

REPRESENTASI EMOSI DALAM ANIME ONE PIECE MELALUI KOMUNIKASI VISUAL

Odi Wimadri¹, Fera Indahsari², Sepriadi Saputra³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email Korespondensi: 2020701054@radenfatah.ac.id

Email: feraindahsari_uin@radenfatah.ac.id; sepriadisaputra_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study explores how the anime One Piece utilizes visual elements to convey emotions to its audience through the semiotic approach of Charles Sanders Peirce. The research focuses on eight primary emotions depicted in the anime: anger, sadness, happiness, fear, love, surprise, annoyance, and embarrassment. The analysis was conducted by examining scenes that represent these emotions. The findings reveal that visual elements such as color, facial expressions, body movements, symbols, and lighting play a crucial role in conveying the emotions of the characters. For example, anger is visualized through dominant red tones and impulsive actions, while sadness is portrayed with dark colors and reflective scenes. Happiness is depicted with bright colors and symbolic moments, whereas fear is conveyed through dark lighting and an eerie atmosphere. Other emotions, such as love, surprise, annoyance, and embarrassment, are also visualized with intricate detail, enriching the characterization. Overall, One Piece is not only an entertaining show but also an effective medium of visual communication for delivering emotional messages, creating a strong emotional connection between the audience and the characters.

Keywords: One Piece, Visual Communication, Emotional.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas bagaimana anime One Piece memanfaatkan elemen visual untuk menyampaikan emosi kepada penonton melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Fokus penelitian terletak pada delapan emosi utama yang muncul dalam anime, yaitu amarah, kesedihan, kebahagiaan, ketakutan, cinta, terkejut, jengkel, dan rasa malu. Analisis dilakukan dengan mengamati adegan-adegan yang merepresentasikan emosi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen visual seperti warna, ekspresi wajah, gerakan tubuh, simbol, dan pencahayaan berperan penting dalam menyampaikan emosi karakter. Sebagai contoh, amarah divisualisasikan dengan dominasi warna merah dan tindakan impulsif, sedangkan kesedihan digambarkan melalui warna gelap dan adegan bernuansa reflektif. Kebahagiaan muncul dengan penggunaan warna cerah dan momen simbolis, sementara ketakutan disampaikan melalui pencahayaan gelap dan suasana yang mencekam. Emosi lain, seperti cinta, kejutan, jengkel, dan rasa malu, juga divisualisasikan dengan detail yang mendalam, memperkaya karakterisasi. Secara keseluruhan, One Piece tidak hanya menjadi tontonan yang menghibur, tetapi juga media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan emosi, membangun hubungan emosional yang kuat antara penonton dan karakter.

Kata kunci: One Piece, Komunikasi Visual, Emosi.

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, media hiburan seperti anime telah menjadi bagian integral dari budaya populer di berbagai penjuru dunia, termasuk di Indonesia. Anime tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi tontonan sehari-hari bagi sebagian orang karena ceritanya yang inspiratif.

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

131

Indexed



SINTA 5

PKP|INDEX



Menurut Gilles Poltras, istilah "anime" memiliki dua makna. Pertama, di Jepang, istilah ini merujuk pada semua jenis film animasi tanpa memandang asal geografisnya. Kedua, di luar Jepang, "anime" digunakan secara khusus untuk menyebut film animasi yang berasal dari Jepang. Perbedaan pandangan antara perspektif Jepang dan non-Jepang mengenai definisi "anime" menjadi aspek penting dalam memahami konteks budaya yang melekat pada istilah tersebut (Nurgocho & Hendrastomo, 2017).

Anime memiliki karakteristik yang membedakannya dari animasi lain, seperti produksi Amerika. Selain desain karakter yang khas, anime menawarkan cerita yang sangat beragam, mulai dari tema ringan hingga narasi yang kompleks dan dewasa. Hal ini menjadikan anime relevan untuk berbagai kelompok usia dan minat (Fatur, 2022). Salah satu anime yang memiliki pengaruh besar dengan basis penggemar yang loyal adalah *One Piece*. Sejak debutnya, *One Piece* menarik perhatian dengan alur cerita yang mendalam, karakter unik, dan kemampuannya menyampaikan emosi secara efektif melalui elemen visual (Kimi, 2016).

