

**Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta Terhadap  
Penggunaan Anime One Piece Sebagai Medium Politik**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Memperoleh Gelar Sarjana  
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia**

**Disusun oleh:**

**MUHAMMAD ASFIAN MUADDAB**

**20321073**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Anime One Piece  
Sebagai Medium Politik**

Disusun oleh:

**MUHAMMAD ASFIAN MUADDAB**

**20321073**

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan dihadapan tim  
penguji skripsi

Tanggal: 10 Oktober 2024



Dosen Pembimbing Skripsi

Holy Rafika Dhoni, S.S., M.A.

NIDN 0512048302

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta Terhadap Anime One Piece Sebagai  
Medium Politik**



Telah dipertahankan dan diusahakan oleh Dewan Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

Tanggal : 10 Oktober 2024

Dewan Penguji :

1. Ketua : Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A  
NIDN : 0509118601
2. Anggota : Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A  
NIDN : 0512048302

Mengesahkan,  
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial  
Budaya Universitas Islam Indonesia



**Wahid Waluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D.**  
NIDN 0506038201

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

### Surat Pernyataan Integritas Akademik

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Asfian Muaddab  
Tempat dan Tanggal Lahir : Selong, 16 maret 2002  
Alamat : Jl. Merdeka Raya Btn Alamanda, RT/RW. 007/072, Kel.Karang  
pule, Kec. Sekarbela  
NIM : 20321073  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa seluruh karya akademik yang saya hasilkan selama melaksanakan perkuliahan di Program Studi Hubungan Internasional adalah karya saya sendiri yang dikerjakan secara jujur dan independen dengan:

1. Tidak menggunakan jasa pihak ketiga (joki) dalam pengerjaan karya akademik atau menjadi pihak ketiga dalam pengerjaan karya akademik mahasiswa lain. Semua kontribusi yang telah diberikan oleh pihak lain dalam penulisan karya akademik saya telah sesuai dengan aturan dan tercantum dengan benar.
2. Tidak melakukan plagiasi yang berupa pengakuan atas hasil karya akademik orang lain. Segala gagasan atau data yang didapatkan dari karya atau pemikiran orang lain telah melalui proses parafrase dan dicantumkan pada sitasi.
3. Tidak melakukan manipulasi menggunakan kecerdasan buatan atau perangkat lunak otomatis lainnya untuk pengerjaan hal substansial dalam penulisan karya akademik.

Apabila di masa mendatang setelah kelulusan saya, ditemukan informasi yang membuktikan bahwa salah satu atau sebagian karya akademik saya tidak merupakan hasil kerja saya sendiri dan/atau merupakan pelanggaran atas pernyataan saya di atas, saya bersedia menerima konsekuensi yang berlaku sesuai dengan regulasi yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 9 Agustus 2024



Muhammad Asfian Muaddab

## **MOTTO**

**“ Jika jalannya terlalu mudah, mungkin kamu berada di jalan yang salah”  
( Akagami No Shanks )**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta Terhadap Anime *One Piece* Sebagai Medium Politik” dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Indonesia.

Pada tahap kata pengantar ini penulis mengungkapkan rasa bersyukur yang amat mendalam dikarenakan waktu yang sudah berjalan cepat yang dulu waktu masih menempuh kuliah perdana sehingga rasa waktu yang cepat bisa sampai detik ini.

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui respon pesan dari pada khalayak khususnya penyuka anime *One Piece* dengan melihat kasus politik yang menggunakan anime *One Piece* bukan hanya sekedar sebagai media hiburan semata, melainkan sebagai kampanye politik yang dipergunakan oleh tokoh- tokoh politik itu sendiri.

Proses penyusunan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah. Banyak memberi tantangan dan rintangan penulis hadapai selama masa penelitian dan penulisan. Penulis pada skripsi ini menyadari banyak kekurangan dan jauh dengan kata sempurna, penulis mengharapkan saran dan juga kritik yang mampu memperbaiki hal- hal yang kurang dalam skripsian ini. Namun, berkat dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada pihak- pihak berikut :

1. Bapak Holy Rafika Dhona, S. I. Kom., M. A. , Selaku dosen pembimbing yang saya sangat hormati selalu memberikan saran dan kritikan pada skripsi ini dan selalu membimbing, mengajarkan, dan juga mengarahkan saya selama tahap awal skripsian sampai tahap akhir skripsian ini selesai. Saya mengucapkan

banyak terima kasih kepada bapak atas segala ilmu yang bapak berikan kepada saya dengan ikhlas dan sabar sehingga saya mendapatkan hal- hal positif dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ucapkan terima kasih juga tidak lepas dari keluarga tercinta saya, khususnya kedua orang tua yang sangat saya sayangi Alm. Bapak Sulhan S.Pd dan Mama Azizah, saya mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada wanita tercantik didunia yaitu mama saya yang selalu mendoakan saya,memberikan dukungan semangat tanpa batas, dan selalu mendengarkan keluh kesah saya selamat ini.Doa dan kasih sayang yang beliau berikan kepada saya adalah sumber kekuatan terbesar bagi saya untuk sejauh ini.
3. Terima kasih juga kepada kedua kakak perempuan saya yaitu, Kak Evi dan juga Kak Anis yang selalu membantu saya ketika saya lagi kesusahan dan dukungan kepada saya selama ini.
4. Kepada seluruh keluarga besar saya terima kasih banyak atas support dan memberikan nasihat- nasihat biar tetap berjuang.
5. Teruntuk Sahabat- sahabat terbaik saya, Kiki, Kipe, Ivan dan juga teman teman YAKUZA yang selalu mendengarkan segala curhatan saya, menemani dan memberika kata- kata semangat kepada saya ketika lagi bingung dalam menghadapi rintangan skripsi ini.
6. Teman- teman seperjuangan di program studi Ilmu Komunikasi khususnya Ropi, Gofar, Arkan, Rafi, Adrian, Cila, Ito, Aksa, Resul, Magot,Ikaf, dan Zaid yang telah berbagi suka dan duka salama masa perkuliahan, kebersamaan yang kita jalani menjadi bagian kisah klasik yang tak terlupakan dari perjalanan menempuh pendidikan ini.
7. Dan seluruh teman- teman Ilkom dari maba yang tidak bisa saya sebutkan persatu- satu yang telah menemani dan membersamai saya selama kuliah dari awal sampai sejauh ini.
8. Untuk kata pengantar terakhir yaitu khususnya bagi saya sendiri sangat merasa terhormat dan sekaligus bangga dengan diri saya sendiri yang bisa selesai

dengan detik ini, rasa bersyukur dan terima kasih yang saya ucapkan bagi diri saya sendiri yang telah mampu berjuang, melawan, tidak menyerah dengan segala kekurangan, perjalanan yang susah saat menghadapi skripsi ini.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis resepsi komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta terhadap anime *One Piece* dalam konteks penggunaannya sebagai medium kampanye politik. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana anggota komunitas dari Nakama Istimewa Yogyakarta tersebut menafsirkan, merespons, serta memaknai pesan-pesan politik yang disampaikan melalui anime *One Piece* dalam penggunaan medium politik. Dengan menggunakan pendekatan analisis resepsi dari teori Stuart Hall yaitu *encoding/ decoding*, penelitian ini menggali makna yang dibentuk oleh individu-individu dalam komunitas berdasarkan latar belakang dan perspektif pribadi mereka. Anime *One Piece*, yang mempunyai tema kebebasan, perlawanan terhadap otoritas, dan perjuangan melawan ketidakadilan, menjadi sarana yang potensial untuk menyisipkan pesan politik yang relevan dalam berbagai konteks. Melalui wawancara mendalam dan observasi, penelitian ini mengungkap bahwa terdapat keragaman pemaknaan di antara anggota komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta. Beberapa informan menerima pesan tersebut secara eksplisit, menganggap *One Piece* sebagai media yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai politik seperti keadilan sosial dan perlawanan terhadap penindasan. Namun, ada juga anggota yang menolak atau bahkan menafsirkan pesan-pesan tersebut secara berbeda, sesuai dengan preferensi ideologi pribadi, latar belakang sosial, serta pengalaman hidup mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang bagaimana media hiburan populer seperti anime dapat menjadi medium efektif untuk menyampaikan pesan politik dan bagaimana audiens yang terlibat di dalamnya merespons. Temuan ini memperkaya kajian tentang hubungan antara media populer dan politik, serta memberikan wawasan baru tentang bagaimana pesan politik dapat dikomunikasikan melalui format yang tidak konvensional seperti anime.

**Kata kunci** : Analisis Resepsi, Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta, Penggunaan Medium Politik, Anime *One Piece*, Media Hiburan.

## ABSTRACT

*This study aims to analyze the reception of the Nakama Istimewa Yogyakarta community towards the anime One Piece in the context of its use as a medium for political campaigns. The main focus of this research is to understand how the members of the Nakama Istimewa Yogyakarta community interpret, respond to, and perceive political messages conveyed through One Piece in its use as a political medium. Using Stuart Hall's reception theory with the encoding/decoding approach, this research explores the meanings constructed by individuals within the community based on their backgrounds and personal perspectives. One Piece, which carries themes of freedom, resistance against authority, and the struggle against injustice, serves as a potential medium to embed politically relevant messages in various contexts. Through in-depth interviews and observations, this research reveals a diversity of interpretations among the members of Nakama Istimewa Yogyakarta. Some informants explicitly receive the messages, viewing One Piece as an effective medium for conveying political values such as social justice and resistance to oppression. However, there are also members who reject or interpret these messages differently, according to their personal ideological preferences, social backgrounds, and life experiences. This study provides significant contributions to the understanding of how popular entertainment media such as anime can serve as an effective medium for delivering political messages and how the audience involved responds to it. The findings enrich the study of the relationship between popular media and politics and offer new insights into how political messages can be communicated through unconventional formats like anime.*

**Keywords:** *Reception Analysis, Nakama Istimewa Yogyakarta Community, Use of Political Mediums,, One Piece Anime, Entertainment Media.*

## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI .....</b>	<b>1</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>2</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>3</b>
<b>PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....</b>	<b>4</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>5</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>13</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>13</b>
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Tujuan Penelitian .....	19
1.4 Manfaat Penelitian .....	19
1.5 Kajian Pustaka .....	20
1.6 Kerangka Teori .....	23
A. Pengertian Analisis Resepsi.....	24
B. Teori <i>Ecoding/Decoding</i> .....	25
1.7 Metode Penelitian .....	29
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	30
B. Teknik Pengumpulan Data .....	31
C. Metode Analisis Data .....	32
D. Informan Penelitian.....	33
E. Waktu dan Lokasi.....	34
<b>BAB II.....</b>	<b>35</b>
<b>Gambaran Umum Objek Penelitian .....</b>	<b>35</b>
2.1 Pengertian Animasi.....	35
2.2 Jenis-jenis animasi .....	36
2.3. Anime.....	36

2.4. Sejarah anime .....	37
2.5. Sejarah singkat anime perkembang di Indonesia.....	38
2.6. Jenis - Jenis Genre dalam Anime.....	38
2.7. Anime <i>One Oiece</i> .....	47
2.8. Karakter Anime <i>One Piece</i> .....	48
2.9. Narasumber .....	51
2.10. Profil Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta .....	55
<b>BAB III .....</b>	<b>60</b>
<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
3.1 Temuan .....	60
3.1.1. Bagaimana Anggota Nakama Istimewa Yogyakarta Membaca Penggunaan Anime <i>One Piece</i> Sebagai Medium Politik? .....	60
3.1.2. Bagaimana Struktur Pemaknaan Dalam Pembacaan Anggota Nakama Istimewa Yogyakarta Atas Medium Penggunaan Kampanye Politik dengan Anime <i>One Piece</i> ? .....	71
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>110</b>
A. Penggunaan elemen anime dalam kampanye politik .....	111
<b>BAB IV.....</b>	<b>122</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>122</b>
A.KESIMPULAN.....	122
B. Saran.....	125
C. Keterbatasan Penelitian .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan media sarana untuk menyampaikan pesan dalam era yang modern seperti sekarang ini mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu contoh media ini yaitu media modern yang telah memberikan dampak terhadap pola komunikasi yang digunakan dalam menyebarkan informasi. Media saat ini atau media modern memiliki keberagaman dalam menampilkan informasi kepada khalayak baik dari visual, audia, animasi, grafik yang menjadi daya tarik serta gabungan untuk menyampaikan informasi dalam rangkain berkomunikasi (Fathur Rahman, 2019).

Khalayak umum atau masyarakat umum telah mengenal media modern yang dapat diakses dalam internet secara online. Khalayak umum adanya akses online tersebut mebuat akses sangat gampang dalam mencari informasi, informasi tersebut bisa ditemukan dalam jaringan sosial atau media sosial sehingga khalayak umum bisa berinteraksi dan berekspresikan diri dalam wadah yang telah disajikan dalam media sosial tersebut.

Propaganda merupakan alat yang digunakan sebagai komunikasi oleh suatu wadah yang berkelompok dan menghasilkan suatu partisipasi pasif ataupun aktif dalam suatu tindakan masyarakat yang bisa terdiri atas perorangan dan dipersatukan secara psikologis (Nimmo, 1989) . Sedangkan propaganda politik adalah alat yang digunakan dalam melibatkan usaha pemerintah, partai politik untuk mencapai tujuan strategis maupun taktis (Ellul, 1995). Pada zaman media sosial para tokoh politik memanfaatkan media sebagai alat propaganda untuk membentuk citra yang positif dalam mendapatkan sebuah dukungan yang luas dari khalayak umum atau masyarakat. Hal tersebut sangat mempengaruhi dalam membangun opini publik dalam menegaskan peran penting media sosial di bidang politik.

Kampaye adalah bentuk upaya dalam mempengaruhi pendapat orang lain menggunakan komunikasi. Kampanye politik adalah suatu aspek komunikasi politik yang digunakan oleh kelompok atau seseorang politik dalam mencapai tujuan berupa dukungan dari khalayak umum atau masyarakat. Pada pasal 1 angka 26 Undang-undang Nomor 1 Tahun 2015 tentang pemilihan umum Anggota Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah, dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah menjelaskan kampanye sebagai kegiatan pemilu untuk membantu dan menyakinkan para pemilih dengan menjelaskan berupa visi, misi, dan program yang akan mereka kerjakan ketika terpilih. Pada era media sosial sekarang banyak tokoh-tokoh politik memanfaatkan media sosial sekarang sebagai alat untuk berkampanye sesuai dengan kreatifitas mereka, Para era kampanye pemilu juga tokoh-tokoh politik membuat narasi atau mengambil kasus kepada masyarakat dengan cara menyukai atau tertarik dengan ikut serta menjadi bagian dari kelompok masyarakat, contohnya banyak masyarakat yang menyukai film-film seperti film anime bagi tokoh- tokoh politik tersebut adalah sebuah akses untuk menjadi daya tarik sendiri agar masyarakat menyakinkan, Dengan cara menawarkan dengan cara pendekan hubungan yang masyarakat umum sukai.

Zaman sekarang media sosial telah memiliki banyak beragam akses dalam meporeleh infomasi seperti film. Film adalah media yang memberikan atau menyajikan dalam bentuk gambar sebagai obyek yang bergerak dalam menampilkan pesan kepada khalayak umum, dan film berfungsi juga sebagai media hiburan kepada khalayak untuk menyampaikan pesan yang menarik untuk disajikan. Biasanya film yang disajikan beragam bisa berbentuk manusia itu sendiri dan bisa bentuk animasi, Pada film yang bentuk animasi banyak di perbincangkan, contoh pada film berbentuk animasi yaitu anime, anime sekarang terus berkembang sangat pesat dari masa ke masa dan film anime juga menjadi kesukaan semua kalangan masyarakat dikarenakan anime dari waktu ke waktu yang sangat berbeda dalam bentuk kemasannya yang disajikan kepada umum.

Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi sejalan dengan arus transfusi budaya secara global. Jepang adalah salah satu negara yang terus-menerus melakukan pertukaran budayanya. Anime menjadi salah satu alat transfusi kebudayaan Jepang yang perkembangannya telah dimulai sebelum Perang Dunia Kedua (Erwinda, 2018). Industri film animasi menjadi salah satu industri yang mengenalkan budaya populer Jepang lebih dulu dari budaya populer lain, seperti musik, pakaian, dsb. Industri animasi menurut Hariyanto (2015) berangkat dari karya komersial pada tahun 1915 dan puncak pencapaian ditandai dengan munculnya serial *TV Astro Boy* dari *Osamu Tezuka* pada tahun 1963. Mulanya ditujukan sebagai hiburan dan alat propaganda perang, kini industri anime menjadi kontributor besar terkait pengenalan budaya populer Jepang.

Anime adalah sebutan untuk film animasi yang berasal dari Jepang. Istilah "anime" merupakan singkatan dari "*Animation*" dan sebagian besar anime didasarkan pada adaptasi dari komik Jepang yang dikenal sebagai manga, yang kemudian diubah menjadi bentuk animasi dua dimensi. Anime memiliki berbagai jenis alur cerita yang beragam, dengan tokoh-tokoh yang dirancang dengan karakteristik yang menarik bagi penonton. Anime telah menjadi sangat populer di dunia sebagai media hiburan, dan dianggap setara dengan budaya populer yang lain termasuk *cosplay*, *fashion*, *music*, dan grup idol (Muhammad Malik, 2021).

Di Indonesia, anime masuk melalui tayangan serial online diberbagai stasiun televisi. Mengutip dari Hariyanto (2015), anime diterbitkan pertama kali melalui stasiun televisi yang bernama *Trans TV* pada tahun 2007. Dewasa ini, dengan kecanggihan teknologi dan akses internet muncul banyak situs-situs yang menyediakan tayangan anime secara online dan lengkap, bahkan ditunjang dengan teks berbahasa Indonesia dan dapat diunduh. Banyaknya situs-situs yang menyediakan tayangan anime secara online dan lengkap, bahkan ditunjang dengan teks berbahasa Indonesia dan dapat diunduh. Banyaknya situs-situs yang menyediakan tayangan anime lengkap ini, masyarakat tidak kesulitan mencari tayangan dengan kuantitas atau kualitas yang baik. Pengemasan budaya Jepang dengan cara yang menarik dan unik ini membuat

masyarakat memiliki kesenangan tersendiri untuk menikmati sajian anime secara terus menerus. Namun, jika hal tersebut dilakukan dalam waktu yang terbilang sering, tayangan hiburan ini menjadi candu bagi penonton untuk menghabiskan waktu yang tidak semestinya waktu untuk menikmati hiburan. Pengaruhnya akan merambat pada internalisasi nilai-nilai yang dibawa oleh anime dalam kehidupan penonton atau penggemar anime.

Anime sangat populer di seluruh dunia termasuk Indonesia, masuknya anime di Indonesia ini diawali dengan adanya tayangan seri anime yang disiarkan di beragam platform televisi Indonesia, yang terus ditayangkan hingga saat ini dan masih banyak yang menyukainya di beberapa stasiun televisi. Hal ini membuat orang banyak menonton serial berbagai anime dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan akses yang mudah digunakan dengan cara mengakses dengan internet menggunakan handphone, laptop, dan juga tablet yang dimana alat komunikasi teknologi ini dapat dimanfaatkan berupa streaming anime berbagai platform yang telah di aplikasikan dengan menawarkan situs pemutaran anime disertai dengan subtitle bahasa Indonesia (Aisyah,2019).

Anime merupakan salah satu bentuk media hiburan yang berasal dari Jepang dan telah menjadi bagian dari budaya populer. Anime memiliki hubungan erat dengan manga, di mana anime merupakan adaptasi animasi dari manga (komik Jepang), dengan penampilan karakter, alur cerita, dan detail lainnya yang disesuaikan dengan versi manga aslinya. Salah satu manga dan anime yang sangat terkenal di seluruh dunia adalah *One Piece*, sebuah karya epik yang ditulis oleh Eiichiro Oda dan telah berhasil menarik perhatian jutaan penggemar sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1997. Dalam manga ini, Oda menciptakan sebuah dunia bajak laut yang menawarkan petualangan yang mengagumkan dan karakter-karakter yang ikonik. *One Piece* memiliki daya tarik yang tak tertandingi, dengan kualitas cerita dan gambar yang luar biasa, serta perkembangan narasi yang sempurna seiring berjalannya waktu (Thompson, 2007).

Pada tahun 1999, manga *One Piece* yang sukses mendapatkan adaptasi anime yang diproduksi oleh Toei Animation. Anime ini membawa kisah petualangan Monkey D. Luffy dan kru Topi Jerami ke layar televisi. Dengan visual yang mengesankan dan pengisi suara yang hebat, anime *One Piece* memperluas daya tarik cerita aslinya dan membiarkan penonton merasakan petualangan Luffy dan kawan-kawan secara lebih intens (Schodt, 1996).

Sejak diluncurkan, anime *One Piece* telah mencapai keberhasilan yang fenomenal. Dengan jumlah episode yang terus bertambah hingga ribuan, anime ini telah membangun komunitas penggemar yang setia dan bersemangat di seluruh dunia. Dukungan yang kuat ini tercermin dalam penjualan manga yang sangat tinggi dan popularitas yang masih berlanjut hingga saat ini. *One Piece* telah menetapkan dirinya sebagai salah satu franchise anime dan manga terlaris sepanjang masa (McCarthy & Clements, 2006).

Yogyakarta merupakan salah satu daerah di Indonesia yang pernah merasakan pengaruh anime. Daya pikat anime di Yogyakarta telah mengakibatkan munculnya beragam acara Jepang yang berpusat pada anime, *cosplay*, dan manga di wilayah perkotaan ini. Kegiatan ini telah memicu berdirinya komunitas-komunitas budaya Jepang di Yogyakarta, salah satunya yaitu komunitas penggemar anime dan manga *One Piece* yang dikenal dengan nama Nakama Istimewa Yogyakarta atau disingkat sebagai Nakamaisjogja.

Penggunaan anime *One Piece* sebagai medium untuk menyampaikan pesan politik dapat dilihat dalam konteks perlawanan terhadap otoritarianisme dan penegakan keadilan. Karakter utama, Monkey D. Luffy, sering kali digambarkan berjuang melawan kekuasaan yang menindas dan mempertahankan nilai-nilai kebebasan serta keadilan sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiharto (2021) yang menegaskan bahwa media populer dapat digunakan sebagai sarana untuk menyuarakan kritik sosial dan politik, terutama di kalangan generasi muda yang lebih cenderung terpapar pada konten-konten digital.

Di Indonesia, komunitas penggemar anime *One Piece*, khususnya Nakama Istimewa Yogyakarta, telah menjadikan anime ini sebagai sumber inspirasi untuk memahami isu-isu politik yang relevan dengan kondisi sosial politik lokal. Anggota komunitas ini tidak hanya menikmati anime sebagai bentuk hiburan, tetapi juga menginterpretasikan pesan-pesan politik yang terkandung di dalamnya sebagai bagian dari kesadaran sosial mereka. Misalnya, penggunaan karakter-karakter dalam *One Piece* sebagai simbol perjuangan untuk hak-hak individu dan penolakan terhadap penindasan. Dalam hal ini, beberapa anggota komunitas mengaitkan pesan-pesan tersebut dengan kampanye politik yang menekankan keadilan sosial dan demokrasi.

Kampanye politik yang dimaksud sering kali terkait dengan isu-isu yang dihadapi masyarakat, seperti kebebasan berpendapat dan penegakan hak asasi manusia. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Wulandari (2020) bahwa anime dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan politik kepada audiens, terutama generasi muda yang menjadi bagian dari kelompok penggemar tersebut. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta memahami, menafsirkan, dan merespons pesan-pesan politik yang terdapat dalam anime *One Piece*, serta bagaimana anime ini berfungsi sebagai medium kampanye politik yang dapat memengaruhi opini publik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang peran media populer, khususnya anime, dalam konteks politik di Indonesia, serta menjelaskan dinamika hubungan antara audiens dan media dalam menyampaikan pesan-pesan yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan politik yang sedang berkembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang analisis resepsi, serta memberikan perspektif baru mengenai penggunaan media sebagai alat untuk kampanye politik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Analisis resepsi berfokus pada anggota Nakama Istimewa Yogyakarta dalam memahami bahkan bisa menolak pesan dan berusaha penafsiran pembacaan bagaimana anggota atau audiens dalam membaca media tanyangan pada kasus kampanye politik dalam anime *One Piece*. Dalam hal ini, dalam pembacaan ini dapat diperoleh struktur pemaknaan yang telah dibuat oleh Stuart Hall seperti beragam makna dari anggota sehingga mempengaruhi berbagai faktor pemaknaan pesan :

Berdasarkan permasalahan yang diatas, maka pertanyaan memfokuskan :

1. Bagaimana anggota Nakama Istimewa Yogyakarta membaca penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik?.
2. Bagaimana struktur pemaknaan dalam pembacaan anggota Nakama Istimewa Yogyakarta atas penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik?.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana audiens Nakama Istimewa Yogyakarta mempersepsikan mengenai makna pesan anime *One Piece* sebagai penggunaan kampanye politik dalam memberikan analisis resepsi.
2. Untuk Mengetahui adanya pengaruh terhadap makna pesan anime *One Piece* sebagai penggunaan kampanye politik tersebut kepada anggota Nakama Istimewa Yogyakarta.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini membantu untuk memecahkan masalah dengan menjadi suatu penelitian yang mampu membantu menjadi referensi pembaca dalam analisis resepsi atau resepsi audiens mengenai “Penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik” dari anggota Nakama Istimewa Yogyakarta .

## 2. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini membantu peneliti untuk bisa memanfaatkan dan mengembangkan penelitian di bidang ilmu komunikasi agar mampu mempelajari serta memahami penelitian dari makna analisis resepsi itu sendiri.

b. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu sosial, terkait sejauh mana nilai-nilai dari tanggapan di kalangan anggota Nakama Istimewa Yogyakarta.

### 1.5 Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka memiliki tujuan untuk memberikan jawaban terhadap beberapa pertanyaan yang berikut ini. Menyediakan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan ini akan mempermudah peneliti dalam melakukan perumusan hipotesis atau pertanyaan penelitian yang relevan (Wimmer & Dominick, 2011).

Judul penelitian ini adalah "Analisis Resepsi Pemilih Pemula Terhadap Visi Misi WIN-HT dalam Iklan Partai Politik HANURA". Penelitian ini bertujuan untuk memahami pandangan pemilih pemula terhadap visi dan misi WIN-HT yang tercermin dalam iklan politik Partai Politik HANURA. Iklan WIN-HT berfungsi sebagai sarana promosi yang ditujukan kepada seluruh masyarakat, dengan perhatian khusus pada pemilih pemula, selama pemilihan umum 2014. Partai HANURA mencalonkan Wiranto dan Hary Tanoesoedibjo sebagai pasangan calon presiden dan wakil presiden. Dalam iklan, tagline yang sering diucapkan adalah "Bersih, Peduli, Tegas". Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif melalui penggunaan metode analisis resepsi. Paradigma penelitian yang dipergunakan yaitu paradigma interpretatif konstruktif. Untuk mengumpulkan data, berbagai metode dijalankan, termasuk dokumentasi data, wawancara mendalam, dan observasi. Subjeknya terdiri dari 15 mahasiswa sarjana yang sedang mengejar gelar Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Indonesia yang diterima pada tahun 2012 dan berusia antara 19 hingga 20 tahun. Temuan penelitian menunjukkan bahwasanya secara umum, penonton menganggap iklan WIN-HT yang ditampilkan di televisi dapat diterima. Persepsi iklan WIN-HT oleh audiens

dapat dikategorikan ke dalam tiga posisi utama. Pertama, posisi dominant-hegemonic, di mana iklan WIN-HT diterima dengan baik oleh penonton. Kedua, terdapat penolakan terhadap bagian-bagian yang tidak disukai dalam iklan. Ketiga, terdapat posisi oppositional yang mengungkapkan ketidaksetujuan terhadap iklan WIN-HT.

Studi yang dilakukan oleh Shamsiah Abd Kadri dan Ahmad Sauffiyan bin Abu Hasan yang berjudul penelitian “A Content Analysis of Propaganda in Harakah Newspaper”. Berfungsi untuk menunjukkan bahwa partai Pan-Islam Malaysia (PAS) menggunakan Harakah, koran ini digunakan oleh partai sebagai salah satu alat untuk memperluas informasi kepada khalayak umum atau masyarakat dengan menggunakan media sebagai sarana propaganda kepada khalayak umum. Propaganda ini dibuat untuk mempengaruhi perilaku dan pikiran masyarakat dengan menyampaikan informasi yang telah dimanipulasi agar tercapainya suatu targer tertentu. Penyebaran informasi bisa mempengaruhi pola pikir masyarakat mengenai isu-isu tertentu, termasuk isu-isu pemerintah. Hal ini, membantu khalayak umum atau masyarakat dalam mengambil sebuah sudut pandang yang lebih objektif mengenai skenario politik, khususnya dalam konteks masyarakat Malaysia.

