

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman modern ini banyak ditawarkan kemudahan yang bisa membantu kerja dan keinginan manusia. Kemudahan tersebut dapat melalui media cetak dan media elektronik. Dalam perkembangannya media mampu memberikan fungsi hiburan bagi penggunanya. Berbagai macam hiburan dapat di akses melalui media elektronik berupa layanan akses internet, televisi, dan lain-lain. Melalui media-media tersebut disajikan tayangan-tayangan yang beraneka ragam mulai dari film layar lebar, animasi, kartun, dan lain-lain.

Kata animasi berasal dari bahasa latin *animayang* berarti hidup. Istilah itu dibuat dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup, atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan. Lazimnya istilah *animation* tersebut di pindah bahasakan dalam membuat film kartun. Istilah *animation* di pindah bahasakan ke bahasa Indonesia menjadi *animasi*. Animasi adalah acara yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang di gerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Untuk penyebutan animasi pada orang Jepang adalah *anime*. *Anime* yaitu animasi khas Jepang, berasal dari kata *animation*, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar yang berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis. *Anime* di pengaruhi oleh gaya gambar *manga* yaitu komik

khas Jepang.¹ Animasi dan *anime* bisa di kategorikan memiliki persamaan yang mana animasi lebih merujuk pada semua jenis film dan *anime* lebih merujuk pada animasi Jepang. Perkembangan animasi sejak abad 18 di Amerika pada saat itu teknik *stop motion* animation banyak di senangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam atau *frame*² yang di rangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu juga biaya yang banyak. Karna untuk menciptakan animasi selama satu detik membutuhkan sebanyak 24 *frame* gambar diam. J. Stuart Blackton mungkin orang pertama yang menggunakan pionir dalam teknik *The Enchanted Drawing* 1900 dan *Humorous Phases of Funny* 1906. Selanjutnya, teknologi komputer berkembang bermunculanlah animasi yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer. Adapun macam-macam animasi dengan jenis 2D dan 3D.³

Perkembangan animasi di Jepang sejak tahun 1913 yang pada waktu itu dilakukan *first experiments in animation* yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi dan Kitayama Saito. Semua jenis animasi yang berasal dari Jepang disebut *anime*. Industri animasi berawal pada tahun 1915 dengan animasi sebagai bentuk karya seni komersial setelah era pasca perang dan puncak pencapaian pada

¹Ranang A S (dkk) \ *Animasi kartun, dari Analog Sampai Digital* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 9.

²*Frame* adalah satuan terkecil dalam video sedangkan pada program *flash*, *frame* diumpamakan seperti kertas hvs yang telah digambar dan contoh apabila framenya kita perpanjang sebanyak 5 *frame*, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama.

³Jordi Tj, *Pengertian dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia*, 2018, dalam http://www.academia.edu/7347121/Pengertian_dan_Sejarah_Perkembangan_Animasi_diDunia, diakses tanggal 22 September.

permunculan serial TV *Astro Boy* dari Ozomu Tezuka pada tahun 1963. *Anime* Jepang dalam penulisan ini adalah *anime One Piece*, yang mana *anime* ini cukup populer di kalangan anak-anak maupun di kalangan remaja. *One Piece* merupakan serial *manga* (komik) karangan Eiichiro Oda yang pertama kali diterbitkan di Indonesia oleh PT Elex Media Komputindo. *One Piece* pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Shueisha Inc pada tahun 1997 dan ditayangkan di televisi pada Oktober 1999. Berawal dari *manga*⁴ yang kemudian ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI dan kemudian diteruskan oleh stasiun televisi Global hingga sekarang masih berlanjut.

Tayangan *One Piece* pertama kali disajikan dalam bentuk *manga* dan di dalamnya bercerita tentang tujuan Luffy yang ingin menjadi raja bajak laut dengan menemukan harta karun legendaris yang telah ditinggalkan oleh raja bajak laut sebelumnya, Gol D. Roger. Ia percaya dengan menjadi raja bajak laut, ia akan menjadi orang yang paling memiliki kebebasan di seluruh dunia. Iamemakan buah Gomu-Gomu atau Buah Iblis yang menyebabkan tubuh penggunanya menjadi melar layaknya karet (Paramecia).

