

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya populer memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk pemahaman masyarakat terhadap politik internasional.¹ Melalui berbagai media seperti film, serial televisi, anime, dan novel, konsep-konsep politik internasional direpresentasikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh audiens yang lebih luas. *Pop culture* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukasi dan penyampaian kritik sosial yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap isu-isu global.² Dalam artian ini, anime sebagai bagian dari budaya populer menjadi salah satu medium yang menarik untuk dikaji karena memiliki pengaruh yang luas, terutama di kalangan mahasiswa yang memiliki akses dan ketertarikan terhadap isu-isu politik internasional.³

Politik internasional yang faktual sering kali terepresentasikan dalam budaya populer, terutama melalui film dan anime yang menggambarkan konflik antarnegara, diplomasi, serta intervensi politik

¹ Ani Widyani Soetjipto, et al. 2019. *Transnasionalisme: peran aktor non negara dalam hubungan internasional*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

² Achmad Hidir dan Rahman Malik. 2024. *Teori Sosiologi Modern*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.

³ Iskandar Hamonangan. 2021. *Kebijakan luar negeri Prancis dalam merespons dinamika negosiasi iklim global*. UI Publishing.

yang terjadi di dunia nyata.⁴ Beberapa film dan serial televisi seperti *The Post*, *Syriana*, dan *Munich* memberikan gambaran tentang bagaimana kebijakan luar negeri suatu negara dapat mempengaruhi dinamika global. Dalam banyak kasus, film dan anime tidak hanya mendramatisasi peristiwa yang terjadi, tetapi juga mengajak penonton untuk memahami latar belakang politik serta dampaknya terhadap masyarakat dunia. Hal ini menciptakan ruang bagi mahasiswa untuk menganalisis hubungan antara realitas politik dan cara budaya populer merepresentasikannya.

Salah satu anime yang menarik untuk dikaji dalam memahami politik internasional adalah *One Piece*. Anime ini, yang merupakan karya Eiichiro Oda, tidak hanya dikenal karena narasinya yang kuat dan karakter-karakternya yang ikonik, tetapi juga karena elemen-elemen politik yang melekat dalam ceritanya. *One Piece* menggambarkan berbagai isu politik internasional, seperti sistem pemerintahan, korupsi, ketidakadilan sosial, dan perlawanan terhadap otoritas yang represif. Melalui struktur pemerintahan Dunia dalam anime ini, seperti Pemerintah Dunia dan Angkatan Laut, *One Piece* memberikan gambaran bagaimana kekuasaan bekerja dan bagaimana masyarakat merespons ketidakadilan yang terjadi. Representasi semacam ini tidak hanya menarik bagi penggemar anime, tetapi juga bagi mahasiswa hubungan internasional yang ingin memahami bagaimana politik dunia disimulasikan dalam media populer.

⁴ Bob Sugeng Hadiwinata. 2017. *Studi dan Teori Hubungan Internasional: Arus Utama, Alternatif, dan Reflektif*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Film dan karya budaya populer memiliki implikasi politik yang kuat dan dapat memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap suatu isu. Representasi isu politik dalam anime dan film dapat membentuk opini publik, memunculkan diskusi, dan bahkan mempengaruhi kebijakan dalam skala tertentu. Misalnya, film *V for Vendetta* telah menjadi simbol perlawanan terhadap otoritarianisme, sementara serial *The Handmaid's Tale* membangun kesadaran akan bahaya ekstremisme dalam politik gender. Dalam konteks anime, *One Piece* telah menjadi simbol perlawanan terhadap ketidakadilan dan penindasan, di mana karakter-karakternya sering kali berjuang melawan rezim yang korup dan opresif. Representasi ini memungkinkan audiens untuk memahami isu-isu yang ada di dunia nyata melalui lensa yang lebih kreatif dan mudah diakses.⁵

Bagaimana budaya populer membentuk cara pandang masyarakat terhadap realitas faktual menjadi pertanyaan yang semakin relevan dalam kajian politik internasional. Melalui narasi dan visual yang kuat, budaya populer mampu menghadirkan gambaran tentang kekuasaan, konflik, dan perjuangan dalam politik global. Dengan demikian, mempelajari representasi politik internasional dalam budaya populer tidak hanya penting dalam memahami dunia hiburan, tetapi juga dalam menganalisis bagaimana opini publik terbentuk dan dipengaruhi oleh media yang dikonsumsi sehari-hari. Penelitian ini akan meneliti bagaimana Persepsi mahasiswa Hubungan

⁵ Bambang Sugiharto. 2019. *Kebudayaan dan kondisi post-tradisi: Kajian filosofis atas permasalahan budaya abad ke-21*. PT Kanisius.

Internasional di Malang terhadap isu politik yang ada dalam Anime One Piece. Peneliti memilih mahasiswa Hubungan Internasional yang ada di Malang selain karena memudahkan peneliti untuk mendapatkan responden penelitian, Malang adalah kota yang memiliki beberapa universitas besar, seperti Universitas Muhammadiyah Malang dan Universitas Brawijaya, yang memiliki program studi Hubungan Internasional sehingga Mahasiswa Hubungan Internasional di kota ini cenderung lebih terpapar pada kajian tentang politik internasional, yang memungkinkan mereka memiliki perspektif yang lebih terinformasi tentang isu-isu global. Kota ini juga terkenal dengan suasana yang nyaman dan suasana yang mendukung untuk kegiatan mahasiswa. Mahasiswa di Malang lebih mudah terpapar pada budaya populer termasuk anime seperti *One Piece*, yang memiliki banyak penggemar di kalangan generasi muda. Kota ini memiliki banyak komunitas dan aktivitas sosial yang mendukung keterlibatan mahasiswa dalam media populer, menjadikan mereka lebih akrab dengan berbagai macam genre hiburan dan memungkinkan mereka untuk menghubungkannya dengan isu-isu politik internasional. Dalam konteks mahasiswa hubungan internasional di Malang, kajian ini menjadi semakin penting karena dapat memberikan perspektif baru dalam memahami isu-isu global dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Anime *One Piece*, dengan segala representasi politiknya, menjadi salah satu contoh bagaimana budaya populer dapat digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan, membahas,

dan menganalisis fenomena politik internasional secara lebih luas.⁶ Engert dan Spencer (2009) mengidentifikasi empat cara menggunakan film populer dalam hubungan internasional.⁷ Film digunakan untuk mengilustrasikan peristiwa sejarah, sebagai bahan diskusi suatu permasalahan, untuk mengetahui sudut pandang orang lain, dan memahami dan mengkritisi teori.⁸ Melalui cerita yang menggugah emosi, film dapat membangkitkan rasa empati dan memberikan perspektif baru tentang realitas yang dihadapi masyarakat.⁹ Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk pendidikan dan peningkatan kesadaran sosial.

Mempelajari politik global bagi mahasiswa Hubungan Internasional merupakan keharusan karena pemahaman yang mendalam tentang kekuasaan, konflik, dan kerjasama antar negara menjadi kunci dalam merespons tantangan global seperti krisis keamanan, perubahan iklim, dan ketidaksetaraan ekonomi. Selain itu, *One Piece* menawarkan wawasan kritis yang dapat menjadi alternatif kajian terhadap media tradisional seperti literatur dan karya ilmiah yang lebih sering digunakan dalam literatur Hubungan Internasional. Sementara media lain juga relevan, *One Piece* memiliki daya tarik yang kuat di kalangan mahasiswa, khususnya di

⁶ Abdurrahman Wahid. 2018. "Aktivitas Komunikasi Pemasaran Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jombang dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan."

⁷ Muhammad Azhar. 2018. *Analisis semiotika pemaknaan rasisme dalam film hidden figures karya theodore melfi*. BS thesis. Jakarta: Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah

⁸ Takekawa.S., Vyas.U., & Kikkawa.T. (2011). *Teaching International Politics in Multinational*

⁹ Muhammad Iqbal Azhari. 2023. *Sosialisasi Spirit Perdamaian: Potensi Kampanye Pesan Toleransi dalam Film*. *Journal of Religion and Film* 2.1. Halaman 259-274.

Indonesia, sehingga dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan konsep-konsep penting dalam Hubungan Internasional dengan cara yang lebih relatable dan mudah dipahami oleh audiens muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diajukan sebuah rumusan masalah adalah, bagaimana persepsi mahasiswa Hubungan Internasional di Malang terhadap isu politik internasional yang ditampilkan dalam Anime *One Piece*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana anime *One Piece* mempengaruhi pemahaman mahasiswa Hubungan Internasional di Malang tentang politik internasional. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana anime ini dapat mempengaruhi cara pandang dan pemikiran mereka mengenai konsep-konsep dasar dalam studi hubungan internasional, serta bagaimana mereka menghubungkan tema-tema dalam anime dengan realitas politik global.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1.3.2.1 Manfaat Akademis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperkuat pemahaman tentang bagaimana film, termasuk anime, dapat berfungsi sebagai media alternatif dalam memahami dinamika politik internasional. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bagaimana media visual seperti anime dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan konsep-konsep politik internasional secara kreatif dan dapat diakses oleh kalangan muda. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang cara mahasiswa menginternalisasi pesan-pesan politik global yang disampaikan melalui media, sehingga memperluas pendekatan dalam pengajaran dan pemahaman politik internasional di kalangan akademisi maupun praktisi.

1.3.2.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan dan pengamat budaya tentang bagaimana budaya populer mempengaruhi persepsi politik generasi muda. Dengan demikian, *One Piece* sebagai media pembelajaran dapat membantu mahasiswa agar lebih mudah memahami dinamika kekuasaan, konflik antar negara, peran aktor non-negara, dan isu-isu global seperti kolonialisme, imperialisme, dan resistensi terhadap otoritas hegemonik. Penelitian ini juga dapat membantu pendidik dan institusi pendidikan untuk mengintegrasikan media populer sebagai alat

bantu untuk menjelaskan konsep-konsep yang rumit dalam politik internasional dengan cara yang lebih engaging dan relatable bagi generasi muda.

