

**KANDUNGAN AMAR MA'RUF NAHI MUNKAR  
DALAM ANIME**

(Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Anime One Piece  
Arc Wano Kuni *Part 1*)



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

**Disusun Oleh :**

**Muhammad Ibnu Majah**

**NIM : 19107030027**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2023**

**KANDUNGAN AMAR MA'RUF NAHI MUNKAR  
DALAM ANIME**

(Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Anime One Piece  
Arc Wano Kuni *Part 1*)



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

**Disusun Oleh :**

**Muhammad Ibnu Majah**

**NIM : 19107030027**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2023**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-854/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : KANDUNGAN AMAR MA'RUF NAHI MUNKAR DALAM ANIME (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni Part 1)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD IBNU MAJAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 19107030027  
Telah diujikan pada : Jumat, 14 Juli 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Handini, S.I.Kom., M.I.Kom.  
SIGNED

Valid ID: 64d7a4339179d



Penguji I  
Lukman Nusa, M.I.Kom.  
SIGNED

Valid ID: 64da0f15d1581



Penguji II  
Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.I.Kom.  
SIGNED

Valid ID: 64d31a8725783



Yogyakarta, 14 Juli 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 64d6559c2a809

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Muhammad Ibnu Majah

Nomor Induk : 19107030027

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 05 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Ibnu Majah

NIM : 19107030027



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING  
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Muhammad Ibnu Majah  
NIM : 19107030027  
Prodi : Ilmu Komunikasi  
Judul :

**KANDUNGAN AMAR MA'RUF NAHI MUNKAR DALAM ANIME  
(Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni Part 1)**

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 19 Juni 2023  
Pembimbing

**Handini, M.I.Kom**  
NIP : 19910929 201903 1 014

## **Abstract**

Amar ma'ruf nahi munkar is an Islamic value where the idea of doing good and avoiding wrong acts has universal value for humanization and liberation. Amar ma'ruf nahi munkar can be found in various aspects of human life, with film being one example, specifically in the popular anime One Piece arc Wano Kuni part 1. The main focus of the arc is the liberation of Wano Kuni from oppression, and this liberation is strongly connected to the ideas of humanization and liberation.

This research uses the qualitative descriptive method and analysis using the semiotic analysis of Roland Barthes. Barthesian Semiotic divide sign into two, namely signifiers and signified. The two parts will then be analyzed to reveal the denotative meaning, connotative meaning, and myth. The analysis results will then be linked to universal values of amar ma'ruf nahi munkar.

The result of the research indicates that the scene in the anime One Piece arc Wano Kuni part 1 contains the values of amar ma'ruf nahi munkar. These values are implicit in various signs seen in the movie, both visual and audio. The values of amar ma'ruf expressed in the anime through the preservation of human dignity or *fii ahsani taqwim*, the avoidance of objectification, and the protection of humanity from alienation. Meanwhile, the values of nahi munkar in the anime refer to liberation in politics, society and economics.

**Keywords : Amar Ma'ruf, Nahi Munkar, Semiotic, Anime, One Piece, Wano.**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**MOTTO**

**“Hidup Itu Jangan Kepalang Tanggung”**

**(Buya Syafii Maarif)**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Untuk almamater kebanggaan, Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga.
2. Untuk kedua orang tua tercinta, ketulusannya dari hati atas doa yang  
tak pernah putus, semangat yang tak ternilai.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup yang abadi. Penyusunan skripsi ini merupakan kajian tentang Kandungan *Amar Ma'ruf Nahi Munkar* dalam Anime (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni Part 1). Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada :

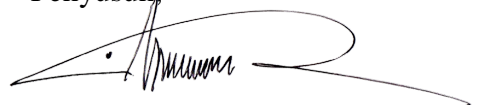
1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., M.Sn. selaku kepala program studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Handini, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Bapak Lukman Nusa, M.I.Kom. selaku dosen penguji satu skripsi.
5. Ibu Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen penguji dua skripsi.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

7. Kedua orang tua penulis, ayahanda Edy Kuswardono dan ibunda Tasning Hety Widiayanti yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi.
8. Segenap Keluarga Besar Pimpinan Komisariat Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah FISHUM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membuat penulis memahami tentang rasa kebersamaan.
9. Teman-teman Pimpinan Cabang Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Kabupaten Sleman yang telah membuat penulis memahami tentang rasa tanggung jawab.
10. Teman-teman Sadboiss yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Klan Naga Coklat yang telah menemani penulis dalam pengerjaan skripsi di Bjong Kopi.
12. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT, amin.

