

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anime merupakan program hiburan massal asal Jepang yang memiliki segmen pasar yang luas karena anime memiliki banyak genre yang dapat dinikmati oleh semua kalangan usia. Kebanyakan anime yang keluar merupakan sekuel dari Manga (sebutan untuk kartun Jepang). Anime adalah serial televisi yang ditampilkan dalam bentuk animasi yang kini semakin banyak digunakan dalam berbagai situasi, baik dalam produksi film maupun untuk menyampaikan informasi atau pesan tertentu agar lebih menarik dan menghibur.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi Animasi dijelaskan sebagai program televisi sebagai rangkaian gambar atau gambar yang dikontrol secara mekanis dan elektronik untuk menggerakkan apa yang muncul di layar. Animasi pertama kali berkembang dan menjadi populer di Amerika, dan pembuatnya disebut animator. Jenisnya juga beragam, namun dalam produksi film, animasi komputer paling sering dibuat dengan menggunakan teknologi animasi dua dimensi (animasi 2D) dan animasi tiga dimensi (animasi 3D). Dengan desain yang menarik dan cerita yang ringan memberikan kesan bahwa animasi dapat menjangkau semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa.

Sebagai serial televisi yang menghibur, anime menawarkan berbagai visi imajinatif dalam pilihan plot. Ceritanya juga sangat bervariasi, ditambah dengan setting naratif yang unik, kreatif, dan umumnya kompleks. Penggambaran latar belakang karakter dianggap sangat natural, sehingga penonton dapat terlibat dalam cerita anime dan mudah larut dalam emosi karakter anime itu sendiri seolah-olah sedang mengalami hal yang sama, misalnya marah, menangis, bersemangat, bahkan tertawa.

Tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, [*anime*](#) juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dibandingkan dengan sinetron di Indonesia yang dimana sebagai sumber hiburan terbesar. Ada beberapa alasan mengapa anime Jepang bisa menjadi sumber edukasi dan informasi dibandingkan dengan sinetron. Pertama, *anime* pada dasarnya bersifat universal dan hampir semua kalangan usia mengenal *anime*. Kedua, *anime* sering kali menyajikan konten yang lebih beragam dan mendalam. Beberapa *anime* mengangkat tema-tema seperti sejarah, sains, filsafat, politik, dan budaya. Beberapa *anime* juga mengadaptasi cerita dari novel, manga, atau kisah nyata yang memiliki nilai edukatif. Ketiga, cerita serial animenya relatif sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan Allison dalam Macwilliams (2008), dia mengatakan bahwa "popularitas manga dan anime di seluruh dunia juga dilihat sebagai bukti ekspresi seniman Jepang". Dengan menggunakan perkembangan internet untuk menyiarkan anime dapat mentransfer informasi perkembangan dunia. Salah satu anime yang menawarkan tayangan informatif yaitu One Piece. Dalam alur ceritanya,

One Piece memaparkan sebuah cerita konflik realita sosial politik dunia nyata dalam tiap ceritanya, seperti; Genosida, Korupsi, Perdagangan manusia, Perbudakan, Rasisme, Kediktatoran, Kudeta pemerintahan, Wabah virus, Eksperimen ilegal, dan Rahasia realitas dunia yang disembunyikan.

One Piece sendiri merupakan sebuah film animasi atau manga (yaitu kata komik dalam bahasa jepang) karya Eiichiro Oda. Bercerita tentang kehidupan tokoh utamanya, Monkey D. Luffy, seorang bajak laut remaja yang keras kepala, hiperaktif, ambisius dalam perjalanannya mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar Raja Bajak laut, bajak laut terkuat di dunia. Di tiap perjalanannya menuju pulau terakhir (*Laugh Tale*), Luffy selalu menemukan teman-teman baru, musuh-musuh kuat, terutama sebagai bajak laut adalah musuh utama dari Marine (Angkatan Laut). Selama perjalanan mereka, Luffy dan kru mengunjungi pulau-pulau eksotis, menemukan makhluk mitos, dan mengungkap misteri tentang dunia mereka. Mereka juga berusaha untuk mencapai Raftel, pulau terakhir di Grand Line yang diyakini menyimpan petunjuk tentang lokasi sebenarnya dari One Piece dan apa One Piece itu sendiri. One Piece menawarkan campuran aksi, petualangan, komedi, dan drama yang kaya. Ceritanya juga menyentuh tema-tema seperti persahabatan, keadilan, impian, dan menghadapi masa lalu.