1.4 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sebelumnya, penulis melakukan analisis terhadap beberapa penelitian yang relevan, dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai referensi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Penelitian pertama ditulis oleh Ronalds Anjrelia Geronimo, Sapta Sari, dan Yanto tahun 2024 yang berjudul *One Piece Anime As Popular Culture (Study On Millennials In Bengkulu City)*.¹⁰ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi terhadap sejumlah millennials di Bengkulu yang merupakan penggemar anime *One Piece*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi millennials terhadap *One Piece* sebagai fenomena budaya, faktor-faktor yang mempengaruhi popularitasnya, serta bagaimana nilai-nilai

¹⁰ Ronalds Anjrelia Geronimo, Sapta Sari, and Yanto Yanto. 2024. "*One Piece Anime As Popular Culture (Study On Millennials In Bengkulu City)*." Multidisciplinary Journals 1.1 halaman 15-24.

sosial dan budaya dalam anime tersebut berpengaruh terhadap cara pandang millennials terhadap dunia nyata.

Penelitian ini menemukan bahwa *One Piece* dianggap sebagai lebih dari sekadar hiburan oleh millennials di Bengkulu. Anime ini dipandang sebagai media yang merepresentasikan nilai-nilai keberanian, persahabatan, dan perlawanan terhadap ketidakadilan. Popularitas *One Piece* di kalangan millennials dipengaruhi oleh faktor narasi yang kuat, karakter yang beragam, serta pesan moral yang mendalam. Selain itu, anime ini juga memengaruhi perspektif mereka terhadap konsep kepemimpinan, keadilan sosial, dan sistem pemerintahan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama membahas *One Piece* sebagai media yang mempengaruhi cara pandang individu terhadap berbagai isu. Namun, jika penelitian ini lebih menekankan aspek budaya populer dan persepsi millennials secara umum, penelitian saya lebih spesifik dalam mengkaji bagaimana anime ini menampilkan isu-isu politik internasional serta bagaimana mahasiswa Hubungan Internasional di Malang memahami dan menafsirkannya dalam konteks akademik mereka. Terdapat beberapa perbedaan atau gap antara penelitian ini dengan penelitian saya. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek budaya dan sosial dalam *One Piece*, sementara penelitian saya akan lebih mengarah pada analisis politik dan hubungan internasional yang terkandung dalam narasi anime ini. Selain itu, objek penelitian berbeda, di mana penelitian sebelumnya meneliti millennials secara umum, sedangkan

penelitian saya secara khusus menargetkan mahasiswa Hubungan Internasional yang memiliki latar akademik dalam memahami isu-isu politik global. Pendekatan analisis dalam penelitian sebelumnya lebih menekankan pada studi budaya, sedangkan penelitian saya akan menggunakan pendekatan yang lebih politis dalam menelaah bagaimana *One Piece* merefleksikan dinamika politik internasional.

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Nugroho dan Hendrastomo tahun 2016 yang berjudul **Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)**.¹¹ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anime yang menjadi budaya populer berawal dari media massa yang berpengaruh dalam penyebarannya yang dimana di dalam prosesnya mengenalkan dan memberikan pandangan positif terhadap anime. Hal ini yang menjadikan anime sebagai hal yang menarik dan memiliki hal-hal positif yang dapat diambil dari anime. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan anime dipandang sebagai budaya populer dalam penelitian ini yaitu; (1) pengaruh yang diciptakan oleh media massa, (2) mudahnya akses dalam menemukan anime melalui internet, (3) dari kerabat, (4) anime adalah hiburan yang murah, (5) banyaknya pilihan jenis dalam anime, (6) karakter yang beragam dan memiliki daya tarik, (7) fashion

¹¹ Prista Ardi Nugroho, Grendi Hendrarastomo. 2017. *Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta)*, Jurnal Pendidikan Sosiologi, Vol. 6, No. 3, Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.

dalam anime yang menjadi rujukan, (8) cerita yang menarik dari anime, (9) pengaturan tempat yang diciptakan di anime terasa nyata.

Mengamati jurnal penelitian dari Nugroho dan Hendrastomo ini memiliki persamaan dalam meneliti anime dan daya tariknya yang mampu menarik perhatian seseorang untuk menjadikan anime sebagai hiburan utama dan juga dari metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Namun memiliki perbedaan dalam segi fokus dimana penelitian Nugroho dan Hendrastomo ini berfokus pada perkembangan anime sebagai budaya populer dan perkembangan anime di Yogyakarta, sedangkan penelitian peneliti memiliki fokus yaitu bagaimana anime mempengaruhi persepsi mahasiswa terutama dalam isu politik di serial anime *One Piece*.

Penelitian ketiga ditulis oleh Akos Kopper tahun 2020 yang berjudul *Pirates, Justice and Global Order in the Anime "One Piece"*¹² Penelitian ini berangkat dari rumusan masalah mengenai bagaimana anime *One Piece* merefleksikan dinamika politik global, khususnya dalam kaitannya dengan konsep hukum, keadilan, dan kekuasaan. Kopper menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis wacana terhadap narasi dan karakter dalam anime, terutama dengan menyoroti peran bajak laut, Pemerintah Dunia, dan Angkatan Laut sebagai representasi dari berbagai ideologi politik dalam dunia nyata.

¹² Kopper, Akos. "Pirates, justice and global order in the anime "One Piece"." *Global Affairs* 6.4-5 (2020): 503-517.

Hasil penelitian Kopper menunjukkan bahwa *One Piece* bukan sekadar kisah petualangan bajak laut, tetapi juga mencerminkan kritik terhadap sistem hukum dan keadilan yang ada. Anime ini menampilkan bagaimana kekuasaan sering kali digunakan untuk menindas pihak yang lemah, di mana Pemerintah Dunia digambarkan sebagai otoritas yang tidak selalu menjunjung tinggi keadilan, sementara bajak laut justru sering kali bertindak sebagai simbol kebebasan dan perlawanan terhadap ketidakadilan. Kopper juga menyoroti bagaimana anime ini membangun konsep alternatif tentang keadilan yang tidak hanya bergantung pada hukum formal, tetapi juga pada nilai-nilai moral yang lebih luas.

Penelitian Kopper memiliki relevansi dengan penelitian ini dalam hal membahas anime *One Piece* sebagai refleksi isu politik dan sosial. Namun, terdapat perbedaan utama, di mana penelitian Kopper lebih berfokus pada representasi tatanan global dan keadilan dalam anime, sedangkan penelitian ini lebih berorientasi pada persepsi mahasiswa Hubungan Internasional terhadap isu-isu politik internasional yang ditampilkan dalam *One Piece*. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi kajian sebelumnya dengan menambahkan perspektif audiens dan bagaimana mereka menafsirkan pesan-pesan politik dalam anime tersebut.

Penelitian ke empat ditulis oleh Mery Kharismawati dan Lufi Wahidati tahun 2023 dengan judul *Nakama: Reception on the Audience of*

*One Piece Anime by Eiichiro Oda.*¹³ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan resepsi audiens. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap beberapa penonton anime *One Piece* untuk memahami bagaimana mereka menerima dan menafsirkan pesan dalam anime tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana audiens menerima dan memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam anime *One Piece*, termasuk nilai persahabatan (*nakama*), keadilan, dan kebebasan.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa audiens memiliki beragam interpretasi terhadap anime *One Piece*, tergantung pada latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka. Mayoritas responden menganggap anime ini sebagai sarana hiburan yang juga menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial yang kuat, terutama tentang persahabatan, keadilan, dan kebebasan.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang saya lakukan karena sama-sama membahas bagaimana anime *One Piece* dipersepsikan oleh audiens. Namun, terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam fokus kajian. Jika penelitian sebelumnya menitikberatkan pada pemaknaan audiens secara umum terhadap nilai-nilai moral dalam anime *One Piece*, penelitian saya lebih spesifik dalam menganalisis

¹³ Mery Kharismawati, and Lufi Wahidati. 2023. "*Nakama: Reception on the Audience of One Piece Anime by Eiichiro Oda.*" ProTVF 7.2 Halaman 218-233.

bagaimana isu politik internasional yang ditampilkan dalam anime ini dipahami oleh mahasiswa Hubungan Internasional di Malang.

Selain itu, penelitian sebelumnya tidak membatasi subjek audiens pada kelompok akademik tertentu, sedangkan penelitian saya secara khusus mengkaji mahasiswa Hubungan Internasional yang memiliki latar belakang studi yang memungkinkan mereka untuk mengaitkan cerita dalam *One Piece* dengan realitas politik global. Fokus penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti konsep *nakama*, keadilan, dan kebebasan, sementara penelitian saya berusaha untuk mengidentifikasi representasi politik internasional dalam anime *One Piece* dan bagaimana mahasiswa Hubungan Internasional memaknainya.

Penelitian kelima ditulis oleh Ahmad Bustami Alghony tahun 2023 yang berjudul *Icons in One Piece Film As A Representation Of Indonesian Politics*.¹⁴ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan resepsi audiens. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap beberapa penonton anime *One Piece* untuk memahami bagaimana mereka menerima dan menafsirkan pesan dalam anime tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana audiens menerima dan memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam anime *One Piece*, termasuk nilai persahabatan (*nakama*), keadilan, dan kebebasan.