Yogyakarta, 05 Juni 2023

Penyusun,



Muhammad Ibnu Majah

NIM : 19107030027

## Daftar Isi

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
Abstract.....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka .....	8
F. Landasan Teori.....	14
1. Komunikasi Massa .....	14
2. Film .....	19
3. <i>Amar Ma'ruf Nahi Munkar</i> .....	21
4. Semiotika Roland Barthes .....	27
G. Kerangka Berpikir .....	32
H. Metode Penelitian.....	33
1. Jenis Penelitian .....	33

2. Subjek dan Objek Penelitian .....	33
3. Sumber Data .....	33
4. Metode Pengumpulan Data .....	33
5. Metode Analisis Data .....	34
6. Metode Uji Keabsahan Data.....	35
<b>BAB II .....</b>	<b>36</b>
A. Alur Cerita One Piece .....	36
B. Alur Cerita <i>Arc</i> Wano Kuni .....	39
C. Tokoh dalam <i>Arc</i> Wano Kuni .....	42
<b>BAB III.....</b>	<b>51</b>
A. Kandungan <i>Amar Ma'ruf</i> dalam Anime One Piece <i>arc</i> Wano Kuni part 1 51	
1. Kandungan <i>Amar Ma'ruf Scene</i> 1 .....	51
2. Kandungan <i>Amar Ma'ruf Scene</i> 2 .....	56
3. Kandungan <i>Amar Ma'ruf Scene</i> 3 .....	60
4. Kandungan <i>Amar Ma'ruf Scene</i> 4 .....	66
5. Kandungan <i>Amar Ma'ruf Scene</i> 5 .....	73
B. Kandungan <i>Nahi Munkar</i> dalam Anime One Piece <i>arc</i> Wano Kuni part 1 ..77	
1. Kandungan <i>Nahi Munkar Scene</i> 6.....	77
2. Kandungan <i>Nahi Munkar Scene</i> 7 .....	83
3. Kandungan <i>Nahi Munkar Scene</i> 8.....	90
4. Kandungan <i>Nahi Munkar Scene</i> 9.....	94
<b>BAB IV.....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran.....	102
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>104</b>

## Daftar Tabel

<b>Tabel 1 : Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>10</b>
<b>Tabel 2 : Peta Tanda Barthesian Scene 1.....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 3 : Peta Tanda Barthesian Scene 2.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4 : Peta Tanda Barthesian Scene 3 .....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 5 : Peta Tanda Barthesian Scene 4.....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 6 : Peta Tanda Barthesian Scene 5.....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 7 : Peta Tanda Barthesian Scene 6.....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 8 : Peta Tanda Barthesian Scene 7.....</b>	<b>84</b>
<b>Tabel 9 : Peta Tanda Barthesian Scene 8.....</b>	<b>90</b>
<b>Tabel 10 : Peta Tanda Barthesian Scene 9 .....</b>	<b>94</b>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Daftar Gambar

Gambar 1 : Sistem Tanda Barthesian.....	29
Gambar 2 : Signifikansi Tanda dan Mitos Roland Barthes.....	30
Gambar 3 : Kerangka berpikir.....	32
Gambar 4 : Dunia One Piece .....	38
Gambar 5 : Monkey D. Luffy.....	42
Gambar 6 : Roronoa Zorro.....	43
Gambar 7 : Sanji.....	43
Gambar 8 : Ussop.....	44
Gambar 9 : Nami.....	44
Gambar 10 : Chopper.....	45
Gambar 11 : Nico Robin.....	46
Gambar 12 : Franky .....	46
Gambar 13 : Brook .....	47
Gambar 14 : Trafalgar D. Water Law .....	48
Gambar 15 : Kozuki Momonosuke .....	48
Gambar 16 : Otama .....	49
Gambar 17 : Kaido .....	49
Gambar 18 : Kurozomi Orochi.....	50
Gambar 19 : Scene 1 Frame 1.....	51
Gambar 20 : Scene 1 Frame 2.....	52
Gambar 21 : Scene 2 Frame 1.....	56

