menunjukkan upaya mengklaim ruang serta bentuk presentasi diri. Menariknya, demonstran tersebut mengenakan topi jerami bergaris merah yang secara visual identik dengan topi ikonik Monkey D. Luffy, protagonis *One Piece*. Penggunaan atribut tersebut menjadi penanda visual yang memperkuat identifikasi subjek dengan karakter fiksi tersebut.

Di bawah kemeja flanel kotak-kotak yang dipakai terbuka, terlihat kaus hitam dengan gambar Naruto, karakter utama serial manga lain yang juga sangat populer di kalangan Gen Z global dengan tulisan "ラーメン" (*ramen*). Layering pakaian ini bukan sekadar kebetulan. Ini adalah pernyataan identitas yang berlapis, menunjukkan kedalaman keterlibatan sang demonstran dengan subkultur manga/anime yang melampaui sekadar konsumsi dangkal.

Wajah subjek tertutup oleh masker atau penutup wajah bermotif detail yang umum dalam foto-foto protes karena alasan anonimitas. Namun dalam konteks visual *One Piece*, penutup wajah ini secara tidak langsung memperkuat persona "bajak laut" yang sedang dikonstruksi anonimitas sebagai strategi taktis demonstran bertautan dengan estetika "outlander" dalam narasi *One Piece*.

Secara estetis, foto karya Luis Tato memanfaatkan kontras visual antara warna gelap bendera, pakaian demonstran, dan kabut tipis di latar belakang untuk menciptakan atmosfer dramatik khas fotografi dokumenter konflik sosial. Penempatan subjek utama tepat di pusat frame membangun *visual hierarchy* yang kuat sehingga perhatian audiens langsung terfokus pada artefak Jolly Roger yang dibentangkan. Kedalaman bidang yang memperlihatkan massa demonstran di belakang subjek juga memperkuat kesan kolektivitas dan solidaritas sosial, sementara posisi kamera yang sejajar dengan tubuh demonstran menciptakan relasi visual yang egaliter antara subjek dan audiens.

Artefak Sentral: Bendera Jolly Roger *One Piece*

Bendera yang dipegang oleh demonstran adalah reproduksi manual, bukan cetakan industri dari Jolly Roger milik kru Topi Jerami dalam manga *One Piece* karya Eiichiro Oda. Artefak ini memuat tengkorak putih bergambar senyum lebar dengan topi jerami kuning-merah, dua tulang bersilang di bawahnya, semua di atas latar hitam. Kualitas gambar yang tidak sempurna (cat tidak merata, tepi kain yang mengurai), menandakan bahwa bendera ini dibuat secara artisanal, bukan diproduksi secara massal ini adalah artefak kreasi lokal, bukan impor (Siregar, et al., 2026).

Pembuatan manual artefak ini adalah data kritis bagi analisis *participatory culture*. Ini bukan sekadar konsumsi simbol budaya populer, melainkan produksi aktif artefak baru yang mengadaptasi simbol tersebut untuk konteks lokal. Proses membuat bendera ini kemungkinan dilakukan oleh demonstran itu sendiri atau oleh komunitasnya merupakan tindakan ekspresi kreatif dalam pengertian Jenkins: sebuah bentuk fan creation yang telah dialihkan dari konteks fandom ke konteks aktivisme politik.

Dimensi fisik bendera yang cukup besar (kira-kira 120 × 80 cm, berdasarkan proporsi dengan tubuh pemegang) menunjukkan kesengajaan sebagai artefak pertunjukan publik (*display artifact*), bukan sebagai benda pribadi. Bendera dirancang untuk dilihat dari jauh, didokumentasikan, dan disebar. Ini adalah artefak yang diciptakan dengan kesadaran penuh akan mediasi fotografis dan sirkulasi digital sebuah kesadaran yang sangat khas Gen Z, generasi yang tumbuh dengan pemahaman intuitif tentang bagaimana citra bekerja dalam ekosistem media sosial (Anshori, et al., 2025).