One Piece menjadi serial manga favorit penggemar segera setelah debutnya. Dominasi pasarnya begitu besar sehingga mempengaruhi penjualan seri lainnya (Hasibuan, 2014). Serial manga ini telah terjual lebih dari 516,5 juta eksemplar di 61 negara, menjadikannya manga terlaris dalam sejarah. Adaptasi anime-nya yang diproduksi oleh Toei Animation pertama kali ditayangkan pada 1999 dan hingga kini telah mencapai ribuan episode dengan rating tinggi (Tusda, 2023).

Selain aspek cerita, *One Piece* juga unggul dalam elemen komunikasinya, terutama dalam komunikasi visual. Komunikasi visual adalah proses menyampaikan informasi atau pesan melalui elemen-elemen yang dapat dilihat, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, pencahayaan, dan penggunaan warna (Anggraini & Nathalia, 2018). Dalam *One Piece*, komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk menciptakan daya tarik emosional. Setiap arc dalam cerita membawa nuansa visual yang berbeda, seperti tema padang pasir dengan warna monoton pada arc Alabasta, atau visual penuh warna dengan kontras tinggi pada arc Wanokuni. Pendekatan ini memperkuat pengalaman emosional penonton.

Emosi memainkan peran penting dalam membentuk perilaku dan karakter seseorang. Sebagai bagian dari pengalaman manusia, emosi memungkinkan individu untuk berinteraksi secara personal maupun sosial (Manizar, 2016). Dalam konteks anime, emosi yang disampaikan melalui elemen visual dapat memengaruhi daya tarik dan hubungan penonton dengan karakter (Suryatni Luh, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami perkembangan dan pengaruh emosi pada perilaku individu dan kolektif.

One Piece sebagai objek pada penelitian ini karena popularitasnya yang besar serta kemampuannya menghadirkan daya tarik emosional melalui komunikasi visual. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana elemen komunikasi visual dalam anime *One Piece* memengaruhi daya tarik emosional penonton dengan menggunakan teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya kajian tentang peran komunikasi visual dalam media hiburan, khususnya anime, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan studi budaya populer dan semiotika di Indonesia.

METODE

Jenis penelitian adalah kualitatif dengan menggunakan Metode Analisis Semiotik (MAS) Charles Sanders Peirce yang merupakan metode yang memfokuskan pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya. Teknik analisis data dengan metode analisis framing yang diperoleh dari beberapa scene Anime *One Piece* yang berkaitan dengan emosional serta observasi dan wawancara akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis visual. Dalam hal ini Peneliti dapat dengan mudah menggali informasi baik itu secara langsung maupun internet, sehingga data yang di kumpulkan memiliki pedoman.

Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari potongan scene dalam Anime *One Piece*. Data sekunder diperoleh dengan membaca, mempelajari, dan memahami dokumen- dokumen tersebut, yang

sering kali bersumber dari catatan internal perusahaan (Sugiyono, 2017). Analisis data dilakukan secara mendalam untuk menghasilkan kesimpulan yang valid terkait fenomena yang diteliti. Kombinasi metode pengumpulan data yang tepat dan analisis yang cermat mendukung kekuatan hasil penelitian.

PEMBAHASAN

Penelitian ini akan memaparkan hasil analisis terkait daya tarik emosional yang disampaikan melalui komunikasi visual dalam anime One Piece, dengan menggunakan pendekatan semiotika model Charles Sanders Peirce. Setiap elemen visual dalam anime akan dianalisis berdasarkan tiga kategori utama: tanda (sign), objek (object), dan interpretant (interpretant). Tanda-tanda visual dalam One Piece, seperti ekspresi wajah karakter, penggunaan warna, dan simbol-simbol yang ditampilkan, akan diidentifikasi sebagai representamen (tanda) yang mengacu pada objek tertentu.

Menurut Goleman (1996) para peneliti terus berdebat tentang emosi mana yang benar-benar dapat dianggap sebagai emosi primer. Dalam Bukunya yang berjudul “Emotional Intelligence” menandai sejumlah kelompok emosi, yaitu amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, malu. Berikut beberapa scene One Piece yang dianalisis menggunakan teori semiotika model Charles Sanders Peirce yang dapat mempengaruhi penonton :

Kesedihan

Kesedihan merupakan bagian alami dari kehidupan yang pasti dialami oleh setiap individu. Perasaan ini sering kali muncul akibat situasi atau kondisi yang dianggap mengecewakan, pengalaman kehilangan, atau ketidakmampuan dalam menghadapi berbagai tantangan. (Amanah, 2016).