¹⁴ Ahmad Bustami Alghony. 2023. "Icons in One Piece Film as a Representation of Indonesian Politics." Jurnal Disastri 5.1 halaman 77-86.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai elemen dalam *One Piece*, termasuk karakter, simbol, dan alur cerita, mencerminkan dinamika politik Indonesia. Misalnya, konsep pemerintahan dunia dalam *One Piece* dianggap merepresentasikan struktur kekuasaan yang otoriter dan elitis, serupa dengan sistem politik Indonesia di beberapa periode sejarahnya. Selain itu, karakter seperti Monkey D. Luffy dan kelompok bajak lautnya diinterpretasikan sebagai simbol perlawanan terhadap sistem yang dianggap menindas, mencerminkan semangat reformasi dan perjuangan rakyat dalam sejarah politik Indonesia. Penelitian ini juga menemukan bahwa isu-isu seperti korupsi, penyalahgunaan kekuasaan, serta perjuangan keadilan yang digambarkan dalam *One Piece* memiliki kemiripan dengan kondisi politik di Indonesia, membuat anime ini relevan dengan situasi sosial-politik di negara tersebut.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian saya karena sama-sama mengkaji hubungan antara *One Piece* dan politik. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada representasi politik Indonesia dalam film *One Piece*, sedangkan penelitian saya berusaha memahami persepsi mahasiswa Hubungan Internasional di Malang terhadap isu politik internasional yang ditampilkan dalam anime *One Piece* secara lebih luas. Terdapat beberapa perbedaan atau gap antara penelitian ini dengan penelitian saya. Ahmad Bustami Alghony lebih menitikberatkan pada analisis semiotika dan bagaimana *One Piece* mencerminkan politik Indonesia. Sebaliknya, penelitian saya lebih berorientasi pada studi persepsi

audiens, khususnya mahasiswa Hubungan Internasional, dalam menafsirkan isu-isu politik internasional yang muncul dalam anime *One Piece*.

Dan penelitian keenam adalah penelitian yang ditulis oleh Triwiyoso tahun 2024 yang berjudul *Representation of Social Criticism through Morgans Journalist Characters in One Piece Anime: Examining the Meanings Behind and Propaganda*¹⁵ Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis (Critical Discourse Analysis) untuk mengkaji bagaimana karakter Morgans, seorang jurnalis dalam anime *One Piece*, merepresentasikan kritik sosial dan propaganda. Data dikumpulkan melalui analisis episode yang menampilkan Morgans, serta wacana yang berkembang dalam fandom terkait perannya dalam membentuk opini publik di dunia *One Piece*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana karakter Morgans dalam *One Piece* merepresentasikan kritik sosial terhadap dunia nyata?

Penelitian ini menemukan bahwa karakter Morgans dalam *One Piece* merupakan alegori dari dunia jurnalistik di dunia nyata, di mana media memiliki kekuatan besar dalam membentuk opini publik dan sering kali menjadi alat propaganda. Morgans digambarkan sebagai sosok yang memiliki kendali atas informasi yang beredar dan memilih narasi yang menguntungkan pihak-pihak tertentu, yang mencerminkan bagaimana

¹⁵ Mohamad Rosyidin, Ayu Sabrina, and Indra Kusumawardhana. 2022. "One Film, Many Perspectives: Understanding The Issue Of Climate Change In The Documentary Film Before The Flood." Jurnal Ilmu Hubungan Internasional 5.1

media massa di dunia nyata dapat dimanfaatkan untuk kepentingan politik dan ekonomi. Analisis menunjukkan bahwa Eiichiro Oda, melalui karakter Morgans, menyampaikan kritik terhadap kontrol media, penyebaran disinformasi, dan bagaimana opini publik dapat dimanipulasi oleh segelintir pihak yang memiliki akses terhadap informasi. Selain itu, penelitian ini menyoroti bagaimana media dalam *One Piece* berfungsi sebagai alat propaganda pemerintah maupun kelompok tertentu untuk membentuk persepsi publik tentang kejahatan, pahlawan, dan kejadian dunia. Dengan demikian, *One Piece* tidak hanya menyajikan kisah petualangan bajak laut, tetapi juga memberikan refleksi terhadap sistem media di dunia nyata, khususnya dalam konteks penyebaran berita dan propaganda.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian saya karena sama-sama membahas *One Piece* dalam konteks isu sosial dan politik. Dalam penelitian Triwiyoso, fokusnya adalah bagaimana media dan propaganda direpresentasikan melalui karakter Morgans, sementara penelitian saya berfokus pada bagaimana mahasiswa Hubungan Internasional di Malang memandang isu politik internasional yang ditampilkan dalam anime *One Piece*. Kedua penelitian ini sama-sama mengkaji elemen politik dalam *One Piece*, namun dari perspektif yang berbeda. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada objek kajian dan pendekatan analisisnya. Penelitian Triwiyoso lebih menitikberatkan pada representasi media dan propaganda melalui analisis wacana kritis terhadap karakter Morgans. Sementara itu, penelitian saya

lebih berfokus pada bagaimana mahasiswa Hubungan Internasional di Malang memaknai isu politik internasional yang ditampilkan dalam *One Piece*.

Dan penelitian ketujuh adalah penelitian yang ditulis oleh Thomas Zoth tahun 2011 yang berjudul *The Politics of One Piece: Political Critique in Oda's Water Seven*.¹⁶ Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif terhadap alur cerita dan tema politik dalam arc *Water Seven* dari *One Piece*. Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana *One Piece*, khususnya arc *Water Seven*, merefleksikan kritik politik terhadap struktur kekuasaan dan otoritas dalam dunia nyata.

Hasil penelitian menemukan bahwa arc *Water Seven* dalam *One Piece* menyajikan kritik politik yang kuat terhadap pemerintahan yang korup dan otoritarianisme. Melalui konflik antara Pemerintah Dunia, CP9, dan warga *Water Seven*, Oda menggambarkan bagaimana institusi pemerintahan dapat menyalahgunakan kekuasaan mereka untuk menekan individu dan kelompok tertentu. Dalam analisisnya, Zoth menyoroti bagaimana arc ini merefleksikan permasalahan politik di dunia nyata, seperti ketidakadilan sosial, represi terhadap kebebasan individu, serta bagaimana masyarakat dapat bangkit melawan sistem yang menindas. Selain itu, ia juga mencermati peran para karakter utama, seperti Luffy dan

¹⁶ Thomas Zoth. 2011. "The politics of One Piece: political critique in Oda's Water Seven." Forum for World Literature Studies. Vol. 3. No. 1. Wuhan Guoyang Union Culture & Education Company.

Franky, yang bertindak sebagai simbol perlawanan terhadap sistem yang opresif.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan studi yang sedang dilakukan karena sama-sama mengangkat aspek politik dalam *One Piece*, meskipun dengan fokus yang berbeda. Jika penelitian Zoth menitikberatkan pada kritik politik dalam arc *Water Seven*, penelitian ini berfokus pada bagaimana mahasiswa Hubungan Internasional di Malang memandang isu politik internasional yang ditampilkan dalam *One Piece* secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya diskusi mengenai bagaimana *One Piece* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki dampak terhadap pemahaman mahasiswa mengenai politik internasional.

Meskipun begitu, terdapat gap yang membedakan kedua penelitian ini. Penelitian Zoth berfokus pada analisis tematik dan naratif terhadap satu arc dalam *One Piece*, tanpa melihat bagaimana audiens memahami dan menafsirkan pesan politik yang disampaikan. Sebaliknya, penelitian ini lebih menitikberatkan pada perspektif mahasiswa Hubungan Internasional terhadap berbagai isu politik internasional yang muncul dalam *One Piece*.

Penelitian ke delapan ditulis oleh Made Adelasari Wirya Putri tahun 2023 yang berjudul *Comparative Analysis on the Post-War Public Perceptions in South Korea and Indonesia Towards Japan's Soft Power*

*Through Manga and Anime One Piece.*¹⁷ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan komparatif. Penelitian ini berfokus pada bagaimana masyarakat di Korea Selatan dan Indonesia, pasca-Perang Dunia II, memandang *soft power* Jepang melalui media manga dan anime *One Piece*. Rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana persepsi publik di kedua negara tersebut dipengaruhi oleh *soft power* Jepang melalui *One Piece*, khususnya dalam membentuk pandangan tentang Jepang di era modern.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat Korea Selatan cenderung memiliki persepsi yang lebih kritis terhadap pengaruh *soft power* Jepang dibandingkan masyarakat Indonesia. Hal ini terkait dengan sejarah konflik dan kolonialisme Jepang di Korea Selatan yang memengaruhi cara pandang masyarakatnya terhadap produk budaya Jepang. Sebaliknya, masyarakat Indonesia lebih menerima *One Piece* sebagai bentuk hiburan dan media kreatif yang mencerminkan nilai-nilai universal seperti persahabatan dan perjuangan, tanpa terlalu membebankan konteks historis. Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti bagaimana produk budaya populer seperti *One Piece* dapat menjadi alat diplomasi budaya yang kuat, tetapi tetap dipengaruhi oleh konteks sejarah dan sosial masing-masing negara.

¹⁷ Made Adelasari Wirya Putri. 2023. *Comparative Analysis on the Post-War Public Perceptions in South Korea and Indonesia Towards Japan's Soft Power Through Manga and Anime One Piece*. Diss. Universitas Gadjah Mada.