Konteks Spasial: Jalan Raya sebagai Panggung

Foto diambil di jalan raya, ruang publik *par excellence*, yang pada saat pemotretan telah sepenuhnya diambil alih oleh massa demonstran. Di latar belakang, tampak puluhan hingga mungkin ratusan orang bergerak dalam asap tipis, beberapa mengenakan masker atau penutup wajah. Mayoritas berpakaian kasual kaus, celana panjang, sepatu kets dan sebagian lagi terlihat membawa botol air plastik, perlengkapan standar demonstran yang mengantisipasi paparan gas air mata.

Pengambilalihan jalan raya oleh demonstran adalah tindakan simbolik yang kuat: merebut kembali ruang yang dalam keseharian dikuasai oleh arus mobilitas (kendaraan, aparat) (Fithriyatirrizqoh & Zhanaty, 2024). Dalam konteks *One Piece*, di

mana narasi bajak laut bergerak di "perairan bebas" yang merupakan ruang yang direbut dari dominasi World Government, paralel antara "jalan raya yang direbut" dan "laut yang dibebaskan" memiliki resonansi yang bukan tidak mungkin disadari oleh para demonstan. Ruang publik fisik menjadi "perairan" tempat para "bajak laut" muda Madagaskar berlayar.

Analisis *Participatory Culture*: Simbol *One Piece* sebagai Praktik Partisipatif

Dimensi pertama *participatory culture* Jenkins adalah afiliasi keanggotaan dalam komunitas yang diorganisir di sekitar media (Rohmawatin, 2018). Dalam konteks foto ini, afiliasi berlangsung pada dua level sekaligus: level lokal (komunitas demonstan mahasiswa Madagaskar) dan level transnasional (komunitas global penggemar *One Piece* dan pengguna internet Gen Z).

Komunitas penggemar *One Piece* adalah salah satu fandom terbesar di dunia (Al Azhar 2025). Manga karya Eiichiro Oda yang pertama kali terbit pada 1997 ini telah menjual lebih dari 500 juta kopi di seluruh dunia per 2022, menjadikannya manga terlaris sepanjang masa (Ginting & Hati, 2023). Adaptasi animenya ditayangkan di berbagai platform streaming global termasuk Netflix dan Crunchyroll, sehingga komunitas fandom yang dimiliki turut memiliki aksesibilitas yang memadai, bahkan ini bukan sekadar kumpulan penikmat hiburan; ia adalah jaringan sosial global yang memiliki bahasa, simbol, dan referensi bersama (Yuliani & Rahman, 2025).

Ketika demonstan Madagaskar mengangkat bendera *One Piece*, mereka secara simultan menyapa dua audiens: demonstan lain di sekeliling mereka (yang berbagi konteks lokal) dan komunitas global yang akan melihat foto tersebut di media sosial (yang berbagi konteks kultural *One Piece*). Penggunaan simbol transnasional ini menciptakan apa yang bisa disebut sebagai "afiliasi ganda", sebuah momen di mana solidaritas lokal dan koneksi global bertemu dalam satu artefak. Ini persis yang diprediksi Jenkins ketika ia menggambarkan bagaimana *participatory culture* memungkinkan terbentuknya "komunitas afektif" yang melampaui batas-batas geografis.

Di sisi lain, dimensi ekspresi dalam *participatory culture* Jenkins mencakup produksi bentuk-bentuk kreatif baru yang dibuat secara manual oleh demonstan Madagaskar. Dalam terminologi fandom studies, ini adalah *fan artifact*: objek kreatif yang dibuat oleh penggemar berdasarkan material yang dicintai, tetapi dalam kasus ini, ia telah mengalami mutasi fungsi yang fundamental.