<b>Gambar 22 : Scene 2 Frame 2</b> .....	<b>56</b>
<b>Gambar 23 : Scene 2 Frame 3</b> .....	<b>57</b>
<b>Gambar 24 : Hewan Mitologi Komainu</b> .....	<b>60</b>
<b>Gambar 25 : Scene 3 Frame 1</b> .....	<b>61</b>
<b>Gambar 26 : Scene 3 Frame 2</b> .....	<b>61</b>
<b>Gambar 27 : Scene 3 Frame 3</b> .....	<b>61</b>
<b>Gambar 28 : Scene 4 Frame 1</b> .....	<b>67</b>
<b>Gambar 29 : Scene 4 Frame 2</b> .....	<b>67</b>
<b>Gambar 30 : Scene 4 Frame 3</b> .....	<b>68</b>
<b>Gambar 31 : Scene 4 Frame 4</b> .....	<b>68</b>
<b>Gambar 32 : Sup Shiruko</b> .....	<b>71</b>
<b>Gambar 33 : Scene 5 Frame 1</b> .....	<b>73</b>
<b>Gambar 34 : Scene 5 Frame 2</b> .....	<b>73</b>
<b>Gambar 35 : Scene 5 Frame 3</b> .....	<b>74</b>
<b>Gambar 36 : Scene 6 Frame 1</b> .....	<b>78</b>
<b>Gambar 37 : Scene 6 Frame 2</b> .....	<b>78</b>
<b>Gambar 38 : Scene 6 Frame 3</b> .....	<b>79</b>
<b>Gambar 39 : Scene 6 Frame 4</b> .....	<b>79</b>
<b>Gambar 40 : Scene 6 Frame 5</b> .....	<b>79</b>
<b>Gambar 41: Scene 6 Frame 6</b> .....	<b>80</b>
<b>Gambar 42 : Scene 6 Frame 7</b> .....	<b>80</b>
<b>Gambar 43 : Scene 7 Frame 1</b> .....	<b>84</b>
<b>Gambar 44 : Scene 7 Frame 2</b> .....	<b>84</b>

<b>Gambar 45 : Scene 7 Frame 3.....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 46 : Scene 7 Frame 4.....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 47 : Scene 8 Frame 1.....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 48 : Scene 8 Frame 2.....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 49 : Scene 8 Frame 3.....</b>	<b>91</b>
<b>Gambar 50 : Scene 9 Frame 1 .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 51 : Scene 9 Frame 2.....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 52 : Scene 9 Frame 3.....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 53 : Scene 9 Frame 4.....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 54 : Scene 9 Frame 5.....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 55 : Scene 9 Frame 6.....</b>	<b>95</b>





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Komunikasi massa merupakan salah satu bentuk komunikasi dimana komunikator dan komunikan tidak saling bertatap muka secara langsung (Rizak, 2018). Komunikasi massa memiliki beberapa karakteristik, antara lain komunikan dari proses komunikasi massa bersifat heterogen (latar belakang pendidikan, asal daerah, agama, serta kepentingan yang berbeda), serta pesan yang disampaikan terbuka untuk umum.

Untuk mengirimkan pesan kepada khalayak yang jumlahnya tidak diketahui pasti serta jauh dari komunikator, maka dalam proses komunikasi diperlukan medium atau lebih dikenal sebagai media massa (Mudjiono, 2020). Bentuk media massa beragam dan terus bertambah inovasinya seiring perkembangan teknologi komunikasi. Beberapa contoh bentuk media massa adalah televisi, majalah, koran, film, radio, buku, dan radio (Hadi, Wahjudianata & Indrayani, 2020). Penggunaan media massa pada proses komunikasi massa menimbulkan keserempakan kontak dengan khalayak yang sangat banyak dan tidak diketahui jumlah pastinya dalam jarak yang jauh dari komunikator (Rizak, 2018)

“Film sebagai media komunikasi memiliki pengertian sebagai media *audiovisual* yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang kemudian dijadikan satu menjadi sebuah kesatuan, serta memiliki kemampuan untuk menangkap realitas budaya masyarakat sehingga film bisa digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung kepada khalayak” (Alfathoni & Maneesh, 2020).

Film saat ini adalah satu dari sekian banyak jenis media massa yang sangat digemari khalayak. Film mampu menyajikan *audio* dan *visual* secara bersamaan dan tampak hidup. Menonton film sudah menjadi budaya kontemporer dan sering dilakukan di kehidupan sehari-hari masyarakat luas. Para pembuat film sering memasukkan nilai-nilai yang dapat memperkaya estetika untuk ditampilkan kepada masyarakat sebagai cerminan dari realitas dunia dengan pemahaman yang baru. Karena hal tersebut, film sering dianggap sebagai suatu wadah untuk mengekspresikan serta menggambarkan kehidupan sehari-hari (Mudjiono, 2020).