Skripsi karya Muhammad Malik Hamka Sukarman, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Indonesia yang dipublikasikan pada tahun 2021 lalu. Judul skripsi tersebut adalah “Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta)”. Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengetahui fenomena fanatisme otaku (penggemar fanatik anime, manga, dan game, serta sangat mengidolakan karakter fantasi) terhadap anime One Piece pada komunitas Nakama Yogyakarta. Teknik yang digunakan peneliti untuk mengambil data meliputi wawancara, observasi partisipan, dan dokumen yang meliputi jurnal, teori, juga referensi lainnya. Hasilnya, penelitian ini menunjukkan otaku One Piece memberikan pengaruh terhadap perkembangan anime One Piece; memberikan pengaruh pada manajemen waktu; menumbuhkan perilaku konsumtif; perubahan gaya hidup mengikuti kebiasaan dalam film anime; mempengaruhi pandangan otaku; dan stigma negatif yang diterima mereka sebagai otaku di tengah masyarakat

Skripsi berjudul Analisis Propaganda Politik Melalui Hashtag #2019gantipresiden Di Instagram Melalui Prefensi Politik Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII, karya penelitian Muhammad Dofi Priyadi program Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia pada tahun 2020. Dalam penelitian ini, peneliti membahas rumusan masalah bagaimana analisis propaganda politik melalui tagar (#2019GantiPresiden) di media sosial dengan preferensi politik pengguna instagram dalam memilih presiden dengan tujuan untuk mengetahui analisis propaganda tersebut kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi uii. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan metodologi kualitatif dengan cara turun lapangan menggunakan wawancara dengan data prefensi dari mahasiswa Ilmu Komunikasi. Hasil dari penelitian ini adalah ada dua sudut pandang yang berbeda yaitu, para audiens yang pro mengatakan tagar tersebut propaganda positif agar mendapatkan pemimpin yang lebih baik daripada Jokowi. Sedangkan pendukung Jokowi beranggapan bahwanya ada tujuan menjatuhkan kredibilitas Jokowi dimata masyarakat. Hal ini menjadi beberapa preferensi yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti isu-isu Agama, Sosial Politik, Lingkungan, Korupsi, Hingga kebijakan pemerintah sebelumnya.

Penelitian selanjutnya dengan judul “Propaganda Message Consturctions In The Great Hack Movie: A Multimodal Discourse Analysis” karya dari Tsalits Syafa’atun Nashiroh padan tahun 2021. Hal yang menarik dari penelitian ini adalah pada pemilihan umum Presiden Amerika Serikat pada tahun 2016 adanya isu eksploitasi data pribadi dalam pemilihan kampanye Donald Trump yang kemudian diangkat menjadi sebuah film yang berjudul “The Great Hack” dengan membawa pesan berupa propaganda. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjawab permasalahan yang menjadi apa saja elemen verbal dan visual yang menjadi sebuah pesan propaganda terkait film tersebut, dan juga bertujuan bagaimana kedua elemen tersebut saling berhubungan untuk mencari pesan propaganda pada film tersebut. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa elemen verbal yang dibagikan dalam bentuk klausa sehingga memehui empat kategori yaitu proses material, proses mental, proses relasional, dan proses verbal. Hal tersebut bisa

dijabarkan melalui analisis representasi dan interaksi visual yang dapat disimpulkan bahwanya ada isu menilai tindakan CIA dan Donald Trump sebagai kecurangan.

Penelitian selanjutnya dengan judul “ Analisis Resepsi Generasi Z Terhadap Pendidikan Kesehatan Mental Dalama Youtube Channel Satu Persen”. Pada penelitian ini disusun oleh Ahmad Fauzan, Universitas Islam Indonesia, jurusan Ilmu Komunikasi, pada tahun 2023. Pada penelitian menunjukkan analisis resepsi berperan sebagai penghubung antara penelitian dengan khalayak itu sendiri. Skripsi ini mengangkat masalah bagaimana pembacaan khalayak pada teks edukasi kesehatan mental di kanal Youtube satu persen dan bagaimana struktur pemaknaan khalayak pada pembaan tersebut. Pada skripsian ini menggunakan teori Stuart Hall yang berbasis dengan menggukan teori encoding dan decoding untuk mendapatkan hasil dari hasil analisis resepsi kepada generasi Z. Sehingga metode yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara kepada audiens yang difokus dengan rumasan masalah pada penitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah menganalisis pendapat dan pandangan yang berbeda dalam memaknai sebuah pesan yang disampaikan, dengan ini penelitian mampu mendeskripsikan hasil tersebut.

## **1.6 Kerangka Teori**

Sebagaimana dikemukakan Maxwell (1996-2013), tujuan membuat kerangka kerja teoritis bukanlah membuat ringkasan mengenai apa yang telah dilakukan orang lain dibidang tersebut. Tetapi membuat fondasi penelitian yang mengacu pada penelitian sebelumnya, dan memberikan penjelasan yang baik terhadap teori yang digunakan dan hubungannya terhadap fenomena yang di teliti. Maxwell (1996-2013) mengatakan kerangka kerja konseptual memiliki dua tujuan :

1. Menunjukkan bagaimana penelitian yang hendak dilakukan sesuai atau sejalan dengan apa yang telah diketahui sebelumnya (hubungan dengan teori dan penelitian yang ada).
2. Menunjukkan bagaimana penelitian yang hendak dilakukan memberikan kontribusi terhadap bidang ilmu (tujuan intelektual).

## A. Pengertian Analisis Resepsi

Analisis resepsi menjelaskan cara khalayak saat melihat tanyangan baik berupa postingan dan tanyangan ini diartikan sebagai sebuah simbol, pesan dan tanda dimaknai sebagai (*Preferred Reading*) atau pemaknaan terhadap pesan. Analisis Resepsi, atau yang juga dikenal sebagai *Reception Studies*, merupakan suatu metode yang melakukan perbandingan analisis tekstual wacana dan media dengan analisis wacana yang dilakukan oleh khalayak. Metode ini bertujuan untuk menginterpretasikan pesan dalam konteks tertentu. Dalam analisis resepsi, khalayak memiliki peran aktif dalam memberikan analisis terhadap suatu pesan yang mereka terima. (Jansen dalam [http://eprints.ums.ac.id/22943/9/02. Naskah Publikasi \(isi\).pdf](http://eprints.ums.ac.id/22943/9/02. Naskah Publikasi (isi).pdf), diakses pada tanggal 20 april 2017).

Analisis resepsi adalah pendekatan kualitatif yang melibatkan pemahaman komprehensif terhadap makna pesan sesuai dengan perspektif kelompok sosial. Pendekatan ini berfokus pada proses kognitif yang terlibat dalam persepsi audiens, kebiasaan konsumsi media mereka, dan interpretasi mereka terhadap konten media. Menurut Mc Quail (dalam [http://eprints.ums.ac.id/22943/9/02 Naskah Publikasi \(isi\).pdf](http://eprints.ums.ac.id/22943/9/02 Naskah Publikasi (isi).pdf)), pendekatan analisis resepsi mengakui peran aktif khalayak dalam menafsirkan suatu hal yang berasal dari media.

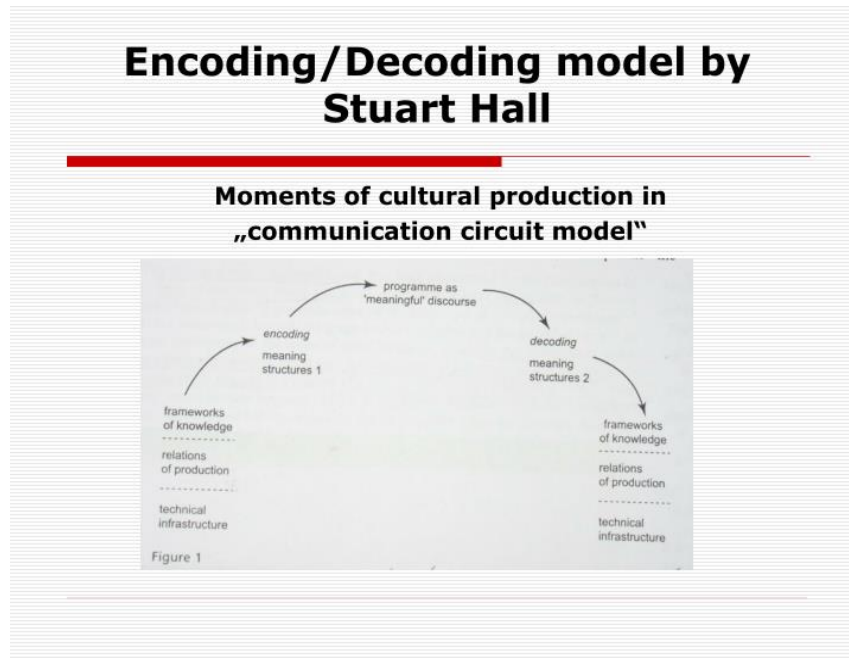
Pada konteks ini, kita semua melihat representasi yang serupa dalam film atau acara TV favorit, meskipun preferensi karakter atau hal-hal yang disukai tidaklah sama untuk setiap individu. Representasi tersebut dibangun dengan menggunakan kode teknis dan simbolik yang memiliki makna yang sama bagi kita semua. Namun, ada perbedaan antara persepsi yang ingin ditumbuhkan oleh produsen dan persepsi aktual yang dianut oleh konsumen. Hall berpendapat bahwa pemahaman dan analisis komunikasi ini bergantung pada posisi sosial kita, yang mencakup faktor-faktor seperti pencapaian pendidikan, latar belakang profesional, dan pengetahuan pengalaman (*Galloway, cherwellenglish.typepad.com/files/reception-theory.docx*).

## **B. Teori *Encoding/Decoding***

Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh tokoh bernama Stuart Hall, yang dianggap sebagai sosok penting dalam studi media dan budaya. Teori ini terutama berkaitan dengan konsep *encoding/decoding* yang dijelaskan dalam bukunya "*Media and Culture Studies*" (2006). Analisis ini lebih berfokus pada pengaruh kontekstual dalam penggunaan media serta pemaknaan yang diambil dari audiens, di mana audiens memiliki kesadaran dan kebebasan untuk memilih pesan dan media yang mereka gunakan. Pemahaman tentang makna dari proses produksi yang dilakukan oleh sumber informasi dapat diinterpretasikan secara beragam oleh audiens, dan oleh karena itu, peran audiens menjadi penting dan menarik untuk diteliti. Audiens sendiri merupakan pencipta aktif makna dalam pesan, namun mereka juga membawa potensi budaya yang akan memengaruhi interpretasi mereka terhadap pesan tersebut (Barker, 2013). Makna yang dipahami oleh seorang kritikus dalam sebuah teks budaya tidak akan sama dengan makna yang dipahami oleh audiens aktif atau penonton. Bahkan, makna yang dipahami oleh satu pembaca tidak akan sama dengan makna yang dipahami oleh pembaca lainnya (Barker, 2013). Pada dasarnya, analisis resepsi dan metode *encoding-decoding* yang dikembangkan oleh Stuart Hall berfokus terhadap teks, produksi, dan audiens pada suatu kerangka yang seluruh elemennya memiliki hubungan yang dapat dilakukan analisis.

*Encoding* merujuk pada proses di mana produsen memberikan kode makna ke dalam pesan, yang kemudian disampaikan melalui media dengan visualisasi dan program yang ditampilkan. Audiens kemudian memiliki kebebasan untuk memaknai pesan tersebut, yang disebut sebagai *decoding*. Dengan kata lain, penelitian resepsi berfokus pada cara audiens memaknai suatu objek. Interpretasi dan analisis yang dijalankan oleh audiens terhadap pesan media sesuai dengan kecenderungan dan keadaan masyarakat yang unik bagi setiap orang (Meilasari & Wahid, 2020).

## Model Komunikasi *Encoding Decoding* Stuart Hall



Dari ilustrasi di atas, terlihat bagaimana prosedur pembuatan makna oleh pengirim (*encoding*) yang menghasilkan pesan dominan. Setelah itu, makna yang terbentuk (struktur makna 1) disampaikan kepada masyarakat sebagai konsumen pesan melalui berbagai media. Makna yang disampaikan oleh pembuat pesan akan menghasilkan beragam makna di kalangan masyarakat. Keberagaman ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memengaruhi pemaknaan masyarakat, yakni:

- *Frameworks of Knowledge*

Faktor ini dapat dinilai dari sejauh mana pengetahuan masyarakat tentang suatu pesan. Individu memberikan makna berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Makna dapat berubah seiring dengan peningkatan pengetahuan. Pengetahuan bersifat dinamis dan selalu berkembang. Pengetahuan dapat diperoleh melalui pendidikan formal, seperti sekolah, maupun secara informal, seperti dari keluarga, kerabat, dan lingkungan sosial individu.

*Frame of knowledge* masyarakat dapat ditelusuri. Dalam penelitian ini, akan diamati sejauh mana struktur pemaknaan dalam pembacaan anggota komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta tentang kampanye politik dengan penggunaan Anime One Piece. Penelitian ini akan melihat pandangan komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta terhadap Anime One Piece sebagai alat propaganda kampanye politik. Dalam proses pemaknaan oleh masyarakat (*decoding*) dari *frame of knowledge* dapat dilihat dari latar belakang lingkungan, pendidikan, pekerjaan, dan pemahaman para penggemar Anime One Piece, khususnya komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta, mengenai penggunaan Anime One Piece sebagai medium kampanye politik. Hal ini akan mempengaruhi pemaknaan masyarakat dalam *mendecoding* pesan.

- *Relation of Production*

Faktor ini mengamati hubungan sosial yang timbul antara anime *One Piece* yang diproduksi memiliki penggemar untuk khalayak umum begitu juga para tokoh-tokoh politik yang menghubungkan daya tarik ini sebagai ajang kampanye politik. Hubungan ini mempengaruhi pemaknaan pesan oleh masyarakat (*decoding*). Pesan tersebut menciptakan efek yang beragam, mulai dari hiburan, pengaruh, persuasi, hingga instruksi. Dalam setiap peristiwa, terdapat kode yang menghasilkan pesan, dan pesan tersebut terbentuk melalui proses decoding yang terjadi dalam praktik sosial.

- *Technical Infrastructure*

Faktor ini berfokus pada media atau alat yang digunakan oleh masyarakat dalam proses pemaknaan pesan, seperti media sosial, media cetak, atau internet. Hall menjelaskan bahwa *encoding* dan *decoding* sebuah makna bisa menjadi tidak simetris. Kesimetrisan kedua struktur makna ini dilihat dari kemampuan individu dalam mengidentifikasi simbol-simbol yang muncul dalam media. Jika tidak ada kesimetrisan dalam proses *decoding*, maka dapat terjadi kesalahpahaman. Sebagai contoh, audiens mungkin tidak memahami kata yang digunakan karena kata tersebut terasa asing atau tidak akrab bagi mereka. Akibatnya, mereka tidak dapat mengikuti pesan media karena tidak memahami topik yang disampaikan (Meleong, 2007).

Hasil pemaknaan yang dihasilkan tidak dapat dipisahkan dari tiga faktor di atas. Makna yang dimiliki oleh masyarakat (struktur makna 2) merupakan hasil reproduksi dari produksi makna (*decoding*). Pesan yang dihasilkan oleh pengirim tidak diterima secara utuh oleh masyarakat, namun pesan yang mereka konsumsi akan diolah dan menghasilkan makna yang baru.

Kreator pesan berharap agar proses *encoding* dan *decoding* menghasilkan makna yang sama. Namun, hal tersebut tidak dapat dipastikan karena kreator pesan dan individu penerima pesan memiliki pengalaman dan latar belakang yang berbeda. Setelah makna diproduksi dan diterima oleh masyarakat, kreator tidak memiliki kendali atas cara penerimaan masyarakat terhadap pesan yang telah disampaikan

Ada tiga pemaknaan dalam analisis resepsi yaitu, *reception research*, *audience ethnography* dan *constructionist view* (Ida 2016):

- *Reception Research*

Teori ini mengkaji bagaimana pesan yang diterima oleh masyarakat menghasilkan penerimaan dan efek yang berbeda-beda bagi setiap individu. Penerimaan dan efek tersebut dipengaruhi oleh latar belakang, budaya, dan lingkungan masing-masing individu.

- *Audience Ethnography*

Teori ini memperhatikan beberapa aspek. Pertama, bagaimana pesan diterima dan diimplementasikan oleh masyarakat setelah mereka menerimanya. Kedua, bagaimana perkembangan teknologi memengaruhi konten media. Ketiga, bagaimana media dapat berdampak pada kehidupan individu.

- *Constructionist View*

Teori ini mengamati variasi penerimaan pesan yang berbeda oleh masyarakat, yang dipengaruhi oleh perbedaan individu dalam memahami dan mengolah makna dan pesan tertentu.

Stuart Hall membagi pemahaman audiens terhadap isi media ke dalam tiga kategori (Dalam Morrison, 2013).

a) Posisi Hegemoni Dominan (*dominant hegemonic position*) adalah transmisi pesan media melalui pemanfaatan suatu tanyangan atau konten di media yang berlaku yang lazim dalam masyarakat tertentu. Media secara efektif mengirimkan pesan yang secara akurat mencerminkan pesan yang ingin disampaikan ke media.

b) Posisi Negosiasi (*negotiated position*) adalah sikap ketika khalayak pada umumnya mengakui isi pesan media, sekaligus melakukan penolakan unsur atau aplikasi tertentu di dalam pesan itu. Biasanya, penerima pesan media cenderung menerima informasi yang disampaikan di dalamnya, namun mereka juga dapat memberikan kelonggaran ketika pesan tersebut tidak sejalan dengan norma budaya yang berlaku di lingkungannya.

c) Posisi Oposisi (*opposition position*) adalah posisi akhir dalam proses decoding audiens. Fenomena posisi oposisi muncul ketika khalayak melakukan penolakan untuk menerima atau mendukung konten atau pesan yang dikomunikasikan oleh media dan menggantinya dengan cara berpikir mereka sendiri. Dalam posisi ini, khalayak secara aktif menentang atau melakukan perubahan pesan yang terdapat pada media sesuai atas pandangan atau pemahaman mereka sendiri.

### **1.7 Metode Penelitian**

Metode dapat dikonseptualisasikan sebagai pendekatan atau protokol yang terstruktur dan terorganisir yang didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah dan metodologi yang digunakan oleh berbagai disiplin ilmu, khususnya dalam ranah sains, dengan tujuan akhir untuk mencapai tujuan tertentu (Dr. Juliansyah Noor). Tujuan utama dari penelitian adalah untuk menjawab pertanyaan yang muncul dalam kecerdasan manusia, dengan penemuan atau hasil yang dihasilkan disebut sebagai pengetahuan (Wimmer & Dominick, 2011).

## **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi metodologi kualitatif dalam desain penelitiannya. Penelitian kualitatif memerlukan pelaksanaan investigasi komprehensif yang berkonsentrasi pada sejumlah kasus terbatas, termasuk studi kasus tunggal (Ragin & White, 2004). Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami secara komprehensif fakta-fakta yang mendasarinya, seringkali memprioritaskan pemahaman yang bernuansa atas turunan dari generalisasi yang luas atau perkiraan pola-pola yang ditemukan (Ragin & White, 2004).

Denzin dan Lincoln (2009) berpendapat bahwa istilah "kualitatif" menyoroti fokus pada proses dan makna yang tidak dapat diukur hanya dalam hal kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensi. Menurut Creswell (1998), penelitian kualitatif mencakup deskripsi fenomena yang rumit, analisis bahasa, laporan komprehensif dari tanggapan peserta, dan penyelidikan dalam pengaturan otentik. Penelitian kualitatif adalah suatu bentuk penelitian yang berfokus pada mendeskripsikan dan memahami fenomena melalui pendekatan analisis induktif.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang berusaha menjelaskan dan memberikan pemahaman tentang berbagai situasi atau peristiwa. Penelitian deskriptif melibatkan pengamatan sistematis dan penjelasan selanjutnya dari fenomena yang diselidiki. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah untuk menguraikan kondisi sosial tertentu (Morissan, hal. 28). Penelitian deskriptif menggambarkan fenomena, peristiwa, atau kejadian yang berlangsung saat ini. Penelitian kualitatif deskriptif memerlukan serangkaian langkah, dimulai dengan identifikasi masalah penelitian. Selanjutnya, peneliti menentukan jenis informasi spesifik yang diperlukan dan menyusun prosedur pengumpulan data yang sesuai, yang mungkin melibatkan observasi langsung atau metode observasi lainnya. Setelah pengumpulan data, informasi diproses, dan kesimpulan penelitian ditarik berdasarkan temuan.

Penelitian ini sedang menginvestigasi dengan menggunakan metode analisis resepsi untuk melihat bagaimana audiens Nakama Istimewa Yogyakarta memahami dari makna pesan yang berkaitan dengan penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik. Pendekatan analisis resepsi melibatkan pengolahan data yang meliputi proses *encoding* dan *decoding*. *Encoding* merupakan proses pemberian makna oleh produsen melalui media, di mana kode makna disampaikan melalui media yang disampaikan. Setelah itu, penerima pesan (*decoder*) akan melakukan proses *decoding*, yaitu penerima pesan memaknai pesan dalam mengasumsi media dari produsen yang diterima. Penerima pesan memiliki peran aktif dalam memaknai pesan tersebut, sehingga hasil pemaknaan bisa memiliki perbedaan dengan makna yang ingin diberikan oleh pencipta media.

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Wawancara**

Wawancara adalah metode pengumpulan data dimana pewawancara terlibat dalam interaksi tatap muka dengan orang yang diwawancarai. Alternatifnya, orang yang diwawancarai dapat diberikan serangkaian pertanyaan untuk ditanggapi di lain waktu. Wawancara berfungsi sebagai metode untuk memverifikasi atau memvalidasi informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

### **b. Observasi**

Teknik ini mengharapkan peneliti untuk melakukan pengamatan pada objek penelitian, secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti memiliki berbagai instrumen, khususnya lembar observasi dan panduan observasi, yang dapat digunakan dalam studi. Pengamatan menghasilkan data berupa lokasi spasial. Dalam ranah pementasan, berbagai unsur ikut berperan, antara lain pelaku, objek, aktivitas, waktu, dan perasaan. Tujuan utama dari melakukan observasi adalah untuk menggambarkan representasi yang akurat dari perilaku atau peristiwa, dengan tujuan menjawab

pertanyaan penelitian. Dan Bugin (2007:115) ada berbagai wujud observasi yang bisa dijalankan pada penelitian kualitatif, meliputi :

1. Observasi partisipasi: Peneliti terlibat secara aktif dalam situasi yang diamati dan menjadi bagian dari kegiatan atau kelompok yang diamati.
2. Observasi tidak terstruktur: Peneliti mengamati objek penelitian tanpa menggunakan panduan atau kerangka yang kaku, sehingga lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan yang terjadi.
3. Observasi kelompok tidak terstruktur: Peneliti mengamati kelompok tertentu tanpa mengikuti panduan yang ketat, sehingga memberikan kebebasan dalam mencatat berbagai aspek yang relevan dengan penelitian.

Melalui penggunaan teknik observasi ini, peneliti dapat mendapatkan data yang mendalam dan kualitatif untuk memperoleh jawaban pertanyaan penelitian serta memahami perilaku dan kejadian secara lebih baik.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi berfungsi sebagai tempat penyimpanan sejumlah besar informasi faktual. Atribut utama dari kumpulan data ini adalah kendala non-temporal dan non-spasialnya, sehingga memberi peneliti kemampuan untuk menyelidiki kejadian historis.

## **C. Metode Analisis Data**

Pada saat proses pengumpulan data (*data collection*) berlangsung, sebagaimana dikemukakan Miles dan Huberman (1994), proses analisis data kualitatif juga berlangsung yang terdiri ada tiga tahap, yaitu : 1) reduksi data ( *data reduction*); 2) tampilan data (*data display*); dan 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion and verification*).

### **a. Reduksi Data**

Menurut Miles dan Huberman (1994), reduksi data melibatkan prosedur sistematis untuk memilih, mengkonsolidasikan, merampingkan, meringkas, dan mengubah data yang ada dalam catatan atau catatan tertulis. Kegiatan ini

mengidentifikasi dan berfokus pada studi pencocokan topik dan pola. Reduksi data membantu mendapatkan lebih banyak detail dan lebih mudah bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang hilang dalam penelitian.

#### **b. Tampilan data**

Tampilan data merupakan elemen mendasar dalam model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Tampilan data memainkan peran penting dalam mengkonsolidasikan data, terlepas dari formatnya, seperti representasi tekstual atau visual, yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang cukup untuk membedakan keterkaitan antara titik data yang berbeda. Salah satu metode penyajian data melibatkan pembuatan bagan alur yang menggambarkan urutan tindakan penting, proses pengambilan keputusan, dan bukti pendukung yang berasal dari data.

#### **C. Penarikan Simpulan**

Penarikan simpulan melibatkan memeriksa hasil analisis data dan melakukan penilaian signifikansi implikasi yang muncul dari pertanyaan penelitian, menarik kesimpulan untuk menguji data sebanyak mungkin untuk memeriksa hasil memeriksa nilai-nilai atau melakukan verifikasi simpulan sementara yang ada. Oleh karena itu, penarikan simpulan adalah langkah guna memahami makna data dan memastikan apakah makna yang diberikan benar atau tidak.

#### **D. Informan Penelitian**

Dalam mengambil informan dalam penelitian ini, data dari informan diambil berdasarkan pada status mereka pada komunitas One Piece Yogyakarta. Status ini seperti sudah kerja pada komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta dan akan memilih 3 orang yang bersedia untuk dijadikan informan penelitian. Dari 3 orang informan ini sangat pengaruh pada komunitas dan juga layak untuk menjawab draft pertanyaan penelitian :

1. **Ongky Saputro**, merupakan ketua atau (kapten) dari Nakama Istimewa Yogyakarta

2. **Tri Saputra**, merupakan wakil ketua atau (wakil kapten) dari Nakama Istimewa Yogyakarta
3. **Fahmi Zulkarnaen** , merupakan wakil ketua setelah pak tri (wakil kapten) dari Nakama Istimewa Yogyakarta

#### **E. Waktu dan Lokasi**

Metode penelitian kualitatif berhubungan dengan metode teknik pengumpulan data yaitu observasi, peneliti melakukan observasi dengan terjun langsung ke lokasi untuk mewawancarai anggota Nakama Istimewa Yogyakarta mengenai pemaknaan pesan penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik kepada informan komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta. Waktu wawancara dilakukan pada tanggal 13 juni 2024 dan tempat wawancara berada pada daerah Kota Gede yaitu Masa kopi.

## **BAB II**

### **Gambaran Umum Objek Penelitian**

#### **2.1 Pengertian Animasi**

Dalam bukunya dengan judul *Dunia Animasi* (2016), Ni Wayan Eka Putri berpendapat bahwasanya animasi merupakan media visual yang menyampaikan ilusi kehidupan dengan menggunakan serangkaian gambar yang disajikan secara berurutan, sehingga menciptakan persepsi gerakan dan dinamisme. Unsur-unsur yang disajikan dalam animasi dapat bermanifestasi sebagai representasi tekstual, variasi kromatik, peningkatan visual yang khas, atau konfigurasi fisik suatu entitas. Ranang A.S (2010) memberikan definisi yang lebih rinci tentang animasi, menyebutkan bahwa animasi, yang berasal dari kata "*animation*" merupakan ilusi gerakan. Lebih lanjut, Ranang menjelaskan bahwa animasi melibatkan penyajian gambar secara berurutan dengan interval tertentu untuk menciptakan ilusi gerak. Ilusi gerak dapat diperoleh dengan mengakselerasi serangkaian bingkai visual yang menampilkan transformasi progresif entitas yang bergerak. Animasi dapat dipahami sebagai representasi visual yang dinamis, di mana gerakan hadir dalam suatu gambar. Bustaman (dalam Ni Wayan Eka Putri, 2016) memberikan definisi alternatif bahwa animasi adalah generasi prosedural dari ilusi gerak atau perubahan dalam durasi tertentu. Fenomena ini dapat muncul sebagai modifikasi kromatisitas suatu entitas selama periode waktu tertentu atau sebagai transformasi morfologi dari satu entitas ke entitas lainnya dalam interval waktu yang ditetapkan.

Sebagaimana dikemukakan Maxwell (1996-2013), tujuan membuat kerangka kerja teoritis bukanlah membuat ringkasan mengenai apa yang sudah dilaksanakan

orang lain di bidang terkait. Tetapi membuat fondasi penelitian yang mengacu pada penelitian sebelumnya, dan memberikan penjelasan yang baik terhadap teori yang digunakan dan hubungannya terhadap fenomena yang diteliti.

## 2.2 Jenis-jenis animasi

### a. Anime

Anime ( アニメ ) adalah animasi berupa gambar bergerak yang secara eksklusif diproduksi di Jepang. Anime ini sendiri biasanya diadaptasi dari manga (Komik Jepang) yang memiliki beberapa genre yang berbeda-beda yang kemudian dibagi menjadi beberapa season dalam seriesnya.