Monkey D. Luffy atau biasa dipanggil Luffy ialah putra kandung dari Komandan Pasukan Revolusioner, Monkey D. Dragon, cucu kandung dari Angkatan Laut terkenal, Monkey D. Garp, Putra angkat dari bandit gunung, Curly Dadan, dan saudara angkat dari Portgas D. Ace si “Tinjau Api” dan Sabo. Luffy merupakan

⁴Manga adalah sebutan komik dari Jepang. Majalah-majalah manga di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah tersebut.

seorang pembuat masalah yang telah mendunia dan dikenal baik oleh para anggota Angkatan Laut, Shincibukai,⁵ hingga Yonko karena begitu banyaknya jumlah perilaku kriminal yang telah ia perbuat. Akibatnya pihak Pemerintah Dunia menganggapnya sebagai seseorang yang berbahaya. Dan ia juga dijuluki reputasi sebagai seorang yang “nekat” atau “gila” seperti kasus tertentu. Setelah terjadinya peristiwa di *Enies Lobby*, menyusup masuk dan keluar *Impel Down*, serta ke ikut sertaannya dalam perang penentuan di Markas Besar Angkatan Laut.

Tayangan yang ada di stasiun televisi Global TV khususnya *One Piece* ini begitu telat dalam kelanjutan *Original Video Animation* (OVA) hal ini justru para penonton lebih cenderung menggunakan media lain seperti internet untuk menonton atau mendapatkan serial selanjutnya. *anime One Piece* memiliki gambar yang cukup baik serta jalan cerita yang seru dan lucu tentang petualangan dan peperangan.

Pada film *anime One Piece* dapat diduga sebuah pemikiran yang disampaikan memiliki makna nilai-nilai yang supranatural. Pemikiran dapat dirumuskan sebagai perangkat ide asasi, yang dijadikan pedoman dan cita-cita hidup. Pemikiran mengandung nilai dan pengetahuan filosofis, yang berlaku sebagai keyakinan yang normatif.⁶ Fungsi pemikiran untuk menanamkan keyakinan akan kebenaran perjuangan kelompok atau kesatuan yang berpegang teguh pada pemikiran tersebut.

⁵Shincibukai adalah tujuh orang bajak laut yang laing kuat yang juga berarti tujuh dewa bajak laut. Shincibukai ac i “tiga kekuasaan besar, bersama “Empat kaisar (Yonkou)” dan Angkatan Laut. Shincibukai walaupun bajak laut, bekerja di bawah kekuasaan pemerintah dunia (*World Government*).

⁶Bambang Setyo dan Supriyanto, *Tela'ah Keritis Dasar Negara Republik Indonesia Dalam Perspektif Aqidah Islam*, Jakarta: Forum Silaturahmi, 2011. Hlm. 5.

Karena pemikiran dapat menjadi sumber inspirasi dan cita-cita hidup bagi warga yang mendukungnya. Sehingga mereka rela mengorbankan apa saja demi pemikiran yang diyakininya. Apabila diamati pemikiran dari film *anime One Piece* apakah ada makna-makna yang disampaikan akan diterima oleh penonton *anime*. Dimana *anime* memiliki makna-makna yang beragam, tergantung bagaimana yang memaknai filmnya tersebut.

Menurut D.C. Holten, ahli sejarah Jepang, menyatakan bahwa orang-orang Jepang dilahirkan dalam ajaran Shinto, kesetiiaannya terhadap kepercayaan dan pengalaman ajarannya menjadi kualifikasi pertama sebagai “orang Jepang yang baik”.

Beberapa ajaran yang berkaitan dengan kepribadian terkandung dalam ajaran etika yang biasanya dilakukan para bangsawan atau para ksatria Jepang, antara lain:

1. Keberanian dianggap sebagai suatu keutamaan pokok dan ditanamkan pada anak dalam masa permulaan hidupnya. Sikap keberanian dinyatakan dengan semboyan: *“Keberanian yang benar untuk hidup ialah bilamana hal itu benar untuk hidup, dan untuk mati bilamana hal itu benar untuk mati”* Atausifat penakut dikutuk, karena sifat ini dipandang dosa. *“Semua dosa besar dan kecil dapat diampuni dengan melalui cara tobat, kecuali penakut dan pencuri”*.