Secara tradisional, *fan artifact* dibuat untuk merayakan, mengapresiasi, atau mengekspresikan kedekatan emosional dengan teks yang dikagumi. Dalam konteks demonstrasi Antananarivo, *fan artifact* telah berubah fungsi menjadi instrumen politik. Transformasi ini adalah contoh dari apa yang Jenkins sebut sebagai *convergence*. Bukan hanya konvergensi teknologi, melainkan konvergensi konteks: teks fiksi bertemu dengan realitas politik, ekspresi kultural bertemu dengan aksi sipil. Demonstan tidak hanya mengambil simbol; mereka merekodifikasi maknanya dalam konteks baru.

Kemudian yang membuat transformasi ini berhasil dalam pengertian bahwa ia dikenali dan dipahami secara luas, baik oleh sesama demonstan maupun oleh audiens global adalah karena makna asli simbol tersebut memang sudah mengandung

resonansi politik yang kuat. *One Piece* secara eksplisit adalah narasi tentang kelompok yang marjinal (bajak laut yang dianggap kriminal oleh *World Government*) melawan kekuasaan yang korup dan absolut (*World Government* dan Marine). Tokoh-tokoh protagonisnya adalah mereka yang menolak mematuhi hukum yang dianggap tidak adil, yang menantang "keteraturan" yang sebenarnya adalah penindasan berselubung legitimasi.

Lebih lanjut, dapat diketahui bahwa dimensi ketiga *participatory culture* Jenkins adalah *collaborative problem-solving*, yakni proses kolaboratif dalam membangun pengetahuan dan solusi bersama. Dalam konteks gerakan protes Gen Z, masalah yang perlu dipecahkan secara kolaboratif adalah: bagaimana mengkomunikasikan perlawanan secara efektif, bagaimana membangun solidaritas lintas kelompok, dan bagaimana menciptakan identitas kolektif yang menyatukan.

Adopsi simbol *One Piece* oleh demonstran di berbagai negara (Bangladesh, Nepal, Bulgaria, Madagaskar) menunjukkan proses pemecahan masalah kolaboratif yang berlangsung secara organik di platform-platform digital: Twitter/X, Instagram, TikTok, Discord, dan forum-forum fandom. Dalam ruang-ruang digital ini, demonstran dari satu negara berbagi taktik, termasuk taktik simbolik, dengan demonstran dari negara lain. Proses tersebut memungkinkan terjadinya "standardisasi" simbol perlawanan Gen Z global tanpa adanya komando terpusat.

Proses ini juga melibatkan apa yang Jenkins sebut sebagai *collective intelligence*, yakni kecerdasan kolektif yang dihasilkan dari agregasi pengetahuan individual anggota komunitas (Zhen, 2022). Tidak ada satu orang pun yang memilih *One Piece* sebagai simbol perlawanan; simbol itu muncul secara emergen dari proses interaksi komunal yang panjang, di mana relevansi narasi *One Piece* dengan kondisi politik berbagai negara dikenali, didiskusikan, diperkuat, dan akhirnya diadopsi secara meluas.

Selanjutnya, dimensi sirkulasi dalam *participatory culture* berkaitan dengan cara media disebarkan oleh audiens aktif. Foto Tato adalah contoh bagaimana sebuah karya fotografi jurnalistik menjadi "spreadable" dalam pengertian Jenkins: ia disebarkan secara masif karena relevansinya dengan komunitas yang memiliki kepentingan di dalamnya, baik komunitas penggemar *One Piece*, komunitas aktivis Gen Z global, maupun komunitas yang peduli dengan isu-isu demokrasi dan hak asasi di Afrika. Menariknya, hubungan timbal balik antara foto jurnalistik dan praktik *participatory culture* adalah foto tersebut bukan hanya merekam praktik *participatory culture* (pembuatan dan penggunaan bendera *One Piece* dalam demonstrasi), melainkan juga menjadi objek praktik *participatory culture* itu sendiri ketika ia disebarkan, dikomentari, diremiks, dan dijadikan inspirasi oleh komunitas online.