### b. Manga

*Manga* ( 漫画 ) adalah komik yang berbahasa Jepang

### c. Fashion/ gaya berpakaian anak muda Jepang

Gaya berpakaian anak muda Jepang yang paling terkenal adalah *Harajuku style*. Dengan pilihan gaya, warna, merek, dan komposisi pemakaiannya yang tidak memiliki aturan membuat *style* ini sering disebut sebagai anti-fashion. Harajuku style memberi ruang bagi para pengguna untuk bebas mengekspresikan dirinya dalam bentuk penampilan.

## 2.3. Anime

Kata anime ( アニメ ) ( dibaca a.ni.me bukan a.nim / e.nim ) merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “ *Animation*”. Menurut Gilles Poitras, anime memiliki dua pengertian dari sudut pandang orang Jepang dan orang luar Jepang. Pertama, dari sudut pandang orang Jepang, anime merupakan sebutan yang digunakan oleh orang Jepang

untuk menyebutkan film animasi apapun tanpa memperhatikan dari mana asal animasi tersebut diproduksi. Kedua, dari sudut pandang orang luar Jepang, anime merupakan sebuah animasi yang berasal dan diproduksi oleh Jepang.

#### **2.4. Sejarah anime**

Anime diawali oleh eksperimen dari Shimokawa Bokoten, Kitayama Seitaro, dan Koichi Junichi pada tahun 1913, yang kemudian diikuti oleh film pendek karya Oten Shimokawa yang berjudul *Imokawa Mukozō Genkanban No. Maki* dengan durasi 5 menit yang tayang pada tahun 1917. Karya tersebut membutuhkan waktu sekitar 6 bulan produksi untuk menghasilkan animasi 5 menit tanpa diiringi suara. Pada tahun 1927, Jepang mengikut langkah Amerika Serikat membuat film animasi dengan suara, meski hanya menggunakan iringan dari musik latar belakang. Anime pertama yang diiringi dengan latar belakang musik yakni karya Noburo Ofuji bertajuk *Kujira* (1927). Seiring berjalannya waktu, muncul anime pertama yang dapat menyelinapkan percakapan di dalamnya yakni berjudul *Kuro Nyago* (1930) karya Ofuji dengan durasi 1 menit 30 detik.

Noburo Ofuji juga membuat anime dengan judul *Ogon No. Hana* (1930) yang menariknya anime mulai menggunakan teknik pewarnaan, meski yang digunakan hanya 2 warna saja dan sangat disayangkan anime ini tidak pernah dirilis. Anime pertama dengan menggunakan warna baru muncul lama setelah itu yakni *Boku No. Yakyū* (1948) karya Megumi Asano. Setelah Perang Dunia II industri anime dan manga bangkit berkat Osamu Tezuka. Orang yang dijuluki sebagai “Dewa Manga” hanya dalam beberapa tahun saja Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal. Pada tahun 1943 Masaoka bersama muridnya, Senoo Kosei membuat kurang lebih lima episode anime berjudul *Momotaru No. Umiwashī*. Anime tersebut menjadi anime yang ditayangkan pertama kali dengan durasi lebih dari 30 menit. Hingga pada akhir perang pasifik, Kosei telah

membuat kurang lebih sembilan episode anime yang dinobatkan sebagai anime Jepang pertama dengan durasi yang panjang yakni sekitar 72 menit serta keduanya ialah anime yang mengadaptasi cerita legenda terkenal Jepang, *Momotaro*.

Anime terus berkembang secara pesat hingga pada tahun 1960 anime pertama kali ditayangkan di saluran televisi Jepang yaitu *Mitsuo No. Hanashi (Tree Tales)-The Third Blood* yang merupakan anime TV spesial. Walaupun hanya mempunyai durasi 3 menit, serial ini cukup meraup popularitas serta bertahan hingga tahun 1962. Penayangan anime tersebut merupakan gerbang awal tanda kelahiran bagi serial TV anime produksi Jepang pertama. Anime terus berkembang si sepanjang tahun 1970-an khususnya pada *genre sci-FI*. Hingga diakhir tahun 1970-an anime telah menjadi budaya populer Jepang. Memasuki era 80-an anime semakin digemari dan semakin banyak produser yang melirik untuk berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Ditunjang dengan media yang semakin bertumbuh sangat cepat yakni munculnya kaset video sebagai media. Hal ini memicu dan mendorong anime secara langsung bisa dijualkan kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan melalui televisi terlebih dahulu.

## **2.5. Sejarah singkat anime perkembang di Indonesia**

Awal mula anime masuk ke Indonesia kemungkinan adalah *Wanpaku Omukashi Kum-Kum* yang ditayangkan oleh TVRI pada sekitaran akhir tahun 70-an. Pada era 80-an Indonesia mulai memperkenalkan VCR player (disusul VHS) yang dimana anime mulai diedarkan secara luas (Okita, 2020). Pada tahun 1990 sampai 2000 era dimana anime Jepang begitu populer di Indonesia yang perkembangannya begitu naik dan signifikan (Roroputri,2017, p.7).

## **2.6. Jenis - Jenis Genre dalam Anime**

### *a. Action*

*Genre action* merupakan jenis anime ataupun manga yang memiliki unsur aksi, kekuatan fisik, peperangan dan kekerasan.

Contoh : *Boku no Hero Academia, One Piece*

A. *Adventure*

Genre *Adventure* merupakan genre dari anime atau manga yang bercerita tentang penjelajahan suatu tempat, lingkungan atau situasi yang baru pernah dialami. Biasanya pada saat penjelajahan tokoh pada anime tersebut mengalami hal - hal yang menakjubkan.

Contoh : *One Piece*

c. *Cars*

Genre *Cars* merupakan genre dari anime atau manga yang memiliki fokus pada mobil dan adu kecepatan ( balapan ).

Contoh : *Wangan Midnight*

d. *Comedy*

*Genre Comedy* merupakan jenis anime ataupun manga yang memiliki unsur lelucon atau lawakan yang berupa tingkah laku, ekspresi, alur cerita maupun dialog pembicaraan.

Contoh : *Non Non Biyori, One Piece*

e. *Dementia*

Genre *Dementia* merupakan genre dari anime ataupun manga yang memiliki alur cerita yang membingungkan

Contoh : *Devilman Crybaby*

f. *Demons*

*Genre Demons* merupakan *genre* dari anime ataupun manga yang memiliki setting dimana dunia setan lebih dominan atau bisa juga tokoh utamanya yang berperan sebagai *demons*.

Contoh : *Kimetsu no Yaiba*

g. Drama

Genre Drama merupakan *genre* dari anime ataupun manga yang terdapat unsur emosional dan konflik batin antar tokoh atau karakter anime.

Contoh : *Blue Period, One Piece*

h. Ecchi

*Genre Ecchi* merupakan *genre* dari anime ataupun manga yang sedikit terdapat adegan vulgar namun tidak sampai kepada tahap seksual.

Contoh : *Mushoku Tensei : Isekai Ittara Honki Dasu*

i. *Fantasy*

*Genre Fantasy* merupakan *genre* dari anime ataupun manga yang berlatar tidak berada di dunia nyata dan hanya bercerita fiksi serta berasal dari imajinasi.

Contoh : *Princess Connect, One Piece*

j. *Game*

*Genre Game* adalah *genre* dari anime ataupun manga yang memiliki fokus pada permainan. Permainan yang dimaksud seperti kartu, video game,

dan lain sebagainya. Biasanya permainan sepak bola tidak termasuk ke dalam genre game.

Contoh : *Sword Art Online*

k. *Harem*

Genre Harem merupakan genre dari anime ataupun manga dimana pemeran tokoh utama laki - lakinya dikelilingi banyak tokoh perempuan.

Contoh : *Date A Live*

Terdapat juga kebalikan dari genre Harem yaitu Reverse Harem dimana tokoh utama perempuan dikelilingi banyak tokoh laki - laki

Contoh : *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*

l. *Hentai*

Genre Hentai merupakan genre dari anime ataupun manga yang lebih banyak menunjukkan konten vulgar dan berakhir pada hubungan seksual.

Contoh : *Yubisaki Kara No Honki*

m. *Historical*

*Genre Historical* merupakan genre dari anime ataupun manga yang menceritakan kisah masa lalu berdasarkan cerita sejarah dan fakta pada zaman dahulu.

Contoh : *Sengoku Basara*

n. *Horror*

*Genre Horror* merupakan genre dari anime ataupun manga yang terdapat unsur hantu sehingga menyeramkan dan membuat merinding.

Contoh : *Mieruko-Chan*

*o. Josei*

*Genre Josei* merupakan genre dari anime ataupun manga yang khususkan pada perempuan usia 18 - 30 tahun dengan cerita romansa lebih realistis.

Contoh : *chihayafuru*

*p. Kids*

*Genre Kids* merupakan genre dari anime ataupun manga yang dikhususkan untuk anak - anak. Contoh : *Doraemon*

*q. Magic*

*Genre Magic* merupakan genre dari anime ataupun manga yang terdapat unsur sihir atau penyihir. Genre Magic ini termasuk kedalam sub *genre Fantasy*. Contoh : *Black Clover*

*r. Martial Arts*

Genre Martial Arts merupakan genre dari anime ataupun manga yang terdapat unsur bela diri. Contoh : *Kengan Ashura*

*s. Mecha*

*Genre Mecha* merupakan genre dari anime ataupun manga yang terdapat unsur robot dan perang. Contoh : *Megaton-kyuu Musashi*

*t. Military*

*Genre Military* merupakan genre dari anime ataupun manga yang memiliki hubungan dengan dunia militer. Contoh : *Owari no Seraph*

u. *Music*

*Genre Music* merupakan genre dari anime ataupun manga yang memiliki fokus pada penyanyi, grup idol, dan instrumen musik. Contoh : *Mashiro no Oto*

v. *Mystery*

*Genre Mystery* merupakan genre dari anime ataupun manga yang bercerita dalam pengungkapan sebuah kasus. Contoh : *Yakusoku no Neverland*

w. *Parody*

*Genre Parody* merupakan genre dari anime ataupun manga yang memiliki lelucon atau lawakan. Lawakan yang dimaksud sedikit berbeda dari genre comedy misalnya seperti plesetan dari sebuah manga, film, TV atau bahkan dari anime lain. Contoh : *One Punch Man*

x. *Police*

*Genre Police* merupakan genre dari anime ataupun manga yang bercerita tentang sebuah organisasi pelindung masyarakat memiliki posisi yang penting dalam alur cerita anime tersebut Contoh : *Death Note*.

y. *Psychological*

*Genre Psychological* merupakan genre dari anime ataupun manga yang lebih menonjolkan psikologi atau mental karakternya. Contoh : *Tokyo Ghoul*

z. *Romance*

*Genre Romance* merupakan genre anime ataupun manga yang menceritakan dua orang atau lebih yang menginginkan cintanya terwujud atau menjaga hubungan cinta dengan pasangannya.

aa. *Samurai*

*Genre Samurai* merupakan Genre dari anime ataupun manga yang tokoh utamanya adalah seorang samurai. Contoh : *Orient*

bb. *School*

*Genre School* merupakan Genre dari anime ataupun manga yang menceritakan kehidupan sehari - hari di sekolah. Contoh : *Akebi-chan no Sailor-fuku*.

cc. *Sci-Fi*

*Genre Sci-Fi* merupakan Genre dari anime ataupun manga yang terdapat unsur teknologi dan bayangan akan alat - alat ilmiah di dunia. Teknologi - teknologi yang dimaksud bukan teknologi masa kini tetapi teknologi yang dibayangkan. Contoh : *Akudama Drive*

dd. *Seinen*

*Genre Seinen* merupakan Genre dari anime ataupun manga yang difokuskan untuk laki - laki usia 18 - 30 tahun. Cerita dari genre anime ini biasanya cerita dalam dunia nyata dan pendewasaan diri. Contoh : *Keppeki Danshi! Aoyama-kun*

ee. *Shoujo*

Genre *Shoujo* merupakan Genre dari anime ataupun manga yang dibuat untuk perempuan dan dimainkan oleh wanita. Contoh : *Lovely Complex*

ff. Shoujo-ai

Genre Shoujo - ai merupakan Genre dari anime ataupun manga yang memiliki ciri khas hubungan antara cewe dengan cewe akan tetapi hanya sebatas teman dekat. Contoh : Yagate Kimi ni Naru

gg. Shounen

Genre Shounen merupakan genre dari anime ataupun manga yang dibuat untuk laki - laki. Contoh : *One piece, Shingeki no Kyojin*

hh. Shounen-ai

Genre Shounen-ai merupakan genre yang memiliki ciri khas hubungan antara cowo dengan cowo akan tetapi hanya sebatas teman dekat. Contoh : *Sekaiichi Hatsukoi*

ii. Slice of Life

Genre Slice of Life merupakan genre dari anime ataupun manga yang berfokus pada kehidupan sehari - hari tokoh utama. Contoh : *Super Cub*

jj. Space

Genre Space merupakan genre dari anime ataupun manga yang memiliki latar di luar angkasa. Contoh : *Tsuki to Laika to Nosferatu*

kk. Sports

Genre Sports merupakan genre dari anime ataupun manga yang menceritakan tentang olahraga seperti voli, basket, sepak bola, sepeda, renang, dan lain sebagainya. Contoh : *haikyuu, free!, Kuroko no basuke*

ll. Super Power

*Genre Super Power* merupakan genre dari anime ataupun manga yang dimana tokoh utamanya memiliki kekuatan yang luar biasa. Contoh : *One Piece, Shingeki no Kyojin, Boruto*

*mm. Supernatural*

*Genre Supernatural* merupakan genre dari anime ataupun manga yang ceritanya memiliki hubungan dengan paranormal, vampire, hantu, zombie, setan, dan lain sebagainya. Contoh : *enen no shouboutai*

*nn. Thriller*

*Genre Thriller* merupakan genre dari anime ataupun manga yang memiliki cerita dengan aksi yang menantang kemudian mendapatkan bantuan di waktu yang dibutuhkan. Contoh : *Steins: Gate*

*oo. Vampire*

*Genre Vampire* merupakan genre dari anime ataupun manga dimana peran vampire menjadi penting dan bisa juga tokoh utama dari genre ini adalah seorang vampire. Contoh : *Diabolik Lovers*

*pp. Yaoi*

*Genre yaoi* merupakan genre dari anime ataupun manga yang bercerita tentang hubungan antara cowo dengan cowo sampai ke tahap seksual. Contoh : *Given*

*qq. Yuri*

*Genre yuri* merupakan genre dari anime ataupun manga yang bercerita tentang hubungan antara perempuan dengan perempuan sampai ke tahap seksual. Contoh : *citrus*

## 2.7. Anime *One Piece*

*One Piece* merupakan sebuah animasi serial manga Jepang yang diciptakan oleh Eiichiro Oda yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1997 di Shonen Jump dan sampai sekarang masih terus berlanjut episodenya. Animasi ini menceritakan tentang petualangan kelompok bajak laut yang diketuai oleh kapten bajak laut yang bernama Monkey D. Luffy atau yang biasa di panggil Luffy. Karakter Luffy ini mempunyai impian yaitu ingin menjadi raja bajak laut dengan cara menjelajahi dan menemukan harta karun legendaris terbesar dalam sejarah yang dinamakan *One Piece* setelah terinspirasi oleh sosok kapten bajak laut bernama Akagami No Shanks.

Pada zaman dahulu atau sekitar 22 tahun sebelum Luffy ingin berpetualangan menjadi bajak laut dimulai, sosok bajak laut yang bernama Gol D. Roger (Raja bajak laut pada masa eranya), kapten Roger dieksekusi mati oleh angkatan laut karena menyerahkan dirinya. Pada kejadian itu kapten Roger mengumumkan kepada khalayak umum mengenai harta miliknya yaitu harta karun yang bernama *One Piece*, Roger berkata menyimpan hartanya di suatu tempat yang tidak diketahui oleh siapapun kecuali kru bajak laut Roger dan apabila mereka atau salah satu orang mampu menemukan harta tersebut yang bernama *One Piece* mereka mampu menguasai dunia dan bisa menjadi raja bajak laut selanjutnya. Sehingga, kematian Roger tersebut mendorong mulainya era bajak laut lagi atau mulainya era keemasan bajak laut yang ditandai dengan munculnya berbagai bajak laut diseluruh dunia anime *One Piece* demi mencari harta karun yang terbesar yaitu "*One Piece*". Salah satunya bajak laut muda juga ikut serta dalam mencari harta karun *One Piece* yaitu Monkey D. Luffy dengan bertujuan untuk mencapai impiannya yaitu menjadi raja bajak laut.

Anime *One Piece* ini memiliki jenis animasi pertarungan dan petualangan membuat setiap tokoh karakter memiliki ciri khas dalam pertarungan contohnya karakter Monkey D. Luffy mempunyai kekuatan "Gomu – gomo No. mi" dikarenakan pada saat kecil Luffy memakan buah itu yang berakhir membuat dirinya menjadi

manusia karet yang mampu memanjangkan tubuhnya layaknya seperti karet. Pada kisah ini Luffy sebagai kapten dari kelompok bajak laut yang dinamakan “Mugiwara” atau dikenal sebagai kelompok bajak laut topi jemari dalam perjalanannya Luffy merekrut beberapa anggotanya untuk membantu dan iku serta dalam petualangannya pada dalam anime *One Piece*.

## 2.8. Karakter Anime *One Piece*

1. Mongkey D. Luffy (Kapten bajak laut Mugiwara, pengguna buah iblis Gomu-gomu )



2. Roronoa Zoro ( Wakil Kapten, pemburu pedang )



3. Nami ( Navigator )



4. Usopp ( Penembak Jitu)



5. Sanji ( Koki bajak laut)



6. Tony Tony Chopper ( Dokter, pengguna Hito- hito no mi)



7. Nico Robin ( pembaca poneyglyph, ahli sejarah dan pengguna buah iblis Hana-hana )



8. Franky ( Pembuat kapal atau teknisi kapal )



9. Brook ( Pengiring Lagu atau Musisi, dan pengguna buah iblis Yomi- yomi )



10. Jimbe ( Nahkoda dan ahli beda diri)



## 2.9. Narasumber

### Ongky Saputra ( Omoi)

Ongky Saputra atau biasa dipanggil Omoi merupakan salah satu dari kapten di komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta. Mas Omoi sekarang berusia kurang lebih 28 tahun dengan kesibukan yang dia jalani adalah sebagai pekerja dan sambil menempuh pendidikan atau kuliah lagi, Mas Omoi mengikuti anime *One Piece* sekitar masih menduduki Sekolah Dasar yang diketahui melalui internet atau warung internet saat itu

dan juga menonton melalui televisi pada episode kecil- kecilan. Mas ongky menyatakan bahwanya dia mengikuti dan menonton anime *One Piece* hingga sampai saat ini secara konsisten. Mulainya mas Ongky bergabung dengan komunitas pada tahun 2017. Pada saat itu, mas Ongky mengikuti acara *Anniversary* pertama yang diadakan oleh komunitas Nakama Istemewa Yogyakarta saat itu dan narasumber mengetahui adanya komunitas tersebut melalui sosial media berupa *Instagram*.



*Gambar : Narasumber Ongky Saputro*

*“Nama saya Ongky Saputro tapi di komunitas seringnya dipanggil dengan nama Omoi, usia saya sekarang kurang lebih 28 tahun, lalu kesibukan yang sedang saya jalani untuk saat ini adalah sedang bekerja sambil menempuh kuliah lagi. Mungkin saya menonton One Piece sekitaran masih SD, dulu waktu SD menonton melalui televisi dengan episod- episod kecil dan juga pergi ke warnet beralih menonton melalui web dan menonton anime One Piece juga sampai saat ini atau masih sekarang. Saya bergabung di komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta ini dulu pertama kali , kalau ga salah tahun 2017 saat acara anniversary 1 tahun komunitas ini. Saya tahu adanya komunitas ini dari Instagram terus kegiatan yang pernah saya ikutin itu adalah kayak kopdar, ada juga anniversary 1 tahun sekali itu pasti ada, kemudian gatering komunitas di seluruh Indonesia yang disebut gatering nasional yang arti ketemu oleh*

*seluruh fans One Piece di seluruh Indonesia begitu mas. Kalau manfaat yang saya dapat adalah kita bisa menambah relasi dan teman, kita juga bisa saling sharing , kita juga mungkin disana menemukan jodoh juga, pokok segala macam tidak hanya membahas tentang anime One Piece tapi juga bisa semuanya seperti yang saya sebutin tadi”.*

### **Tri Saputra**

Tri Saputra merupakan salah satu anggota yaitu wakil kapten komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta dengan usia sekarang 31 tahun dan pekerjaan mas Tri untuk sekarang yaitu wiraswasta. Mas Tri mengaku mengikuti anime *One Piece* dari kelas 2 SMP sekitar tahun 2007/2008, beliau suka anime *One Piece* dikarenakan alur dari cerita anime *One Piece* sangat menarik sehingga rillet dengan keseharian. Gabungnya mas Tri di komunitas ini tertarik dikarenakan pemikiran dari beliau yang menganggap penggemar anime *One Piece* ini sangat besar di dunia sehingga mas Tri memiliki keinginan membentuk di wilayah Jogja dikarenakan daerah Jogja banyak perkumpulan dari berbagai daerah itu sendiri bahkan dari luar negeri pun ada, sehingga narasumber mencari wadah khusus penggemar anime *One Piece* di Yogyakarta melalui sosial media dan kata beliau mengetahui juga dari teman yaitu mas Ongky sendiri.



*Gambar : Narasumber Tri Saputra*

*“ Perkenalkan nama saya Tri Saputra usia di 31, dulu jabatannya sebagai wakil kapten dengan angkatan mas Omoi. Lalu, pekerjaan saat ini wiraswasta mas. Menurut saya sejak kapan ya mas? Saya mulai mengikuti One Piece itu dari kelas 2 SMP itu sekitaran tahun 2007/ 2008. Karena suka One Piece itu, sangat bagus dan yang pastinya menarik sehingga alurnya tu sangat rillate dengan kehidupan sehari- hari sih mas mangkaknya saya menyukai One Peice sampai sekarang. Saya mulai bergabung karena saya punya pemikiran karena apa....karena suatu fansbase yang bukan kecil melaikan besar banget, dan kita punya keinginan di Jogja ya mas dengan banyak perkumpulan orang dari luar kota bahkan dari luar negeri juga pasti ada satu wadahnya kalu dulu pikirnya begitu, akhirnya saya cari juga ketemulah di Jogja, wah.. ada juga komunitasnya di Jogja begitu. Jelasnya saya cari sendiri juga melalui sosial media juga yakan dan juga ada beberapa info juga dari bahwanya ada di Jogja komunitas ini. Kalau kegiatan sih banyak ya mas seperti kopdar, gatering, dan juga anniversary komunitas, lalu kalau manfaatnya tu yaa saya banyak teman, banyak relasi juga, banyak ngambil pengetahuan juga dari komunitas, sehingga dampaknya itu yaa menurut saya sangat bermanfaat”.*

### **Fahmi Zukarnaen**

Fahmi Zurkarnaen juga salah satu dari anggota komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta yang mempunyai jabatan yaitu wakil kapten setelah mas Tri. Mas Fahmi sendiri sekarang berusia 27 tahun dengan kesibukan yang dia jalani adalah pekerjaan wiraswasta. Mas Fahmi mengikuti anime *One Piece* dari kelas 1 SMA sekitar tahun 2012, menurut narasumber awal- awal dia menyukai anime *One Piece* dikarenakan dikenalkan melalui teman pada saat itu, sehingga mulai mengikuti anime *One Piece* pada saat masuk kuliah hingga sampai saat ini. Mas Fahmi mulai bergabung dengan komunitas pada tahun 2020, awalnya bergabung dengan komunitas dikarenakan salah satu member dari komunitas adalah teman dia sendiri dan mengajak mas Fahmi untuk join dalam komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta sehingga akhirnya mas Fahmi bergabung dalam komunitas ini sendiri.



*Gambar : Narasumber Fahmi Zurkarnaen*

*“Nama saya Fahmi Zurkarnain, usia saya sekarang 27 tahun mungkin kesibukan yang saya jalani apa yaa bisa dibilang wiraswasta begitu mas, jabatan yang terakhir itu wakil kapten setelah pak Tri. Saya menonton anime One Piece itu sejak awal kelas 1 SMA, itu tahun sekitar 2012. Saya menyukai anime One Piece gara gara teman sih mas karena dikasih tahu malahan waktu SMA itu malah belum tahu, Cuma teman yang kasih lihat lewat laptopnya, terus kelamaan kok menarik begitu sehingga masuk kuliah mulai mengikuti dari awal sampai sekarang sih mas. Saya bergabung dengan komunitas itu tahun 2020, saya bergabung itu gara- gara ada salah satu member dari komunitas ngajak saya buat join. Nah, akhirnya saya ikutan join lah mas. Kegiatan yang sering komunitas jalankan seperti kopdar, kopsan, sama salah satunya lagi yang gatering. Manfaat yang saya dapat banyaknya mas kayak tambah teman juga, tambah relasi, dan banyak ilmu yang saya dapatkan dari teman- teman komunitas.*

## **2.10. Profil Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta**

Narasumber untuk penelitian kami merupakan anggota dari Komunitas Pecinta Anime *One Piece*, yakni Nakama Istimewa Yogyakarta . Peneliti mengambil data secara tatap muka atau secara langsung, yakni dengan teknik wawancara.

Nakama Istimewa Yogyakarta merupakan komunitas yang digagas oleh Anggi Idrus dan disebut sebagai kapten pertama komunitas ini. Menilik dari awal mula

terbentuknya komunitas ini, Nakama Istimewa Yogyakarta ada sebab berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan hobi menonton anime *One Piece* pada 2016 lalu. Tepatnya pada tanggal 17 Juni, Anggi Idrus mengobrol dan berencana mengumpulkan orang-orang yang hendak menonton tayangan *One Piece* Film berjudul “*GOLD*” yang hanya tayang di bioskop. Pertama terbentuk, komunitas ini bernama ID Yogyakarta. Penambahan jumlah member komunitas membuat ide muncul untuk mengubah nama komunitas menjadi Nakama Istimewa Yogyakarta (Yusuf dalam Sukarman, 2021).



*Gambar. Logo Nakama Istimewa Yogyakarta (In White)*



*Gambar. Logo Nakama Istimewa Yogyakarta (In Black)*

Selain itu komunitas yang menjadi wadah para penyukai *One Piece* di Yogyakarta, komunitas juga sering melakukan kegiatan rutin setiap bulannya seperti Kopsa (kopi santai), Kopda (kopi darat), dan juga ada beberapa kegiatan wajib dari komunitas seperti ; *Anniversary*, Pergantian pengurusan, Nonton bareng, dan juga kumpul dengan komunitas *One Piece* yang diluar Yogyakarta. Seiring berkembang komunitas ini kegiatan pun juga semakin bertambah seperti kegiatan tersebut.



*Gambar: Kegiatan Nonton Bareng Komunitas Istimewa Yogyakarta*



*Gambar: Kegiatan Kopdar ( kopi darat) Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta*



*Gambar: Kegiatan Anniversary Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta*

## BAB III

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Temuan

Pada bab ini bertujuan untuk menjelaskan dan memaparkan temuan hasil wawancara kepada tiga narasumber dalam memaknai pesan teks anime *One Piece* terhadap kampanye politik. Pada hasil temuan ini menemukannya pendapat dari responden yang beragam menurut latar belakang pengetahuan, pemahaman dan pengalaman masing- masing dari tiga responden dalam memaknai pesan teks anime *One Piece* terhadap kampanye politik. Hal tersebut menyatakan bahwanya pendapat tersebut sehingga pengumpulan data menggunakan teori struat hall dapat digunakan.

Nama	Usia	Pekerjaan
Ongky Saputro (OS)	28 thn	Apoteker
Tri Saputra (TS)	31 thn	Wiraswasta
Fahmi Zurkarnaen (FZ)	27 thn	Wiraswasta

Tabel di atas menunjukkan penelitian ini mengambil 3 Orang dari Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta yang sudah mempunyai status pekerjaan sehingga dianggap layak dalam menjawab pertanyaan dari draft pertanyaan yang diteliti dan mampu menjadi sampel untuk diwawancarai mengenai responden mengenai makna pesan anime *One Piece* terhadap medium politik.

#### 3.1.1. Bagaimana Anggota Nakama Istimewa Yogyakarta Membaca Penggunaan Anime *One Piece* Sebagai Medium Politik?.

Analisis ini mendukung beberapa faktor dari pendapat, latar belakang pengalaman, dan penolakan atau dukungan sebagai khalayak dalam mengalisisi resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta mengenai anime *One Piece* sebagai penggunaan medium politik. Pada penelitian ini mendapat pemikiran dan pendapat yang berbeda- beda dari

ketiga informan dalam memaknai pesan melalui media anime yaitu *One Piece* berkaitan dengan kampanye politik dipengaruhi oleh pemahaman yang beragam. Hal ini, memicu pemikiran dari setiap individu yang menegaskan pendapat dalam memaknai pesan yang mereka lihat sehingga teori dari Stuart Hall ini sangat penting dikarenakan analisis resepsi adalah sebuah penelitian yang menggunakan pendapat dari setiap narasumber melalui metode wawancara karena setiap argumen yang mereka berikan kepada peneliti akan menjadi sebuah pemicu dalam memaknai sebuah pesan yang akan disampaikan.