Penelitian Made Adelasari Wiryia Putri relevan dengan penelitian ini karena keduanya membahas anime *One Piece* sebagai media yang merefleksikan isu-isu sosial dan politik. Selain itu, penelitian tersebut juga menyoroti bagaimana *One Piece* memengaruhi cara pandang masyarakat, mirip dengan fokus penelitian ini yang menggali persepsi mahasiswa Hubungan Internasional terhadap isu politik internasional dalam *One Piece*. Namun, ada perbedaan mendasar. Penelitian Made Adelasari Wiryia Putri mengutamakan analisis komparatif antara dua negara dengan pendekatan historis dan *soft power*. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada perspektif mahasiswa di Malang dalam menilai relevansi politik internasional yang tercermin dalam *One Piece*, dengan fokus pada konteks akademik dan pemahaman mereka terhadap isu global.

Penelitian kesembilan ditulis oleh Michael Julius Figun tahun 2023 yang berjudul *Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam Serial Anime (Analisis Semiotika John Fiske pada Tokoh Roronoa Zoro dalam Serial Anime One Piece Bagian Wano)*.¹⁸ Penelitian ini menggunakan metode *kualitatif deskriptif* dengan pendekatan semiotika John Fiske untuk menganalisis representasi nilai-nilai Bushido dalam karakter Roronoa Zoro di arc Wano. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai-nilai Bushido, seperti kehormatan, loyalitas, keberanian, dan pengendalian

¹⁸ Michael Julius Figun. 2023. *Representasi Nilai-Nilai Bushido Dalam Serial Anime (Analisis Semiotika John Fiske pada Tokoh Roronoa Zoro dalam Serial Anime One Piece Bagian Wano)*. Diss. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

diri, direpresentasikan melalui tindakan, dialog, dan interaksi Zoro dalam konteks budaya dan konflik yang ditampilkan di Wano.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roronoa Zoro merupakan personifikasi nilai-nilai Bushido dalam konteks modern, yang direfleksikan melalui tindakan heroik, kesetiaan yang tak tergoyahkan kepada kaptennya, dan komitmen terhadap prinsip kehormatan. Dalam arc Wano, Zoro menampilkan keberanian luar biasa dalam melindungi penduduk lokal dari ancaman Kaido dan Orochi, menekankan pentingnya membela mereka yang lemah. Penelitian ini juga menemukan bahwa nilai-nilai Bushido diadaptasi secara unik untuk mencerminkan konflik sosial di Wano, yang menggambarkan penindasan politik dan perjuangan melawan kekuasaan tiranik.

Relevansi dengan penelitian karena keduanya mengeksplorasi tema-tema mendalam yang disampaikan melalui *One Piece*, termasuk prinsip moral dan refleksi sosial yang terkait dengan konteks politik dan budaya. Nilai-nilai Bushido yang direpresentasikan dalam karakter Zoro dapat menjadi landasan untuk memahami bagaimana nilai tradisional Jepang dapat diadaptasi dan dihubungkan dengan isu-isu politik internasional dalam dunia *One Piece*. Namun, terdapat perbedaan utama dalam fokus penelitian. Penelitian Figun lebih menitikberatkan pada analisis semiotika nilai-nilai budaya (Bushido) melalui karakter spesifik (Zoro), sementara penelitian ini berfokus pada persepsi mahasiswa terhadap isu politik

internasional yang lebih luas, seperti penindasan, diplomasi, dan perjuangan melawan kekuasaan otoriter yang ditampilkan dalam anime.

Penelitian yang terakhir ditulis oleh Fachriza Fitrah tahun 2021 dengan judul *Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 dalam Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada Anime One Piece*.¹⁹ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengeksplorasi bagaimana mahasiswa memandang unsur kekerasan dan ketidaksenonohan yang terdapat dalam anime *One Piece*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana persepsi mahasiswa terhadap tayangan kekerasan dan ketidaksenonohan dalam anime *One Piece*, serta sejauh mana elemen-elemen tersebut memengaruhi pandangan mahasiswa terhadap nilai-nilai moral dalam media hiburan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area memiliki pandangan yang beragam terhadap unsur kekerasan dan ketidaksenonohan dalam *One Piece*. Sebagian besar responden menganggap bahwa unsur-unsur tersebut adalah bagian dari narasi yang mendukung cerita dan karakterisasi, tetapi harus ditampilkan secara bijaksana agar tidak merusak nilai moral penonton. Di sisi lain, beberapa mahasiswa merasa bahwa unsur tersebut, jika terlalu dominan,

¹⁹ Fachriza Fitrah. 2021. *Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 Dalam Tayangan Kekerasan Dan Ketidaksenonohan Pada Anime One Piece*. Diss. Universitas Medan Area.

dapat memengaruhi persepsi negatif terutama pada penonton muda yang masih dalam tahap pembentukan nilai. Secara umum, mahasiswa menyadari pentingnya menyaring konten yang dikonsumsi dan memandang *One Piece* sebagai media yang tetap memiliki pesan moral positif meskipun memuat adegan kekerasan dan ketidaksenonohan.

Relevansi dengan penelitian ini adalah karena keduanya membahas persepsi mahasiswa terhadap konten dalam *One Piece*. Keduanya juga menggunakan anime sebagai objek kajian untuk mengungkap pandangan mahasiswa terhadap isu tertentu. Relevansi lainnya terletak pada eksplorasi bagaimana elemen-elemen dalam anime dapat memengaruhi perspektif individu terhadap tema besar, seperti moralitas atau politik. Namun, terdapat perbedaan fokus antara kedua penelitian ini. Penelitian Fachriza Fitrah menitikberatkan pada aspek kekerasan dan ketidaksenonohan dalam konteks nilai moral, sedangkan penelitian mengenai mahasiswa Hubungan Internasional di Malang menyoroti isu politik internasional yang tercermin dalam *One Piece*. Perbedaan lain terletak pada subjek penelitian, di mana Fachriza mengkaji mahasiswa Ilmu Komunikasi, sementara penelitian ini melibatkan mahasiswa Hubungan Internasional dengan pendekatan terhadap tema politik global.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian dan Nama Peneliti	Metode Penelitian	Hasil
1.	<p>Ronalds Anjrelia Geronimo, Sapta Sari, dan Yanto (2024) <i>“One Piece Anime As Popular Culture (Study On Millennials In Bengkulu City)”</i></p>	<p>Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus</p>	<p>Penelitian ini menemukan bahwa <i>One Piece</i> dianggap sebagai lebih dari sekadar hiburan oleh millennials di Bengkulu. Anime ini dipandang sebagai media yang merepresentasikan nilai-nilai keberanian, persahabatan, dan perlawanan terhadap ketidakadilan. Popularitas <i>One Piece</i> di kalangan millennials dipengaruhi oleh faktor narasi yang kuat, karakter yang beragam, serta pesan moral yang mendalam. Selain itu, anime ini juga memengaruhi perspektif mereka terhadap konsep kepemimpinan, keadilan sosial, dan sistem pemerintahan.</p>
2.	<p>Nugroho dan Hendrastomo (2016) <i>“Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)”</i>.</p>	<p>Pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anime yang menjadi budaya populer berawal dari media massa yang berpengaruh dalam penyebarannya yang dimana di dalam prosesnya mengenal kan dan memberikan pandangan positif terhadap anime. Hal ini yang menjadikan anime sebagai hal yang menarik dan memiliki hal-hal positif yang dapat diambil dari anime.</p>
3.	<p>Akos Kopper (2020) <i>“Pirates, Justice and Global Order in the Anime “One Piece””</i></p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan analisis wacana</p>	<p>Hasil penelitian Kopper menunjukkan bahwa <i>One Piece</i> bukan sekadar kisah petualangan bajak laut, tetapi juga mencerminkan kritik terhadap sistem hukum dan keadilan yang ada. Anime ini menampilkan bagaimana kekuasaan sering kali digunakan untuk menindas pihak yang lemah, di mana Pemerintah Dunia digambarkan sebagai</p>

			otoritas yang tidak selalu menjunjung tinggi keadilan, sementara bajak laut justru sering kali bertindak sebagai simbol kebebasan dan perlawanan terhadap ketidakadilan. Kopper juga menyoroti bagaimana anime ini membangun konsep alternatif tentang keadilan yang tidak hanya bergantung pada hukum formal, tetapi juga pada nilai-nilai moral yang lebih luas
4.	Mery Kharismawati dan Lufi Wahidati (2023) <i>“Nakama: Reception on the Audience of One Piece Anime by Eiichiro Oda.”</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.	Hasil penelitian ini menemukan bahwa audiens memiliki beragam interpretasi terhadap anime <i>One Piece</i> , tergantung pada latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka. Mayoritas responden menganggap anime ini sebagai sarana hiburan yang juga menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial yang kuat, terutama tentang persahabatan, keadilan, dan kebebasan.
5.	Ahmad Bustami Alghony (2023) <i>“Icons in One Piece Film As A Representation Of Indonesian Politics”</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan resepsi audiens.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai elemen dalam <i>One Piece</i> , termasuk karakter, simbol, dan alur cerita, mencerminkan dinamika politik Indonesia. Misalnya, konsep pemerintahan dunia dalam <i>One Piece</i> dianggap merepresentasikan struktur kekuasaan yang otoriter dan elitis, serupa dengan sistem politik Indonesia di beberapa periode sejarahnya. Selain itu, karakter seperti Monkey D. Luffy dan kelompok bajak lautnya diinterpretasikan sebagai simbol perlawanan terhadap sistem yang dianggap menindas, mencerminkan semangat reformasi dan perjuangan rakyat dalam sejarah politik Indonesia. Penelitian ini juga menemukan bahwa isu-isu seperti korupsi,