Pada episode 483 One Piece yang berjudul “Mencari Jawabannya! Hiken Ace Tewas di Medan Pertempuran”, Portgas D. Ace meninggal di depan Monkey D. Luffy saat Perang Marineford. Pada menit ke-03:16, Ace melindungi Luffy dari serangan Admiral Akainu, menyebabkan tubuhnya tertembus tinju magma dan jatuh di pelukan Luffy. Dalam kondisi kritis, Ace mengucapkan terima kasih kepada semua temannya di medan perang, dan pada menit ke-22:28, ia tersenyum dalam momen terakhirnya sebelum meninggal.

Ekspresi terakhir Ace, dikenal sebagai Smiling Depression, menggambarkan individu yang menyembunyikan rasa sakit di balik senyuman. Suasana sedih semakin terasa dengan perubahan visual di Marineford—tone warna biru muda mencerminkan kesedihan, kesendirian, dan keheningan (Mahnke, 1996), diiringi musik dramatis Song for Lover oleh Kids Alive.

Gambar 1: Ekspresi Luffy sedang menangis



Tangisan Luffy yang penuh emosi, dengan air mata, tatapan kosong, dan teriakan pilu, menggambarkan rasa kehilangan mendalam. Percakapan terakhir mereka menunjukkan ketidakberdayaan Luffy menerima kematian Ace, yang mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua orang karena telah mencintainya. Setelah menyampaikan pesan terakhirnya, Ace meninggal dengan

senyum puas di pelukan Luffy. Momen ini menegaskan kesedihan sebagai ekspresi alami manusia yang sering kali muncul dari kehilangan orang terkasih (Sandi, 2014).

Amarah

Amarah adalah emosi internal yang dapat memengaruhi potensi perilaku seseorang. Walaupun tidak selalu berujung pada tindakan agresif, amarah yang dikelola dengan baik dapat diwujudkan melalui perilaku yang sesuai dengan norma sosial, seperti tindakan asertif. Namun, jika tidak dikelola dengan benar, amarah dapat memicu perilaku agresif atau kekerasan yang bertentangan dengan norma-norma sosial (Al Baqi, 2015).

Pada episode One Piece episode 396 berjudul "Tinjauan Amarah! Menghancurkan Tempat Pelelangan!" di menit 22:57, Monkey D. Luffy melayangkan tinju penuh amarah ke wajah seorang Tenryubito, sosok dengan kekuasaan tertinggi dalam cerita One Piece. Aksi ini dipicu oleh kemarahan Luffy setelah melihat temannya, Hatchan, manusia ikan, ditembak oleh Tenryubito. Visual hitam putih pada shot 4.4 memperkuat intensitas emosi, dengan mata Luffy menatap tajam, dahi berkerut, dan alis yang menurun. Efek visual ini bukan hanya estetika, tetapi juga menekankan gravitasi momen dan ketegangan emosional.

Gambar 2: Ekspresi Amarah Luffy



Momen ini terjadi ketika kru Topi Jerami mencoba menyelamatkan Camie, manusia ikan yang hendak dilelang. Saat Luffy hendak bertindak, Hatchan mencoba menahannya, tetapi penyamarannya terbongkar. Penonton pelelangan, yang memandang rendah manusia ikan, langsung mencemooh Hatchan dengan hinaan dan ejekan seperti, "Menjijikkan, monster! Kembalilah ke dasar laut!" Suasana memuncak ketika seorang Tenryubito menembak Hatchan dari belakang, dengan bangga mengumumkan aksinya, "Aku menembaknya! Budak gurita gratis!"

Luffy yang menyaksikan temannya tergeletak bersimbah darah segera dikuasai oleh amarah. Tanpa ragu, dia melangkah maju dan memukul Tenryubito dengan kekuatan penuh, membuatnya terpentak dan tak sadarkan diri. Adegan ini menunjukkan keberanian Luffy yang tak gentar menghadapi otoritas tertinggi demi membela temannya, serta menggambarkan bagaimana emosi marah sering kali dipicu oleh ketidakadilan atau perlakuan buruk terhadap orang lain (Susanti et al., 2014).