Pada kasus ini informan yang mampu berikan sebuah pendapat dalam memaknai isi pesan adalah Nakama Istimewa Yogyakarta dikarenakan latar belakang dan pemahaman mereka mengenai anime *One Piece* sangat luas baik dari memaknai pesan melalui sosial, budaya dan juga politik. Sehingga, data- data yang mereka berikan ini merupakan bentuk dari pemahaman, latar belakang dan juga pengalaman yang jelas.

Dalam analisis resepsi ini merangkum dari hasil wawancara yang dilakukan secara *face to face* dengan informan. Pada penelitian resepsi juga tidak ada perbedaan spesifik antara analisis dan interpretasi dari pengalaman media yang dirasakan oleh informan. Setelah data dari wawancara direkam dalam bentuk transkripsi, sehingga data dapat dikategorikan berdasarkan pengalaman masing-masing.

Analisis resepsi ini merujuk kepada hasil argumen dari pada khalayak, Pada posisi ini teori dalam mengambil data analisis resepsi ini dikemukakan oleh tokoh bernama Stuart Hall, teori ini berkaitan dengan konsep *encoding/ decoding*. Pada teori ini berfokus terhadap pengaruh dalam penggunaan media serta pemaknaan yang diambil dari informan atau audiens itu sendiri, yang dimana audiens memiliki pengetahuan, latar belakang dan pengalaman yang berbeda- beda untuk memilih pesan dan media yang mereka terima. Sehingga, peran audiens menjadi penting dan audiens sendiri juga merupakan pencipta aktif makna dalam pesan tersebut.

Pada hasil wawancara dari ketiga informan dapat ditemukan bahwanya ketiganya mempunyai pandangan tersendiri. Sehingga, informan dapat menjelaskan secara baik ketika melihat simbol, pesan dan tanda dalam memaknai terhadap pesan. Dari hasil wawancara tersebut informan OS tidak begitu mengikuti atau tidak menanggapi perilaku penggunaan anime *One Piece* dalam kampanye politik. TS beranggapan bahwa penggunaan anime *One Piece* dalam kampanye politik adalah nyata menurut dari pengalamannya, sedangkan menurut FZ itu sendiri adalah sebuah hal yang lazim pada era politik sekarang.

*“ Menurut tanggapan saya anime One Piece dalam kampanye politik ini ada mungkin sangkut-pautnya tentang politik, cuman saya tidak terlalu mengikuti maksudnya tidak mencampurkan One Piece dengan politik gitu”.(OS, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau dari pandangan politik ya, mungkin dulu waktu kecil kita lihatnya sekedar hobi aja. Tapi karena semakin dewasa ini, kita tuh kok banyak hal- hal yang nyata, contohnya seperti scene ini, kok di dunia nyata ada. Walaupun cuma eksplisit ya tapi itu nyambung memang ada kenanya juga sih mas”. (TS, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Anime dalam politik ya, kalau menurut saya sih ini mas, apa namanya, gak apa- apa. Asal jangan nyeleneh gitu loh. Kayak yang naruto dijadiin kampanye, itu menurut saya sih masih oke- oke aja asalkan ga keluar dari ranahnya sendiri”. (FZ, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Pada pernyataan dari ketiga informan tersebut dapat dipahami dalam pembacaan anime *One Piece* dalam kampanye politik, khususnya tanggapan anime *One Piece* sebagai kampanye politik yang dimana informan menanggapi sesuai dengan pengalaman dan juga pemahaman mereka itu sendiri.

Informan memberikan sebuah pemahaman mengenai pembacaan anime *One Piece* terhadap kampanye politik ini berbeda- beda, salah satunya informan memahami anime *One Peice* itu sendiri adalah adanya hubungan dengan tayangan yang mengandung unsur politiknya, sehingga informan memberikan penjelasan berupa

tayangan untuk memahami isi dari pembacaan anime *One Piece* terhadap kampanye politik.

Pada tahap pembacaan anime *One Piece* sebagai kampanye politik ini juga memberikan dampak bagi inovasi baru pada era globalisasi sekarang, khususnya anak-anak muda dikarenakan inovasi ini memanfaatkan teknologi berupa media sosial untuk berkampanye. Pada tanggapan ini informan memberikan pendapat bahwa semua orang bisa memanfaatkan semua media seperti anime *One Piece* ini merupakan upaya untuk menarik daya tarik khususnya penggemar anime *One Piece* itu sendiri.



**Gambar : Spanduk kampanye politik dijalan dengan karakter anime One Piece**

*“ Ya sih mas, ini merupakan inovasi yang bagus bisa memanfaatkan anime sendiri sebagai bahan kampanye politik, tapi ada inovasinya tergantung sudut pandang orang masing- masing”. (OS, Kamis 13 juli 2024, Yogyakarta)*

*“ Bisa jadi ini bentuk inovasi tokoh- tokoh politik mas, dikarenakan akses media sekarang gampang diakses melalui media sosial jadinya, inovasi ini bisa juga sebagai bahan dia untuk mempromosikan diri seperti adanya spanduk tapi ada karakter anime dan juga dia memposting lagi menonton anime mas”. (TS, Kamis, 13 juli 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau menurut pandangan saya sih, iya bisa. Itu salah satu bentuk inovasi baru di bidang politik ya buat menyampaikan politik melalui anime gitu”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Teori Stuart Hall menegaskan media seperti contoh anime *One Piece* dapat memainkan peran penting dan berkontribusi dalam menganalisis kasus ini. Informan k Nakama istimewa Yogyakarta dapat mengidentifikasi diri dengan nilai- nilai yang dipresentasikan dalam anime *One Piece*, dan penggunaan anime sebagai kampanye politik dapat memperkuat identitas politik masing- masing sehingga menimbulkan penolakan atau persetujuan.

“ *Gak apa- apa sih mas itu mungkin cara mereka berkampanye atau mungkin cara mereka untuk berpolitik seperti itu sendiri kita hargai*”. (OS,Kamis, 13 juni 2024)

“ *untuk beberapa contoh, yang ini dari pemilu kemarin ya, memang ada beberapa salah satu paslon yang menggunakan itu ya. Contohnya kemarin tuh saya rasa sih, kalau dari positifnya nggak masalah sih, mungkin dia menunjukkan bahwa dia masih muda nih, karena dia juga mengikuti juga sih mas. Karena sebelumnya kita tahu itu karena dia juga anggota komunitas kita juga*”. ( TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ *Berat mas ya, kalau menurut saya sih dari saya sendiri ga setuju sih kalau gitu seperti ada kubu- kubuan gitu sih mas*”. (FZ,Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).

Pesan yang diterima dari informan dapat mengartikan suatu makna pesan baik itu simbol vierbal ataupun non verbal yang mereka mengerti. Hal itu, menentukan penerimaan masing- masing informan berbeda- beda karena mereka memahami sesuai dengan kapisitas latar bekalang sosial sehingga informan yang mempunyai pemikiran atau karakteristik beragam mampu memaknai suatu bacaan teks pesan secara berbeda- beda. Menurut Jansen ( dalam Anugrah, 2016). Pada kejadian dari segi latar belakang informan terdapat informan mengikuti kampanye politik 2023- 2024, sehingga informan menemukan ada unsur unsur politik pada media khususnya anime *One Piece* itu sendiri. Sedangkan salah satu informan sekedar mengikuti saja tetapi tidak mengambil masalah yang terjadi ketika kampanye politik menggunakan media anime *One Piece*.



Gambar : Postingan sosial media kandidat tokoh politik mengenai anime One Piece

*“ ya saya mengikuti akan tetapi tidak mengambil suatu masalah ketika ada pihak yang memakai One Piece begitu”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ wah pilkada kemarin saya mengikuti dan juga sangat seru sih, jadinya saya mengikuti pilkada kemarin banyak menemukan tokoh- tokoh politik memakai anime bukan saja One Piece tetapi anime lainnya, itu sangat seru sih mas”. (TS, Kamis, 13 Juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Pilkada kemarin ngikutin, cuma kayak ga ada yang ini ya, nyangkut paut sama anime One Piece itu”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Menfaatkan media tayang anime *One Piece* sebagai kampanye politik harus mempertimbangkan konteks dari sebuah wacana, baik seperti situasi, latar, peristiwa, dan kondisi. Pada tahap ini konteks tertentu dipandang tujuannya, apakah termasuk suatu tujuan yang positif atau negatif dengan memperhatikan atau menyadari kecemasan yang timbul pada khalayak khususnya Nakama istimewa Yogyakarta. Dari informan OS, dan TS ini beranggapan bahwanya pemanfaatan media tayang anime *One Piece* sebagai kampanye politik suatu hal yang lazim dan sering ditemukan untuk menjadi daya tarik masyarakat umum, sehingga pemanfaatan ini sangat layak di lakukan. Akan tetapi, informan FZ tidak menyetujui suatu tindakan yang lazim dikarenakan informan

mencurigai kampanye politik dalam media tayang anime *One Piece* ini bakal keluar dari ranah itu disebabkan oleh oknum- oknum yang tidak bertanggung jawab dalam pemakaian media tersebut. Dengan hal ini, bisa dinyatakan dari tiga informan memiliki kecemasan sendiri dalam pemahaman mereka sendiri menurut situasi yang mereka lihat.

*“ iya sih mas, itu kayanya mungkin sudah lazim. Dan mungkin beberapa orang sudah memakainya dan ini bisa menjadi daya tarik kandidat untuk memperoleh dukungan dari masyarakat dalam media sosialnya”. (OS, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Oh iya, secara sejauh ini selama itu menggunakan hanya sebagai atribut, dan ada kepentingan khusus sih jadinya it's okay aja sih mas. Jangan sampai, apa ya kita karena pelaku juga nih di komunitas yang dimana kita jangan sampai menjadi bahan tanggungan mereka aja sih, kalau cuma memakai , menarik, ataupun segala macam, it's okay aja sih mas sejauh itu. Selama tidak disalahkan, nggak masalah sih. Dan saya rasa juga di semua komunitas ataupun kelompok tertentu selama tujuannya baik dan tidak disalahgunakan, it's okay aja sih mas.*

*“ Dalam menggunakan anime One Piece di media sosial gitu. Itu kayak hal lazim atau bagaimana? kalau menurut saya sih mas ya itu mas, gak lazim asalkan jangan keluar dari ranah nya itu karena saya cukup cemas juga kalau ada orang yang salah memakainya pasti bakal rusak kedepannya”. (FZ, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Setiap informan memberikan bentuk posisi pemikiran tertentu, dan menyediakan anggota dari komunitas tersebut sebuah pemikiran atau gagasan tertentu sehingga mereka tinggal menerima (*taken for granted*) dalam pengetahuan mereka. Bagi informan khususnya komunitas menanggapi dominan komunitas pada politik ini adalah tidak berdominan dikarenakan dalam komunitas itu sendiri tidak dibolehkan walaupun mereka anggota komunitas atau ada pihak partai yang ingin mempromosikan ke suatu wadah khususnya komunitas itu tidak berkenankan karena bisa menyebabkan spekulasi yang bersilang antara anggota komunitas, sehingga komunitas sendiri tidak mau mengambil masalah apalagi sampai menimbulkan pertarungan sesama komunitas itu sendiri.

Dengan cara ini mungkin bisa dijadikan sebuah strategi sendiri bagi Nakama Istimewa Yogyakarta dalam menghadapi masalah, semisalnya ada oknum yang memanfaatkan sebagai medium politik. Strategi komunitas dalam menangani masalah ini yaitu dengan cara ngumpul sesama anggota komunitas dalam suatu kegiatan yang dinamakan gathering, pada strategi ini para anggota bisa menukar pendapat masing-masing sesuai dengan masalah terjadi bukan hanya menukar pendapat tentang anime *One Piece*. Melainkan, menukar pendapat tentang masalah sosial maupun masalah politik yang lagi memanas- panasnya.

*“ Kalau kita sih mas cara menghadapinya itu dengan cara ngumpul dengan seluruh anggota, dengan kegiatan rutin komunitas yaitu gathering namanya, disana kita bisa memecahkan dan menemukan solusi apapun masalah dalam komunitas”. (OS, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau yang kita lakukan, jelasnya karena kita memang ada wadah, pasti kalau dulu ya mas, kita pasti ada yang namanya gathering itu. Jadi buat sarana kita memang untuk komunikasi. Mungkin ada inputan buat kita, ataupun kita juga ada inputan buat teman- teman yang lain juga, salah satunya di gathering itu semua ada. Komunitas - komunitas ada juga nih kan, mungkin untuk sekarang kumpul itu kan gak mesti ataupun menyampaikan aspirasi itu gak mesti harus kumpul ya sekarang. Sekarang ada namanya grup dan kita jadinya kita sharing- sharing juga di grup kayak gitu.( TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau dalam komunitas diskusinya pas gathering gitu mas, kopsan juga itu sering lakukan diskusi juga”. (FZ, Kamis 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Ketika ditanya mengenai tentang pembacaan narasi mengenai respons menolak suatu kandidat yang informan tidak pilih dalam menyampaikan pesan politik dengan memanfaatkan anime *One Piece* itu, dimana semua pihak dan kepentingan dapat menyampaikan posisi dan pandangannya secara bebas. Informan menanggapi pandangan tersendiri terhadap berita tersebut OS menyatakan dukungan karena suka adanya sangkut paut dengan anime *One Piece*. Hal tersebut, menjadikan pemahaman media menurut paradigma kritis yang bagaimana media melakukan politik pemaknaan. Menurut Stuart Hall, adanya makna tidak tergantung pada struktur makna itu sendirinya

melainkan pada pemaknaan adanya praktik yang dilakukan, targetnya adalah pandangannya lebih bisa diterima oleh khalayak.

*“ Kalau saya jujur saja saya mendukung karena saya kadang suka juga sih, karena apa ya, belum tentu dia memanfaatkan anime itu sebagai bahan kampanye politik untuk menarik daya masyarakat termasuk saya gitu”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Menurut saya sih apa ya, kalau masalah menolak sih engga juga karena yang kita bilang tadi apalagi kandidat memakai anime One piece ya gapapa walaupun kandidat tersebut saya ga pilih gitu jadinya respon saya itu it's okay aja”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Menurut pandangan saya sih kalau ada kandidat yang saya tidak pilih terus memakai atau memanfaatkan anime One Piece yaa menurut pribadinya tidak masalah sih mas karena itu juga hak mereka kan, melaikan mereka salah ranah baru sih itu yang permasalahan”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Dengan hasil yang menunjukkan adanya suatu dukungan atau penolakan dari masing- masing informan berperan menjelaskan cara khalayak saat melihat tanyangan baik berupa postingan dan tanyangan ini diartikan sebagai sebuah simbol, pesan dan tanda dimaknai sebagai (*Preferred Reading*) atau pemaknaan terhadap pesan. Terjadi perbedaan pandangan dari informan yang menganggap bahwa, di salah satu informan menganggap pengaruh media anime *One Piece* dalam kampanye politik adalah cenderung merasa khawatir dan disayangkan dikarenakan anime *One Piece* juga anime bagus yang kalau disalah gunakan pasti mengalami dampak yang negatif baik dari produksi maupun dari komunitas anime tersebut salah satunya Nakama istimewa Yogyakarta. Sedangkan salah satu informan menganggap atau memaknai pesan tersebut adalah akses yang bagus dalam berkampanye politik selama konteksnya baik dalam mengambil tindakan menurut TS adalah sebuah tidak ada masalah sama sekali dan juga dampaknya juga bisa positif juga. Dampak positif yang bisa diambil penonton atau khalayak umum jadi lebih tertarik untuk menonton anime *One Piece*. Sehingga, dari Nakama istimewa Yogyakarta juga mendapatkan *feedback* itu sendiri salah satunya minat untuk bergabung ke dalam Nakama istimewa Yogyakarta.

Dampak dari kecanduan anime *One Piece* ini juga memiliki banyak pandangan sesuai dengan pengalaman mereka, dikarenakan informan mengikuti dan menonton anime *One Piece* juga memiliki kekurangan atau dampak yang negatif bagi informan. Salah satunya, menjadi faktor dampak yang dirasakan oleh informan ialah kecanduan. Hal ini, informan merasa kesaharian dan waktu mereka terbuang sia- sia karena disebabkan selalu menonton anime *One Piece*. Dampak lainnya juga yaitu informan merasa fanatik mengikuti anime *One Piece*, Menurut salah satu informan beranggapan salah satu contoh fanatik itu membeli atribut anime *One Piece* yang bisa mengeluarkan materi yang cukup mahal demi kepuasan terhadap suatu hal yang bertemakan anime *One Piece*. Sehingga informan merasa kegunaan materi yang seharusnya dipergunakan dengan baik untuk keseharian terbuang dengan sia- sia. Dalam hal ini para pelaku yang terlalu fanatik ini juga kurang baik dalam memposisikan sebagai pencinta anime *One Piece*.

*“ Menurut saya dampaknya itu, dampaknya mungkin kecanduan sih mas. Karena kalau orang- orang yang baru mengikuti episode satu mungkin membuang waktu banyak gitu untuk mengikutinya sampai sekarang”. (OS, Kamis, 13 juni 2024).*

*“ Kalau yang terlalu fanatik itu juga kurang bagus sih mas, kalau yang over fanatik ya, kita sebenarnya untuk dalam hal ini kita fanatik, tapi ga sampai over. Tapi kalau memang sudah sampai fanatik, dia juga sampai apa- apa itu harus pokoknya *One Piece* harus di rumah terus- terus. Itu ya agak repot juga. Mengingat apa? nah, untuk atributnya itu mahal ya, yang pastinya itu boros itu jadi negatifnya ke sana. Jadi kalau gak pinter manage ya itu tadi bisa susah sih mas ya kalau gitu”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Mungkin dulu awal- awal mungkin bagi saya sendiri ya, saya ngerasa candu gitu. Itu sempat enggak masuk kuliah itu salama 2 bulan atau 3 bulan itu. Gara- gara maraton *One Piece* itu”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Terkaitnya anime *One Piece* sebagai makna dari sebuah pesan kampanye politik adalah sebuah inovasi yang mendukung untuk memanfaatkan media yang sangat luas asalkan tidak keluar dari ranah itu sendiri. Dari hasil data tersebut dapat diterangkan melalui *Dominant- hegomoniv, negotiated position*, dan juga *oppositional position* sebagai berikut:

	<p><b>Bagaimana Anggota Nakama Istimewa Yogyakarta Membaca Penggunaan Anime <i>One Piece</i> Sebagai Medium Politik</b></p>	<p><b>Informan</b></p>
<p><i>Dominant- Hegemoniv Position</i></p>	<p>Narasumber menyatakan mengenai makna pesan yang disampaikan ialah menyetujui dan tidak ada masalah dalam hal tersebut, dikarenakan sebuah hal yang lazim digunakan apalagi pada era digital ini.</p>	<p>FM (27)  TS (31)</p>
<p><i>Negotiated Position</i></p>	<p>Informan beranggapan dalam membaca kampanye politik dengan anime <i>One Piece</i> itu sendiri beragam. Hal ini, menyatakan bahwanya tergantung dari sudut pandang informan baik itu bentuk penolakan ataupun dukungan dengan cara hasil negosiasi dari</p>	<p>OS (28)</p>

	pandangan komunitas sendiri,	
<b><i>Oppositional Position</i></b>	Dalam memahami isi dari teks membaca kampanye politik dengan anime One Piece tersebut informan mendapatkan sebuah tanggapan posisi yang menolak dengan cara berpikir sendiri, sehingga informan melakukan perubahan pesan yang tertuju pada media sesuai dengan pandangan mereka sendiri.	FM (27)

Tabel 3.1 ; Posisi pembaca informan

### **3.1.2. Bagaimana Struktur Pemaknaan Dalam Pembacaan Anggota Nakama Istimewa Yogyakarta Atas Medium Penggunaan Kampanye Politik dengan Anime *One Piece*?**

Dalam penelitian media, struktur dapat dipahami mengenai mengacu kepada hubungan sosial. Seperti yang dikemukakan oleh McQuail, penelitian khalayak dengan menggunakan pendekatan struktural ini mampu membantu untuk mendirikan tipologi penonton, pendengar, dan pembaca dengan menghubungkan penggunaan media dengan latar belakang karakteristik sosial yang relevan. Dengan demikian, pendekatan ini mampu menunjukkan survei khalayak dengan tingkat- tingkat kepuasan dan kepercayaan atas media dan *content* media yang beragam.

### **Infrastruktur Teknis dalam melihat teks anime dan kampanye politik**

Infrastruktur teknik berfokus kepada media atau alat yang dipergunakan oleh informan dalam proses pemaknaan pesan. Dalam hal ini, infrastruktur teknis mempunyai ciri- ciri khusus dalam mendukung informan dalam melihat dan menonton anime *One Piece* tersebut. Biasanya teknis berupa alat yang digunakan menonton contohnya Handphone/ laptop, aplikasi yang digunakan meliputi kualitas video dan audio dari produsen. Dalam pembacaan anggota Nakama istimewa Yogyakarta atas kampanye politik dengan anime *One Piece*. Berdasarkan wawancara dengan beberapa penggemar anime *One Piece*, ditemukan bahwa alat-alat yang digunakan untuk menonton anime ini bervariasi tergantung pada situasi dan preferensi individu. Awalnya, banyak penggemar menonton menggunakan laptop karena layar yang lebih besar dan kualitas visual yang lebih baik. Namun, seiring berjalannya waktu, semakin banyak yang beralih menggunakan *handphone* (HP) karena alasan praktis dan kemudahan dibawa ke mana saja. *Handphone* memungkinkan mereka menonton anime di berbagai tempat tanpa repot membawa alat yang lebih besar seperti laptop. Selain itu, beberapa penonton juga memanfaatkan komputer kantor untuk menonton saat memiliki waktu luang di tempat kerja. Di rumah, sebagian memilih menggunakan televisi kabel untuk pengalaman menonton yang lebih baik dengan layar besar dan kualitas suara yang lebih baik. Beberapa penggemar memiliki strategi menonton dengan menabung episode dan menontonnya secara maraton untuk menghindari jeda antar episode. Preferensi menonton ini menunjukkan fleksibilitas penonton dalam menyesuaikan diri dengan teknologi yang ada untuk menikmati hiburan mereka.

*“ Kalau saya tergantung kondisi sih mas. Biasanya kalau pas lagi kebetulan diluar saya nontonnya bisa pakai HP tapi kalau pas kondisi di rumah mungkin bisa nonton pakai laptop atau pakai TV kabel mungkin seperti itu, dan kalau masalah suka pakai hpatau laptop saya lebih suka pakai laptop sih karena kualitasnya mungkin lebih bagus”. (OS, Kamis, juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Selama ini kalau yang paling simple sih ya HP. Paling ya, kalau gabut- gabut di kantor ya di komputer kantor. Dan kadang- kadang kalau saya agak kurang nih*

waktunya saya sistemnya nabung episode gitu sih mas, buar tidak ada kepotong ya kan. Sedangkan kalau setengah- setengah satu episode kayak nanggung gitu mas, jadinya biar puas ya di tabung per episode sih”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ Kalau saya dulu pakai laptop mas, tapi untuk sekarang- sekarang lebih pakai Handphone aja sih mas. Dan kalau sekarang juga lebih suka pakai HP sih mas, soalnya simple, bisa ditonton dimana aja, dan enggak repot juga kan kalau pakai laptop”. (FZ, Kamis 13 juni 2024).

Informan Nakama istimewa Yogyakarta anime *One Piece* memilih menonton melalui website karena akses yang lebih mudah dan tidak berbayar. Website populer seperti *Anoboy*s dan *Best Station* sering digunakan karena iklan yang minimal, sehingga memberikan pengalaman menonton yang lebih nyaman. Namun, beberapa kendala tetap dihadapi, seperti iklan yang banyak dan konten *clickbait* yang mengganggu kenyamanan. Beberapa penonton merasa kesal saat harus berurusan dengan *add-on* yang banyak, atau ketika terjadi lag tiba-tiba dan dialihkan ke halaman lain, yang bisa mengurangi mood menonton. Sedangkan, Melalui aplikasi menonton anime juga sering digunakan, meskipun beberapa di antaranya berbayar. Aplikasi menawarkan kenyamanan tanpa iklan, tetapi episode baru biasanya muncul lebih lambat dibandingkan di *website*. Penonton yang lebih memilih pengalaman tanpa gangguan iklan cenderung menggunakan aplikasi, meskipun harus menunggu lebih lama untuk episode baru. Pilihan antara website dan aplikasi untuk menonton anime *One Piece* sangat bergantung pada preferensi individu dan situasi. Website menawarkan akses gratis dengan beberapa kendala iklan, sementara aplikasi berbayar menawarkan pengalaman menonton yang lebih mulus dengan episode yang muncul lebih lambat. Perbandingan antara menonton di laptop dan *handphone* menunjukkan bahwa laptop memberikan kualitas visual yang lebih baik, sementara *handphone* menawarkan fleksibilitas yang lebih besar. Adaptasi terhadap teknologi dan preferensi menonton menunjukkan fleksibilitas penonton dalam menikmati hiburan mereka.

“ Kalau saya sendiri sih dari web, tapi biasanya kalau kita bisa memilih baik websitenya itu mungkin tidak banyak iklannya mas. Tapi kalau kita enggak bisa memilih website yang kurang baik mungkin banyak iklannya mas. Sehingga, membuat kita

*terganggu gitu mas. Kebetulan website yang saya sering nonton itu iklannya sedikit jadinya lebih nyaman”. (OS, Kamis, 13 juni 2024).*

*“ Kalau saya sih bisa menontonnya dari website sama aplikasi sih mas, kalau di web saya biasa nonton masi di web anoboys. Sedangkan, aplikasi saya di BestStasion sih karena masih simple untuk saat ini. Kalau dari web mungkin saya kurang suka sih mas karena banyak iklan gitu mas, tapi mau gimana namanya juga gratis ya mas. Pasti ada masalah kalau gratis ya mas pasti ada addonnya yang banyak ya mas. Kadang diklik ini harus berapa kali ngeklik harus ini, saya merasa jengkel juga sih mas kalau lagi bener- bener nonton gitu tapi mungkin karena sudah terbiasanya jadi nya sekarang saya merasa santai aja. Tapi juga kalau lagi nonton itu pas ada ngelagnya terus sampai dialihkan ke halaman lain nah itu yang bikin bad mood kalo nonton padahal lagi seru-serunya”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau saya sendiri juga kadang dari web kadang juga dari aplikasi sih. Soalnya ada plus minusnya sih mas, tapi kalau saya sendiri lebih dari aplikasi sih mas. Kalau dari segi kesalahan sih menurut saya mungkin lebih lamanya tayang, sedangkan kalau dari web biasanya sesuai gitu. Kalau dari aplikasi kadang seminggu atau setelah dari web muncul seminggu baru di aplikasi muncul”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Penelitian ini mengeksplorasi media sosial yang digunakan oleh Nakama Istimewa Yogyakarta dalam berdiskusi tentang kampanye politik yang menggunakan referensi anime *One Piece*. Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa komunitas ini lebih sering menggunakan *WhatsApp* untuk berdiskusi. Grup *WhatsApp* menjadi platform utama karena kemudahannya dalam berkomunikasi dan berbagi informasi secara langsung. Selain *WhatsApp*, komunitas ini juga aktif di *Instagram*. Fanpage di *Instagram* digunakan untuk menyebarkan informasi tentang acara, *event*, dan teori-teori terkait anime *One Piece* yang dikaitkan dengan konteks politik. *Instagram* dipilih karena aksesnya yang luas dan kemampuannya untuk menjangkau audiens yang lebih besar melalui posting dan interaksi yang visual. Kedua platform ini, *WhatsApp* dan *Instagram*, berperan penting dalam menjaga komunikasi dan keterlibatan anggota komunitas dalam berbagai kegiatan dan diskusi.

*“ Kalau akses dalam media sosial sih sekarang untuk berdiskusi itu kita biasanya menggunakan WhatShapp sih mas”. ( OS, Kamis, 13 Juni 2024, Yogyakarta).*

“ Untuk media sosial yang masih berjalan mungkin kita untuk sekarang yang bersifatnya itu bisa grup. Mungkin dari Whanshapp ya mas, juga kita ada fanpagenya itu juga dari IG karena untuk aksesnya itu kan kayak menyebar informasi berupa postingan- postingan gitu mas di IG “. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ Media sosial ini palingan Instagram sih mas, karena Instagram masih aktif “. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

Dalam konteks penelitian ini, penekanan diberikan pada perbedaan kualitas audio dan video serta tingkat kepuasan dalam menonton anime *One Piece* melalui aplikasi dan web. Penggunaan aplikasi dinilai memberikan pengalaman audio yang lebih memuaskan bagi pengguna, dengan kualitas yang terasa lebih baik dibandingkan dengan menonton melalui web. Meskipun demikian, kualitas video di kedua *platform* cenderung relatif serupa, walaupun ada sedikit preferensi terhadap menggunakan laptop untuk menghubungkan ke sistem audio yang lebih besar. Secara umum, tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman menonton *One Piece* saat ini cukup tinggi. Perbaikan dalam kualitas gambar pada *platform* web telah memenuhi ekspektasi pengguna, dan meskipun terdapat sedikit perbedaan dalam kondisi audio antara perangkat yang digunakan, hal ini tidak signifikan dalam mengurangi kepuasan menonton. Penggunaan perangkat *mobile*, seperti *HP*, memberikan fleksibilitas yang dihargai, memungkinkan untuk menonton di mana saja dengan menggunakan *earphone*, *TWS*, atau *headset* untuk pengalaman audio yang lebih baik.