			penyalahgunaan kekuasaan, serta perjuangan keadilan yang digambarkan dalam <i>One Piece</i> memiliki kemiripan dengan kondisi politik di Indonesia, membuat anime ini relevan dengan situasi sosial-politik di negara tersebut.
6.	<p>Triwiyoso (2024) <i>“Representation of Social Criticism through Morgans Journalist Characters in One Piece Anime: Examining the Meanings Behind and Propaganda”</i></p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis (<i>Critical Discourse Analysis</i>)</p>	<p>Penelitian ini menemukan bahwa karakter Morgans dalam <i>One Piece</i> merupakan alegori dari dunia jurnalistik di dunia nyata, di mana media memiliki kekuatan besar dalam membentuk opini publik dan sering kali menjadi alat propaganda. Morgans digambarkan sebagai sosok yang memiliki kendali atas informasi yang beredar dan memilih narasi yang menguntungkan pihak-pihak tertentu, yang mencerminkan bagaimana media massa di dunia nyata dapat dimanfaatkan untuk kepentingan politik dan ekonomi. Analisis menunjukkan bahwa Eiichiro Oda, melalui karakter Morgans, menyampaikan kritik terhadap kontrol media, penyebaran disinformasi, dan bagaimana opini publik dapat dimanipulasi oleh segelintir pihak yang memiliki akses terhadap informasi. Selain itu, penelitian ini menyoroti bagaimana media dalam <i>One Piece</i> berfungsi sebagai alat propaganda pemerintah maupun kelompok tertentu untuk membentuk persepsi publik tentang kejahatan, pahlawan, dan kejadian dunia. Dengan demikian, <i>One Piece</i> tidak hanya menyajikan kisah petualangan bajak laut, tetapi juga memberikan refleksi terhadap sistem media di dunia nyata,</p>

			khususnya dalam konteks penyebaran berita dan propaganda.
7.	Thomas Zoth (2011) <i>“The Politics of One Piece: Political Critique in Oda’s Water Seven”</i>	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.	Hasil penelitian menemukan bahwa arc Water Seven dalam <i>One Piece</i> menyajikan kritik politik yang kuat terhadap pemerintahan yang korup dan otoritarianisme. Melalui konflik antara Pemerintah Dunia, CP9, dan warga Water Seven, Oda menggambarkan bagaimana institusi pemerintahan dapat menyalahgunakan kekuasaan mereka untuk menekan individu dan kelompok tertentu. Dalam analisisnya, Zoth menyoroti bagaimana arc ini merefleksikan permasalahan politik di dunia nyata, seperti ketidakadilan sosial, represi terhadap kebebasan individu, serta bagaimana masyarakat dapat bangkit melawan sistem yang menindas. Selain itu, ia juga mencermati peran para karakter utama, seperti Luffy dan Franky, yang bertindak sebagai simbol perlawanan terhadap sistem yang opresif.
8.	Made Adelasari Wiryanti Putri (2023) <i>“Comparative Analysis on the Post-War Public Perceptions in South Korea and Indonesia Towards Japan’s Soft Power Through Manga and Anime One Piece”</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode komparatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat Korea Selatan cenderung memiliki persepsi yang lebih kritis terhadap pengaruh <i>soft power</i> Jepang dibandingkan masyarakat Indonesia. Hal ini terkait dengan sejarah konflik dan kolonialisme Jepang di Korea Selatan yang memengaruhi cara pandang masyarakatnya terhadap produk budaya Jepang. Sebaliknya, masyarakat Indonesia lebih menerima <i>One Piece</i> sebagai bentuk hiburan dan media kreatif yang mencerminkan nilai-nilai universal seperti persahabatan dan perjuangan, tanpa terlalu membebaskan konteks historis.

			Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti bagaimana produk budaya populer seperti <i>One Piece</i> dapat menjadi alat diplomasi budaya yang kuat, tetapi tetap dipengaruhi oleh konteks sejarah dan sosial masing-masing negara.
9.	Michael Julius Figun (2023) <i>“Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam Serial Anime (Analisis Semiotika John Fiske pada Tokoh Roronoa Zoro dalam Serial Anime One Piece Bagian Wano)”</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roronoa Zoro merupakan personifikasi nilai-nilai Bushido dalam konteks modern, yang direfleksikan melalui tindakan heroik, kesetiaan yang tak tergoyahkan kepada kaptennya, dan komitmen terhadap prinsip kehormatan. Dalam arc Wano, Zoro menampilkan keberanian luar biasa dalam melindungi penduduk lokal dari ancaman Kaido dan Orochi, menekankan pentingnya membela mereka yang lemah. Penelitian ini juga menemukan bahwa nilai-nilai Bushido diadaptasi secara unik untuk mencerminkan konflik sosial di Wano, yang menggambarkan penindasan politik dan perjuangan melawan kekuasaan tiranik.
10.	Fachriza Fitrah (2021) <i>“Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 dalam Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada Anime One Piece”</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area memiliki pandangan yang beragam terhadap unsur kekerasan dan ketidaksenonohan dalam <i>One Piece</i> . Sebagian besar responden menganggap bahwa unsur-unsur tersebut adalah bagian dari narasi yang mendukung cerita dan karakterisasi, tetapi harus ditampilkan secara bijaksana agar tidak merusak nilai moral penonton. Di sisi lain, beberapa mahasiswa merasa bahwa unsur tersebut, jika terlalu dominan, dapat memengaruhi persepsi

			negatif terutama pada penonton muda yang masih dalam tahap pembentukan nilai. Secara umum, mahasiswa menyadari pentingnya menyaring konten yang dikonsumsi dan memandang <i>One Piece</i> sebagai media yang tetap memiliki pesan moral positif meskipun memuat adegan kekerasan dan ketidaksenonohan.
--	--	--	--

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 *Pop Culture Theory*

Pop Culture Theory merupakan salah satu konsep yang mendapat perhatian besar dalam kajian budaya dan ilmu sosial. Raymond Williams mendefinisikan budaya populer sebagai praktik, objek, dan kepercayaan yang membentuk struktur sosial. Ia berpendapat bahwa budaya bukan sekadar hiburan atau produk konsumsi, melainkan bagian integral dari kehidupan sosial yang mencerminkan nilai, kepercayaan, dan dinamika masyarakat.²⁰

Argumen utama dalam teori Williams adalah bahwa kebudayaan merupakan "a way of life" atau cara hidup yang mencakup segala aspek sosial dan artistik. Ia menolak pembagian antara "budaya tinggi" dan "budaya rendah" serta menekankan bahwa budaya populer mencerminkan realitas sosial dan ekonomi yang terus berkembang. Konsep utama yang ia

²⁰ Ayu Adriyani, AB Sarca Putera, Sri Oktika Amran, Annisa Citra Triyandra, Muhammad David Hendra & Mariesa Giswhandani. 2024. *Populisme Dangdut dalam Bingkai Budaya Populer*. Jurnal Perspektif, 7(1), 102-111.

kembangkan adalah "struktur perasaan" (structure of feeling), yaitu pengalaman emosional dan nilai-nilai kolektif dalam suatu periode sejarah tertentu yang tereksresi melalui budaya populer seperti film, musik, dan sastra.²¹

Selain itu, Williams juga menolak pandangan tradisional yang membagi kebudayaan menjadi "budaya tinggi" (*high culture*) dan "budaya rendah" (*low culture*). Ia menganggap pembagian ini sebagai produk dari hierarki sosial yang tidak adil, yang sering kali digunakan untuk mempertahankan kepentingan kelas dominan. Dalam pandangannya, semua bentuk budaya memiliki nilai dan makna, terlepas dari asal-usul sosial atau tingkat penerimaannya oleh masyarakat. Pendekatan ini membantu membuka jalan bagi kajian budaya populer sebagai bidang studi yang serius dan penting dalam memahami masyarakat modern.²²

Dalam menganalisis fenomena budaya populer, Williams menggunakan beberapa indikator, antara lain:

1. Representasi sosial: bagaimana budaya populer mencerminkan kondisi sosial dan politik masyarakat.
2. Struktur ekonomi: bagaimana industri budaya berperan dalam produksi dan distribusi karya populer.

²¹ Rahma Sugihartati. 2017. *Budaya populer dan subkultur anak muda: Antara resistensi dan hegemoni kapitalisme di era digital*. Airlangga University Press.

²² L. S. Zakaria. 2011. *Budaya Jakarta: Budaya Metropolitan, Budaya Pop, dan Superkultur*. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial, 1(2).

3. Resistensi dan negosiasi: bagaimana kelompok subordinat menggunakan budaya populer sebagai alat perlawanan atau bagaimana budaya populer dikomodifikasi oleh industri dominan.
4. Pengaruh teknologi: bagaimana perkembangan teknologi mengubah cara budaya populer diproduksi dan dikonsumsi.²³

Menurut Williams, *Pop Culture Theory* memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana kebudayaan populer berkembang seiring dengan perubahan sosial dan politik. Ia percaya bahwa setiap bentuk budaya, baik yang dianggap populer maupun tidak, memiliki akar sejarah yang penting untuk dipahami. Dalam anime *One Piece*, indikator-indikator ini dapat digunakan untuk menilai apakah serial tersebut memenuhi kriteria sebagai bagian dari budaya populer. *One Piece* merepresentasikan isu-isu sosial dan politik global, seperti ketimpangan kekuasaan, perjuangan melawan otoritarianisme, dan keadilan sosial. Struktur ekonominya menunjukkan bagaimana industri anime berperan dalam menciptakan produk yang memiliki dampak luas. Selain itu, *One Piece* juga memperlihatkan bagaimana karya budaya populer dapat menjadi arena resistensi terhadap nilai-nilai dominan serta bagaimana teknologi dan media digital memperkuat penyebarannya. Dengan demikian, berdasarkan teori Williams, *One Piece* dapat dikategorikan sebagai produk budaya populer

²³ Uli Alba. 2017. *Pesan Sosial Politik Dalam Pertunjukan Wayang Golek (Studi Kasus Di Pesantren Budaya Giri Harja, Kampung Jelekong, Bandung, Jawa Barat)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).

yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki implikasi sosial dan politik yang nyata.²⁴

1.5.2 *Perception Theory*

Menurut Brian Fellows persepsi adalah salah satu pendekatan dalam memahami bagaimana manusia menangkap, menginterpretasikan, dan memberikan makna terhadap stimulus yang mereka terima dari lingkungan. Fellows menekankan bahwa persepsi bukan hanya sekadar proses sensorik pasif, tetapi merupakan hasil dari interaksi antara faktor biologis, kognitif, dan pengalaman subjektif individu.²⁵ Dalam teori ini, manusia tidak hanya menerima informasi secara langsung, tetapi juga mengolahnya dengan cara yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan sebelumnya, baik dalam hal sosial dan budaya.²⁶

Argumen utama dari teori persepsi Brian Fellows adalah bahwa persepsi bukanlah proses yang netral atau objektif, melainkan merupakan konstruksi aktif dari individu yang terlibat dalam proses tersebut. Ini berarti bahwa setiap orang mungkin memiliki persepsi yang berbeda terhadap objek atau situasi yang sama karena pengalaman hidup mereka yang unik.²⁷

Fellows berpendapat bahwa manusia tidak sekadar "merekam" realitas

²⁴ Jonathan Hutapea. 2024. *Educare*. CV Jejak (Jejak Publisher).