Salah satu bentuk adanya media edukatif dan informatif dalam anime One Piece sendiri dijelaskan pada Arc Enies Lobby dalam kilas balik Tragedi Ohara. Tragedi Ohara adalah sebuah peristiwa penting dalam cerita One Piece.

Ohara adalah pulau yang menjadi tempat tinggal para arkeolog, termasuk Nico Robin, salah satu anggota Bajak Laut Topi Jerami.

Pada masa lalu, Ohara terkenal karena perpustakaan raksasa mereka yang menyimpan sejumlah besar pengetahuan terlarang tentang sejarah Dunia One Piece. Pengetahuan ini dapat mengancam kekuasaan World Government yang ingin menjaga rahasia dan kontrol mereka terhadap dunia.

Ketika *World Governement* mengetahui tentang pengetahuan tersebut, mereka mengirim Wakil Admiral ke Ohara untuk menghancurkan pulau dan memadamkan semua jejak sejarah (abad kekosongan) yang ada di sana. *World Governement* takut bahwa penyebaran pengetahuan itu akan membahayakan sistim mereka.

Abad Kekosongan sendiri adalah masa dimana lahirnya pemerintah dunia dan mengambil kendali politik seluruh dunia, menyatukan semua negara dan membentuk Dewan Raja. Bagi Pemerintah Dunia, peristiwa-peristiwa Abad Kekosongan lebih baik tidak diketahui karena informasi yang terkait dengannya dianggap terlalu berbahaya, sehingga barang siapa yang membuat, meneliti dan menguraikan poneyglyph kejahatan yang bisa dihukum mati.

Dengan adanya Ohara, *World Governement* melakukan pergerakan dengan mengirimkan CP (Chiper Pol yang merupakan agen intelijen dari *World Governement*) Masyarakat Ohara sedang berjuang melawan CP dan diberitahu bahwa mereka harus menghancurkan semua buku dan rekaman sejarah untuk menyelamatkan diri mereka sendiri. Namun, Nico Robin dan para arkeolog lainnya enggan menghancurkan pengetahuan itu dan ingin

melindunginya. Sehingga agen pemerintah dunia mengeksekusi mereka dan membakar perpustakaan besar Ohara dan melakukan *Buster Call*.

Buster Call adalah sebuah tindakan ekstrem yang dilakukan oleh Pemerintah Dunia dalam serial anime One Piece. Ini adalah serangan berskala besar yang dilakukan oleh Angkatan Laut untuk menghancurkan seluruh pulau atau wilayah beserta isinya yang dianggap sebagai ancaman serius terhadap kekuasaan dan kontrol Pemerintah Dunia.

Ini melibatkan pengiriman armada besar yang terdiri dari beberapa kapal perang angkatan laut dan anggota marinir yang terlatih. Armada ini diperintahkan untuk menyerang dan menghancurkan seluruh pulau atau wilayah target dengan kekuatan militernya yang besar.

Serangan *Buster Call* biasanya dikirim sebagai respons terhadap ancaman serius terhadap kekuasaan Pemerintah Dunia, seperti kelompok bajak laut yang mengancam stabilitas atau kelompok revolusioner yang berusaha menggulingkan sistem. Serangan ini juga digunakan untuk menghancurkan bukti-bukti atau saksi-saksi yang dapat mengungkap kejahatan Pemerintah Dunia atau mengekspos rahasia-rahasia mereka.

Buster Call sendiri merupakan representasi kekuatan besar dan ancaman yang dihadapi oleh kelompok-kelompok yang melawan Pemerintah Dunia dalam dunia One Piece. Ini juga memperlihatkan sejauh mana Pemerintah Dunia siap pergi untuk menjaga kekuasaan mereka dan menyembunyikan rahasia-rahasia yang mereka miliki.

Tragedi Ohara menjadi peristiwa yang mengungkapkan sifat gelap dan kekuatan Pemerintah Dunia serta kepentingan mereka dalam menjaga rahasia sejarah dunia.