Kenikmatan

Kebahagiaan adalah bentuk dari kenikmatan yang menjadi elemen mendasar dalam kehidupan manusia, tanpa memandang usia maupun jenis kelamin. Sebagian besar orang berusaha mencapai kebahagiaan sebagai tujuan hidup, karena hampir tidak ada individu yang sepenuhnya tidak bahagia. Kebahagiaan dianggap sebagai kebutuhan utama manusia, di mana individu berusaha mencapainya dengan penuh tekad dan menggunakan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Ariska et al., 2020).

Ketika kru Topi Jerami berhasil menyelamatkan Robin dari Pemerintah Dunia di Enies Lobby, momen ini menjadi salah satu peristiwa paling berkesan dalam Episode 278. Pada menit ke 19:20, Luffy

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

134

Indexed



SINTA 5

PKP|INDEX



dengan tegas memerintahkan, “Sogeking, bakar bendera!” sebagai simbol perlawanan terhadap Pemerintah Dunia dan deklarasi keberanian mereka untuk melindungi Robin.

Gambar 3: Ekspresi tangis bahagia Nico Robbin



Visual shot 4.7 menampilkan Robin yang menangis, namun dengan kebahagiaan, sebagai bentuk penerimaan bahwa dirinya layak dicintai dan dilindungi, meski masa lalunya kelam. Sebelumnya, Robin terlihat menyerah pada nasibnya, merasa tak layak diselamatkan karena masa lalunya dan keinginan untuk tidak membahayakan orang lain. Namun, dengan dukungan dari seluruh kru, Robin akhirnya mengungkapkan isi hatinya. Di tengah teriakan Luffy yang memaksanya menyuarakan keinginannya, Robin, yang teringat akan kata-kata Jaguar D. Saul di masa kecil, akhirnya menangis bahagia sambil berteriak, “Aku ingin hidup! Bawa aku ke laut bersamamu!”

Adegan ini menunjukkan kebahagiaan Robin tidak hanya berasal dari kebebasan fisik, tetapi juga dari penerimaan emosional dan dukungan orang-orang yang mencintainya. Pembakaran bendera Pemerintah Dunia menjadi simbol kuat dari persahabatan mereka. Tangisan Robin menggambarkan kebahagiaan mendalam, meski secara visual sulit dibedakan dari tangisan kesedihan. Ekspresi seperti bola mata bergemilang, air mata deras, kerutan di dahi, dan mulut terbuka lebar membutuhkan dukungan dialog, kilas balik, dan musik untuk memberikan konteks emosional yang jelas kepada penonton.

Rasa Takut

Ketakutan bukan sekadar respons fisik, melainkan sebuah fenomena psikologis yang melibatkan interaksi kompleks antara aspek fisiologis dan psikologis. Objek yang menjadi pemicu ketakutan bersifat subjektif dan bergantung pada interpretasi individu. Sebuah objek yang sama dapat memicu emosi yang berbeda tergantung pada bagaimana objek tersebut dipersepsikan. Jika objek tersebut dianggap sebagai ancaman, emosi yang muncul adalah rasa takut; sebaliknya, jika objek tersebut dianggap mengganggu, maka emosi yang timbul adalah kemarahan (Siswadi, 2022).

Dalam episode 337, kru Topi Jerami menghadapi peristiwa misterius di lautan berkabut tebal, sebagai bagian dari arc Thriller Bark yang mengusung tema horor dan supranatural. Pada menit ke 15:45, sebuah kapal hantu tua dan menyeramkan muncul dari balik kabut, menciptakan suasana mencekam. Shot 4.10 menunjukkan ekspresi ketakutan para kru—mata memutih, gigi terkutup, tubuh gemetar, dan rambut berdiri. Ditambah latar kabut gelap, nyanyian menyeramkan dari kapal tersebut semakin memperkuat suasana menegangkan.