Penghargaan World Press Photo 2026 semakin memperluas sirkulasi foto ini sekaligus memberikan legitimasi sebagai artefak budaya yang diakui secara global. Perjalanan foto dari media sosial, media berita, hingga institusi penghargaan internasional merefleksikan konsep *convergence culture* Jenkins, yaitu pergerakan konten lintas platform yang memperluas produksi dan distribusi makna. Pada saat yang sama, foto ini juga menunjukkan dimensi *connections*, yakni kemampuan menghubungkan narasi fiksi *One Piece* dengan realitas politik Madagaskar. Koneksi

tersebut menjadikan simbol budaya populer sebagai medium yang menerjemahkan pengalaman kolektif demonstran ke dalam bahasa visual yang mudah dipahami oleh audiens global.

Koneksi antara simbol *One Piece* dan demonstrasi Generasi Z dapat dianalisis pada tiga level. Pertama, pada level narasi, perjuangan kelompok Topi Jerami melawan *World Government* yang korup memiliki kemiripan dengan perjuangan mahasiswa Madagaskar terhadap pemerintahan yang dianggap tidak adil. Kedua, pada level karakter, Monkey D. Luffy merepresentasikan figur yang menolak otoritas yang menindas dan memperjuangkan kebebasan. Ketiga, pada level nilai, *One Piece* mengusung solidaritas, persahabatan, dan keberanian melawan ketidakadilan, yang selaras dengan semangat demonstrasi. Kemampuan demonstran menghubungkan simbol-simbol tersebut menunjukkan adanya literasi budaya yang terbentuk melalui konsumsi budaya populer dan interaksi dalam komunitas penggemar. Sejalan dengan konsep *participatory culture* Jenkins, literasi ini memungkinkan individu tidak hanya mengonsumsi media, tetapi juga menginterpretasikan, menghubungkan, dan mereproduksi makna dalam konteks sosial-politik yang baru.

Kontekstualisasi Global: *One Piece* dan Gerakan Z Transnasional

Analisis foto Tato tidak dapat dilepaskan dari konteks yang lebih luas: fenomena Gen Z uprising yang berlangsung secara bergelombang di berbagai negara sepanjang 2024–2025. Dalam gelombang protes ini, mulai dari Bangladesh yang berhasil menurunkan Perdana Menteri Sheikh Hasina pada Agustus 2024, hingga Nepal, Bulgaria, dan akhirnya Madagaskar, terdapat pola yang konsisten mengenai penggunaan simbol budaya populer sebagai bahasa perlawanan.

Pola ini tidak terjadi secara kebetulan. Generasi Z adalah generasi pertama yang tumbuh sepenuhnya dalam era internet berkecepatan tinggi dan platform media sosial. Mereka adalah generasi yang identitas kulturalnya dibentuk bukan hanya oleh konteks nasional, melainkan juga oleh konten digital yang dikonsumsi secara lintas batas: manga, anime, K-pop, meme, dan berbagai bentuk budaya populer digital yang tersebar secara global. Dalam kondisi ini, simbol-simbol dari budaya populer digital berfungsi sebagai "*lingua franca*" bahasa visual bersama yang dipahami oleh sesama Gen Z di berbagai belahan dunia, tanpa memerlukan terjemahan linguistik.

Secara spesifik, *One Piece* memiliki keunggulan sebagai simbol perlawanan karena beberapa alasan (Afrina Sari, Sutarto, & Sagiman, 2025). Pertama, usianya yang panjang (terbit sejak 1997) memastikan bahwa ia bukan sekadar tren sesaat. Kedua, narasi sentralnya tentang perlawanan terhadap otoritas korup memiliki universalitas yang melampaui konteks kultural Jepang. Ketiga, simbol visualnya, terutama Jolly Roger Topi Jerami, mudah direproduksi secara manual. Keempat, popularitas globalnya memastikan bahwa simbol ini akan dikenali dan dipahami oleh audiens yang luas.