²⁵ Siti Ariska Nur Hasanah, et.al. 2024. *Teori Tentang Persepsi dan Teori Atribusi Kelley*. CiDEA Journal, 3(1), 44-54.

²⁶ Pria Estu Prayogi. 2017. *Pemetaan Persepsi Masyarakat Pringsewu Tentang Branding Kabupaten Pringsewu sebagai Kota Bambu*.

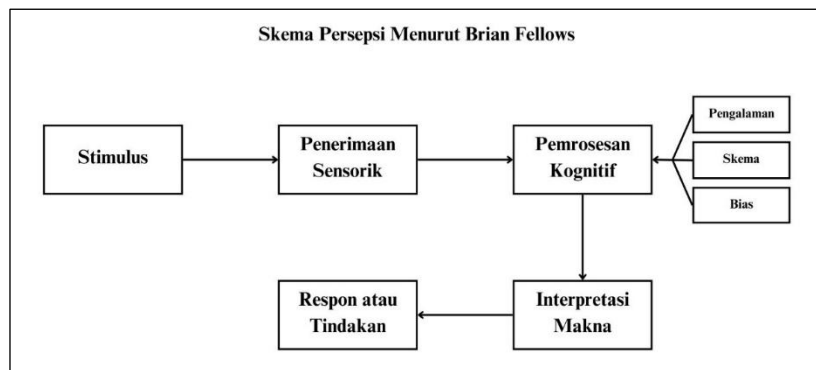
²⁷ Yantini. 2008. *Persepsi Masyarakat dan Aparat Desa dalam Implementasi Program Raskin: Studi di Desa Margomulyo Kecamatan Seyegan Kabupaten Sleman*. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.

seperti kamera, tetapi secara aktif menafsirkan informasi yang mereka terima berdasarkan skema mental yang telah terbentuk sebelumnya. Oleh karena itu, ia menolak gagasan bahwa persepsi adalah refleksi langsung dari dunia luar, melainkan merupakan proses aktif yang melibatkan interpretasi dan penyesuaian berdasarkan faktor internal dan eksternal.²⁸

Dalam langkah-langkahnya, teori ini menjelaskan bahwa persepsi terjadi melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Pertama, individu menerima rangsangan dari lingkungan melalui panca indera. Informasi ini kemudian diproses di dalam sistem saraf dan otak, di mana data mentah ini mulai diklasifikasikan dan diorganisasikan berdasarkan pola yang dikenali oleh individu. Setelah itu, individu mulai menghubungkan informasi baru dengan pengalaman masa lalu dan pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga memungkinkan mereka memberikan makna terhadap stimulus yang diterima. Akhirnya, hasil dari proses persepsi ini membentuk pemahaman individu tentang realitas dan mempengaruhi bagaimana mereka bertindak atau merespons terhadap situasi tertentu.²⁹

²⁸ Zulfan Zazuli, Aulia Putri Anjasmara, and Lia Amalia. 2024. *Perceptions, Expectations, Reality, and Public Confidence Regarding the Role of Pharmacists in Pharmacy Services in Bandung*.

²⁹ Nyayu Soraya. 2018. *Analisis persepsi mahasiswa terhadap kompetensi dosen dalam mengajar pada program studi PAI fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Fatah Palembang*. *Tadrib*, 4(1), 183-204.



Gambar 1.1 Skema Persepsi Menurut Brian Fellows

Karakteristik utama dari teori persepsi Brian Fellows adalah sifatnya yang subjektif, dinamis, dan kontekstual. Subjektivitas muncul karena setiap individu memiliki pengalaman, keyakinan, dan nilai yang berbeda, sehingga satu stimulus yang sama dapat ditafsirkan secara berbeda oleh orang yang berbeda.³⁰ Dinamika dalam teori ini merujuk pada perubahan dalam persepsi seseorang seiring dengan waktu dan bertambahnya pengalaman serta informasi yang mereka terima. Sementara itu, aspek kontekstual menunjukkan bahwa persepsi seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan situasi di mana mereka berada. Sebagai contoh, seseorang mungkin memiliki persepsi tertentu terhadap suatu objek dalam situasi tertentu, tetapi jika konteksnya berubah, persepsi mereka terhadap objek yang sama bisa saja mengalami perubahan.

Fellows juga menyoroti bagaimana bias kognitif dapat mempengaruhi persepsi individu. Bias ini dapat muncul karena berbagai alasan, seperti stereotip, harapan yang sudah terbentuk sebelumnya, atau

³⁰ Abdul Hamid Bawayan. 2020. *Fashion Outdoor Sebagai Bentuk Identitas Diri dan Komunikasi Bagi Mahasiswa Pecinta Alam IAIN Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

bahkan emosi yang sedang dialami saat seseorang menerima stimulus tertentu. Oleh karena itu, meskipun persepsi membantu individu dalam memahami dunia, ia juga dapat menyesatkan atau menyebabkan kesalahpahaman jika tidak disadari.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran. Metode campuran (*mixed methods*) merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dalam satu studi penelitian. Dengan menggabungkan kedua metode tersebut, diharapkan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Menurut Sugiyono, metode *mixed method* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan penelitian kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dalam satu studi.³¹ Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai suatu fenomena atau masalah penelitian, karena penggabungan kedua pendekatan ini dapat saling melengkapi. Penelitian kuantitatif berfokus pada data numerik dan pengujian hipotesis, sementara penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemahaman mendalam tentang konteks sosial dan makna di balik data.

³¹ Sugiyono. 2018. *Metode penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung : Alfabeta. Halaman 404

Peneliti menerapkan metode penelitian kombinasi model urutan penjelasan sekuensial (*Sequential Explanatory*). Dalam metode ini, pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan secara berurutan. Tahap pertama melibatkan penggunaan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data yang dapat diukur, baik deskriptif, komparatif, maupun asosiasif. Setelah itu, tahap kedua menggunakan metode kualitatif untuk memperkuat, memperdalam, memperluas, atau mengkritisi temuan dari data kuantitatif yang diperoleh pada tahap awal.³²

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 cara yakni menggunakan wawancara untuk mendapatkan data kualitatif dan dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data kuantitatif. Penggunaan kedua metode ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai persepsi mahasiswa Hubungan Internasional di Malang terhadap isu politik internasional yang ditampilkan dalam anime *One Piece*. Dengan menggunakan kedua metode tersebut, penelitian ini tidak hanya mengungkap pola dan kecenderungan secara statistik melalui data kuantitatif, tetapi juga menggali perspektif yang lebih mendalam melalui data kualitatif. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

³² *Ibid*, Halaman 415.

1.6.2.1 Data Kualitatif

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara. Wawancara merupakan proses untuk memperoleh informasi secara langsung dari responden.³³ Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, yang lebih fleksibel dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara semi-terstruktur adalah untuk menggali permasalahan secara lebih terbuka, di mana responden diminta memberikan pendapatnya. Peneliti mewawancarai mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional di Malang untuk mendukung hasil penelitian kuantitatif.

Dalam pemilihan sampel, peneliti menggunakan teknik *Snowball Sampling*, di mana jumlah sumber data bertambah seiring berjalannya waktu. Pada penelitian kualitatif, penentuan sumber data didasarkan pada individu yang paling memahami topik yang diteliti dan mampu memberikan informasi yang valid, sesuai dengan hasil penelitian kuantitatif. Sumber data dapat berasal dari individu yang sudah terpilih pada tahap pertama penelitian, atau dari individu lain yang belum terpilih. Jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 10 responden, yakni mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional di Malang yang menonton anime *One Piece*. Pemilihan responden ini didasarkan pada alasan bahwa mahasiswa Hubungan Internasional yang berkisar di usia 19-24 tahun memiliki pemahaman yang

³³ Fandi Rosi Sarwo Edi. 2016. *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.

cukup untuk menggambarkan bagaimana isu politik internasional dapat ditampilkan dalam *Anime One Piece*. Pemilihan kawasan Malang dalam penelitian ini dikarenakan dekat dengan peneliti serta Kota Malang sendiri memiliki 2 Universitas yang menyediakan Program Studi Hubungan Internasional yang cukup memenuhi responden untuk penelitian ini.