Gambar 4: Ekspresi Ketakutan para Kru Topi Jerami



Saat kapal hantu mendekat, mereka dikejutkan oleh sosok tengkorak hidup yang berdiri di atasnya. Meski diliputi rasa takut, rasa penasaran mendorong mereka untuk menyelidiki kapal itu. Dalam eksplorasi, mereka bertemu Brook, kerangka hidup yang ternyata seorang musisi. Brook menjelaskan bahwa ia dihidupkan kembali oleh kekuatan Buah Iblis Yomi Yomi no Mi setelah kematiannya. Meski awalnya aneh, kepribadian ceria Brook membuat kru Topi Jerami mulai menerima kehadirannya.

Namun, kapal hantu tersebut ternyata terhubung dengan Thriller Bark, markas Gecko Moria, salah satu Shichibukai. Moria memiliki kemampuan mencuri bayangan dan menghidupkan kembali mayat sebagai zombie, dengan rencana besar untuk menguasai dunia. Episode ini menjadi awal petualangan menegangkan di Thriller Bark yang dipenuhi rahasia gelap dan kekuatan jahat.

Cinta

Secara umum, bahasa cinta merujuk pada cara seseorang mengekspresikan atau mengkomunikasikan perasaan kasih sayang kepada keluarga, teman, atau pasangan romantis. Contohnya, seseorang merasa dihargai dan disayangi ketika menerima pujian atau komentar positif dari pasangannya, saat terlibat dalam aktivitas bersama, atau ketika pasangannya memberikan perhatian dan waktunya secara khusus (Suriyah et al., 2020).

Pada episode 675 di One Piece, momen emosional Kyros dan Scarlet dimulai ketika Scarlet diculik oleh sekelompok penjahat. Meskipun kalah jumlah, Kyros berhasil menyelamatkannya dengan mengalahkan semua penjahat tersebut. Scarlet yang awalnya pingsan, terbangun dan memeluk Kyros dengan penuh ketakutan dan kekhawatiran, yang menandai awal benih-benih cinta Scarlet pada Kyros.

Gambar 5: Kehangatan Keluarga Kyros dan Scarlet bersama putrinya



Dalam adegan berikutnya, kebahagiaan keluarga mereka terlihat jelas. Kyros tersenyum lebar, berlinang air mata, sambil menggendong putri mereka, Rebecca, sementara Scarlet tersenyum bahagia. Momen ini mencerminkan keharmonisan dan kasih sayang di antara mereka sebagai pasangan dan orang tua.

Kisah cinta mereka dimulai ketika Kyros, seorang mantan gladiator yang memiliki masa lalu kelam sebagai kriminal, bertemu dengan Scarlet, putri Raja Riku. Awalnya, Scarlet tidak menyukai Kyros karena reputasinya, namun setelah melihat keberanian dan dedikasinya, ia mulai jatuh cinta. Saat Scarlet diculik oleh bandit, Kyros menyelamatkannya dengan segala kemampuan, membuktikan sisi mulianya. Meskipun ada hambatan sosial, terutama perbedaan status, Scarlet memilih untuk hidup bersama Kyros dalam kesederhanaan dan kebahagiaan. Mereka menikah diam-diam dan memiliki seorang putri, Rebecca, yang menjadi simbol cinta mereka.

Terkejut

Terkejut adalah emosi yang mewakili durasi terpendek dari respons emosional. Seseorang menghadapi banyak kejutan setiap hari, mencakup pengalaman positif dan negatif. Yang berasal dari emosi terkejut adalah perasaan takjub, tertipu, dan terpesona (Karolina, 2022).

Pada episode 676, kelompok Topi Jerami terkejut setelah mengetahui kebenaran mengenai tragedi

yang terjadi di pulau Zou. Di shot 4.18, mereka menunjukkan reaksi syok ketika mengetahui alasan mengapa suku Mink rela mengorbankan diri untuk melindungi Raizo. Reaksi ini tercermin dalam scene di menit 21:58, di mana Luffy dan Brook bahkan bertekuk lutut karena terkejut.

Gambar 6: Kejadian mengejutkan di Pulau Zou



Suasana menjadi tegang dan hening saat Kin'emon menanyakan tentang Raizo, dan setelah mengetahui kenyataannya, suasana pun berubah menjadi lebih hangat, menandakan reuni antara para Samurai dan suku Mink.