Konsep yang dilakukan oleh *World Government* pada dasarnya telah dikemukakan oleh Gramsci dalam Teori Hegemoni yang dimana pentingnya ide dan tidak mencukupinya kekuatan fisik belaka dalam kontrol sosial politik. Menurut Gramsci, agar yang dikuasai mematuhi penguasa, yang dikuasai tidak hanya harus merasa mempunyai dan menginternalisasi nilai-nilai serta norma penguasa, lebih dari itu mereka juga harus memberi persetujuan atas subordinasi mereka. Inilah yang dimaksud Gramsci dengan “hegemoni” atau menguasai dengan “kepemimpinan moral dan intelektual” secara konsensual. Dalam konteks ini, teori Gramsci dikonstruksi melalui tindakan *World Government* dalam menuntut ketaatan penduduk dunia One Piece dengan tidak bolehnya menguak sejarah bagaimana berdirinya dunia One Piece. Hegemoni sebagai bentuk dominasi yang diterapkan dengan perangkat kerja yang mampu melakukan tindak kekerasan yang bersifat memaksa atau dengan kata lain membutuhkan perangkat kerja yang bernuansa *law enforcement* dengan dibantu oleh kekuatan fisik. (Sugiono, 1999:31).

Melalui konsep hegemoni, Gramsci berargumentasi bahwa kekuasaan agar dapat abadi dan langgeng membutuhkan perangkat kerja yang dilakukan oleh pranata negara (*state*) melalui lembaga-lembaga seperti hukum, militer, polisi, dan bahkan penjara yang diterapkan oleh Marine dan Cipher Pol. Level ini pada satu sisi berkaitan dengan fungsi hegemoni dimana kelompok

dominan menangani keseluruhan masyarakat dan disisi lain berkaitan dengan dominasi langsung atau perintah yang dilaksanakan diseluruh negara dan pemerintahan yuridis (Gramsci, 1971).

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti anime One Piece karya Eiichiro Oda, sehingga melahirkan judul **“REPRESENTASI HEGEMONI DALAM ANIME ONE PIECE PADA TRAGEDI OHARA”**. Pengkajian tanda dan makna yang ditampilkan dalam anime tersebut, diperlukannya metode yang tepat untuk menganalisisnya. Karena itulah semiotik dianggap sebagai metode yang tepat bagi menyelesaikan permasalahan dari segi adanya tindakan penguasaan hegemonik dan mendominasi yang direpresentasikan ke dalam siaran hiburan berdasarkan realitas sosial. Dengan menggunakan teori hegemoni Gramsci. Dalam anime ini dapat dilihat bentuk permasalahan yang sesuai dengan penjabaran teori Gramsci, dari segi penguasaan yang hegemonik dan dominasi dengan persetujuan yang dilakukan tokoh-tokoh yang memiliki kedudukan dan kekuasaan, serta melihat permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat terutama dari sisi hegemoni.

Metode yang digunakan untuk mengkaji tanda dalam anime One Piece Pada Tragedi Ohara ini adalah semiotika milik John Fiske, di mana Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga sebuah kode akan dipresepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Menurutnya peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi tiga level yaitu

realitas, level representasi, dan level ideologi (Vera dalam Ardianda, Sudrajat, Nasionalita, 2016).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang tersebut diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana representasi Hegemoni dalam Anime One Piece pada Tragedi Ohara ?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bentuk representasi Hegemoni Antonio Gramsci yang muncul dalam serial anime “One Piece”, dan bagaimana pesan itu tervisualisasikan dengan adegan ataupun dialog hingga ke penonton.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan kajian media, khususnya media massa televisi. Kegunaan teoritis dapat berupa pengembangan ide dan pandangan baru dalam kajian ilmu komunikasi khususnya mengenai program acara hiburan serial televisi, terutama dari sudut pandang analisis wacana. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti peneliti lain.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fungsi media massa televisi sebagai media informasi, kontrol sosial, dan hiburan dalam tayangan serial anime “One Piece”. Hal ini ditinjau penyampain pesan yang disuguhkan.

1.4.3. Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi yang menjelaskan keberlakuan teori-teori komunikasi mengenai semiotika dan kontrol sosial yang terdapat di dalam media televisi. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.