Adapun pertanyaan dari wawancara yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada konsep politik tertentu yang lebih mudah dipahami setelah menonton atau membaca “*One Piece*”?
2. Bagaimana pengaruh “*One Piece*” terhadap pandangan Anda tentang politik dan hubungan internasional?
3. Seberapa relevan konflik antara Bajak Laut dan Pemerintah Dunia dalam “*One Piece*” dengan konflik antara negara dan aktor non-negara dalam politik internasional?
4. Bagaimana Anda menilai representasi korupsi dan keadilan dalam “*One Piece*”?
5. Menurut Anda, apakah karakter seperti Gol D. Roger atau Monkey D. Luffy mewakili tokoh-tokoh revolusioner dalam sejarah politik internasional?
6. Bagaimana pandangan Anda tentang Pemerintah Dunia dalam “*One Piece*”? Apakah ini mencerminkan organisasi internasional tertentu?
7. Menurut Anda, apakah “*One Piece*” memiliki unsur-unsur yang mencerminkan dinamika politik internasional?

8. Sejauh mana Anda setuju bahwa “*One Piece*” mengandung pesan-pesan politik yang relevan dengan isu global saat ini?
9. Apakah Anda merasa bahwa “*One Piece*” telah meningkatkan pemahaman Anda tentang Politik internasional dan isu-isu politik yang terjadi?
10. Apakah menurut Anda “*One Piece*” memberikan gambaran yang realistis atau idealis tentang dunia politik?
11. Apakah dengan menonton “*One Piece*” memberikan pengaruh cara berpikir Anda memandang isu politik yang terjadi ?
12. Sejauh mana Anda setuju bahwa “*One Piece*” dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam studi Hubungan Internasional?
13. Bagaimana pendapat Anda jika elemen-elemen politik dalam “*One Piece*” digunakan sebagai bahan diskusi di kelas Hubungan Internasional?
14. Apakah Anda merasa bahwa cerita fiksi seperti “*One Piece*” bisa menjadi refleksi dari dinamika politik global yang sebenarnya?
15. Apakah menurut Anda *One Piece* menawarkan solusi untuk masalah politik internasional yang kompleks? Jika ya, solusi apa yang Anda lihat?
16. Bagaimana Anda menilai keberhasilan *One Piece* dalam menciptakan narasi politik yang mendalam dan relevan dengan isu-isu internasional?
17. Apakah Anda memiliki pandangan tambahan tentang bagaimana “*One Piece*” mempengaruhi pemahaman Anda tentang politik internasional?
18. Anda mengetahui anime *One Piece* dari mana sih ?
19. Dari beberapa arc *One Piece*, menurut anda mana arc yang menurut anda menampilkan adanya politik internasional ?

20. Apakah mempermudah pemahaman anda tentang bagaimana politik internasional itu sendiri ?
21. Lalu apa yang membuat menarik perhatian anda ketika adanya isu-isu politik atau sosial yang ditampilkan pada anime *One Piece* ?
22. Apakah dari karakter-karakter yang ada memberikan sudut pandang yang baru melihat adanya suatu isu politik atau permasalahan sosial yang terjadi?

1.6.2.2 Data Kuantitatif

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan informasi yang memungkinkan peneliti untuk menganalisis sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik individu-individu utama dalam sebuah organisasi, yang dipengaruhi oleh sistem yang ada atau yang diusulkan.³⁴ Terdapat dua jenis kuesioner dalam pengumpulan data, yaitu kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka.³⁵

Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional di Malang, dengan jumlah responden sebanyak 50 orang.

³⁴ Muhamad Mustari, and M. Taufiq Rahman. 2012. "*Pengantar metode penelitian.*"

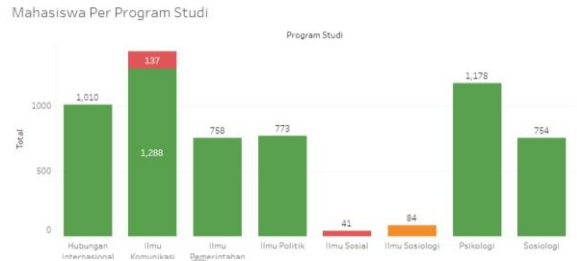
³⁵ *Ibid.*

1.6.3 Populasi dan Sampel

1.6.3.1 Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus penelitian, dari mana kesimpulan kemudian ditarik. Berdasarkan definisi tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional di Malang yakni Mahasiswa Hubungan Internasional di Universitas Brawijaya yang berjumlah 1.010 mahasiswa aktif³⁶ dan Mahasiswa Hubungan Internasional di Universitas Muhammadiyah Malang yang berjumlah kurang lebih 1.000 mahasiswa aktif. Pemilihan karakteristik populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti cerita *One Piece* baik per chapter maupun per episode. Total populasi dalam penelitian ini jika diasumsikan setengah dari total mahasiswa adalah yang menonton Anime *One Piece*, maka diperkirakan berjumlah kurang lebih 1.000 mahasiswa.

³⁶ Mahasiswa UB dalam Angka. Updated: Nov 02, 2023



Gambar 1.2 Jumlah Mahasiswa Hubungan Internasional Universitas Brawijaya (Updated: Nov 02, 2023)

1.6.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan digunakan dalam penelitian untuk mewakili keseluruhan populasi. Sampel yang dipilih harus mampu menggambarkan populasi tersebut.³⁷ Untuk menentukan ukuran sampel dari populasi, digunakan rumus Hair et al.³⁸ Berdasarkan rumus ini, jumlah sampel minimum dari populasi lebih dari 1.000 mahasiswa maka akan dihitung sebagai berikut:

$$n = \text{Jumlah Indikator} \times 5$$

$$n = 10 \times 5$$

$$n = 50$$

³⁷ V. Wiratna Sujarweni. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press. Halaman 65

³⁸ Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Halaman 81

Dari perhitungan ini, diperoleh hasil sebesar 50. Maka sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini berjumlah 50 responden.

1.6.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Metode yang diterapkan adalah *simple random sampling*, di mana sampel dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan dalam populasi. Teknik pengambilan sampel ini tidak memerlukan klasifikasi khusus seperti jenjang semester, seberapa lama menonton Anime *One Piece*, ataupun berdasarkan gender. Berdasarkan metode ini, setiap mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional di Malang yang menonton Anime *One Piece* memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini.

1.6.4 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.³⁹ Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan *skala Likert*. *Skala Likert* adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu objek atau fenomena tertentu. Skala ini terdiri dari dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif.

³⁹ Sofyan siregar. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 102.

Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1, sedangkan pernyataan negatif dinilai dengan skor 1, 2, 3, 4, 5. Bentuk jawaban dalam skala Likert meliputi pilihan sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kisi-kisi kuesioner mengenai persepsi mahasiswa hubungan internasional di Malang terhadap isu politik internasional yang ditampilkan dalam anime *One Piece* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Variabel, Indikator, dan Pernyataan dalam Penelitian

<i>Variabel</i>	<i>Indikator</i>	<i>Pernyataan</i>
Persepsi Mahasiswa Hubungan Internasional terhadap Isu Politik Internasional (Variable Independen X)	Pemahaman terhadap konsep kekuasaan global dan pemerintahan internasional	Saya percaya bahwa pemerintahan internasional memiliki peran penting dalam mengatur hubungan antarnegara.
	Sikap terhadap konflik internasional dan cara penyelesaiannya	Saya merasa bahwa konflik internasional seharusnya diselesaikan melalui negosiasi dan diplomasi, bukan dengan kekerasan.
	Persepsi tentang isu-isu hak asasi manusia dalam politik global	Saya peduli dengan isu hak asasi manusia yang terjadi di negara-negara lain.
	Pandangan terhadap diplomasi dan kerjasama internasional	Saya percaya bahwa diplomasi merupakan cara yang efektif untuk mencegah konflik internasional.
	Pengaruh media populer terhadap pengetahuan politik internasional	Saya sering mendapatkan informasi tentang politik internasional dari media populer, seperti anime, film, dan berita.
Isu Politik Internasional yang Ditampilkan dalam Anime <i>One Piece</i> (Variabel Dependen Y)	Representasi kekuasaan dan otoritas internasional	Dalam <i>One Piece</i> , pemerintahan dunia digambarkan sebagai otoritas yang memiliki

		kekuasaan mutlak. Saya percaya bahwa representasi ini mencerminkan realitas kekuasaan di dunia nyata.
	Konflik antarnegara atau kelompok	Saya merasa bahwa konflik yang ditampilkan dalam <i>One Piece</i> antara berbagai kelompok atau negara memberikan gambaran yang akurat tentang konflik internasional yang terjadi di dunia nyata.
	Isu hak asasi manusia	Isu hak asasi manusia yang muncul dalam cerita <i>One Piece</i> , seperti penindasan terhadap kelompok tertentu, meningkatkan kesadaran saya tentang masalah hak asasi manusia di dunia.
	Aliansi dan diplomasi	Dalam <i>One Piece</i> , aliansi antara karakter atau kelompok sering kali menjadi kunci untuk mencapai tujuan. Saya percaya bahwa ini mencerminkan pentingnya diplomasi dalam hubungan internasional.
	Pengaruh Media Populer terhadap Pengetahuan Politik Internasional	Menurut saya, anime seperti <i>One Piece</i> berkontribusi secara signifikan terhadap pemahaman saya tentang isu-isu politik internasional.

Berdasarkan indikator yang terdapat dalam gambaran variabel pada Tabel 1.2, indikator tersebut dapat dikembangkan menjadi instrumen

penelitian dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang akan disajikan dalam kuesioner, dan setiap jawaban akan diberi skor. Total instrumen pertanyaan yang digunakan terdiri dari 10 item.