2. Loyalitas, yaitu setia, kesetiaan pertama kepada Kaisar atau Pemimpin, kemudian meluas kepada seluruh anggota keluarga Kaisar atau Pemimpin, pada masyarakat dan pada generasi yang akan datang.
3. Kesucian dan kebersihan adalah suatu hal yang sangat penting dalam Shintoisme, oleh karenanya dalam faham ini terdapat upacara-upacara pensucian, Orang tidak suci adalah berdosa, karena berarti melawan dewa-dewa.⁷

Kemudian banyak simbol-simbol yang di sampaikan dari film *anime One Piece*, sebagai contohnya simbol kekuatan Buah Iblis yang dimana apabila buah tersebut dimakan oleh seseorang makan orang tersebut akan berubah dan mempunyai kekuatan yang melebihi batas normal pada umumnya yang memiliki nilai sakral dalam film tersebut. Contoh lainnya seperti penggunaan senjata pada film *One Piece* seperti Meriam, Pedang, tombak dan Hakki (Supranatural) dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa dalam film *anime One Piece* ada sebuah nilai-nilai yang ingin disampaikan.

Sebagian orang Indonesia merupakan salah satu penikmat film *anime One Piece*. Adapun penikmatnya mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa bahkan orang tua sekalipun, menonton sebuah anime merupakan salah satu penggemar tokoh-tokoh yang ada di *anime* tersebut. Baik ia menerima ataupun tidak menerima nilai-nilai yang ada pada film *anime One Piece* adalah hak penonton dalam

⁷Siti Nadroh dan Syaiful Azmi, *Agama-Agama Minor*, Jakarta: Prenada Media Group, 2015. Hlm. 71.

memaknainya. Jika merujuk pada pemikiran bangsa Indonesia yaitu Pancasila yang di dalamnya sebagai pedoman atau ideologi berbangsa dan bernegara. *anime One Piece* dapat dikatakan kurang cocok. Kenapa kurangcocok, karena unsur-unsur yang ada di dalam film *One Piece* menunjukkan aksi kekerasan, pornografi yang dapat membuat efek candu kepada si penonton dan norma-norma yang dibangun dalam film *One Piece* kurang cocok dengan pemikiran ataupun budaya bangsa Indonesia.

Dalam pembahasan film *One Piece* maka tidak akan bisa terlepas dari nilai-nilai kebudayaannya. Kebudayaan merupakan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia.⁸ Kebudayaan yang terlihat dari film *One Piece* dapat di lihat dari tata bahasa, pakaian, maupun adat istiadat seperti aktivitas bajak laut yang ada di film tersebut. Pada dasarnya menunjukkan adanya sebuah kepentingan setiap kelompok akan tujuan mereka dalam film *One Piece*. Jika penulis mengamati bahwa dalam film *anime One Piece* ini adanya sebuah penyebaran kebudayaan Jepang dari sebuah film.

Bila melihat pada sejarah bahwasanya kebiasaan atau kebudayaan orang Timur lebih mementingkan kehidupan rohani, mistik, keramah tamahan, dan gotong royong.⁹ Pada kebudayaan Indonesia yang beragam seperti banyaknya suku-suku bangsa dan keberagaman yang beragam, namun di Indonesia yang merupakan mayoritas adalah agama Islam. Penyebaran agama Islam di Indonesia tidak terlepas dari agama Buddha, sebagaimana di contohkan budaya di masyarakat Jawa seperti

⁸Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989. Hlm. 131.

⁹Bungarampai, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia, 1974. Hlm. 125.

Kejawen dan ritual-ritual pada masyarakat Jawa sedangkan masyarakat di Jepang yang dominan beragama Shinto dan Buddha. Agama Shinto ialah agama asli dari Jepang yang mengandung unsur-unsur penghormatan terhadap ruh atau roh nenek moyang, seperti penyembahan kepada Dewi Matahari. Dan begitu pula dengan agama Buddha adanya kepercayaan terhadap kekuatan sakti yang ada pada benda pusaka, batu, jimat, dan lain-lain. Unsur-unsur ini merupakan suatu kebiasaan atau religi dari rakyat yang ada pedesaan. Kedua agama di Jepang ini saling berdampingan satu sama lain, yang dimana agama Buddha memberikan pencerahan tentang akhirat sedangkan agama Shinto lebih terarah pada kehidupan dunia nyata.¹⁰ Bila mengacu pada sebuah *anime One Piece* maka unsur mistik perpaduan dengan budaya Jepang dengan supranatural dalam film terlihat tampak penggunaan kekuatan Buah Setan, meriam, dan perubahan karakter yang tampak pada film.

Anime ini hampir sama dengan penggunaan budaya Jepang seperti penggunaan senjata ataupun pakaian yang dikenakannya meskipun tidak terlalu sama. Pada budaya Jepang yang di dalamnya terpadat sebuah tradisi samurai ataupun bajak laut. Pada film *anime One Piece* dapat dilihat sebuah nilai-nilai supranatural yang ada, yang tanpa sadar masuk. Seperti nilai-nilai agama Budha ataupun Shinto yang mempengaruhi nilai yang ada di Indonesia.