Cerita dimulai ketika kelompok Topi Jerami tiba di Zou setelah peristiwa di Dressrosa. Mereka menemukan pulau tersebut rusak akibat serangan Jack, anggota Bajak Laut Beasts yang bekerja untuk Kaido, yang mencari Raizo, seorang ninja dari Wano. Jack menghancurkan suku Mink dengan gas beracun, tetapi meski disiksa dan terancam mati, suku Mink tetap mempertahankan sikap diam dan tidak menyerahkan Raizo. Mereka menolak untuk mengkhianati prinsip kehormatan dan kesetiaan mereka.

Ternyata, Raizo memang berada di pulau tersebut, bersembunyi di Whale Forest. Ketika kelompok Topi Jerami tiba dan mengetahui kebenaran, mereka sangat terharu dengan kesetiaan suku Mink yang rela mati demi teman mereka. Chopper membantu menyembuhkan para Mink, sementara kelompok Topi Jerami merasa kagum dengan keteguhan hati mereka.

Jengkel

Dalam konteks emosi, "jengkel" sering kali merujuk pada perasaan marah atau kesal yang muncul sebagai reaksi terhadap situasi yang mengganggu atau tidak menyenangkan (Susanti et al., 2014). Misalnya, seseorang mungkin merasa jengkel ketika menghadapi perilaku orang lain yang tidak sesuai harapan, atau saat menghadapi hambatan kecil dalam aktivitas sehari-hari.

Pada episode 37 berjudul "Luffy Bangkit! Akhir Sebuah Janji Diingkari!", Nami melampiaskan kekesalannya terhadap Arlong dengan menyakiti dirinya sendiri. Dalam shot 4.20, Nami terlihat menatap tato Arlong di lengannya dan mencoba menghilangkannya dengan menusuk lengannya sendiri menggunakan pisau. Perilaku ini disebut self-injury, di mana seseorang sengaja menyakiti diri untuk melepaskan emosi negatif (Rukmana, 2021).

Gambar 7: Kekesalan Nami terhadap Arlong



Nami, yang berasal dari Desa Cocoyasi, telah mengalami penderitaan besar setelah Bajak Laut Arlong menaklukkan desanya. Arlong memaksa penduduk membayar pajak yang tinggi, dan saat ibunya, Bell-mère, menolak untuk menyebut Nami dan Nojiko sebagai anaknya, Bell-mère dieksekusi di depan mereka. Setelah itu, Nami dipaksa bekerja untuk Arlong dengan janji palsu bahwa dia akan membebaskan desanya jika Nami mengumpulkan 100 juta Berry. Nami berjuang selama bertahun-tahun mencuri dan mengumpulkan uang untuk tujuan tersebut, namun Arlong mengkhianatinya dengan menyita uang yang telah dikumpulkan Nami.

Kehancuran akibat pengkhianatan Arlong membuat Nami putus asa. Namun, setelah warga desa mengetahui perjuangannya, mereka memutuskan untuk melawan Arlong. Nami, yang tidak ingin melihat lebih banyak warga terluka, berusaha menghentikan mereka. Saat itu, Nami melihat tato Arlong di lengannya dan dalam kekesalan, ia menusuk-nusuk lengannya dengan pisau sebagai bentuk pelampiasan atas penderitaannya. Tindakan ini menggambarkan betapa hancurnya mental Nami pada saat itu.

Malu

Rasa malu dapat berperan sebagai penghalang atau pelindung, dengan mencegah seseorang terlibat dalam perilaku berisiko. Mereka yang terus-menerus merawat rasa malu cenderung berhati-hati dalam bertindak, baik secara verbal maupun fisik. Proses introspeksi ini membantu mereka memahami dampak dari setiap tindakan, yang pada gilirannya memandu mereka untuk membuat keputusan yang lebih bijaksana. Pengalaman rasa malu mendorong kesadaran diri dan refleksi, yang akhirnya bisa menghasilkan hasil yang positif (Rusliana, 2020).

Pada episode 24 yang berjudul "Mihawk si Mata Elang! Pendekar Pedang Zoro Jatuh ke Laut!" merupakan pertemuan pertama Zoro dengan Dracule Mihawk yang merupakan seorang penyandang gelar pendekar pedang terkuat di dunia.