Dalam pandangan pengguna, kondisi saat ini memuaskan untuk konsumsi media *One Piece*, dengan teknologi yang semakin matang dan responsif terhadap kebutuhan informan yang semakin matang juga. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman menonton anime tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan kepuasan dalam hal kualitas tampilan dan penggunaan teknologi yang semakin berkembang.

“ Kalau soal kualitas audio jelas ada sih mas perbedaannyakarena kita menonton di *HP* atau menonton di televisi gitu kan berbeda ya mas audionya. Dan mungkin untuk sekarang dari segala kualiatas audio dan video yang telah di sediakan,

*saya merasa puas dan nyaman karena untuk sekarang dalam kualitas gambarnya juga sudah bagus”. ( OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau secara kasarnya mungkin masih better aja sih semuanya, sama engga terlalu kelihatan ya kalau dibilang gini. Karena juga kan dari kualitas video relatif sama sih, dan teruntuk sekarang compiler di HP juga kan hampir sama kayak di laptop untuk sekarang. Mungkin, dari menurut saya sih engga terlalu sih tapi bedanya kalau dari laptop itu mungkin kita bisa pasang ke sound system atau segala macam untuk kapisitas audio yang mungkin lebih jelas kan. Tapi kalau dari HP tuh bisa dengan dari audio HP ataupun mungkin TWS ataupun headset sih mas. Kalau masalah puas, menurut saya untuk sekarang dalam alat- alat anime *One Piece* saya merasa cukup puas karena mungkin zaman sekarang apa apa makin mumpuni mas”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau dari segi kualitas audio sih, saya lebih suka melalui aplikasi sih mas. Kalau merasa puas dari kualitas sih saya sendiri sangat puas ya untuk hasil yang saya tonton “. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

### **Relasi Produksi dalam melihat teks anime dan kampanye politik**

Dalam penelitian ini, penting untuk memahami bagaimana relasi produksi mempengaruhi proses *decoding*. Relasi produksi, yang mencakup struktur dan dinamika interaksi sosial serta ekonomi dalam produksi media, memainkan peran penting dalam membentuk bagaimana pesan media dikodekan dan dikirimkan kepada informan. Proses *decoding*, atau interpretasi pesan oleh audiens, sangat dipengaruhi oleh konteks produksi ini. Sebagai contoh, dalam produksi anime *One Piece*, keputusan tentang alur cerita, karakterisasi, dan elemen visual sangat dipengaruhi oleh dinamika industri hiburan, termasuk tekanan pasar dan preferensi audiens. Informan yang menonton anime ini kemudian akan melakukan *decoding* berdasarkan konteks sosial, budaya, dan ekonomi mereka sendiri. Relasi produksi yang kuat dan terstruktur memungkinkan pesan-pesan yang lebih terarah dan mudah dicerna oleh audiens, sementara relasi produksi yang lemah atau terfragmentasi dapat menghasilkan pesan yang ambigu atau multi-interpretatif.

Dengan demikian, memahami relasi produksi dalam konteks media sangat penting untuk menganalisis bagaimana pesan dikodekan dan bagaimana audiens

melakukan *decoding* terhadap pesan tersebut. Hal ini membantu untuk menjelaskan variasi dalam interpretasi audiens terhadap media yang sama, dan juga memberikan wawasan tentang bagaimana produksi media dapat disesuaikan untuk mencapai efek komunikasi yang diinginkan.

Penelitian ini melibatkan partisipan dengan latar belakang pendidikan yang beragam. Partisipan pertama memiliki pendidikan terakhir S1 dalam bidang Sosiologi yang ditempuh di Universitas Islam Negeri (UIN). Partisipan kedua menyelesaikan pendidikan terakhirnya di bidang Teknik Bahagmatika di Satyana, sesuai dengan pernyataannya sebelumnya. Partisipan ketiga, saat ini sedang menempuh pendidikan D3 di salah satu perguruan tinggi politeknik kesehatan permata Indonesia dengan jurusan farmasi, setelah sebelumnya menyelesaikan pendidikan di SMK. Pada hal ini, adanya pengaruh dalam latar belakang pendidikan partisipan ini memberikan perspektif yang beragam dalam penelitian ini.

*“ Kalau saya pendidikan terakhir itu SMK dulu mas, dan sekarang baru menempuh kuliah D3. Tempat saya kuliah sekarang di salah satu perguruan tinggi politeknik kesehatan permata Indonesia jurusan farmasi ”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Untuk pendidikan terakhir saya di Satya Teknik Bahagmatika mas, ambil jurusan teknik Informatika ”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Terakhir itu, S1 Sosiologi, Di UIN ”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Dalam konteks pekerjaan, informan OS mengungkapkan bahwa ia bekerja di sebuah apotek BUMN di Yogyakarta, sambil kadang-kadang menjadi driver Grab. Pekerjaan ini sesuai dengan minat dan bidang yang diminatinya, serta informan merasa senang dengan pekerjaan tersebut. Faktor lingkungan dan tim kerja yang nyaman menjadi alasan utama informan betah dan bertahan di perusahaan tersebut. Kesehariannya di tempat kerja melibatkan melayani pasien dan melaksanakan tugas-tugas yang sesuai dengan tanggung jawabnya.

Pada informan TS sendiri beranggapan bahwanya informan masih bekerja untuk orang lain. Akan tetapi, informan merasa bersyukur karena pekerjaannya halal dan dapat menafkahi keluarganya. Informan TS juga terlibat dalam proyek bisnis di bidang kendaraan listrik, khususnya di divisi marketing. Pekerjaan ini dianggap inovatif dan menantang, memaksanya untuk terus memperbarui ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Meskipun berasal dari latar belakang IT, informan merasa senang dan puas dengan pekerjaan ini karena memberikan pengalaman baru serta keuntungan finansial yang cukup untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan informan FZ mempunyai pekerjaan yaitu membuka usaha kecil-kecilan yang dijalankannya, informan juga merasa bahwa pekerjaan ini sejalan dengan passion-nya. Fleksibilitas waktu menjadi salah satu alasan utama informan tertarik untuk mengembangkan usaha ini, selain itu informan juga dapat mengatur sendiri ritme kerjanya tanpa terikat pada aturan, seperti aturan pekerjaan kantor. Keseharian pada informan FZ dalam usaha ini melibatkan kegiatan packing, pemasaran, belanja bahan, dan produksi, yang semuanya dijalankan dengan penuh semangat dan kesenangan.

*“ Untuk sekarang ya sambil kerja- kerjaan di apotek di salah satu apotek BUMN di kota Jogja sih mas, kalau ada waktu libur atau sepi kadang saya nge- grab juga sih mas. Kalau masalah sesuai bidang minat pekerjaan sih saya menilainya sudah sesuai bidang juga dan minat saya sih, karena saya kan juga kuliah di farmasi jadinya cocok aja sih mas dan juga kebetulan ya saya senang dengan apa yang saya kerjakan saat ini. Dikarenakan juga lingkungan atau mungkin tim kerjanya yang nyaman sehingga membuat saya betah atau bertahan di tempat saya kerja sekarang sih mas dan untuk keseharian sebagai pekerja apotek seperti biasa sih mas kayak melayani pasien gitu”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Bagi saya dalam pekerjaan ini saya merasa belum cukup puas ya dikarenakan masih ikut orang gitu mas, dan juga saya sih bersyukur juga ada pekerjaan bisa untuk mencukupi dan menafkahi keluarga saya mas. Kalau masalah minat sih menurut saya kayaknya engga sih mas. Tetapi, so far untuk kerjanya yang saya tekuni ini sangat menyenangkan sih bagi saya dikarenakan apa ya. Untuk sekarang walaupun dari IT tapi saya juga ada proyek bisnisnya itu sekarang di EV mas itu di kendaraan listrik gitu mas, jadinya ada inovasi baru sehingga membuat saya mau engga mau mengupdate ilmu gitu mas dan alhamdulillahnya saya bisa mengikuti dan saya berpikir juga ya lumayan asyik gitu mas karena asyik ilmunya juga asyik uangnya mas. Kalau masalah*

*keseharian saya sih mas apa ya, untuk keseharian dalam pekerjaan sih yaitu saya kan IT seternya, tapi di perpendukannya buat devisi baru yang di bagian marketing di motor listrik jadinya lebih tepatnya sekarang lebih fokus ke bagian marketing sih mas”. (TS, Kamis, 13 juni 2024).*

*“ Sekarang saya lagi buka usaha kecil- kecilan sih mas, pekerjaan yang saya jalani bisa disebut sebagai salah satu fashion saya sih mas karena, waktunya yang fleksibel, dan kerjanya engga kayak di kantor kan kayak harus ngikut aturan pekerjaan gitu mas. Kalau keseharian saya dalam pekerjaan sih palingan kayak packing barang, terus market gitu, dan juga belanja barang untuk di jual sih mas ke orang- orang”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024).*

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa salah satu informan FZ meskipun telah bekerja, masih menerima dukungan finansial dari keluarganya. Sedangkan salah satu informan OS menjelaskan bahwa dukungan ini tidak lagi bersifat mendasar karena biaya hidup sehari-hari sepenuhnya sudah ditanggung sendiri. Selaian itu informan TS menyatakan bahwa ia telah mampu mengelola keuangan rumah tangganya dengan baik, terutama setelah ia berkeluarga. Meskipun terdapat tantangan finansial, Informan TS merasa cukup dengan pendapatannya.

Pengelolaan keuangan ini memungkinkan informan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tanpa harus bergantung sepenuhnya pada bantuan keluarga. Informa juga menambahkan bahwa kondisi ini memberikan stabilitas dan ketenangan dalam kehidupan sehari-harinya, meskipun ada keterbatasan, namun dengan pengelolaan yang baik dan rasa syukur, keadaan finansial dapat dikatakan cukup memadai untuk kebutuhan sehari- hari ataupun yang sudah berkeluarga.

Hal ini menunjukkan adanya keberhasilan subjek dalam mencapai kemandirian finansial secara bertahap, meskipun tetap menjaga hubungan baik dengan keluarga yang masih memberikan dukungan ketika diperlukan. Informan menyampaikan bahwa pengelolaan keuangan ini juga berkaitan dengan tanggung jawab dan perencanaan yang matang, yang mana informan merasa sudah mampu untuk melakukannya dengan baik. Sehingga salah satu faktor keberkeluargaan dan dukungan emosional dari keluarga

besar juga tampaknya memainkan peran penting dalam membantu informan untuk merasa cukup dan stabil secara finansial, meskipun pendapatannya mungkin tidak berlebihan. Temuan ini menunjukkan pentingnya dukungan keluarga dalam proses menuju kemandirian finansial, serta bagaimana rasa syukur dan perencanaan yang baik dapat membantu individu untuk merasa cukup dan puas dengan apa yang dimiliki.

*“ Tidak sih mas, untuk sekarang biaya hidup saya sudah ditanggung saya sendiri”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Untuk saat ini karena saya sudah berkeluarga juga mas, itu alhamdulillah sudah bisa membiayai sendiri dan keluarga, ya insha allah cukup buat kebutuhan mas”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau saya sih mas masih dikirimin uang dari orang tua mas”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian ini, ditemukan bahwa informan OS yang bekerja menerima gaji pokok sebesar kurang lebih 3 juta rupiah per bulan, yang dibayarkan satu kali setiap bulan. Informan juga mengakui bahwa meskipun gaji tersebut mencukupi untuk kebutuhan dasar sehari-hari, tetapi belum bisa dikategorikan sebagai sangat mencukupi untuk seluruh kebutuhan. Selain itu untuk informan TS mempunyai pekerjaan utama, informan juga memiliki pekerjaan sampingan untuk menambah penghasilan, yaitu memperbaiki komputer, laptop, HP, dan peralatan elektronik lainnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa penghasilannya dapat memenuhi semua kebutuhan keluarga. Dari dua informan OS, dan TS juga menyatakan bahwa dalam kesehariannya, waktu senggang yang dimiliki digunakan untuk istirahat, makan, minum, dan ibadah. Tidak ada jam istirahat khusus dalam pekerjaannya sehingga subjek memanfaatkan waktu-waktu luang yang ada untuk aktivitas tersebut. Subjek merasa bahwa secara finansial, keadaan sudah cukup baik dan memadai, meskipun belum dapat dikategorikan sebagai sangat baik.

Dalam hal penggajian, perusahaan tempat informan TS bekerja berbasis di Surabaya, dan gaji dibayarkan secara bulanan melalui transfer bank di akhir bulan.

Meskipun demikian, informan TS mengakui bahwa gaji dari pekerjaan utama saja belum dapat dikatakan sangat mencukupi, sehingga pekerjaan sampingan menjadi tambahan penting untuk menunjang kebutuhan finansialnya. Informan juga menyatakan bahwa dalam situasi keuangan saat ini, ia merasa berada dalam kategori baik. Sedangkan informan FZ juga mengungkapkan bahwa pekerjaan yang dilakukannya saat ini masih merupakan pekerjaan utama, sementara pekerjaan sampingan dilakukan untuk menambah penghasilan. Ketika memiliki waktu senggang, subjek menghabiskan waktu untuk bersantai, seperti minum kopi dan menonton anime.

*“ Pekerjaan yang saya kerjakan saat ini, sudah menjadi pekerjaan utama ya mas, dan dari hasil pekerjaan ini saya mendapatkan gaji kurang lebih 3 juta ya mas setiap 1 bulan sekali. Kalau masalah mencukupi kebutuhan sehari- hari saya merasa alhamdulillah cukup dengan gaji di pekerjaan utama dan ada juga dipekerjaan sampingan mas, jadinya saya merasa cukup untuk saat ini. Pada pekerjaan saya saat ini kalau saya lagi waktu senggang biasanya saya cuma istirahat aja sih seperti makan, ibadah. Dikarenakan jam istirahat yang terbatas ya mas, sedangkan kalau financial saya sendiri menurut saya itu yang saya bilang tadi financial saya mencukupi sih mas”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Jadi karena kebetulan untuk perusahaan saya kan itu basicnya di surabaya jadinya itu saya ikut ke surabaya ya mas, kalau gaji sih itu dibayarnya monthly ya mas kayak di akhir bulan gitu mas, Kalau masah cukup gaji saya merasa mungkin belum sangat mencukup yas mas, tapi kalau mencukupi alhamdulillah cukup sih mas buat kebutuhan sehari- hari. Pada gaji ini saya mendapatkan di pekerjaan utama ya mas tapi ada juga di pekerjaan sampingan sih mas, untuk sampingan saya kebetulan yaitu mungkin kebetulan itu memperbaiki komputer, laptop dan juga HP, kadang- kadang juga alat eletronik juga sih basic ya mas seperti itu. Kalau dibicarakan mengenai financial saya sendiri bisa dibbilang baik- baik aja sih mas”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau mengenai gaji sih mas, saya kan buka usaha yang saya bilang mungkin gajinya itu ga menentu sih mas, ada kala naik turun juga kalau masalah pendapatan ya mas. Ini bisa di bilang pekerjaan utama iya, bisa dibbilang pekerjaan sampingan juga iya mas jadinya saya merasa pekerjaan saat ini apa ya kayak pekerjaan utama juga. Kalau masalah mencukupi saya merasa mencukupi sih mas karena saya juga belom punya keluarga jadinya mencukup buat diri sendiri sih mas. Waktu senggang kalau di pekerjaan sih saya biasanya minum kopi, nonton anime gitu mas biar engga gabut juga. Financial saya sendiri bisa dibbilang baik- baik aja sih mas engga ada kendala sih selama ini , alhamdulillahnya”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Informan merasa bahwa kombinasi antara pekerjaan utama dan pekerjaan sampingan yang dilakukan memberikan keseimbangan dalam hidupnya, meskipun pekerjaan utama masih menjadi fokus utama. Secara keseluruhan, kondisi finansial subjek mencerminkan upaya yang dilakukan untuk mencapai stabilitas ekonomi dengan menggabungkan berbagai sumber penghasilan dan memanfaatkan waktu luang dengan bijaksana.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa kondisi keluarga dari ketiga informan saat ini berada dalam keadaan yang sangat baik. Dari ketiga informan juga menyatakan bahwa kondisi ekonomi keluarga tercukupi dengan baik, dan semua kebutuhan dasar keluarga terpenuhi. Meskipun salah satu informan FZ masih menerima dukungan finansial dari keluarga, ia juga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri melalui pekerjaannya. Subjek menyampaikan rasa syukur atas kondisi finansial keluarga yang memadai dan stabil.

Relasi produksi yang dihadapi informan mempengaruhi proses *decoding* terhadap kondisi finansialnya. Dengan memiliki pekerjaan utama dan pekerjaan sampingan, subjek mampu menciptakan sumber penghasilan yang cukup untuk menanggung biaya hidup keluarga. Informan menunjukkan bahwa relasi produksi yang baik, yang ditandai dengan stabilitas pekerjaan dan tambahan penghasilan dari pekerjaan sampingan, memungkinkan pemenuhan kebutuhan keluarga yang lebih baik.

Informan OS, TS, dan FZ juga mengungkapkan bahwa kondisi ekonomi keluarganya saat ini sudah cukup baik, sehingga tidak ada kebutuhan mendesak yang tidak terpenuhi. Keadaan ini memungkinkan subjek untuk merasa puas dengan pekerjaannya saat ini dan tetap fokus pada peningkatan kualitas hidup keluarga. Relasi produksi yang stabil ini berkontribusi pada kondisi keluarga yang harmonis dan tercukupi, yang pada gilirannya meningkatkan kesejahteraan subjek dan keluarganya secara keseluruhan.

*“ Keadaan kondisi ekonomi keluarga saya sendiri bisa dibilang dalam tingkatan kondisi sangat baik ya mas”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Untuk kondisi saat ini untuk ekonomi keluarga mungkin ya cukup baik ya mas”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Setahu saya mungkin kondisi ekonomi dari keluarga saya bisa dibilang cukup ya mas alhamdulillah”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Dalam tahap ini juga, temuan mengenai relasi produksi menunjukkan bahwa sebagian besar informan merasa bahwa kebutuhan sehari-hari mereka cukup terpenuhi. Informan OS menyatakan bahwa kebutuhan hariannya cukup terpenuhi, menunjukkan bahwa meskipun tidak berlebihan, kondisi ekonomi dan pendapatan yang diperoleh masih bisa mencukupi keperluan dasar. Informan TS juga menyatakan bahwa kondisi kebutuhan hariannya cukup baik, yang menandakan bahwa relasi produksi yang ada, baik dari pekerjaan utama maupun sampingan, mampu memberikan tingkat kesejahteraan yang memadai. Informan FZ menegaskan bahwa kebutuhan sehari-hari mereka cukup terpenuhi, memperkuat temuan bahwa relasi produksi yang ada memberikan stabilitas ekonomi yang cukup untuk mendukung kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, respon dari para informan mengindikasikan bahwa meskipun mereka mungkin tidak mengalami kelimpahan, pendapatan yang dihasilkan dari pekerjaan mereka mampu mencukupi kebutuhan dasar dengan memadai. Relasi produksi yang ada, termasuk pekerjaan utama dan tambahan, berperan penting dalam memastikan bahwa kebutuhan sehari-hari terpenuhi, meskipun dalam batas yang cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sistem produksi dan ekonomi yang mereka jalani saat ini cukup efektif dalam menyediakan kesejahteraan yang memadai bagi mereka.

*“ Tingkat dari ekonomi keluarga saya sendiri menurut saya ya mas bisa di bilang cukup memenuhi sih mas”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Untuk kondisi saat ini untuk sama keluarga mungkin ya cukup baik lah ya”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ menurut ketahuan saya, kalau keluarga alhamdulillah cukup sih mas”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Temuan penelitian ini mengungkapkan variasi dalam persepsi informan mengenai tingkat status sosial mereka dalam lingkungan sosial masyarakat. Informan OS menyatakan bahwa tingkat sosialnya sangat tinggi, dengan penekanan pada aktifnya partisipasi dalam berbagai kegiatan sosial di kampung dan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam komunitas lokal dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan status sosial seseorang. Informan TS memberikan penilaian bahwa situasinya berada pada tingkat yang sedang, namun bisa dibilang cukup tinggi. Ini menunjukkan adanya rasa ambivalen mengenai status sosialnya, namun tetap mengindikasikan adanya pengakuan bahwa dirinya berada di atas rata-rata dalam hierarki sosial masyarakat. Sementara itu, Informan FZ menyatakan bahwa tingkat status sosialnya berada di tengah-tengah, tidak terlalu tinggi dan juga tidak rendah. Ini mencerminkan posisi sosial yang lebih moderat dan netral, yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti pekerjaan, pendidikan, dan partisipasi sosial yang cukup tanpa dominasi.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa persepsi individu mengenai status sosial mereka dapat sangat bervariasi tergantung pada berbagai faktor, termasuk partisipasi sosial, pekerjaan, dan lingkungan sekitar. Relasi produksi yang ada, termasuk jenis pekerjaan dan tingkat partisipasi dalam kegiatan sosial, tampaknya memainkan peran penting dalam membentuk persepsi ini. Tingkat status sosial yang dianggap tinggi oleh sebagian informan mencerminkan adanya keterlibatan aktif dan kontribusi signifikan dalam komunitas, sedangkan status yang lebih moderat menunjukkan adanya keseimbangan antara faktor-faktor tersebut tanpa dominasi yang jelas. Hal ini menegaskan pentingnya relasi produksi dalam membentuk dan memengaruhi status sosial seseorang dalam masyarakat.

*“ Kalau tingkat sosial saya mungkin sangat tinggi ya mas, karena saya juga bersosialisasi di kampung dan di masyarakat sebetulnya”. (OS, Kamis, 13 juni 2024).*

“ *Situasi ini mungkin saya merasa berada pada tingkatan cukup apa ya bisa dibilang sedang sih mas tapi ya bisa dibilang cukup tinggi juga sih*”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ *Saya sendiri mungkin berada pada tingkatan yang bisa dibilang setengah aja yaitu enggak tingg, dan engga bawah juga mas*”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

Temuan penelitian mengenai cara mengatur keuangan di akhir bulan dari informan menunjukkan adanya perbedaan strategi yang dipengaruhi oleh status kehidupan mereka. Informan OS, yang masih tinggal bersama orang tuanya, menyatakan bahwa cara mengatur keuangan dilakukan dengan lebih hemat, terutama karena kebutuhan makan masih ditanggung oleh keluarga. Hal ini memungkinkan OS untuk lebih banyak menabung dan mengelola pengeluaran dengan bijak. Di sisi lain, Informan TS, yang sudah berkeluarga, menekankan pentingnya manajemen keuangan yang lebih terstruktur di awal bulan untuk memastikan keseimbangan antara pengeluaran dan pemasukan selama sebulan penuh. TS menekankan bahwa pengeluaran harus seimbang dengan pemasukan untuk menghindari ketimpangan keuangan. Sementara itu, Informan FZ mengungkapkan bahwa cara mengatasi keuangan di akhir bulan adalah dengan menghemat pengeluaran, dan tidak boros di awal bulan untuk memastikan pengeluaran yang cukup hingga akhir bulan.

Dalam konteks relasi produksi dan pembacaan anime *One Piece* sebagai kampanye politik, cara pengaturan keuangan ini mencerminkan bagaimana individu menyesuaikan strategi ekonomi mereka berdasarkan kondisi sosial dan ekonomi masing-masing. Anime *One Piece* seringkali menggambarkan perjuangan karakter dalam mencapai tujuan mereka meskipun dengan sumber daya yang terbatas, sebuah narasi yang bisa paralel dengan tantangan nyata dalam mengelola keuangan sehari-hari. Kampanye politik yang menggunakan referensi anime ini bisa memanfaatkan pesan-pesan yang relevan dengan situasi ekonomi masyarakat, seperti pentingnya perencanaan, penghematan, dan strategi keuangan yang bijak.

Relasi produksi dalam masyarakat, termasuk bagaimana individu mengatur keuangan mereka, dapat memengaruhi cara mereka menerima dan memaknai kampanye politik yang menggunakan referensi budaya populer seperti anime. Informasi mengenai pengaturan keuangan ini mengungkapkan bahwa masyarakat cenderung mencari keseimbangan dan efisiensi dalam pengeluaran mereka, sebuah konsep yang dapat diresonansikan dalam kampanye politik untuk menarik perhatian dan dukungan. Dengan menekankan nilai-nilai seperti ketekunan, perencanaan, dan pengelolaan sumber daya yang efektif, kampanye politik yang menggunakan anime *One Piece* dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam, termasuk mereka yang menghadapi tantangan ekonomi sehari-hari.

*“ Cara saya untuk mengatur keuangan saya mungkin karena saya kebetulan belum berkeluarga dan masih ikut dengan orang tua saya, Sehingga mungkin karena itu saya masih makan di rumah jadinya agak hemat ya mas dan saya juga pandai-pandai menabung juga kalau ada keperluan yang mendadak”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Karena saya sudah berkeluarga mungkin di awal bulan itu pasti ada manage pengeluaran satu bulan ke depannya, jadinya saya harus pintar- pintar dalam pengeluaran dan pemasukan yang harus balance dan ga boleh ada timpang sih mas”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau mengatasinya sih mas, mungkin dengan irit- irit ya mas kalau udah di akhir bulan. Jadi kalau di awal bulan itu saya biasanya meminimalisir pengeluaran agak tidak boros ya mas”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Dalam penelitian ini, relasi produksi dieksplorasi melalui perjalanan karier para informan dan bagaimana pengalaman mereka dapat digunakan dalam pembacaan anime *One Piece* sebagai kampanye politik. Informan OS mengisahkan perjalanan karirnya yang dimulai dari posisi *cleaning service* setelah lulus SMK, kemudian diangkat menjadi tenaga farmasi, dan akhirnya melanjutkan kuliah di bidang farmasi. Informan TS menceritakan bagaimana ia memulai dari nol tanpa bantuan orang lain setelah lulus kuliah, belajar dan bekerja keras hingga mencapai posisinya saat ini. Sementara itu,

informan FZ menyatakan bahwa ia masih bekerja secara mandiri tanpa mengikuti orang lain dan kariernya masih dalam tahap awal.

Relasi produksi dalam perjalanan karier masing-masing informan menunjukkan bahwa latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, serta lingkungan kerja memiliki peran penting dalam perkembangan karier dan Relasi produksi juga dalam perjalanan karier para informan menunjukkan bagaimana setiap individu berusaha untuk meningkatkan status mereka melalui kerja keras, belajar, dan adaptasi terhadap lingkungan kerja. Hal ini sejalan dengan tema-tema yang diangkat dalam anime *One Piece*, di mana para karakter mengalami perjalanan panjang yang penuh tantangan untuk mencapai tujuan mereka. Kampanye politik yang menggunakan referensi anime *One Piece* dapat memanfaatkan narasi ini untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya ketekunan, kerja keras, dan adaptasi dalam mencapai kesuksesan.

Dalam tontontan pada anime *One Piece*, yang dikenal dengan cerita tentang persahabatan, keberanian, dan perjuangan melawan rintangan, dapat menjadi analogi yang kuat dalam kampanye politik. Kampanye dapat menggambarkan perjalanan karier dan perkembangan individu sebagai cerminan dari perjalanan para karakter dalam anime tersebut. Dengan demikian, kampanye politik dapat menarik perhatian audiens yang mengalami hal serupa dalam kehidupan nyata, dan menginspirasi mereka untuk terus berusaha mencapai tujuan meskipun menghadapi berbagai tantangan. Melalui pendekatan ini, pesan kampanye dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan dan menyentuh emosi audiens, memanfaatkan popularitas dan nilai-nilai yang ada dalam anime *One Piece*.