¹⁰Bungarampai, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*, Jakarta: Gramedia, 1974. Hlm. 94.

Pada setiap aktor dalam film *anime One Piece* menunjukkan bahwa setiap individu memiliki potensi ataupun kemampuan yang berbeda untuk mempertahankan diri untuk hidup ataupun membela tempat asal tinggalnya. Pada *anime One Piece* jalan yang dipilih dengan cara bertempur ataupun menjalankan misi aliansi (sekutu atau kelompok berperang) dari sekumpulan bajak laut yang ingin bertahan hidup dengan cara bersekutu dengan bajak laut lainnya agar bisa bertahan hidup dari kerasnya kehidupan di laut. Setiap aktor yang ada seperti dalam kelompok Luffy, Zoro, Sanji memiliki kemampuan yang berbeda-beda, Luffy dengan kemampuan Gomu Gomu No (tangan panjang atau tangan karet), Zoro dengan keahlian pedangnya, dan Sanji dengan kaki apinya merangkap menjadi koki handal di dalam *crew*¹¹ bajak laut Topi Jerami (Luffy). Pada film *One Piece* ini tidak hanya ditunjukkan sebuah kemampuan dari penggunaan meriam, samurai, dan senjata lainnya nampun pada film *One Piece* ini ada sebuah kekuatan yang amat luar biasa dari masing-masing karakter di dalam film tersebut.

Setiap penggemar *anime* tentunya memiliki dampak-dampak terhadap dirinya baik itu suka dengan budayanya maupun pemikiran yang disampaikan. Setiap penggemar tentunya tidak sembarangan menerima begitu saja, mereka dapat memilah-milah mana yang baik untuk menjadi perujukan, penyemangat dan hiburan bagi para penggemar *anime*.

¹¹Crew adalah kata dalam bahasa Inggris yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah: crew. Kb. 1 awak kapal. 2. Regu dayung. 3. Pekerja-pekerja.

Berdasarkan argumen-argumen di atas, maka perlu rasanya untuk membuktikan secara ilmiah, atas hal inilah perlu adanya penelitian dengan judul Nilai-Nilai Etika Berperang Dalam Film *anime One Piece*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Nilai-Nilai Etika Berperang Dalam Film *Anime One Piece*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penulisan yang ingin dicapai ialah :

1. Mengetahui Nilai-Nilai Etika Berperang Dalam Film *Anime One Piece*?

D. Tinjauan Pustaka

Dalam sebuah penelitian hendaknya meninjau kembali pembelajaran-pembelajaran studi terlebih dahulu, selain berfungsi eksploitasi mendalam terhadap temuan yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan juga dapat dijadikan acuan untuk melihat celah yang belum tersentuh oleh studi penelitian sebelumnya.

Andi Saputra dengan judul *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Komik Naruto dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam (Kajian Materi)*.¹²Dari skripsi ini lebih memfokuskan pada konsep pendidikan dalam komik *One Piece* serta Relevansi pendidikan *One Piece* dengan pendidikan Islam. Pada konsep pendidikan lebih mengembangkan potensi peserta didik untuk menghadapi peranan yang akan datang.

¹²Andi Saputra, *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Komik Naruto dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam (Kajian Materi)*, Skripsi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2010.

Bentuknya ini dikategorikan atas tiga macam pendidikan formal, non formal, dan pendidikan informal. Sedangkan relevansi pendidikan Naruto dan konsep pendidikan Islam sama-sama menjunjung tinggi nilai kemanusiaan.

Dedy Haryanto dengan judul *Media Sebagai Alat Kapitalisme dan Budaya Studi Tentang Film SpongeBob SquarePants*.¹³ Dalam Skripsi ini lebih memfokuskan pada bentuk-bentuk nilai budaya serta representasi konteks budaya serta representasi kapitalisme dalam film *SpongeBob SquarePants*. Dimana skripsi ini memiliki inti menghargai orang dalam perbedaan, menghargai sesama antara SpongeBob dan Patrick, adanya Penindasan (*The Bully*), adanya paham humanisme dan adanya kapitalisme dari bekerja hingga tidak mendapat upah atau bayaran atas pekerjaannya.