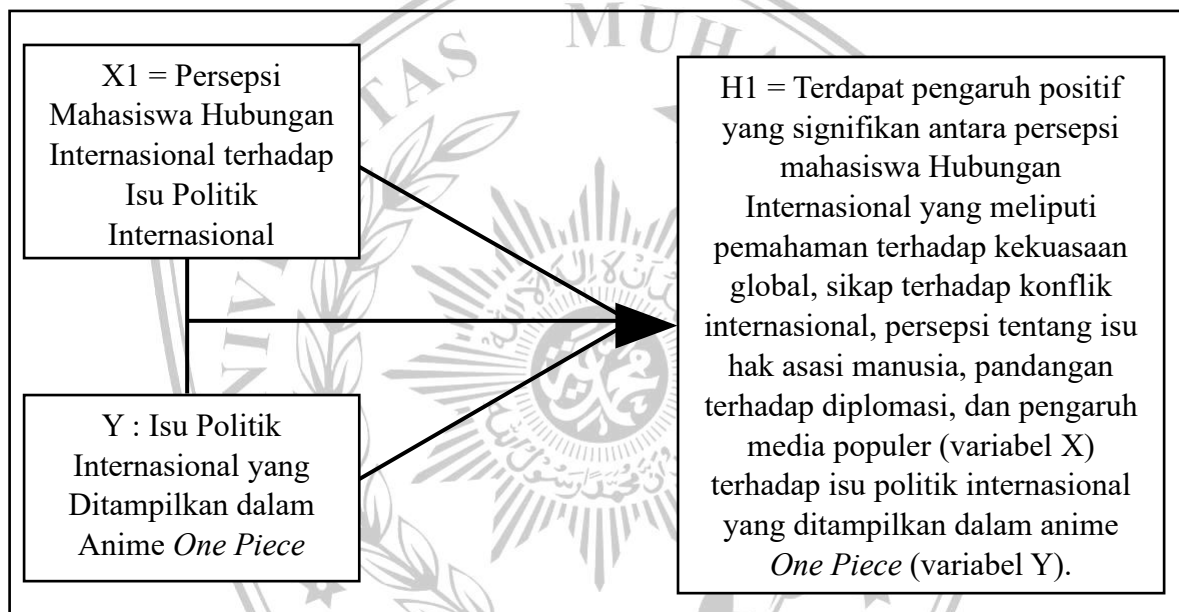
1.6.5 Analisis Data

Analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil data kuantitatif yang diperoleh pada tahap pertama dengan data kualitatif yang dikumpulkan pada tahap kedua. Melalui analisis tersebut, informasi dapat diperoleh mengenai apakah kedua jenis data saling melengkapi, memperluas, memperdalam, atau bahkan bertentangan satu sama lain. Apabila terdapat ketidaksesuaian antara kedua kelompok data, maka kredibilitas data hasil penelitian kualitatif akan diuji kembali hingga ditemukan kebenaran data, melalui pendekatan seperti perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, serta member check. Selanjutnya, hasil penelitian yang diacu adalah hasil dari penelitian kualitatif yang telah terverifikasi dan diuji kredibilitasnya.⁴⁰

⁴⁰ Sutrisno Hadi. 2010. *Metodologi Reseach I*, Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM. Halaman 449.

1.7 Hipotesa

Hipotesis 1 (H1) : Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara persepsi mahasiswa Hubungan Internasional yang meliputi pemahaman terhadap kekuasaan global, sikap terhadap konflik internasional, persepsi tentang isu hak asasi manusia, pandangan terhadap diplomasi, dan pengaruh media populer (variabel X) terhadap isu politik internasional yang ditampilkan dalam anime *One Piece* (variabel Y).



Gambar 1.3 Kerangka Hipotesa

1.8 Sistematika Penulisan

<p>BAB I Pendahuluan</p>	<p>1.1 Latar Belakang Masalah</p> <p>1.2 Rumusan Masalah</p> <p>1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian</p> <p> 1.3.1 Tujuan Penelitian</p> <p> 1.3.2 Manfaat Penelitian</p> <p> 1.3.2.1 Manfaat Akademis</p> <p> 1.3.2.2 Manfaat Praktis</p> <p>1.4 Penelitian Terdahulu</p> <p>1.5 Kerangka Teori</p> <p> 1.5.1 <i>Pop Culture Theory</i></p> <p> 1.5.2 <i>Perception Theory</i></p> <p>1.6 Metode Penelitian</p> <p> 1.6.1 Jenis Penelitian</p> <p> 1.6.2 Teknik Pengumpulan Data</p> <p> 1.6.2.1 Data Kualitatif</p> <p> 1.6.2.2 Data Kuantitatif</p> <p> 1.6.3 Populasi dan Sampel</p> <p> 1.6.3.1 Populasi</p> <p> 1.6.3.2 Sampel</p> <p> 1.6.3.3 Teknik Pengambilan Sampel</p> <p> 1.6.4 Instrumen Penelitian</p> <p> 1.6.5 Analisis Data</p> <p>1.7 Hipotesa</p> <p>1.8 Sistematika Penulisan</p>
<p>BAB II Menelaah Anime <i>One Piece</i> Dan Isu Isu Di Dalamnya</p>	<p>2.1 Politik Dalam Film</p> <p> 2.1.1 Representasi Kekuasaan dan Kekuasaan Politik</p> <p> 2.1.2 Penggambaran Ideologi dan Konflik Sosial</p>

	<p>2.1.3 Film Sebagai Alat Propaganda</p> <p>2.2 Politik Internasional dan Kekuasaan Dalam Hubungan Internasional</p> <p>2.2.1 Menjaga Kestabilan dan Keamanan Internasional</p> <p>2.2.2 Menciptakan dan Menegakkan Tata Kelola Global</p> <p>2.2.3 Mengatasi Tantangan Global Bersama</p> <p>2.2.4 Membangun Aliansi dan Mempertahankan Kepentingan Nasional</p>
<p>BAB III Hasil Penelitian tentang Persepsi Mahasiswa terhadap Isu Politik dalam <i>One Piece</i></p>	<p>3.1 Data Responden</p> <p>3.1.1 Data Responden Kuesioner</p> <p>3.1.1.1 Nama Responden</p> <p>3.1.1.2 Asal Universitas Responden</p> <p>3.1.1.3 Angkatan Responden</p> <p>3.1.1.4 Jenis Kelamin Responden</p> <p>3.1.2 Data Responden Wawancara</p> <p>3.1.2.1 Nama Responden</p> <p>3.1.2.2 Asal Universitas Responden</p> <p>3.1.2.3 Angkatan Responden</p> <p>3.1.2.4 Jenis Kelamin Responden</p> <p>3.2 Analisis Data</p> <p>3.2.1 Data Kuesioner</p> <p>3.2.1.1 Pemahaman Terhadap Konsep Kekuasaan Global dan Pemerintahan Internasional</p> <p>3.2.1.2 Sikap Terhadap Konflik Internasional dan Cara Penyelesaiannya</p> <p>3.2.1.3 Persepsi Tentang Isu-Isu Hak Asasi Manusia dalam Politik Global</p> <p>3.2.1.4 Pandangan Terhadap</p>

	Diplomasi dan Kerjasama Internasional
	3.2.1.5 Pengaruh Media Populer Terhadap Pengetahuan Politik Internasional
	3.2.1.6 Analisis Deskriptif Variabel (X) Persepsi Mahasiswa Hubungan Internasional terhadap Isu Politik Internasional
	3.2.1.7 Representasi Kekuasaan dan Otoritas Internasional
	3.2.1.8 Konflik Antarneegara Atau Kelompok
	3.2.1.9 Isu Hak Asasi Manusia
	3.2.1.10 Aliansi dan Diplomasi
	3.2.1.11 Pengaruh Media Populer terhadap Pengetahuan Politik Internasional
	3.2.1.12 Analisis Deskriptif Variabel (Y) Isu Politik Internasional yang Ditampilkan dalam Anime One Piece
	3.2.2 Data Wawancara
	3.2.2.1 Pertanyaan 1
	3.2.2.2 Pertanyaan 2
	3.2.2.3 Pertanyaan 3
	3.2.2.4 Pertanyaan 4
	3.2.2.5 Pertanyaan 5
	3.2.2.6 Pertanyaan 6
	3.2.2.7 Pertanyaan 7
	3.2.2.8 Pertanyaan 8
	3.2.2.9 Pertanyaan 9
	3.2.2.10 Pertanyaan 10
	3.2.2.11 Pertanyaan 11
	3.2.2.12 Pertanyaan 12
	3.2.2.13 Pertanyaan 13

	<p>3.2.2.14 Pertanyaan 14</p> <p>3.2.2.15 Pertanyaan 15</p> <p>3.2.2.16 Pertanyaan 16</p> <p>3.2.2.17 Pertanyaan 17</p> <p>3.2.2.18 Pertanyaan 18</p> <p>3.2.2.19 Pertanyaan 19</p> <p>3.2.2.20 Pertanyaan 20</p> <p>3.2.2.21 Pertanyaan 21</p> <p>3.2.2.22 Pertanyaan 22</p> <p>3.3 Hubungan Variabel (X) terhadap Variabel (Y)</p> <p>3.3.1 Data Kuantitatif (Kuesioner)</p> <p>3.3.2 Data Kualitatif (Wawancara)</p>
<p>BAB IV Analisis <i>Pop Culture Theory</i> dan <i>Perception Theory</i> dalam Memahami Persepsi Mahasiswa terhadap <i>One Piece</i></p>	<p>4.1 Analisis <i>Pop Culture Theory</i> dan Interpretasi Mahasiswa terhadap Isu Politik</p> <p>4.2 Analisis <i>Perception Theory</i> dan Interpretasi Mahasiswa terhadap Isu Politik</p>
<p>BAB V Penutup</p>	<p>5.1 Kesimpulan</p> <p>5.2 Saran</p>