“ Kalau perjalanan karir saya dulu setelah lulus SMK saya melamar di suatu perusahaan itu saya posisi masih ditempatkan jadi *cleaning service*. Terus kebetulan diangkat menjadi tenaga farmasi dan dilanjutkan sekarang. Lanjut kuliah farmasi”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ Saat ini karena memang ya kalau saya itu mulainya dari nol ya maksudnya dari lulus sampai ini tuh itu saya sendiri karena selesai lulus kuliah itu gak

*ada campur tangan orang lain, itu saya jalan sendiri aja itu maksudnya pasti gimana pun saya mulai dari nol belajar itu pertama kerja itu gimana dan bisa sampai mengikuti ritmenya sampai sejauh ini saya sendiri sih mas masih bisa sih”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kayaknya enggak ada ya mas, soalnya saya juga sendiri sekarang dan enggak ada ikut orang dalam pekerja jadinya kalau karir mungkin belum bisa di jawab sih mas”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Hal ini dapat diresonansikan dengan perjalanan karier para informan yang juga menghadapi berbagai rintangan dan memanfaatkan setiap kesempatan untuk berkembang. Dalam tontontan pada anime *One Piece*, yang dikenal dengan cerita tentang persahabatan, keberanian, dan perjuangan melawan rintangan, dapat menjadi analogi yang kuat dalam kampanye politik. Kampanye dapat menggambarkan perjalanan karier dan perkembangan individu sebagai cerminan dari perjalanan para karakter dalam anime tersebut. Dengan demikian, kampanye politik dapat menarik perhatian informan yang mengalami hal serupa dalam kehidupan nyata, dan menginspirasi mereka untuk terus berusaha mencapai tujuan meskipun menghadapi berbagai tantangan. Melalui pendekatan ini, pesan kampanye dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan dan menyentuh emosi audiens, memanfaatkan popularitas dan nilai-nilai yang ada dalam anime *One Piece*.

### **Bingkai Pengetahuan (*Frame of Knowledge*) dalam melihat teks anime *One Piece* dan kampanye politik**

Dalam penelitian ini, bingkai pengetahuan tentang anime *One Piece* dieksplorasi melalui pengalaman para informan dalam menonton anime tersebut dan bagaimana pengalaman tersebut dapat digunakan dalam kampanye politik. Informan OS menyatakan bahwa ia mulai menonton *One Piece* sejak SD melalui televisi dengan episode-episode kecil dan kemudian beralih menonton melalui web hingga saat ini. Informan TS menyebutkan bahwa ia mulai menonton *One Piece* sejak kelas 2 SMP saat sering nongkrong di warnet. Akses untuk menonton atau membaca manga *One Piece*

saat itu masih terbatas, berbeda dengan sekarang yang lebih mudah melalui ponsel. Informan FZ mengaku mulai menonton *One Piece* sejak kelas 1 SMA sekitar tahun 2012, diperkenalkan oleh temannya, dan terus mengikuti anime tersebut hingga sekarang.

Bingkai pengetahuan dalam pembacaan anime *One Piece* terhadap kampanye politik menunjukkan bahwa anime ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan para penggemarnya sejak masa sekolah. Pengalaman panjang menonton anime tersebut memberikan mereka pemahaman mendalam tentang nilai-nilai yang disampaikan dalam cerita, seperti persahabatan, keberanian, dan perjuangan melawan rintangan. Kampanye politik yang menggunakan referensi dari anime *One Piece* dapat memanfaatkan pemahaman ini untuk menyampaikan pesan yang relevan dan inspiratif kepada audiens. Dengan memanfaatkan popularitas dan nilai-nilai yang ada dalam anime *One Piece*, kampanye politik dapat menarik perhatian audiens yang memiliki pengalaman serupa dalam menonton anime tersebut. Misalnya, tema-tema seperti kerja keras, ketekunan, dan keberanian yang diangkat dalam anime dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya perjuangan dalam mencapai tujuan politik. Kampanye ini dapat menggunakan analogi dari karakter dan cerita dalam *One Piece* untuk menggambarkan tantangan dan kemenangan yang relevan dengan situasi politik saat ini.

*“ Mungkin saya menonton One Piece sekitaran masih SD, dulu waktu SD menonton melalui televisi dengan episod- episod kecil dan juga pergi ke warnet beralih menonton melalui web dan menonton anime One Piece juga sampai saat ini atau masih sekarang”. ( OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau saya itu nonton One Piece itu dari kelas 2 SMP ya mas jamanya masih suka nongkrong di warnet itu saya udah mulai mas dari awal ,tapi mulai mengikuti karena dulu kan akses mungkin nonton atau baca manga itu kan masih terbaktas ya mas bukan kayak sekarang sesimple sekarang pegang HP aja udah bisa asik semua kalau dulu kan harus google dulu atau nggak dulu kita harus ke warnet harus segala macem jadi itu baru bisa”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Saya menonton anime One Piece itu sejak awal kelas 1 SMA, itu tahun sekitar 2012. Saya menyukai anime One Piece gara gara teman sih mas karena dikasih tahu*

*malahan waktu SMA itu malah belum tahu, Cuma teman yang kasih lihat lewat laptopnya, terus kelamaan kok menarik begitu sehingga masuk kuliah mulai mengikuti dari awal sampai sekarang sih mas”. ( FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Melalui pendekatan ini, kampanye politik tidak hanya menyampaikan pesan secara efektif tetapi juga membangun koneksi emosional dengan audiens. Bingkai pengetahuan yang dibentuk oleh pengalaman panjang menonton anime *One Piece* memungkinkan kampanye untuk berbicara dalam bahasa yang dipahami dan dihargai oleh para penggemar anime tersebut, menciptakan dampak yang lebih besar dan mendalam dalam menyampaikan pesan politik.

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana bingkai pengetahuan tentang anime *One Piece* dapat digunakan dalam kampanye politik, dengan fokus pada alasan ketertarikan para penonton terhadap cerita anime tersebut. Informan OS menyatakan bahwa alur cerita *One Piece* sangat bagus dibandingkan dengan anime lainnya yang pernah ia tonton. Informan TS juga menekankan bahwa cerita *One Piece* sangat seru, alur ceritanya relate dan mudah diterima, sehingga membuatnya terus menyukai anime ini hingga sekarang. Sementara itu, informan FZ menyebutkan bahwa ia tertarik dengan alur cerita *One Piece* karena sebagai penonton, ia merasa ikut serta dalam anime tersebut, seringkali berteori tentang alur cerita yang sangat relate dengan kehidupan nyata.

Dari pernyataan para informan, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan terhadap *One Piece* terutama terletak pada alur ceritanya yang kompleks, mendalam, dan relatable. *One Piece* bukan sekadar anime tentang petualangan dan pertarungan, tetapi juga mengandung nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti persahabatan, keberanian, dan perjuangan melawan ketidakadilan. Alur cerita yang kompleks dan penuh dengan twist membuat penonton terlibat secara emosional dan intelektual, seringkali membuat mereka berteori tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Bingkai pengetahuan ini, yang dibentuk oleh pengalaman panjang dan mendalam dalam mengikuti cerita *One Piece*, dapat dimanfaatkan dalam kampanye

politik untuk menyampaikan pesan-pesan yang relevan dan inspiratif. Kampanye politik yang menggunakan referensi dari *One Piece* dapat menarik perhatian audiens dengan memanfaatkan pemahaman dan emosi yang telah terbentuk melalui cerita anime ini. Misalnya, karakter-karakter dalam *One Piece* yang berjuang melawan tirani dan ketidakadilan dapat dijadikan analogi untuk menggambarkan perjuangan politik melawan korupsi atau penindasan.

Dengan memanfaatkan nilai-nilai dan cerita dari *One Piece*, kampanye politik dapat menyampaikan pesan yang kuat dan relatable, membangun koneksi emosional dengan audiens yang memiliki pengalaman serupa dalam menonton anime tersebut. Bingkai pengetahuan yang dibentuk oleh cerita *One Piece* memungkinkan kampanye politik untuk berbicara dalam bahasa yang dipahami dan dihargai oleh para penggemar anime ini, menciptakan dampak yang lebih besar dan mendalam dalam menyampaikan pesan politik. Selain itu, kampanye politik yang menggunakan referensi dari *One Piece* juga dapat mengajak audiens untuk berpartisipasi secara aktif, mirip dengan bagaimana mereka berteori tentang alur cerita anime. Kampanye dapat mengajak audiens untuk berkontribusi dengan ide dan pandangan mereka, menciptakan diskusi yang konstruktif dan membangun semangat kolaborasi dan kebersamaan. Dengan demikian, bingkai pengetahuan tentang *One Piece* tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan politik tetapi juga untuk membangun komunitas yang aktif dan terlibat dalam proses politik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa bingkai pengetahuan yang dibentuk oleh pengalaman menonton *One Piece* memiliki potensi besar untuk digunakan dalam kampanye politik. Alur cerita yang kompleks dan relatable, nilai-nilai yang diusung oleh karakter-karakternya, serta keterlibatan emosional dan intelektual penonton, semuanya dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan politik yang relevan dan inspiratif, menciptakan dampak yang signifikan dalam konteks politik yang lebih luas.

“ Menurut saya dalam hal alurnya mas, bisa dibilang dari sekian anime yang saya tonton mungkin alur one piece ini sangat bagus”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ Ya seperti yang saya bilang tadi ya kalau yang dari awal itu karena ceritanya yang jelasnya seru ya mas seru banget cerita alur ceritanya itu itu relate dan bisa diterima sih, menurut saya itu sih kenapa sampai suka sampai sekarang”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

“ Membuat saya tertarik mungkin dari segi alur juga karena kita sebagai penonton ikut serta dalam anime tersebut seperti berteori terus juga alurnya yang sangat relate dalam kehidupan nyata mas”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

Penelitian ini meneliti bingkai pengetahuan yang didapatkan oleh para penonton anime *One Piece* dan bagaimana bingkai tersebut dapat digunakan dalam kampanye politik. Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan, diketahui bahwa anime *One Piece* mengandung tema-tema politik yang bisa diaplikasikan dalam konteks nyata. Informan OS menyatakan bahwa ada episode-episode tertentu, seperti yang berkaitan dengan karakter Niko Robin, yang menyampaikan pesan politik. Informan TS menambahkan bahwa meskipun tema politik tidak selalu disampaikan secara eksplisit, ada sistem dalam cerita *One Piece* yang mirip dengan yang terjadi di dunia nyata, dan ini bisa dilihat dalam beberapa aspek cerita. Informan FZ menyatakan bahwa anime *One Piece* menggambarkan tema politik di mana pemerintah memiliki kekuasaan penuh dan seringkali melakukan tindakan untuk kepentingan pribadi tanpa mempertimbangkan dampak buruknya terhadap masyarakat.

Temuan ini menunjukkan bahwa *One Piece* tidak hanya menarik karena alur ceritanya yang menarik dan kompleks, tetapi juga karena pesan-pesan politik yang disampaikan. Melalui karakter-karakturnya dan alur cerita yang dikembangkan, *One Piece* memberikan gambaran tentang kekuasaan, tirani, dan perjuangan melawan ketidakadilan. Misalnya, karakter Niko Robin dan alur ceritanya memberikan pelajaran tentang pengorbanan, pencarian kebenaran, dan perjuangan melawan pemerintahan yang korup dan otoriter. Selain itu, keseluruhan narasi *One Piece* sering kali mengkritik ketidakadilan sosial dan menunjukkan pentingnya persatuan dan perjuangan kolektif

untuk mencapai keadilan. Bingkai pengetahuan yang dibentuk melalui pengalaman menonton *One Piece* dapat digunakan dalam kampanye politik untuk menyampaikan pesan-pesan yang relevan dan resonan dengan audiens. Dengan menggunakan analogi dari *One Piece*, kampanye politik dapat menarik perhatian audiens yang sudah familiar dengan cerita dan karakter anime ini. Misalnya, perjuangan karakter-karakter dalam *One Piece* melawan ketidakadilan dapat digunakan sebagai analogi untuk menggambarkan perjuangan politik melawan korupsi atau penindasan dalam masyarakat nyata.

Kampanye politik yang menggunakan referensi dari *One Piece* juga dapat memanfaatkan emosi dan keterlibatan intelektual penonton. Dengan mengajak penonton untuk berpartisipasi dalam diskusi dan berkontribusi dengan ide-ide mereka, kampanye politik dapat menciptakan komunitas yang aktif dan terlibat. Hal ini tidak hanya meningkatkan kesadaran politik tetapi juga membangun solidaritas dan kolaborasi di antara para pendukung kampanye.

*“ Ada sih mas ada salah satu episode mungkin. Mungkin yang episode tentang Niko Robin itu sih”. ( OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau secara tema apa namanya politik mungkin nggak secara gampang disampaikan ya, tapi mungkin di eksplisir dan kita ada sistem itu mungkin yang terjadi di dunia saat ini sama yang diceritakan itu kadang ada beberapa hal yang itu yang mirip sih dan nggak bisa diperlakukan sama tapi mirip sih ya kalau menurut saya”. ( TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Ada sih mas seperti tema politik yang menggambar di anime bahwanya pemerintah itu mempunyai wewenang kekuasaan penuh, sehingga melakukan apa saja demi kesenangan pribadi tanpa mikir dampak buruknya ke masyarakat”. ( FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa bingkai pengetahuan yang dibentuk melalui pembacaan anime *One Piece* memiliki potensi besar untuk digunakan dalam kampanye politik. Pesan-pesan politik yang disampaikan melalui alur

cerita dan karakter-karakternya dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan politik yang relevan dan inspirasional, menciptakan dampak yang signifikan dalam konteks politik yang lebih luas. Dengan demikian, anime *One Piece* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat untuk pendidikan politik dan mobilisasi sosial.

Pada penelitian ini, ditemukan bahwa elemen dan karakter dari anime *One Piece* telah digunakan dalam kampanye politik, menunjukkan bagaimana bingkai pengetahuan yang dibentuk melalui pembacaan anime tersebut dapat dimanfaatkan dalam konteks politik. Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan, terdapat bukti bahwa *One Piece* telah menjadi bagian dari strategi kampanye politik, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Informan OS menyatakan bahwa di dekat kampungnya, terdapat banner atau spanduk politik yang mencampurkan tema *One Piece*. Ini menunjukkan bahwa karakter dan elemen dari anime tersebut digunakan secara langsung dalam media kampanye fisik untuk menarik perhatian dan mempengaruhi calon pemilih. Penggunaan elemen anime dalam kampanye politik dapat dianggap sebagai strategi kreatif yang memanfaatkan popularitas dan pengaruh budaya pop dalam menarik perhatian publik. Informan TS juga mengkonfirmasi bahwa ia beberapa kali melihat elemen *One Piece* digunakan dalam kampanye politik dan berpendapat bahwa hal ini merupakan bentuk kreativitas dari masing-masing kandidat. Penggunaan karakter anime dalam kampanye politik dapat memberikan dampak positif dengan membuat kampanye lebih menarik dan relatable, terutama bagi kalangan muda yang merupakan penonton setia anime. Kreativitas dalam kampanye politik ini dapat membantu kandidat dalam menyampaikan pesan mereka dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Informan FZ menyatakan bahwa ia pernah melihat penggunaan elemen *One Piece* dalam kampanye politik, terutama di media sosial seperti TikTok. Ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen anime dalam kampanye politik tidak terbatas pada media fisik tetapi juga meluas ke platform digital. Media sosial menjadi salah satu saluran utama di mana elemen budaya pop seperti anime dapat digunakan untuk menarik

perhatian dan memobilisasi dukungan. Penggunaan karakter anime dalam konten digital memungkinkan kampanye politik untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam, serta menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi melalui interaksi online.

*“ Ada sih mas di dekat kampung saya. Di dekat kampung saya itu kebetulan juga ada banner atau Spanduk politik yang dia mencampurkan dengan tema one piece”.* (OS, Kamis, 13 juni 2024).

*“ Ada sih beberapa kali melihat menurut saya gapapa sih karena itu juga termasuk kreatifitas masing- masing kandidat ya”.* ( TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

*“ Pernah sih mas, tapi kebanyakan di media sosial contohnya di tiktok kalau kasus seperti itu”.* ( FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

Temuan ini menunjukkan bahwa bingkai pengetahuan yang dibentuk melalui pembacaan anime *One Piece* memiliki potensi besar untuk digunakan dalam kampanye politik. Karakter dan elemen dari anime tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan politik dengan cara yang menarik dan relevan bagi audiens. Penggunaan elemen anime dalam kampanye politik juga dapat meningkatkan kreativitas dan daya tarik kampanye, serta memungkinkan kandidat untuk menjangkau dan mempengaruhi audiens yang lebih muda dan beragam.

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime *One Piece* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat yang dapat digunakan dalam kampanye politik. Dengan memanfaatkan popularitas dan pengaruh budaya pop, elemen anime dapat digunakan untuk menyampaikan pesan politik dengan cara yang lebih menarik dan efektif, menciptakan dampak yang signifikan dalam konteks politik yang lebih luas. Ini menunjukkan bahwa bingkai pengetahuan yang dibentuk melalui pembacaan anime *One Piece* dapat berperan penting dalam strategi kampanye politik, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi publik, serta menciptakan perubahan sosial dan politik yang positif.

Ditemukan bahwa penggunaan elemen anime *One Piece* dalam kampanye politik memiliki pengaruh yang bervariasi terhadap pilihan kandidat politik di kalangan informan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan, terungkap bahwa respons terhadap penggunaan elemen anime dalam kampanye politik tidak seragam, dan pengaruhnya terhadap keputusan pemilihan kandidat politik berbeda-beda.

Informan OS menyatakan bahwa penggunaan elemen *One Piece* dalam kampanye politik mempengaruhi mereka dalam memilih kandidat. Mereka menjelaskan bahwa adanya elemen tersebut membuat mereka melakukan riset lebih lanjut untuk memastikan apakah kandidat tersebut benar-benar menyukai *One Piece* atau hanya menggunakan elemen anime tersebut sebagai strategi kampanye. Hal ini menunjukkan bahwa elemen anime dapat memicu minat dan rasa ingin tahu pemilih, sehingga mendorong mereka untuk mencari informasi lebih lanjut tentang kandidat. Sebaliknya, informan TS menyatakan bahwa penggunaan elemen *One Piece* dalam kampanye politik belum bisa dikatakan mempengaruhi pilihan mereka. Meskipun elemen anime dapat menarik perhatian, informan ini merasa bahwa keputusan akhir dalam memilih kandidat tetap bergantung pada faktor-faktor lain yang lebih substantif, seperti kebijakan dan integritas kandidat. Ini menunjukkan bahwa meskipun elemen anime dapat menarik perhatian, pengaruhnya terhadap keputusan pemilihan tidak selalu signifikan. Informan FZ menyatakan bahwa penggunaan elemen *One Piece* dalam kampanye politik tidak memengaruhi pilihan mereka dalam pemilihan kandidat. Menurut mereka, elemen anime dalam kampanye tidak cukup kuat untuk menjadi faktor penentu dalam memilih kandidat politik. Ini menunjukkan bahwa bagi sebagian pemilih, elemen anime mungkin hanya dianggap sebagai gimmick kampanye yang tidak memiliki dampak signifikan terhadap keputusan pemilihan mereka.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen anime *One Piece* dalam kampanye politik dapat menarik perhatian dan menciptakan minat di kalangan pemilih, tetapi pengaruhnya terhadap keputusan pemilihan kandidat bervariasi. Bagi sebagian pemilih, elemen anime dapat menjadi faktor tambahan yang mendorong mereka untuk

melakukan riset lebih lanjut tentang kandidat. Namun, bagi pemilih lainnya, elemen anime mungkin tidak cukup kuat untuk mempengaruhi keputusan pemilihan, dan mereka tetap mengutamakan faktor-faktor lain yang lebih substantif.

*“Ada sih mas, karena kita juga riset dulu apakah dia benar benar menyukai atau cuma sekedar menyukai gara gara kampanye politik”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“Kalau masalah mempengaruhi belum dikatakan bisa mempengaruhi sih mas menurut saya”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“Enggak memengaruhi dalam pemilihan kandidat sih kalau dari saya”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen anime *One Piece* dalam kampanye politik memiliki potensi untuk menarik perhatian dan menciptakan minat di kalangan pemilih. Namun, pengaruhnya terhadap keputusan pemilihan kandidat bervariasi dan tergantung pada preferensi dan prioritas individu pemilih. Ini menunjukkan bahwa strategi kampanye yang menggunakan elemen budaya pop seperti anime harus dikombinasikan dengan pesan-pesan politik yang kuat dan relevan untuk menciptakan dampak yang lebih signifikan dalam konteks pemilihan politik.

Dalam tahap penelitian ini, ditemukan adanya kesamaan antara isu-isu politik yang ada pada anime *One Piece* dengan isu-isu politik di dunia nyata, meskipun tingkat pemahaman dan pengetahuan informan terhadap isu-isu politik tersebut bervariasi. Beberapa informan menyatakan bahwa mereka melihat kesamaan dalam representasi kekuasaan dan isu-isu sosial yang disajikan dalam anime dengan situasi politik di dunia nyata.

Informan OS menyatakan bahwa meskipun mereka tidak secara aktif mengikuti berita dunia politik, mereka menyadari adanya kemiripan antara beberapa isu politik yang disajikan dalam *One Piece* dengan isu-isu di dunia nyata. Namun, mereka tidak dapat memberikan contoh konkret karena keterbatasan pengetahuan mereka tentang politik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *One Piece* dapat memunculkan refleksi

tentang isu-isu politik, pemahaman yang lebih mendalam mungkin diperlukan untuk mengidentifikasi kesamaan tersebut secara spesifik. Informan TS menyatakan bahwa mereka melihat beberapa kesamaan antara isu-isu politik di *One Piece* dan di dunia nyata, terutama dalam hal kekuasaan dan korupsi. Mereka memberikan contoh dari arc Arlong Park di mana karakter Arlong menggunakan kekuasaannya dengan cara yang rasis dan melakukan korupsi dengan memberikan upeti kepada pihak Marine agar bisa beroperasi dengan aman. Informan ini mengaitkan situasi tersebut dengan praktik korupsi di dunia nyata di mana beberapa anggota pemerintah melakukan tindakan serupa untuk mempertahankan kekuasaan dan mendapatkan keuntungan pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa anime *One Piece* dapat mencerminkan dan mengkritisi praktik-praktik korupsi dan penyalahgunaan kekuasaan yang ada di dunia nyata. Informan FZ menyatakan bahwa mereka melihat kesamaan dalam cara kekuasaan dijalankan baik di *One Piece* maupun di dunia nyata. Mereka menyoroti bahwa dalam anime tersebut, kekuasaan sering kali dipegang oleh pihak-pihak yang tidak ingin melepaskannya dan berusaha mempertahankannya sekuat mungkin, mirip dengan situasi politik di beberapa negara di dunia nyata di mana pemimpin berusaha untuk tetap berkuasa tanpa memikirkan kepentingan rakyat. Informan ini menekankan bahwa anime *One Piece* berhasil menangkap esensi dari keinginan untuk mempertahankan kekuasaan yang sering kali terjadi dalam politik dunia nyata.

*“ Mungkin ada cuman kalau isu-isu politik yang sama saya juga gak begitu mengikuti berita dunia politik ya jadi mungkin kurang tahu”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kesamaan mungkin disini apa ya kalau kesamaan mungkin sejauh ini ada sih beberapa scene nya itu yang hampir mirip sih itu kayak gimana? contohnya itu yang masalah kekuasaan politik yang mungkin kayak dulu ya mungkin yang masih saya ingat itu mungkin di Arlong Park, mungkin pernah kan ya sangat rasis sih nah itu satunya rasis keduanya itu kan dia harus, apa namanya itu si Arlong itu kan dia harus ada upadi ya ke bagian marine itu biar bisa aman dan bisa ibaratnya nggak di gerbuk nih ya dia operasi disana itu ada sih makanya mungkin lebih relate-nya. Kalau di kita samaain itu mungkin kayak pungguli ya maksudnya kayak gitu dari pihak pemerintah itu yang segelintir anggotanya itu yang melakukan hal kayak gitu dan relate sih disana sih mungkin ya”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Ini ya, kayak lebih kekuasaan itu ya. Mungkin Itu, kalau dilihat negara kita saat ini persis gitu sama yang di One Piece. Kayak yang berkuasa itu dan enggak mau turun gitu loh mas. Jadinya ingin, ingin selamanya menduduki itu loh”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Temuan ini menunjukkan bahwa anime One Piece tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang dapat mencerminkan dan mengkritisi isu-isu politik yang relevan di dunia nyata. Dengan menampilkan tema-tema seperti kekuasaan, korupsi, dan rasisme, One Piece memungkinkan penontonnya untuk melihat dan merenungkan isu-isu tersebut dalam konteks yang berbeda. Hal ini memperkuat argumen bahwa elemen-elemen dalam anime dapat digunakan sebagai alat untuk kampanye politik dan pendidikan, membantu masyarakat untuk lebih memahami dan mengkritisi dinamika politik yang ada di sekitar mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman tentang isu-isu politik bervariasi di antara penonton, anime One Piece memiliki potensi untuk menyampaikan pesan-pesan politik yang kuat dan relevan. Dengan demikian, anime ini dapat berperan sebagai alat yang efektif dalam kampanye politik, membantu menyampaikan isu-isu penting dan mendorong refleksi kritis di kalangan penontonnya.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa anime One Piece memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman informan mengenai konsep kepemimpinan dan kebebasan. Informan OS, TS, dan FZ memberikan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi mengenai bagaimana anime ini membantu mereka memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan nyata. Informan OS menyatakan bahwa karakter Luffy, sebagai kapten dari kru nya, memberikan contoh kepemimpinan yang inspiratif. Luffy menunjukkan sifat-sifat seorang pemimpin yang berani, setia, dan melindungi anggotanya. Pengaruh ini membuat informan OS mencontoh karakter Luffy dalam kehidupan nyata, terutama dalam konteks bagaimana menjadi seorang pemimpin yang baik. Meskipun demikian, informan OS mengakui bahwa mereka belum pernah menggunakan perumpamaan dari anime One Piece untuk menjelaskan situasi politik kepada orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

pemahaman tentang kepemimpinan dapat ditingkatkan melalui anime, penerapannya dalam diskusi politik masih belum umum di kalangan penonton. Informan TS menyatakan bahwa One Piece mengajarkan bahwa meskipun karakter bajak laut sering dianggap sebagai penjahat, anime ini menunjukkan bahwa tidak semua bajak laut itu jahat. Ini memberikan pelajaran bahwa stereotip dan label yang diberikan kepada kelompok tertentu tidak selalu mencerminkan kebenaran. Informan TS menekankan bahwa pelajaran ini dapat diterapkan dalam memahami politik dan dinamika sosial, di mana pandangan yang telah didoktrin oleh masyarakat mungkin tidak selalu benar. Namun, seperti yang dinyatakan oleh informan OS, informan TS juga belum menggunakan perumpamaan dari One Piece untuk menjelaskan politik kepada orang lain, karena politik dianggap sebagai topik yang sangat sensitif, terutama setelah pemilihan kandidat politik. Informan FZ menyoroti bagaimana pasukan revolusioner dalam One Piece memperjuangkan kebebasan, yang menurutnya adalah esensi yang harus dimiliki oleh setiap manusia untuk berkarya. Informan FZ menganggap bahwa konsep kebebasan dalam One Piece membantu memperkuat pemahamannya tentang pentingnya kebebasan dalam kehidupan nyata. Meskipun demikian, informan FZ juga belum pernah menggunakan perumpamaan dari One Piece dalam diskusi politik dengan orang lain.

*“ Pengaruh anime one piece ke pemahaman saya mengenai kepemimpinan. Oh iya. Ada sih mas pengaruh ya, kayak ada banyak sih di sini mas. Ya kayak contohnya kayak karakter Luffy dia kan menjadi kapten di sebuah crewnya jadi kita juga bisa mencontoh karakter Luffy di dunia nyata seperti kita bagaimana menjadi pemimpin di dunia nyata. Dalam perumpamaan ini mungkin saya belum pernah memakai anime one piece untuk menjelaskan politik kepada orang lain”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau kebebasan dan lumenis Saya ya Sebenarnya kayak di Bajak laut itu kan dia sebenarnya Walaupun dia Bajak Laut kan dia kan gak melakukan suatu kejahatan yang pasti .Tapi karena, dia labelnya Bajak Laut Pasti dia penjahat tapi kita bisa kita ambil dari penjahat itu ada loh yang baik ternyata gak cuma semua serta-merta itu Bajak laut itu jahat , ternyata ada juga yang baik Kayak gitu sih mas Jadi apa ya kita bisa pelajari apa yang kita lihat dan didokterin orang itu sebenarnya belum tentu yang terjadi kayak gitu sih hikmahnya kayak gitu sih bisa diambil. Kalau dalam perumpaan*

*sih ke orang lain belum ya mas karena politik sekarang sangat sensitif apalagi pilkada kemarin”.*( TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

*“ Iya, kalau menurut saya mempengaruhi. Soalnya, di One Piece sendiri, juga ada ini kan, pasukan revolusioner namanya yang dimana pasukan ini juga mengandung kebebasan di dunia, jadinya pemahaman saya mengenai kebebasan ini harus ada setiap manusia karena bisa menjadi sebuah amunisi dalam berkarya. Mengenai perumpamaan dari one piece itu saya belum pernah mas”.* (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).