Menarik untuk dicatat bahwa dalam konteks pasca-protes, para demonstran Gen Z Madagaskar sebagaimana juga terjadi di Bangladesh menghadapi paradoks terkait mendorong pergantian rezim yang dieksklusi dari proses transisi politik yang mengikutinya, yakni partisipasi kultural dan mobilisasi simbolik yang, meskipun kuat, tetapi tidak selalu diikuti oleh keterlibatan dalam struktur kekuasaan formal (Al Akbar,

et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa *participatory culture* mampu membangun solidaritas dan identitas kolektif secara efektif, namun tetap menghadapi keterbatasan ketika berhadapan dengan sistem politik institusional.

Foto Jurnalistik sebagai Artefak *Participatory Culture*

Foto *Madagascar's Gen Z Protests* karya Luis Tato tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi demonstrasi, tetapi juga sebagai bagian dari ekosistem *participatory culture*. Melalui keputusan editorial untuk memusatkan perhatian pada demonstran yang membawa bendera *One Piece*, Tato tidak sekadar merekam peristiwa, melainkan menonjolkan simbol budaya populer yang telah memperoleh makna politik dalam aksi kolektif Generasi Z. Pilihan visual tersebut menunjukkan bahwa fotografi jurnalistik turut berperan dalam mengonstruksi dan merepresentasikan makna budaya, bukan hanya merekam realitas secara objektif.

Dalam perspektif *participatory culture* yang dikembangkan Henry Jenkins, proses tersebut dapat dipahami sebagai bentuk partisipasi kuratorial (*curatorial participation*), yaitu tindakan memilih dan membingkai momen yang memiliki nilai simbolik tinggi sebelum didistribusikan kepada publik (Nikonanou & Misirloglou, 2023). Setelah dipublikasikan oleh AFP, memperoleh pengakuan melalui World Press Photo 2026, dan disebarluaskan kembali oleh media massa maupun pengguna media sosial, foto ini menjadi bagian dari proses sirkulasi makna yang memperluas jangkauan simbol *One Piece* sebagai representasi perlawanan generasi muda. Temuan ini menunjukkan bahwa fotografi jurnalistik kontemporer tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi, tetapi juga sebagai artefak budaya yang berkontribusi pada produksi, reproduksi, dan penyebaran makna dalam ruang digital.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa foto *Madagascar's Gen Z Protests* karya Luis Tato merepresentasikan budaya populer sebagai medium artikulasi politik dalam gerakan sosial Generasi Z. Melalui perspektif *participatory culture* Henry Jenkins, simbol-simbol seperti bendera *One Piece* dan topi jerami Luffy tidak lagi sekadar merepresentasikan identitas fandom, tetapi juga menjadi simbol partisipasi, identitas kolektif, dan resistensi politik. Temuan ini menegaskan bahwa budaya populer telah bertransformasi menjadi ruang produksi makna sosial-politik, sementara fotografi jurnalistik berperan sebagai media representasi budaya yang menghubungkan budaya populer, media digital, dan praktik gerakan sosial. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas kajian pada berbagai bentuk media visual dan konteks gerakan sosial untuk memperkaya pemahaman mengenai relasi antara budaya populer dan praktik politik kontemporer.

SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa simbol budaya populer dalam fotografi jurnalistik kontemporer tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai medium artikulasi identitas, ideologi, dan kritik sosial. Melalui analisis penggunaan simbol *One Piece* dalam dokumentasi demonstrasi Generasi Z, penelitian