Gambar 8: Ekspresi Kesal Zoro



Dalam shot 4.22, ekspresi Zoro menunjukkan rasa malu yang mendalam setelah dikalahkan oleh Mihawk, yang merupakan pemegang gelar yang telah menjadi impian Zoro sejak kecil. Wajah Zoro dipenuhi dengan kekesalan, ditandai dengan dahi berkerut, air mata, dan mulut terbuka lebar, sambil meneriakkan tekadnya kepada Luffy.

Kru Topi Jerami, termasuk Zoro, dikenal dengan tekad yang kuat untuk mencapai tujuan mereka, yang hanya bisa dicapai melalui usaha keras, komitmen, dan tekad yang teguh (Mustari, 2022). Zoro, yang sejak kecil bertekad menjadi pendekar pedang terkuat, melakukannya melalui disiplin diri dan tekad yang kuat, yang kemudian menghasilkan kekuatan internal. Begitu tujuan ini tercapai, pencapaian impian bergantung pada konsistensi dan komitmen terhadap hasil yang diinginkan (Nurachmadi et al., 2024). Zoro, yang bermimpi menjadi pendekar pedang terkuat, bertemu dengan Mihawk pada menit 06:40. Pertemuan ini menguji kekuatan dan tekad Zoro. Mihawk meremehkan Zoro, bahkan menggunakan pisau kecil, menunjukkan perbedaan kekuatan yang mencolok.

Meskipun serangan Zoro gagal menembus pertahanan Mihawk dan pedangnya hancur, Zoro tetap bertarung dengan sepenuh hati. Frustrasi bukan karena Mihawk, tetapi karena merasa tidak cukup kuat

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

untuk melindungi mimpinya. Setelah kekalahan, Zoro menantang Mihawk dengan kepala tegak, menunjukkan kehormatan dan tekadnya. Mihawk, terkesan, memberinya luka besar sebagai tanda hormat. Setelah itu, Zoro berjanji kepada Luffy untuk tidak pernah kalah sampai impiannya tercapai, menyatakan bahwa dia akan menjadi pendekar pedang terkuat. Tekad ini menjadi titik balik dalam karakter Zoro, yang memperkuat fisik, mental, dan emosinya untuk mencapai tujuannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa anime One Piece secara efektif menggunakan komunikasi visual untuk menyampaikan beragam emosi kepada penonton melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Elemen visual seperti ekspresi wajah, warna, dan simbol-simbol memperkuat makna emosional dalam setiap adegan, mempengaruhi penonton secara mendalam. Emosi-emosi seperti kesedihan, amarah, kenikmatan, rasa takut, cinta, kejutan, jengkel, dan malu disampaikan dengan kuat melalui teknik visual yang terintegrasi dengan narasi. Setiap emosi dikembangkan melalui perubahan visual yang menciptakan pengalaman sinematik yang kuat, memperkuat hubungan emosional antara karakter dan penonton, serta menjadikan One Piece sebagai karya yang mampu menyentuh berbagai lapisan perasaan manusia. Namun dalam penyampaian ekspresi Nico Robin yang sedang menangis bahagia, namun terdapat kekeliruan ketika hanya melihat dari potongan gambar saja tanpa mengetahui alur cerita dan tambahan dialog pecakapan, dimana ekspresi yang digambarkan seolah seperti tangisan kesedihan pada umumnya. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3 yang memperlihatkan ekspresi tangisan Robin yang dalam ceritanya sedang menangis bahagia.