Temuan ini menunjukkan bahwa anime One Piece memiliki potensi besar sebagai alat untuk mengajarkan dan memperkuat pemahaman mengenai konsep-konsep penting seperti kepemimpinan dan kebebasan. Karakter dan narasi dalam anime ini memberikan contoh nyata yang dapat diikuti oleh penontonnya dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, penerapan perumpamaan dari anime ini dalam diskusi politik masih terbatas, mungkin karena sensitivitas topik politik dan kurangnya kesempatan untuk mengaitkan anime dengan situasi politik secara langsung. Dalam bingkai pengetahuan mengenai teks anime One Piece sebagai kampanye politik, temuan ini menunjukkan bahwa anime ini dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif. Dengan menggambarkan situasi dan karakter yang berjuang untuk kepemimpinan yang baik dan kebebasan, One Piece dapat membantu penontonnya memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep ini dalam konteks yang lebih luas, termasuk dalam politik. Oleh karena itu, meskipun saat ini penggunaan perumpamaan dari anime dalam diskusi politik masih terbatas, ada potensi besar bagi anime seperti One Piece untuk menjadi bagian dari kampanye politik yang lebih luas, membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang isu-isu penting di kalangan masyarakat.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa diskusi mengenai tema politik dalam anime One Piece terjadi cukup sering di kalangan penggemar, baik secara langsung maupun dalam komunitas. Informan OS, TS, dan FZ mengungkapkan bahwa mereka pernah terlibat dalam diskusi tentang politik yang diangkat dalam anime tersebut, baik melalui pertemuan langsung seperti kopi darat (kopdar) maupun dalam konteks komunitas penggemar. Informan OS menyatakan bahwa diskusi tentang politik dalam

One Piece sering terjadi saat kopi darat. Menurutnya, teman-teman di komunitas penggemar menanggapi topik tersebut dengan antusias, menunjukkan bahwa ada minat yang cukup besar dalam memahami dan membahas isu-isu politik yang diangkat oleh anime ini. Informan TS juga mengonfirmasi hal ini, menambahkan bahwa diskusi dalam komunitas tidak hanya terbatas pada tema politik tetapi juga mencakup aspek sosial dan budaya yang diangkat dalam One Piece. Dia mencatat bahwa tanggapan dari anggota komunitas cukup transparan, dengan adanya pandangan yang beragam—baik yang pro maupun yang kontra terhadap tema politik yang dibahas. Hal ini menunjukkan bahwa anime One Piece mampu memicu diskusi yang dinamis dan kritis di kalangan penggemarnya. Informan FZ menyatakan bahwa diskusi tentang politik dalam One Piece sering dilakukan dan diterima dengan baik oleh komunitas. Menurutnya, anggota komunitas merespon diskusi ini dengan pemahaman yang jelas dan mendalam, serta mengapresiasi kesempatan untuk mendiskusikan topik-topik penting yang disajikan dalam anime.

*“ Ya pernah sih mas kita berdiskusi secara langsung waktu kopdar atau kopusan gitu pernah mereka juga menanggapi seperti itu mas”.(OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau berdiskusi kita sering ya mas kayak contohnya kopdar, kita disana berdiskusi mengani anime one piece baik itu dari sosial, budaya, maupun juga politik kepada komunitas mas. tanggapan mereka juga transparan sih mas ada yang kontra dan juga ada yang pro terhadap diskusi itu”.(TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“Kalau masalah berdiskusi sih kita sering ya mas, dan tanggapan dari komunitas juga sangat baik dan berdiskusi secara jelas aman dan mudah dipahami mas”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024).*

Temuan ini menunjukkan bahwa anime One Piece berfungsi sebagai medium yang efektif untuk memicu diskusi tentang politik di kalangan penggemar. Diskusi ini tidak hanya terjadi secara informal, tetapi juga dalam konteks komunitas yang terstruktur, menunjukkan bahwa ada apresiasi yang mendalam terhadap tema-tema politik yang diangkat dalam anime. Berdasarkan bingkai pengetahuan mengenai teks anime One Piece sebagai kampanye politik, dapat disimpulkan bahwa anime ini

memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat dalam kampanye politik. Diskusi yang terjadi di kalangan penggemar menunjukkan bahwa anime ini mampu mengangkat isu-isu politik yang relevan dan memicu refleksi serta debat yang konstruktif. Dengan demikian, One Piece bukan hanya sebuah karya hiburan, tetapi juga sebuah platform yang memungkinkan penontonnya untuk lebih memahami dan mendiskusikan isu-isu politik yang kompleks dalam konteks yang mudah diakses dan menarik.

Dalam konteks kampanye politik, pemahaman yang diperoleh dari diskusi-diskusi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan masyarakat dalam isu-isu politik. Anime seperti One Piece, dengan narasi yang kaya dan karakter yang kuat, dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan politik dan sosial, serta mendorong partisipasi aktif dari penggemarnya dalam diskusi dan tindakan politik yang nyata.

Pada tahap temuan mengenai konteks bahwa karakter utama anime One Piece, yaitu Luffy, menyampaikan pesan sosial dan politik yang signifikan melalui berbagai sifat dan tindakan yang ditampilkannya. Informan OS, TS, dan FZ memberikan pandangan yang beragam namun sejalan mengenai bagaimana Luffy berperan dalam menyampaikan pesan-pesan ini. Informan OS menyatakan bahwa Luffy sering memberikan kata-kata bijak yang dapat diambil sebagai inspirasi. Ini menunjukkan bahwa karakter Luffy tidak hanya berfungsi sebagai tokoh fiktif, tetapi juga sebagai sumber motivasi dan panduan moral bagi para penggemarnya. Dalam banyak situasi, kata-kata Luffy mengandung pesan-pesan sosial yang kuat, yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Informan TS menambahkan bahwa meskipun Luffy kadang-kadang terlihat bodoh, dia memiliki beberapa sifat yang sangat positif yang bisa dijadikan teladan. Luffy digambarkan sebagai karakter yang setia kepada teman-temannya, menepati janji, dan menentang penindasan. Sifat-sifat ini menjadikan Luffy sebagai contoh kepemimpinan yang baik, yang tidak hanya relevan dalam konteks sosial tetapi juga dalam konteks politik. Ketika dihadapkan pada ketidakadilan, Luffy selalu berani berdiri dan melawan, menginspirasi orang lain untuk melakukan hal yang sama.

Informan FZ mengungkapkan bahwa Luffy adalah karakter yang gigih dan setia kepada teman-temannya. Luffy tidak memandang ras atau latar belakang, tetapi menolong siapa saja yang membutuhkan. Ini mencerminkan nilai-nilai sosial yang sangat penting, seperti inklusivitas dan solidaritas. Menurut FZ, meskipun aspek-aspek ini lebih sosial daripada politik, pesan yang disampaikan tetap sangat kuat dan relevan.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa karakter Luffy dalam anime One Piece memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan-pesan sosial dan politik kepada penontonnya. Luffy tidak hanya berfungsi sebagai pahlawan dalam cerita, tetapi juga sebagai simbol dari nilai-nilai seperti kesetiaan, keadilan, dan keberanian. Dalam konteks kampanye politik, karakter seperti Luffy dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan penting dan memobilisasi dukungan, mengingat dampaknya yang besar terhadap pemahaman dan sikap penontonnya.

*“ Ya bagus sih mas. Kadang juga Luffy memberikan mungkin kata-kata yang bagus bisa ditiru seperti itu mas”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Karena menurutku walaupun dia bego atau segala macam, hal macam dia tuh punya satu hal yang bisa kita contoh . Dia setia teman dan sadar sama kawan dia bisa menepati janji, dia tidak suka melihat penindasan. Itu aja sih yang bisa diambil positifnya terlepas dia dari ini ya main karakter ya. Tapi ada apa beberapa sifatnya dia yang bisa kita ambil sih salah satunya setia teman, bisa menarik orang lain melakukan kebaranian dalam menghadapi ujian yang ditimpa”. (TS, Kamis,13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Kalau Luffy itu lebih ke yang saya tangkap itu, dia gigih ya pada dirinya sendiri dan setia pada teman-temannya itu loh, itu juga salah satu karakter favorit saya, karena ya itu dia enggak mementingkan ras atau apa, dia menolong juga ini lebih ke sosial sih mas dari pada ke politik”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Dengan demikian, bingkai pengetahuan dalam teks anime One Piece dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam kampanye politik. Karakter Luffy, dengan nilai-nilai positif yang diwakilinya, dapat menjadi model bagi perilaku sosial dan politik yang diinginkan, serta menginspirasi tindakan yang sesuai di dunia nyata. Ini

menunjukkan potensi anime sebagai media yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan memotivasi penontonnya untuk terlibat dalam isu-isu sosial dan politik.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa menonton anime One Piece memiliki manfaat yang signifikan bagi para penggemarnya, baik dari segi pembelajaran maupun dampak positif lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Informan OS, TS, dan FZ menyampaikan pandangan mereka tentang bagaimana anime ini memberikan pelajaran hidup dan motivasi yang berharga. Informan OS menyatakan bahwa anime One Piece, khususnya karakter Luffy, sering memberikan kata-kata bijak yang bisa diambil sebagai inspirasi. Luffy, dengan semangat pantang menyerah dan kepemimpinannya, memberikan motivasi bagi OS ketika menghadapi masalah. Ini menunjukkan bahwa anime ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber motivasi dan pembelajaran moral bagi penontonnya. Informan TS menekankan bahwa dampak utama dari menonton One Piece adalah pelajaran hidup yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun kehidupan nyata berbeda dengan dunia anime, nilai-nilai dan pelajaran yang diambil dari kisah One Piece dapat diterapkan dalam berbagai situasi. TS mencatat bahwa pelajaran tentang keberanian, kesetiaan, dan keadilan yang disampaikan melalui cerita One Piece sangat relevan dan bermanfaat dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Informan FZ juga menyatakan bahwa menonton One Piece sangat berdampak positif pada kehidupannya. FZ menyoroti bahwa ada banyak adegan dalam anime yang membantu dalam menjalani keseharian, memberikan inspirasi dan panduan dalam menghadapi berbagai situasi. Manfaat ini menunjukkan bahwa One Piece memiliki pengaruh yang mendalam dan positif, membantu penontonnya mengembangkan keterampilan hidup dan menghadapi tantangan dengan lebih baik.

*“ Ya bagus sih mas. Kadang juga Luffy memberikan mungkin kata-kata yang bagus bisa dikiru seperti itu mas. itu yang membuat saya bermotivasi kalau ada masalah”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Dampak yang saya dapatkan yaitu pelajaran hidup, yang ada dikisah anime one piece tersebut walaupun, di kehidupan kita berbeda dengan anime, tapi pelajaran*

*yang saya dapat bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Iya mas, manfaatnya sangat berdampak bagi kehidupan saya, yang dimana ada scene anime One Piece yang sangat membantu saya, dalam menjalani kesaharian saya”. (FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Bisa dirangkum, temuan ini menunjukkan bahwa anime One Piece tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan dan motivasi yang kuat. Karakter-karakter dalam anime ini, terutama Luffy, berfungsi sebagai model peran yang menginspirasi penontonnya untuk mengadopsi nilai-nilai positif seperti keberanian, kesetiaan, dan keadilan. Dalam konteks kampanye politik, elemen-elemen ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan penting dan memobilisasi dukungan. Dengan menggunakan bingkai pengetahuan yang diperoleh dari menonton One Piece, kampanye politik dapat menjadi lebih efektif dalam menyampaikan nilai-nilai yang diinginkan dan menginspirasi tindakan positif di kalangan pemilih. Ini menunjukkan potensi besar anime sebagai media yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan memotivasi penontonnya untuk terlibat secara aktif dalam konteks kampanye politik.

Dalam tanggapan informan bahwa penggunaan elemen-elemen dari anime One Piece dalam kampanye politik dipandang sebagai strategi yang efektif untuk menarik perhatian masyarakat, terutama kalangan muda yang menjadi penggemar anime tersebut. Informan OS, TS, dan FZ memberikan pandangan yang seragam mengenai hal ini, menunjukkan bahwa integrasi elemen One Piece dalam kampanye politik dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan masyarakat. Informan OS menyatakan bahwa penggunaan elemen dari One Piece dalam kampanye politik merupakan strategi yang menarik, terutama bagi kalangan muda yang menyukai anime tersebut. Menurutnya, ini bisa dianggap sebagai cara yang efektif untuk menarik perhatian masyarakat dan mendorong partisipasi dalam kampanye politik. Strategi ini dinilai mampu menarik simpati dan dukungan dari kelompok muda yang memiliki minat tinggi terhadap anime One Piece. Informan TS juga berpendapat bahwa penggunaan elemen-elemen One Piece dalam kampanye politik merupakan strategi yang baik. Ia menekankan bahwa

dalam masyarakat yang luas, terdapat banyak golongan yang menyukai One Piece. Dengan memasukkan elemen-elemen dari anime ini dalam kampanye, para kandidat politik dapat menarik simpati dan dukungan dari golongan-golongan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa strategi ini dapat memperluas jangkauan kampanye politik dan menarik perhatian kelompok-kelompok yang mungkin sebelumnya kurang tertarik dengan politik. Informan FZ menambahkan bahwa penggunaan elemen-elemen dari One Piece dalam kampanye politik juga dapat meningkatkan elektabilitas kandidat. Menurutnya, strategi ini memungkinkan partai politik untuk memanfaatkan popularitas anime One Piece dalam mempromosikan diri mereka. Dengan demikian, elemen-elemen dari One Piece tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan koneksi emosional dengan pemilih, terutama di kalangan penggemar anime.

*“ Mungkin beberapa orang ada sih mas yang ikut serta di dalam kampanye tersebut, menurut saya mungkin sebuah strategi juga untuk menarik perhatian masyarakat, apalagi anak- anak muda yang menyukai anime One Piece itu, bisa dibilang strategi sih mas dalam kegunaan elemen tersebut”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Iya, merupakan sebuah strategi, karena dalam masyarakat luas banyak golongan- golongan yang sangat menyukai One Piece dan dengan menggunakan elemen- elemen one piece dalam politik, itu dapat menarik simpati dari golongan- golongan tersebut”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Iya, itu juga salah satu startegi mungkin ya, dari pasangan- pasangan partai politik dalam mengangkat anime contohnya anime one piece itu sendiri. Sehingga, bisa meningkatkan ekselektabilitas mereka dalam mempromosikan atau kampanye politik”. (Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Sehingga temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen-elemen dari One Piece dalam kampanye politik dianggap sebagai strategi yang cerdas dan efektif untuk menarik perhatian dan dukungan masyarakat. Integrasi elemen-elemen populer dari budaya anime dalam kampanye politik dapat membantu kandidat politik dalam menyampaikan pesan mereka dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi audiens

muda. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya meningkatkan visibilitas kandidat, tetapi juga mempromosikan keterlibatan aktif dalam proses politik.

Pada tahap temuan terakhir penelitian ini mengungkapkan bahwa komunitas penggemar anime seperti Namakaisjogja memiliki peran dan pengaruh yang berbeda-beda dalam memaknai kampanye politik yang menggunakan referensi dari anime One Piece. Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan, terdapat pandangan yang beragam mengenai sejauh mana komunitas ini terlibat dan berpengaruh dalam konteks kampanye politik. Informan OS menyatakan bahwa komunitas mereka tidak melarang penggunaan elemen anime One Piece dalam kampanye politik, karena tidak ada aturan atau larangan yang spesifik terkait hal tersebut. Ini menunjukkan bahwa secara umum, komunitas seperti Namakaisjogja tidak memiliki sikap resmi yang menolak atau mendukung penggunaan referensi anime dalam kampanye politik. Mereka cenderung bersikap netral dan membiarkan anggota komunitas untuk menilai sendiri dampak dan relevansi dari strategi kampanye tersebut. Sementara itu, Informan TS berpendapat bahwa peran komunitas sebagai kelompok tidak terlalu berpengaruh dalam konteks kampanye politik. Menurutnya, setiap individu dalam komunitas memiliki pemikiran dan pendapat yang mereka percayai, sehingga sikap dan pandangan politik lebih dipengaruhi oleh preferensi pribadi daripada oleh komunitas secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun komunitas dapat menjadi ruang diskusi dan pertukaran ide, keputusan politik tetap sangat bersifat individual dan tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh komunitas. Di sisi lain, Informan FZ mengakui bahwa komunitas seperti Namakaisjogja bisa memiliki peran yang besar jika mereka memilih untuk terlibat secara aktif dalam kampanye politik. Namun, komunitas ini cenderung menghindari keterlibatan dalam isu-isu politik demi menjaga netralitas dan keamanan. Dengan kata lain, meskipun komunitas memiliki potensi untuk memobilisasi anggotanya dan memberikan pengaruh yang signifikan, mereka memilih untuk tetap netral dan tidak terlibat langsung dalam kampanye politik. Keputusan ini mungkin didasarkan pada

keinginan untuk menjaga harmoni di antara anggota komunitas yang memiliki pandangan politik yang beragam.

*“ Kalau kita sih mas tidak melarang sih mas ya, karena tidak ada larangan juga atau mungkin aturan yang mengarah ke situ”. (OS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Peran sebagai komunitas tidak terlalu berpengaruh, karena setiap individu dari masing -masing memiliki pemikiran dan pendapat yang mereka percayai, gitu sih”. (TS, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

*“ Peran komunitas itu, kalau misal komunitas mau berperan itu mungkin perannya akan sangat besar. Cuma, kalau di NakamaisJogja sendiri, itu kayak menghindari, menghindari terkait politik gitu, karena komunitas juga mencari aman dan netral ya mas”.( FZ, Kamis, 13 juni 2024, Yogyakarta).*

Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa peran dan pengaruh komunitas penggemar anime seperti Namakaisjogja dalam memaknai kampanye politik yang menggunakan referensi dari anime One Piece sangat bervariasi. Sementara beberapa anggota komunitas mungkin melihat penggunaan elemen anime dalam kampanye politik sebagai strategi yang menarik, komunitas secara keseluruhan cenderung mengambil sikap netral dan tidak terlibat secara langsung dalam politik. Sikap ini mencerminkan keinginan untuk menjaga inklusivitas dan keberagaman pandangan di dalam komunitas, serta untuk menghindari potensi konflik yang bisa timbul dari perbedaan pandangan politik di antara anggotanya.

## PEMBAHASAN

Media sebagai “ institusi yang kuat” (Curran, 2002) memiliki hubungan erat dengan dampak- dampaknya yang signifikan, yang mendorong negara- negara otoriter seperti China, Korea Utara, dan dalam beberapa kasus, Indonesia, untuk menyensor isi media. Kekuatan media terkait erat dengan kemampuannya untuk mempengaruhi persepsi, pandangan, perilaku, dan budaya masyarakat. Karena pengaruh yang besar ini, media ditempatkan sebagai instusi sentral dalam masyarakat modern. Tanpa melibatkan media, diskusi tentang masyarakat modern akan kehilangan esensinya ( Croteau dan Hoyness, 2007; Grosberg et al., 2006).

Kehadiran media baru memperkaya diskusi tentang kekuatan media. Salah satu tema penting dalam perdebatan ini adalah fenomena “ *post-truth*”. Meskipun fenomena ini bukanlah hal baru, kehadirannya yang meluas tidak dapat dipisahkan dari pengaruh media, terutama media baru. Post- truth adalah fenomena di mana kebenaran tidak lagi didasarkan pada fakta, tetapi pada apa yang diyakini sebagai kebenaran. Media sosial berperan besar dalam memunculkan fenomena post- truth ini (Kapolkas, 2019; Lewandowski et al., 2017). Dengan demikian, media memiliki peran krusial dalam membentuk realitas sosial dan politik. Pengaruh media baru dalam memperkuat fenomena post- truth menunjukkan bagaimana informasi yang tidak selalu berbasis fakta dapat mempengaruhi pandangan dan tindakan masyarakat. Kajian ini menyoroti pentingnya memahami dinamika kekuatan media dalam konteks modern dan bagaimana fenomena post- truth menjadi bagian integral dari diskusi ini.

Dalam era digital saat ini, media massa memainkan peran penting dalam membentuk opini dan pandangan masyarakat. Salah satu fenomena menarik adalah penggunaan elemen-elemen dari anime, khususnya *One Piece*, dalam kampanye politik. Komunitas penggemar anime seperti Nakama Istimewa Yogyakarta memberikan wawasan tentang bagaimana anime *One Piece* sebagai kampanye politik dapat diterima

dan dimaknai oleh khalayak. Teori Stuart Hall tentang encoding dan decoding membantu kita memahami proses ini dengan lebih mendalam.

#### **A. Penggunaan elemen anime dalam kampanye politik**

Pada penelitian ini, permasalahan yang diangkat adalah bagaimana anggota Nakama Istimewa Yogyakarta membaca kampanye politik yang menggunakan elemen anime *One Piece*. Berdasarkan teori resepsi dari Stuart Hall, terutama pada poin *Dominant-Hegemonic Position*, ditemukan bahwa narasumber menyetujui dan tidak melihat adanya masalah dalam penggunaan elemen anime dalam kampanye politik. Hal ini dianggap sebagai sesuatu yang lazim dan wajar, terutama di era digital saat ini. Stuart Hall (1980) dalam teorinya mengenai *encoding/decoding* menyatakan bahwa audiens tidak menerima pesan media secara pasif, tetapi mereka aktif dalam memaknai pesan tersebut berdasarkan latar belakang sosial dan budaya mereka. Dalam konteks ini, anggota Nakama Istimewa Yogyakarta memaknai kampanye politik dengan penggunaan elemen anime *One Piece* sebagai sesuatu yang positif dan relevan. Menurut Ongky Saputro, penggunaan elemen anime dalam kampanye politik tidak dianggap masalah dan justru menjadi bagian dari strategi yang kreatif di era digital (Saputro, 2024). Sebagai contoh dengan pemilu atau pilkada pada tahun lalu yaitu :



***Gambar: salah satu contoh penggunaan elemen dari anime One Piece  
sebagai medium politik***

Gambar yang menunjukkan Gibran Rakabuming Raka, Wali Kota Solo dan putra Presiden Joko Widodo, mengenakan pin *One Piece* dalam deklarasi Pemilu Damai merupakan contoh nyata bagaimana elemen budaya populer, seperti anime, dapat digunakan dalam konteks politik. Gibran mengenakan pin yang menggambarkan karakter dalam anime *One Piece* di acara politik, yang menunjukkan bahwa anime telah menjadi bagian dari arus utama budaya, bahkan dalam lingkungan politik Indonesia.

Penggunaan elemen dari budaya populer, seperti *One Piece*, dalam kampanye politik atau acara resmi politik memiliki beberapa makna. Pertama, ini menunjukkan bahwa politisi berusaha mendekatkan diri dengan generasi muda, yang sebagian besar merupakan penggemar anime dan budaya pop Jepang. Menurut Sugiharto (2021), "anime dan media populer lainnya tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga menjadi medium penting dalam komunikasi politik, terutama dalam menarik perhatian generasi muda" (hal. 115). Dengan mengenakan pin *One Piece*, Gibran mungkin ingin menunjukkan bahwa dia tidak hanya bagian dari dunia politik, tetapi juga mengerti minat dan preferensi generasi muda.

Selain itu, tema-tema dalam *One Piece* seperti perlawanan terhadap otoritas yang tidak adil, kebebasan, dan keadilan sosial, yang terwujud melalui karakter Luffy dan kru bajak lautnya, dapat disesuaikan dengan narasi politik yang lebih luas di Indonesia. Politisi bisa memanfaatkan popularitas anime ini untuk menyampaikan pesan-pesan politik yang berkaitan dengan perjuangan melawan korupsi atau ketidakadilan. Ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2020) yang menyatakan bahwa "media populer sering kali digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan politik dalam cara yang lebih halus namun tetap efektif, karena audiens yang lebih muda merasa terhubung dengan narasi yang disampaikan melalui medium tersebut" (hal. 92).

Deklarasi Pemilu Damai yang dihadiri oleh Gibran dengan mengenakan pin *One Piece* juga bisa dilihat sebagai bagian dari kampanye politik yang lebih luas, di mana simbol budaya populer digunakan untuk menciptakan citra politik yang lebih inklusif dan relevan bagi masyarakat. Sebagai seorang tokoh publik, Gibran secara tidak langsung menyampaikan pesan bahwa nilai-nilai yang ada dalam *One Piece*, seperti persahabatan, kebebasan, dan perlawanan terhadap otoritas yang korup, juga bisa diterapkan dalam konteks politik Indonesia. Ini menciptakan resonansi emosional dengan audiens yang mungkin tidak terlalu tertarik dengan politik tetapi sangat terhubung dengan budaya populer. Dengan demikian, fenomena ini menegaskan bahwa *One Piece* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga alat politik yang efektif untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi opini publik. Ini menunjukkan kekuatan anime sebagai medium kampanye politik yang mampu menjembatani dunia hiburan dan politik dalam konteks masyarakat modern, terutama di kalangan generasi muda.

Lebih lanjut, penelitian Rahman (2018) mengungkapkan bahwa budaya populer memiliki peran penting dalam membentuk opini publik dan persepsi politik. Rahman menyatakan bahwa elemen-elemen budaya populer yang dikenali oleh khalayak dapat digunakan untuk membangun narasi politik yang kuat dan mempengaruhi persepsi pemilih. Dalam konteks ini, penggunaan elemen anime *One Piece* dalam kampanye politik diakui sebagai strategi yang efektif untuk mencapai audiens yang lebih luas dan beragam, terutama di era digital. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anggota Nakama Istimewa Yogyakarta memaknai kampanye politik dengan elemen anime *One Piece* sebagai sesuatu yang positif dan tidak bermasalah. Hal ini sejalan dengan teori *Dominant-Hegemonic Position* dari Stuart Hall, di mana audiens menerima dan menyetujui pesan media yang disampaikan. Penggunaan elemen anime dalam kampanye politik dianggap sebagai strategi yang kreatif dan efektif untuk menarik perhatian pemilih muda dan meningkatkan keterlibatan politik.

## **B . Sudut pandang yang beragam dalam menginterpretasikan pesan politik yang muncul pada media seperti anime “*One Piece*” dari sudut latar belakang dan pengalaman**

Anggota Nakama Istimewa Yogyakarta yang memiliki latar belakang aktivis sosial atau terlibat dalam gerakan keadilan sosial mungkin akan menafsirkan *One Piece* sebagai cerminan perjuangan melawan ketidakadilan di dunia nyata. Mereka bisa menghubungkan perjuangan Luffy melawan Pemerintah Dunia di anime dengan perjuangan mereka sendiri dalam melawan sistem yang dianggap tidak adil. Anime ini bisa mereka lihat sebagai inspirasi untuk bergerak dalam kampanye politik yang menyerukan perubahan dan reformasi. Penonton dengan Latar Belakang Politik misalnya anggota yang memiliki ketertarikan atau latar belakang politik bisa melihat *One Piece* sebagai alegori politik yang lebih kompleks. Misalnya, mereka mungkin melihat karakter seperti Doflamingo atau Pemerintah Dunia sebagai representasi dari kekuasaan politik otoriter, sementara Bajak Laut Topi Jerami mewakili kelompok revolusioner yang berjuang untuk membebaskan rakyat dari penindasan. Dalam interpretasi ini, anime bisa dijadikan alat untuk menyampaikan pesan kampanye politik yang mendukung gerakan demokratisasi atau perlawanan terhadap kekuasaan otoriter.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Nakama Istimewa Yogyakarta menerima dan menafsirkan anime *One Piece* sebagai alat medium kampanye politik. Studi ini menggunakan teori resepsi dari Stuart Hall, khususnya posisi negosiasi (*Negotiated Position*), untuk memahami variasi interpretasi yang muncul di kalangan anggota komunitas tersebut. Sebagai dasar pembahasan, penelitian ini juga mengacu pada temuan dari jurnal "Analisis Pemaknaan Pesan Politik dalam Media Massa: Studi pada Mahasiswa Universitas Indonesia" oleh Putra, R. D., & Fitri, A. (2018). Jurnal ini membahas bagaimana mahasiswa Universitas Indonesia memaknai pesan politik yang disampaikan melalui media massa. Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa pemaknaan pesan politik oleh mahasiswa sangat dipengaruhi oleh latar belakang, pengalaman pribadi, serta konteks sosial dan budaya mereka. Mahasiswa

menunjukkan beragam interpretasi, mulai dari dukungan hingga penolakan terhadap pesan politik yang diterima. Proses pemaknaan ini sejalan dengan posisi negosiasi dalam teori Stuart Hall, di mana penerima pesan tidak sepenuhnya menerima atau menolak pesan, tetapi menegosiasikan maknanya berdasarkan konteks pribadi dan sosial. Pada temuan jurnal Putra dan Fitri juga menggunakan kerangka teori yang sama yaitu Stuart Hall tentang *encoding/decoding*, terutama pada posisi negosiasi. Sedangkan dalam konteks pada penelitian ini, anggota Nakama Istimewa Yogyakarta menegosiasikan makna dari pesan politik yang disampaikan melalui anime *One Piece*. Mereka tidak hanya menerima atau menolak pesan tersebut secara mentah-mentah, tetapi juga memodifikasinya berdasarkan pengalaman, latar belakang, dan nilai-nilai komunitas mereka.