ini memperlihatkan bahwa budaya populer mengalami proses apropriasi dan rekontekstualisasi sehingga menghasilkan makna politik baru yang relevan dengan konteks sosial kontemporer. Temuan ini menegaskan bahwa fotografi jurnalistik tidak hanya merekam peristiwa, tetapi juga berperan sebagai ruang representasi budaya yang mempertemukan praktik visual, media digital, dan gerakan sosial generasi muda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek kajian pada berbagai bentuk media visual serta menerapkan pendekatan komparatif atau etnografi digital untuk memperkaya pemahaman mengenai penggunaan simbol budaya populer dalam berbagai konteks sosial-politik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. Z. (2024). Politik identitas di panggung demokrasi: Melihat simbol agama melalui lensa habitus dan dramaturgi. *Politik Islam*, 3(2), 96-117.
- Afrina Sari, H., Sutarto, S., & Sagiman, S. (2025). *Representasi Nilai-Nilai Moral yang Terkandung dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni Perspektif Pendidikan Agama Islam* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup).
- Agusnur, A. (2025). Potografi Kontemporer Sebagai Media Kritik Sosial dan Budaya. *Jurnal Seni dan Desain Kreatif*, 1(1), 15-21.
- Al Akbar, N., Al Sunni, M. S., Fahrani, A. T., & Kamal, N. H. (2025). Spontanitas, Kekuatan Digital, dan Masa Depan Demokrasi: Peran Generasi Z di Indonesia, Nepal, dan Perancis. *Jurnal Studi Pemuda*, 14(1), 30-49.
- AL AZHAR, M. H. (2025). *Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme dalam Anime One Piece* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Anshori, M. Y., Premananto, G. C., Kurniawati, M., & Rasyid, R. A. (2025). *Multi-Generational Competence: Membangun Kepemimpinan & Organisasi Multi Generasi*. Deepublish.
- Berger, J. (2018). Ways of seeing. In *Living with Contradictions* (pp. 189-198). Routledge.
- Fithriyatirrizqoh, F., & Zhanaty, N. A. (2024). Mengkaji Keefektifan Gerakan Mahasiswa dalam Mendorong Perubahan Kebijakan Pemerintah Melalui Demonstrasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 491-504.
- Ginting, L. D. C. U., & Hati, L. P. (2023, February). Dampak Kepopuleran Anime One Piece, Naruto, dan Bleach terhadap Minat Menonton Masyarakat Indonesia melalui Platform Layanan Streaming Video: The Impact of The Popularity of Anime One Piece, Naruto, and Bleach on The Interest of Watching Indonesian People Through The Video Streaming Platform. In *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)* (Vol. 6, No. 2, pp. 18-26).

- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H., & Ito, M. (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. John Wiley & Sons.
- Jenkins, H., & Jie, Y. (2024). The path from participatory culture to participatory politics: A critical investigation—An interview with Henry Jenkins. *Communication and the Public*, 9(1), 11-30.
- Mirzoeff, N. (Ed.). (2002). *The visual culture reader*. Psychology Press.
- Nikonanou, N., & Misirloglou, T. (2023). 'Together We Curate': Cultural Participation and Collective Curating. *Museum & Society*, 21(1), 31-44.
- Prasetyo, A. (2019). Cara Melihat. *Acintya*, 11(1), 16-28.
- Puluhulawa, F. Y., Kurniasih, S., Utami, A. D., & Widowati, I. G. A. R. (2026). Media, Budaya, Dan Komunikasi. *Padang: Cv Hei Publishing Indonesia*.
- Rohmawatin, S. (2018). *BUDAYA PARTISIPASI (PARTICIPATORY CULTURE)(Studi Tentang Budaya Partisipasi Dalam Komunitas Virtual Penggemar Anime)* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Siregar, A. P. R., Sastromiharjo, A., & Kusumah, E. (2026). DARI SIMBOL PERLAWANAN KE ISU DISINTEGRASI PADA PEMBERITAAN PENGIBARAN BENDERA ONE PIECE: ANALISIS WACANA KRITIS NORMAN FAIRCLOUGH. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 22(1), 200-215.
- Susanti, A. J. A. (2023). Kekuatan Gambar dan Teks Untuk Membangun Narasi Tandingan Dalam Perspektif WJT Mitchell.
- Yuliani, H., & Rahman, A. (2025). Dari 'Nakama'ke'Bangsa': Rekonstruksi Makna Nasionalisme dalam Pendidikan Pancasila di Era Fandom Global (Studi Kasus Fenomena Bendera One Piece). *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 219-227.
- Zhen, T. (2022). Web Sleuthing: Collective Intelligence in Practice. *New Errands: The Undergraduate Journal of American Studies*.