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif: Vol. Syakir Media Press* (P. Rapanna, Ed.; Cetakan I). Syakir Media Press.
- Annisa, C., Sutja, A., & Amanah, S. (2023). Hubungan Body Image Dengan Kepercayaan Diri Remaja Putri Pada Kelas X SMAN 11 Kota Jambi. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7812–7824.
- Ardhi, S. (2022). Pencegahan Toxic Relationship dalam Keluarga. *Ugm.Ac.Id*. <https://ugm.ac.id/id/berita/22722-pencegahan-toxic-relationship-dalam-keluarga/>
- Arifin, siful. (2017). Revitalisasi Keluarga Sebagai Lingkungan Pendidikan. *Kariman*, 05. <http://www.daaruttauhid.org/artikel/read/artikel-islami/382/peran-keluarga-dalam-pendidikan.html>.
- Capuzzi, D., & Stauffer D, M. (2015). *Foundations of Couples, Marrieger, and Family Counseling* (D. Capuzzi & M. D. Stauffer, Eds.). Permissions Department.
- detik.com. (2023). <https://www.detik.com/sumbagsel/berita/d-6835765/kekerasan-pada-anak-dan-perempuan-di-sumsel-meningkat-ini-penyebabnya>. Detik.Com.
- Dwi Maharani, K., Kalifa, A. D., & Abstrak, I. A. (2024). Pengaruh Toxic Relationship Pada Remaja Di Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Volume 2; Nomor 1, 386–390. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i1.258>
- Enjang, & Dulwahab, E. (2018). *Komunikasi Keluarga Persepektif Islam* (R. Soenendar Karyanti & I. Nugraha Triadi, Eds.; Pertama). Simbiosis Rekamata Media.
- Jalal, M. N., syam, R., Istiqamah, N. St. H., Ansar, W., & Ismail, I. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Toxic Parenting Bagi Remaja. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 427–433. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1312>
- komnasperempuan.go.id. (2023). *Lembar Fakta Catatan Tahunan Komnas Perempuan Tahun 2023 Kekerasan terhadap Perempuan di Ranah Publik dan Negara*.
- Kuswardinah, A. (2019). *Ilmu Kesejahteraan Keluarga* (A. Kuswardinah, Ed.; kelima, pp. 1–254). Unnes Press.
- Mamlu'ah, A. (2019). Konsep Percaya Diri Dalam Al Quran Surat Ali Imran Ayat 139. *Jurnal*

GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)

Volume 11 Nomor 4 Juni 2025

- Pendidikan Dan Kajian Keislaman, 1(1), 30–39.
- Mutiara, N. sari, Z. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kkerasan Pada Remaja: Vol. Vol 1, No. 1.
- Nasution Fattah, A. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (M. Albina, Ed.; Pertama). Harfa Creative.
- Nikmatius, C. I., & Wijayati, N. Q. (2024). Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mengatasi Toxic Parents Bagi Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(1), 50–61.
- Rahmayanty, D., Thohiroh Syifa, N., Simar, & Permadi, K. (2023). Pentingnya Komunikasi Untuk Mengatasi Problematika Yang Ada Dalam Keluarga. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(6), 28.
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 12(1), 40. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v12i1.11935>
- Runtiko, A. G. (2021). Kajian Literatur Naratif Tiga Pendekatan Teoritis Komunikasi Keluarga. *Jurnal Common |*, 5(2), 134–143. <https://doi.org/10.34010/common>
- Rustina. (2015). Keluarga Dalam Kajian Sosiologi. *MUSAWA*, 6(2), 287–322.
- Sarwinda. (2018). Komunikasi Keluarga Dalam Menanamkan Nilai-nilai Keislaman Pada Remaja Di Desa Tanjung Aman Lampung Utara. *Jurnal Al-Bayan*, 24(1), 97–126.
- Septiyani. (2018). Resiliensi Remaja Broken Home (Studi Kasus Remaja Putri di Desa Luwung Rt. 03 Rw. 02 Kecamatan Rakit Kabupaten Banjarnegara).
- Sugitanata, A. (2024). Memulihkan Keharmonisan Keluarga Dari Jeratan Judi Online: Solusi Praktis Dengan Integritas Teori Sistem Keluarga Bowen. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 6(1), 84–99. <https://doi.org/10.32332/jsga.v6i01.9142>
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94–99.
- Yulianti, Astuti Tri, M., & Triayunda, L. (2023). Komunikasi Keluarga Sebagai Sarana Keharmonisan Keluarga. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4609–4617.
- Zahra, S. A., & Diwanti, Y. S. (2022). Peran keluarga Dalam Menghindari Toxic Family Bagi Perkembangan Remaja. *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris*, 8(1), 32–43.
- Zuhdi, A., Sarmiati, & Ernita Arif. (2023). Komunikasi Keluarga Pada Kasus Stagnasi Pendidikan Keluarga Nelayan. *Jurnal Audiens*, 4(3), 454–467. <https://doi.org/10.18196/jas.v4i3.120>

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

140

Indexed



SINTA 5

PKP|INDEX