Penelitian Putra dan Fitri menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Indonesia memiliki cara pandang yang beragam dalam menginterpretasikan pesan politik di media massa. Demikian pula, Nakama Istimewa Yogyakarta menunjukkan variasi dalam pemaknaan kampanye politik melalui penggunaan anime. Beberapa anggota komunitas mungkin melihat karakter Luffy sebagai simbol kepemimpinan yang baik, sementara yang lain mungkin mengkritik penggunaan anime untuk tujuan politik tertentu. Pada pengaruh dari latar belakang, penelitian Putra dan Fitri menemukan bahwa latar belakang dan pengalaman pribadi sangat mempengaruhi pemaknaan pesan politik oleh mahasiswa. Hal ini juga berlaku bagi Nakama Istimewa Yogyakarta, di mana latar belakang anggota, seperti usia, pendidikan, dan pengalaman pribadi, mempengaruhi bagaimana mereka memahami dan menafsirkan penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik.

### **C. Cara berpikir kritis dari pandangan komunitas**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana anggota Nakama Istimewa Yogyakarta menerima dalam penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik. Dengan menggunakan teori resepsi dari Stuart Hall, khususnya posisi oposisi

(*Oppositional Position*), penelitian ini mengungkap bahwa cara pandang mereka terhadap penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik melalui anime sering kali bersifat kritis dan menolak. Anggota komunitas cenderung mengubah pesan yang diterima sesuai dengan pandangan dan pemikiran mereka sendiri.

Berdasarkan salah satu poin teori Stuart Hall yaitu *Oppositional Position*, dalam memahami isi dari teks kampanye politik dengan anime *One Piece*, informan sering kali mengambil posisi yang menolak. Mereka cenderung berpikir secara kritis dan memodifikasi pesan yang disampaikan oleh media sesuai dengan pandangan pribadi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan pesan tidak bersifat pasif, melainkan aktif dan kritis. Sedangkan temuan yang dilakukan oleh peneliti mengacu juga pada jurnal Purnama, R., & Aisyah, S. (2021). "Peran Komunitas Anime dalam Pembentukan Sikap Politik di Kalangan Pemuda". *Jurnal Komunikasi dan Media*. Penelitian ini membahas peran komunitas anime dalam membentuk sikap politik di kalangan pemuda. Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa komunitas anime tidak hanya menjadi tempat berkumpul dan berdiskusi, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk pandangan politik anggotanya. Komunitas ini sering kali menjadi ruang bagi pemuda untuk mengkritisi dan menolak pesan politik yang tidak sesuai dengan pandangan mereka. Proses ini mirip dengan bagaimana Nakama Istimewa Yogyakarta memodifikasi dan menolak pesan politik dalam anime *One Piece* sesuai dengan pandangan mereka sendiri.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa anggota Nakama Istimewa Yogyakarta sering kali mengambil posisi oposisi dalam memaknai penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik. Mereka tidak hanya menerima pesan yang disampaikan, tetapi juga mengkritisi dan memodifikasinya sesuai dengan pemikiran mereka sendiri. Posisi ini mencerminkan pandangan kritis mereka terhadap media dan pesan politik yang disampaikan. Seperti yang ditemukan dalam penelitian Purnama dan Aisyah (2021), anggota komunitas anime menunjukkan sikap kritis terhadap pesan politik di media massa. Sikap ini juga terlihat pada anggota Nakama

Istimewa Yogyakarta yang cenderung memodifikasi pesan anime *One Piece* sesuai dengan pandangan mereka. Mereka tidak hanya menolak pesan secara pasif, tetapi juga aktif dalam mengubah dan menyesuaikannya. Penelitian Purnama dan Aisyah (2021) menunjukkan bahwa komunitas anime memainkan peran penting dalam membentuk sikap politik anggotanya. Dalam konteks Nakama Istimewa Yogyakarta, anggota komunitas sering kali mendiskusikan dan menegosiasikan makna pesan politik dalam penggunaan anime *One Piece*. Hal ini memperkuat sikap kritis mereka dan membantu mereka untuk mengembangkan pandangan politik yang lebih kompleks.

Penelitian ini mengungkap bahwa anggota komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta menunjukkan sikap kritis dan oposisi dalam memaknai kampanye politik melalui anime *One Piece*. Mereka tidak hanya menerima pesan yang disampaikan oleh media, tetapi juga mengkritisi dan memodifikasinya sesuai dengan pandangan mereka sendiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Purnama dan Aisyah (2021) yang menunjukkan bahwa sikap kritis terhadap pesan politik di media massa merupakan fenomena umum di kalangan pemuda yang terpengaruh oleh budaya pop.

#### **D. Perangkat memainkan peran penting dalam memaknai pesan penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik**

Pada pembahasan ini penelitian ini menunjukkan bahwa infrastruktur teknis berperan penting dalam cara anggota Nakama Istimewa Yogyakarta mengakses dan menikmati anime *One Piece*, yang kemudian memengaruhi cara mereka memaknai kampanye politik yang menggunakan elemen dari anime tersebut. Infrastruktur teknis yang dimaksud mencakup perangkat seperti laptop, televisi kabel, dan *handphone*, serta platform seperti website dan aplikasi yang digunakan untuk menonton anime dan media sosial. Contoh pada perangkat media sosial memainkan peran seperti *Instagram*, *TikTok*, *Twitter*, *Facebook*: Platform ini memegang peranan penting dalam mendistribusikan konten-konten terkait anime *One Piece*. Para politisi bisa memanfaatkan trend ini dengan menggunakan meme, gambar, atau video pendek yang

menghubungkan pesan politik mereka dengan karakter atau adegan dalam *One Piece*. Contoh yang nyata adalah saat anime *One Piece*, lagi viral di media sosial banyak tokoh-tokoh mempromosikan diri dalam kampanye politik oleh figur-figur terkenal (seperti dalam unggahan media sosial pak Anies memposting pada akun Twitter dalam nobar bersama keluarga), dalam hal ini politisi bisa mengkapitalisasi popularitas anime untuk merangkul pemilih muda.

Pembahasan ini dapat dikaitkan dengan penelitian oleh Baldwin-Philippi (2017) dan Hersh (2015) yang menunjukkan bahwa perangkat dan platform yang digunakan dalam kampanye politik berbasis data memungkinkan pesan-pesan yang lebih terarah dan personal. Dalam konteks kampanye politik, penggunaan teknologi dan data memungkinkan penyampaian pesan yang disesuaikan dengan preferensi individu, menjadikan kampanye lebih efektif dan relevan bagi audiens yang ditargetkan.

Dalam analisis resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta, Infrastruktur teknis tidak hanya mempengaruhi cara anggota menonton anime tetapi juga bagaimana mereka memaknai pesan-pesan politik yang ditunjukkan dalam anime tersebut. Dengan menggunakan perangkat yang berbeda, pengalaman menonton dan interpretasi mereka terhadap konten politik juga bervariasi. Misalnya, mereka yang menonton melalui televisi kabel mungkin lebih fokus pada kualitas visual dan audio, sementara mereka yang menonton melalui handphone mungkin lebih menghargai fleksibilitas dan kenyamanan. Penelitian Baldwin-Philippi (2017) dan Hersh (2015) menekankan pentingnya perangkat dan platform dalam memungkinkan kampanye politik untuk mencapai audiens dengan cara yang lebih personal dan terarah. Ini relevan dengan temuan bahwa anggota Nakama Istimewa Yogyakarta memanfaatkan teknologi yang berbeda untuk menonton anime *One Piece*, yang memungkinkan mereka menerima dan memaknai pesan-pesan politik dengan cara yang lebih relevan bagi mereka.

Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam kampanye politik yang menggunakan anime seperti *One Piece* tidak hanya meningkatkan visibilitas dan daya

tarik kampanye tetapi juga memungkinkan penyampaian pesan yang lebih efektif dan terarah. Ini menunjukkan bahwa strategi kampanye yang memanfaatkan infrastruktur teknis yang ada di kalangan audiens dapat memaksimalkan dampak dan keterlibatan dalam konteks politik.

#### **E. Latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan kondisi ekonomi mempengaruhi informan memaknai pesan**

Penelitian ini mengkaji bagaimana relasi produksi mempengaruhi pemaknaan anggota Nakama Istimewa Yogyakarta terhadap kampanye politik yang menggunakan anime *One Piece*. Berdasarkan temuan, relasi produksi mencakup latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan keadaan ekonomi yang membentuk cara informan memahami dan menginterpretasi pesan-pesan politik dalam anime tersebut. Menurut Stuart Hall, relasi produksi adalah salah satu komponen penting dalam memahami bagaimana pesan media dikodekan dan diinterpretasi oleh audiens. Relasi produksi mencakup berbagai faktor seperti latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan kondisi ekonomi yang mempengaruhi cara individu mengonsumsi dan memaknai media.

Dalam konteks Nakama Istimewa Yogyakarta, anggota dengan latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda menunjukkan perspektif yang beragam dalam memahami pesan politik dalam anime *One Piece*. Keberhasilan individu dalam mencapai kemandirian finansial dan kondisi ekonomi keluarga yang stabil juga mempengaruhi cara mereka memaknai relasi produksi dalam konteks anime dan politik. Misalnya, informan yang memiliki latar belakang pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih kritis terhadap pesan politik yang disampaikan melalui anime, sementara mereka yang memiliki kondisi ekonomi yang lebih stabil mungkin lebih fokus pada aspek hiburan dari pada makna politik. Penelitian oleh Simamora (2018) dalam jurnal "Analisis Persepsi Audiens Terhadap Iklan Politik di Media Sosial" menunjukkan bahwa latar belakang pendidikan dan ekonomi audiens

mempengaruhi cara mereka menerima dan menafsirkan iklan politik di media sosial. Penelitian ini menemukan bahwa audiens dengan pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih kritis terhadap konten politik dibandingkan dengan mereka yang memiliki pendidikan lebih rendah. Selain itu, kondisi ekonomi juga mempengaruhi bagaimana audiens menilai relevansi dan kredibilitas iklan politik yang mereka lihat di media sosial.

#### **F. Pengalaman menonton menjadi peran penting dalam menginterpretasikan makna pesan**

Dalam penelitian ini, pada pembahasan bahwa bingkai pengetahuan memainkan peran penting dalam mempengaruhi cara anggota Nakama Istimewa Yogyakarta, memaknai kampanye politik yang menggunakan anime *One Piece*. Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa pengalaman menonton anime *One Piece* sejak masa sekolah memberikan pemahaman mendalam tentang alur cerita yang kompleks dan nilai-nilai yang diusung seperti persahabatan, keberanian, dan perjuangan melawan ketidakadilan. Dalam konteks kampanye politik, penggunaan referensi dari *One Piece* dapat menarik perhatian audiens dengan memanfaatkan pemahaman dan emosi yang telah terbentuk melalui cerita anime ini. Tema-tema politik yang disampaikan dalam *One Piece*, seperti kekuasaan, korupsi, dan perjuangan melawan tirani, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan politik yang relevan.

Anime *One Piece* dikenal tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang menyampaikan pesan-pesan sosial, politik, dan moral yang kuat. Salah satu arc yang paling mencolok dalam hal ini adalah Arc Alabasta, yang menggambarkan perjuangan melawan korupsi dan ketidakadilan di kerajaan Alabasta. Arc ini sangat relevan dalam kajian Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta, terutama dalam melihat bagaimana anggota komunitas ini memaknai tema politik yang terkandung di dalamnya berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman menonton mereka.

Pengalaman menonton *One Piece* bagi anggota Nakama Istimewa Yogyakarta tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga pengalaman yang konstruktif. Mereka sering mendiskusikan tema-tema dalam arc ini dalam forum-forum atau pertemuan komunitas, menggali makna di balik narasi yang disajikan. Salah satu anggota menyatakan bahwa “Alabasta adalah salah satu arc yang mengajarkan kita bahwa kita harus terus melawan meskipun kondisi sepertinya tidak mendukung.” Hal ini menunjukkan bahwa mereka memaknai Arc Alabasta sebagai pelajaran tentang pentingnya ketekunan dan keberanian dalam menghadapi ketidakadilan, yang mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks sosial dan politik di Indonesia.

Penelitian ini menunjukkan bahwa bingkai pengetahuan, termasuk pengalaman menonton anime *One Piece* sejak masa sekolah, memainkan peran penting dalam mempengaruhi cara anggota Nakama Istimewa Yogyakarta memaknai kampanye politik yang menggunakan referensi dari anime tersebut. Dukungan dari berbagai jurnal memperkuat temuan ini, menunjukkan bahwa pemahaman dan interpretasi pesan politik sangat dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan dan ekonomi audiens. Dengan demikian, anime *One Piece* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan pesan politik, terutama jika pesan tersebut disesuaikan dengan latar belakang dan karakteristik audiens.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A.KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini oleh peneliti terhadap “ analisis resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta terhadap anime *One Piece* sebagai medium politik”. Hal tersebut, dengan menggunakan teori dari Stuart Hall yang memakai *encoding* dan *decoding*. Pada teori ini menjelaskan bahwa proses komunikasi tidak hanya terjadi pada proses pengiriman pesan (*Encoding*) oleh pengirim, tetapi ada juga proses penerimaan dan interpretasi pesan (*decoding*) oleh penerima. Pada penelitian ini dilakukan kepada Nakama Istimewa Yogyakarta dalam memaknai pesan penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik, yang dimana informan menanggapi berdasarkan latar belakang pendidikan, pengalaman, dan pemahaman masing- masing informan itu sendiri.

1. Pertanyaan penelitian yang pertama adalah : Bagaimana anggota Nakama Istimewa Yogyakarta membaca kampanye penggunaan anime *One Piece* sebagai medium kampanye politik?

Kesimpulan ini menguatkan latar belakang permasalahan bahwa media populer, khususnya anime, memiliki peran penting dalam membentuk persepsi politik generasi muda dan dapat menjadi alat kampanye yang efektif, tergantung pada bagaimana pesan tersebut diinterpretasikan oleh audiensnya. Penelitian ini berhasil mengungkap bagaimana Nakama Istimewa Yogyakarta memaknai penggunaan anime *One Piece* sebagai alat media baru dalam konteks medium politik yaitu kampanye. Berdasarkan teori resepsi dari Stuart Hall, anggota Nakama Istimewa Yogyakarta menunjukkan respon yang berbeda- beda mulai dari penerimaan, negosiasi, hingga penolakan terhadap pesan- pesan politik yang disampaikan melalui media anime *One Piece*. Sebagian besar informan dari Nakama Istimewa Yogyakarta, melalui posisi Dominant- Hegemonic, menerima penggunaan elemen *One Piece* dalam medium politik sebagai

sesuatu yang positif. Informan melihat penggunaan anime ini sebagai pemanfaatan strategi politik yang kreatif dan relevan, khususnya untuk menarik perhatian generasi muda yang akrab dengan budaya populer Jepang. Elemen- elemen yang diambil dari anime *One Piece*, seperti nilai persahabatan, kebebasan, dan perjuangan melawan otoritas yang tidak adil dan korup, diinterpretasikan sebagai contoh yang kuat dalam mempromosikan isu- isu sosial dan politik. Di sisi lain, beberapa anggota Nakama Istimewa Yogyakarta mengambil posisi *negotiated* dan *oppositional*. Mereka mengkritisi dan menegosiasi makna yang disampaikan, berdasarkan latar belakang sosial, ekonomi, dan politik masing-masing. Para anggota Nakama Istimewa Yogyakarta yang memiliki latar belakang aktivisme sosial atau pendidikan politik cenderung melihat anime ini sebagai medium yang sarat dengan pesan moral politik yang kompleks. Mereka memaknai anime *One Piece* sebagai representasi perjuangan melawan ketidakadilan, yang bisa dijadikan alat untuk mempromosikan narasi politik yang mendukung perubahan sosial dan demokratisasi.

2. Pertanyaan penelitian kedua : Bagaimana struktur pemaknaan dalam pembacaan anggota Nakama Istimewa Yogyakarta atas penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik?

Hal ini sangat dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi mereka, serta pengalaman panjang dalam mengonsumsi anime sejak masa sekolah, yang pada akhirnya membentuk bingkai pengetahuan mereka dalam memaknai narasi dan tema-tema politik yang terdapat dalam anime tersebut. Penggunaan elemen-elemen dari *One Piece*, terutama karakter-karakter dan alur cerita yang kuat tentang keadilan, kebebasan, dan perjuangan melawan otoritas yang tidak adil, diakui oleh Nakama Istimewa Yogyakarta sebagai kampanye politik yang relevan dan kreatif, terutama dalam menarik perhatian pemilih muda yang tumbuh di era digital. Melalui interaksi dan diskusi dalam komunitas, anggota menegosiasikan makna yang mereka dapatkan dari kampanye politik berbasis anime, dengan beberapa di antaranya melihat *One Piece* sebagai cerminan langsung dari situasi politik di dunia nyata. Arc seperti Alabasta, yang menggambarkan perjuangan melawan korupsi dan penindasan, sering digunakan oleh

anggota Nakama Istimewa Yogyakarta sebagai medium pada kampanye politik di Indonesia, yang memperlihatkan bagaimana media populer seperti anime dapat digunakan untuk mempengaruhi pandangan politik generasi muda secara efektif. media sosial dan perangkat digital yang digunakan untuk mengakses anime, berperan penting dalam menentukan cara Nakama Istimewa Yogyakarta mengonsumsi dan menafsirkan kampanye politik yang memanfaatkan anime *One Piece* sebagai medium politik. Penggunaan teknologi dan platform media sosial juga berperan penting dalam bagaimana pesan politik melalui *One Piece* diterima dan diinterpretasikan. Infrastruktur teknis seperti smartphone, media sosial, dan akses ke platform streaming memungkinkan politisi untuk mendekati pemilih muda secara efektif melalui medium yang familiar bagi mereka. Teknologi ini tidak hanya memperluas jangkauan pesan politik, tetapi juga memungkinkan penonton untuk memodifikasi dan menyesuaikan makna pesan yang diterima sesuai dengan preferensi pribadi mereka.

Bahwanya Nakama Istimewa Yogyakarta mempersepsi penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik dengan cara yang kompleks, menggabungkan antara hiburan dan pemahaman kritis, serta memanfaatkan teknologi dan platform digital sebagai alat untuk memperkuat keterlibatan politik mereka. Temuan ini memperkuat argumen bahwa anime tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga alat komunikasi politik yang efektif, yang mampu menjembatani kesenjangan antara dunia politik dan budaya populer di kalangan generasi muda

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa anime *One Piece* juga bukan sekedar sebagai media hiburan semata melainkan sebagai bentuk media yang bisa dijadikan sebagai fungsi lainnya, contohnya sebagai menyampaikan pesan- pesan politik. Namun, ini hanya tergantung bagaimana pesan- pesan tersebut dimaknai oleh pengirim dan diinterpretasikan oleh penerima. Pada proses ini latar belakang pendidikan dan ekonomi informan memainkan peran penting dalam proses dari teori Stuart Hall ini yaitu *decoding* ini, penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman dan interpretasi atas pesan politik sangat beragam baik diantara informan Nakama Istimewa Yogyakarta

ini. Penelitian mengambil into bahwanya pemahaman internal dalam komunitas ini dalam konteks penggunaan anime *One Piece* sebagai medium politik contohnya kampanye politik, serta relevansi teori *encoding* dan *decoding* dalam menganalisis proses komunikasi yang kompleks. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana faktor- faktor lain seperti media sosial dan lingkungan sosial mempengaruhi resepsi dan interpretasi pesan politik dalam komunitas- komunitas penggemar anime lainnya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Penggunaan media populer dalam kampanye politik : Para tokoh politik dapat mempertimbangan untuk menggunakan media populer seperti media anime dalam kampanye mereka. Dengan sesuai dengan pemahaman dari bingkai pengetahuan informan, pesan- pesan politik dapat diterima dengan cara yang menarik dan juga relevan.
2. Pendidikan Politik Melalui Hiburan : Anime dan media hiburan berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif baik segi pendidikan bidang sosial maupun bidang politik, terutama bagi generasi muda. Sehingga komponen pada media anime dapat mengemas pesan- pesan khususnya pesan politik yang disampaikan dengan bentuk tanyangan ataupun hal- hal yang menarik bisa dengan mudah dipahami dan diterima oleh khalayak.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan, antara lain jumlah dari informan yang terbatas, karena informan menyampaikan bahwanya komunitas lagi kurang aktif seperti dulu dikarenakan ada masalah internal dalam komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta itu sendiri. Sehingga pada penelitian ini menggunakan akses informan yang bisa berkenan untuk melalukan wawancara pada penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Liyya Oktavia Nur Chahyani, (2017). Analisis Resepsi Infomasi Kreatif Dan Ilmu Pengentahuan Lokal Dalam Film Dokumenter (Studi Kasus Analisis Resepsi Film Dokumenter “*The First Impression*”).  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/4856/skripsi.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Qonitah Az-zahra Fatoni . (2022). Resepsi Maskulinitas Dalam Musik Video Boyband K-Pop ( Studi Analisis Resepsi Khalayak pada Musik Video NCT U: *BOSS dan Make a Wish*).  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/41359/18321149.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sugiharto, A. (2021). Anime and Politics: The Power of Popular Culture in Social Movements. *Jurnal Sosial Budaya*, 8(2), 112-125.
- Wulandari, S. (2020). Cultural Politics in Anime: Understanding Political Messages through Popular Culture. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 15(3), 75-88.
- Jenna Sania. (2022). Analisis Resespsi Penonton Drama Korean True Beauty mengenai Pertukaran Peran Gender.  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/41442/18321145.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mc Quail dalam [http://eprints.ums.ac.id/22943/9/02\\_Naskah\\_Publikasi\\_\(isi\).pdf](http://eprints.ums.ac.id/22943/9/02_Naskah_Publikasi_(isi).pdf), diakses pada tanggal 20 april 2017.
- Galloway, [cherwellenglish.typepad.com/files/reception-theory.docx](http://cherwellenglish.typepad.com/files/reception-theory.docx), diakses pada tanggal 1 Agustus 2017
- Muhammad Dofi Priyadi (2020). Analisi Propaganda Politik Melalui Hashtag #2019gantipresiden Di Instagram Melalui Prefensi Politik Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII, Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/37438/14321138.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muh.Nur Rahmat Yasim.(2022). Otaku Dadakan : (Studi Kasus Penggemar Anime One Piece di Kalangan Mahasiswa).

- <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/31670/14321083%20Muhammad%20Malik%20Hamka%20Sukarman.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- McNeil, S. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Berg Publishers.  
[https://books.google.co.id/books/about/Anime.html?id=RaOfCgAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Anime.html?id=RaOfCgAAQBAJ&redir_esc=y)
- Schodt, F. L. (2013). *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Stone Bridge Press.  
[https://books.google.co.id/books?id=8wS3JfZ0XgC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=8wS3JfZ0XgC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Dalio-Bul, M. (2019). *Manga and Anime Go to Hollywood*. The Palgrave Handbook of Asian Cinema. Palgrave Macmillan.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- McLeod, S. A. (2007). *Bandura - Social Learning Theory*. Simply Psychology. Diakses pada September 2021 dari <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>
- Chapman, J. (2014). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. NYU Press.
- Mutz, D. C. (2002). The Consequences of Cross-cutting Networks for Political Participation. *American Journal of Political Science*, 46(4), 838-855.  
<https://www.jstor.org/stable/3088437?origin=crossref>
- McLeod, S. A. (2007). *Bandura - Social Learning Theory*. Simply Psychology. Diakses pada September 2021 dari <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>
- boyd, d., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.  
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Morissan. (2015: 550-551), *Buku Teori Komunikas Individu Hingga Massa*.
- Morissan. (2015 : 21). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*.
- Dr. Juliansyah Noor, S. E., M.M.( Hal.22) *Buku Metodologi Penelitian*.

- Morissan, Ph. D. (Hal.4 pendahuluan ) Buku Riset Kualitatif.
- Saadah Aulia S. (2022). Analisis Resepsi Pendidikan Seksual di Media Sosial pada Akun Instagram @tabu.id. . <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/41466>
- H. Hariyanti (2018). Model Kampanye Pilkada Atasi Politik Uang dan Sikap Pesimis Pemilih (Telaah teoritis dan konsep implementasinya).  
file:///C:/Users/Matrix%20Computer/Downloads/MODEL\_KAMPANYE\_PILKADA\_ATASI\_POLITIK\_UANG\_DAN\_SIKA.pdf
- Siti Fatimah (2018). Kampanye sebagai Komunikasi Politik: Etensi dan Strategi dalam Pemilu.  
[https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=Awr.3LEw3rVmDQMDQ6BXNyoA;\\_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724404528/RO=10/RU=https%3a%2f%2fmedia.neliti.com%2fmedia%2fpublications%2f240587-kampanye-sebagai-komunikasi-politik-fd6de7d9.pdf/RK=2/RS=e9bMjb2AsxAWGZb.lrITVvbFlks-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr.3LEw3rVmDQMDQ6BXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724404528/RO=10/RU=https%3a%2f%2fmedia.neliti.com%2fmedia%2fpublications%2f240587-kampanye-sebagai-komunikasi-politik-fd6de7d9.pdf/RK=2/RS=e9bMjb2AsxAWGZb.lrITVvbFlks-)
- Adrianus Bawamenewi (2019). Implementasi Hak Politik Warga Negara.  
[https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrjdAl73rVmJ9ICC1ZXNyoA;\\_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724404604/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.neliti.com%2fpublications%2f290663%2fimplementasi-hak-politik-warga-negara/RK=2/RS=MmusiJkAtLQKSCEI4VPSKjz.Avk-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrjdAl73rVmJ9ICC1ZXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724404604/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.neliti.com%2fpublications%2f290663%2fimplementasi-hak-politik-warga-negara/RK=2/RS=MmusiJkAtLQKSCEI4VPSKjz.Avk-)
- Banediktus Kalakoe (2020). Pencegahan Politik Uang Pada Pemilihan Kepala Daerah dan Pemilihan Umum.  
[https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrjYljK3rVmBXECKydXNyoA;\\_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724404683/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.semanticscholar.org%2fpaper%2fPENCEGAHAN-POLITIK-UANG-PADA-PEMILIHAN-KEPALA-DAN-Kalakoe-Darusman%2f3ff422ddcd55596757f2145e8fc321cbf510a7e1/RK=2/RS=Q8JC5IZqEg6itG2NFcl8ODpnKms-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrjYljK3rVmBXECKydXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724404683/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.semanticscholar.org%2fpaper%2fPENCEGAHAN-POLITIK-UANG-PADA-PEMILIHAN-KEPALA-DAN-Kalakoe-Darusman%2f3ff422ddcd55596757f2145e8fc321cbf510a7e1/RK=2/RS=Q8JC5IZqEg6itG2NFcl8ODpnKms-)

Muhammad Zaky Firmansyah (2022) Analisis Resepsi Kolektif Film Kaktus Terhadap Persahabatan Dalam Film Bad Boys For Life. file:///C:/Users/Matrix%20Computer/Downloads/18321064%20(5).pdf

Ahmad Fauzan (2023) Analisis Resepsi Generasi Z Terhadap Pendidikan Kesehatan Mental Dalam Youtube Channel Satu Persen. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/48995/19321216.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Adlin, D., & Darmawan, A. (2016). Media Populer sebagai Alat Kampanye Politik. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 5(1), 45-58.

Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. In *Culture, Media, Language* (pp. 128-138). London: Hutchinson. [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=Awr.1.o057VmavgCyzZXNyoA;\\_ylu=Y29sbwNncTEEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724406837/RO=10/RU=https%3a%2f%2fspkb.blot.im%2f\\_readings%2fEncodingDecoding\\_HALL\\_1980.pdf/RK=2/RS=.02nKDIUJ4q9KMONfn2IfnKi17M-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr.1.o057VmavgCyzZXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1724406837/RO=10/RU=https%3a%2f%2fspkb.blot.im%2f_readings%2fEncodingDecoding_HALL_1980.pdf/RK=2/RS=.02nKDIUJ4q9KMONfn2IfnKi17M-)

Kurniawan, R. (2017). Pengaruh Budaya Populer terhadap Partisipasi Politik Generasi Muda. *Jurnal Politik dan Kebijakan Publik*, 4(2), 102-115.

Rahman, A. (2018). Peran Budaya Populer dalam Membentuk Opini Publik. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 6(3), 55-68.

Saputro, O. (2024). Wawancara pribadi. Yogyakarta.

Ongky, S. (2024). Wawancara pribadi. Yogyakarta.

Fahmi, Z. (2024). Wawancara pribadi. Yogyakarta,

Putra, R. D., & Fitri, A. (2018). Analisis Pemaknaan Pesan Politik dalam Media Massa: Studi pada Mahasiswa Universitas Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia*.

Purnama, R., & Aisyah, S. (2021). Peran Komunitas Anime dalam Pembentukan Sikap Politik di Kalangan Pemuda. *Jurnal Komunikasi dan Media*.

Baldwin-Philippi, J. (2017). The Myths of Data-Driven Campaigning. *Political Communication*.

Hersh, E. D. (2015). *Hacking the Electorate: How Campaigns Perceive Voters*. Cambridge University Press.

Simamora, B. (2018). Analisis Persepsi Audiens Terhadap Iklan Politik di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*.

Wardani, R. (2020): Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Terhadap Pemahaman Konten Politik di Media.

Analisis Khalayak Pendekaran, Metode, Dan Isu- Isu Penelitian. Penulis Buku Puji Rianto. (Halaman 11- 18), (Halaman 57- 65).