Muhammad Izharuddin dengan judul *Perwujudan Giri dan Ninjou yang Tercermin Dalam Persahabatan Tokoh Utama Luffy dan Bentham Pada Anime One Piece Karya Eiichiro Oda (Kajian Antropologi Sastra)*.¹⁴ Dalam skripsi ini mempunyai 5 plot linear A-B-C-D-E, yaitu pertemuan Luffy beserta teman-temannya dengan Bentham (A), menyiapkan rencana untuk menghentikan pemberontakan (B), mendengar kabar Ace (kakak angkat Luffy) akan di eksekusi secara public (C), pergi ke Impel Down (Penjara Bawah Tanah) untuk menyelamatkan Ace (D),

¹³Dedy Haryanto, *Media Sebagai Alat Kapitalisme dan Budaya Studi Tentang Film SpongeBob SquarePants*, Skripsi Sosiologi Agama, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.

¹⁴Muhammad Izharuddin, *Perwujudan Giri dan Ninjou yang Tercermin dalam Persahabatan Tokoh Utama Luffy dan Bentham Pada Anime One Piece Karya Eiichiro Oda (Kajian Antropologi Sastra)*, Skripsi Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro Semarang, 2018.

pengorbannan Bentham atas nama persahabatan (E). Pengarangan bertujuan ingin menyampaikan bahwa persahabatan tidak melihat kondisi fisik, penampilan, serta status sosial seseorang, dan juga dibalik sebuah pertemuan pasti akan ada perpisahan.

Ispawaati Asri, Ratih Khasanah, Hety Mulana, dengan Judul *Efek Tayangan Film Manga Naruto Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa-siswa SDI Al-Falah 1 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat*. Dalam Jurnal ini dengan rumusan masalah melihat efek kognitif dan efek efektif. Menunjukkan hasil pada tahap pengetahuan (kognitif) hampir seluruh responden memiliki pengetahuan terhadap film atau *manga* Naruto tersebut. Pada tahap sikap (efektif) setiap responden memiliki sikap positif dari responden. Adapun dari responden yang ada para siswa dapat menerima dampak positif dari penyikapan positif terhadap karakter yang ada dalam film.

E. Kerangka Teoritis

Dalam Penulisan kerangka teoritis maka tidak akan terlepas dari sebuah topik pembahasan yang akan dikupas secara mendalam, dalam hal ini penulis menggunakan sebuah pisau yaitu simiotik dan media untuk mengupas secara mendalam dan terperinci.

Simiotika atau simiotik berasal dari bahasa Yunani berarti tanda. Tanda itu sendiri di definisikan sebagai sesuatu yang di atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap sebagai sesuatu yang lain. Simiotik juga bisa di definisikan ilmu yang mempelajari tentang sederetan objek-objek, peristiwa-

peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Van Zoest mengartikan simiotik sebagai ilmu tanda/*sign* dan yang segala berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimnya dan penerimanya oleh mereka yang menggunakannya.¹⁵

Pemikiran Antonio Gramsci tentang teori *Hegemoni*. Hegemoni ialah kepemimpinan budaya yang dilaksanakan kelas yang berkuasa. Dia mengontraskan hegemoni dengan paksaan yang dilaksanakan oleh kekuatan legislatif atau eksekutif,¹⁶ Gramsci menekankan hegemoni dan kepemimpinan budaya. Gramsci ingin mengetahui bagaimana sejumlah intelektual, yang bekerja di pihak kapitalis, mencapai kepemimpinan budaya dan persetujuan media massa. Konsep hegemoni tidak hanya memahami dominasi kapitalisme tapi juga membantu Gramsci mengorientasikan pemikiran pada revolusi, tidak cukup atas kendali ekonomi dan aparat negara, kepemimpinan budaya atas masyarakat lain juga didapatkan.¹⁷

Bagi Gramsci media merupakan arena pergulatan antar ideologi yang saling berkompetisi. Gramsci melihat media sebagai ruang dimana berbagai ideologi direpresentasikan. Ini berarti disitu media bisa menjadi sarana penyebar ideologi penguasa, alat legitimasi dan kontrol atas wacana publik. Namun disisi lain, media bisa menjadi alat resistensi terhadap kekuasaan. Media bisa menjadi alat untuk

¹⁵Alek Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006. Hlm. 95.

¹⁶George Ritzer, *Teori Sosiologi: dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012. Hlm. 476.

¹⁷George Ritzer, *Teori Sosiologi: dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012. Hlm. 476.

membangun kultur dan ideologi dominan dari kepentingan kelas dominan, sekaligus juga bisa menjadi instrumen membangun kultur ideologi tandingan yang bisa memberikan pengaruh-pengaruh positif maupun negatif.¹⁸

Dengan metode simiotik ini diharapkan dalam pemaknaan sistem tanda-tanda dapat menganalisa tanda-tanda yang ada dalam film *anime One Piece* tersebut. Maka dengan adanya kerangka pemikiran oleh Antonio Gramsci, diharapkan dapat melihat media sebagai wadah untuk penyebaran ideologi dalam film *anime One Piece*. Serta diharapkan dapat melihat nilai-nilai etika yang dibangun melalui film dan mengetahui nilai-nilai supranatural yang dibangun terhadap pengaruh yang timbul terhadap penggemar Anime.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau *library research*¹⁹ yaitu jenis penelitian yang dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. yang sifatnya kualitatif. Pada penelitian ini penulis juga

¹⁸Alek Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006. Hlm. 30.

¹⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabata, 2007. Hlm. 3.

menggunakan analisis *sinematografi* untuk membahas dari film. Sinematografi merupakan kata serap dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa latin kinema. Sinematografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar sehingga menjadi serangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (mengembangkan cerita). Dengan kata lain prinsip sinematografi ialah memiliki objek yang sama dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Perbedaannya fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap serangkaian gambar (menggabungkan gambar) yang dimana dapat diproyeksikan menjadi sebuah gambar yang bisa bergerak.²⁰

Dengan menggunakan kedua jenis metode ini diharapkan dapat mengungkap ide-ide ataupun simbol-simbol dalam film, apakah berdampak atau memiliki makna terhadap tontonan film anime tersebut.

2. Sumber Data

Sumber data adalah sumber-sumber yang dimungkinkan seorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, baik data utama maupun data pendukung. Sumber data dapat diperoleh dari lembaga, badan, historis, ataupun dokumentasi lainnya. Semua informasi yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut belum tentu semuanya akan digunakan,

²⁰Sigit Haryadi, *Modul Video Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konsling*. Semarang: Sigit Haryadi, 2011. Hlm. 7.

karena peneliti harus mensortir ulang antara yang relevan dan tidak. Data-data ini dikelompokkan sesuai yang telah disistematisir dalam kerangka penulisan laporan. Ini yang merupakan Spradlay (1980) dikelompokkan ke dalam, domain, komponensial dan taksonomi serta membangun tema-tema yang akan diurai melalui data penelitian.²¹

Berdasarkan pengertian yakni sumber data sebagai sumber-sumber yang dibutuhkan untuk mendapatkan data atau informasi dalam sebuah penelitian, baik utama ataupun pendukung. Maka, sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi berupa video yang didapat dari internet. Data-data ini nantinya akan dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan yang telah disistematisir dalam kerangka penulisan laporan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Adapun dalam observasi ini, peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat dan mendengarkan langsung video tersebut untuk mendapatkan data konsep yang sesuai dengan apa yang sudah di observasi itu

²¹Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, Jakarta: Referensi, 2013. Hlm. 107.

memang benar-benar ada. Maka dengan ini peneliti melakukan pengamatan secara detail dan mendalam terhadap objek kajian yang diteliti, yakni video *anime One Piece*.

b. Dokumentasi

Selain teknik observasi, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Pengumpulan data melalui dokumentasi diperlukan seperangkat atau instrument yang memandu untuk mengambil data-data dokumen. Ini dilakukan agar dapat menyeleksi dokumen mana yang dibutuhkan secara langsung dan mana yang tidak. Data dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tayangan video *anime One Piece* yang diunduh dari internet. Selanjutnya ada data pendukung yang berasal dari tangan kedua atau ketiga, dan dalam penelitian ini data pendukung yang peneliti gunakan adalah kajian pustaka dari buku-buku, komik, ataupun literatur lain yang terkait dengan pembahasan skripsi.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri atas empat bab, masing-masing bab dibagi atas beberapa sub yang menjelaskan kandungan isinya. Pembagian yang ada diharapkan agar dapat mempermudah dalam membahasnya, adapun sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I, Berisi tentang pendahuluan, yang di dalamnya terdiri dari beberapa sub diantaranya Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

BAB II, bab ini menguraikan tentang deskripsi gambaran dari film *anime One Piece*.

BAB III, membahas tentang etika berperang yang muncul dalam *anime One Piece*.

BAB IV, Penutup yang meliputi kesimpulan, saran, dan penutup.