“Jenis film yang beredar di industri berbagai macam, salah satunya adalah animasi. Animasi merupakan jenis film yang dibuat dengan menggambar setiap *frame* satu persatu untuk kemudian dijadikan bentuk digital. Setiap gambar *frame* adalah gambar yang memiliki posisi berbeda-beda. Jika diurutkan, potongan *frame* tersebut akan menghasilkan kesan gerak” (Mudjiono, 2020;135).

Salah satu jenis animasi yang digemari dan banyak ditonton di penjuru dunia adalah *anime*, atau film animasi dengan gaya penggambaran yang khas dan berasal dari Jepang. Salah satu *anime* yang banyak digemari saat ini adalah One Piece. One piece sendiri bercerita tentang seorang bajak laut bernama Monkey D. Luffy yang memiliki cita-cita menjadi raja bajak laut dengan mendapatkan harta karun bernama One Piece. Monkey D. Luffy tidak sendirian dalam petualangannya berkeliling dunia mencari One Piece, dia ditemani teman-teman kru bajak lautnya yaitu Roronoa Zoro, Nami, Usopp, Vinsmoke Sanji, Tony Tony Chopper, Nico

Robin, Franky, Brook, dan Jinbei. dia dan teman-temannya sering dijuluki sebagai kru *mugiwara* atau kru topi jerami, hal ini karena Luffy selalu memakai topi jerami yang menjadi ciri khasnya (Toei Animation, 2022).

Meskipun berstatus sebagai bajak laut dan menjadi buronan pemerintah dunia, kru *mugiwara* bukanlah kelompok yang jahat. Mereka sering membantu orang yang lemah bahkan membantu sebuah negara dari praktik penindasan, salah satunya yang terjadi di Wano Kuni. Wano Kuni adalah sebuah negara dalam dunia One Piece yang dikuasai oleh *Shogun* Orochi dan bajak laut *beast* pimpinan Kaido. Orochi merupakan seorang pemimpin yang mendapatkan kekuasaan dengan merebut status seorang *Shogun* dari Kozuki Oden dengan cara yang licik. Orochi hanya peduli pada dirinya sendiri dan hanya memakmurkan daerah Ibukota Bunga serta menelantarkan bahkan mengeksploitasi wilayah lainnya. Sedangkan Kaido merupakan bajak laut jahat yang memperoleh gelar *Yonkou* (empat bajak laut kuat yang memiliki kekuasaan wilayah seperti seorang kaisar). Kaido memiliki armada bajak laut bernama bajak laut *beast* atau bajak laut binatang buas yang memiliki ribuan kru dimana sebagian besar anggotanya memiliki kemampuan dari buah iblis buatan. Kaido juga dikenal sebagai pemasok senjata utama senjata ilegal di seluruh dunia dan Wano Kuni hanya dimanfaatkan sebagai tempat industri persenjataan untuk meraup keuntungan (Toei Animation, 2022).

Arc Wano Kuni secara umum menceritakan tentang bagaimana Luffy dan teman-temannya mengalahkan Kaido dan membebaskan Wano dari penindasan serta mengembalikan kepemimpinan Wano kepada Klan Kozuki. Namun sebenarnya apabila dianalisis lebih dalam, Arc Wano Kuni menyimpan pesan-pesan

lain dalam bentuk tersirat. Salah satunya adalah kondisi rakyat Wano yang mengalami penindasan secara sosial maupun ekonomi dari Orochi maupun Kaido, serta bagaimana para tokoh menghadapi hal itu.

Secara umum *One Piece arc Wano Kuni* memiliki alur cerita tentang petualangan, namun apabila dilihat lebih seksama, *One Piece* memiliki banyak kandungan nilai-nilai moral dalam alur cerita. *One Piece* sebagai film juga memuat proses komunikasi pada umumnya, yaitu proses menyampaikan pesan yang mengandung nilai-nilai tertentu dalam bentuk tanda bermakna (Alfathoni & Manesah, 2020). Nilai-nilai tersebut dimasukkan oleh elemen-elemen dalam pembuatan film seperti produser, sutradara, dan *scriptwriter* kepada *audience*, dengan tujuan untuk mengubah pandangan, sikap bahkan perilaku *audience* (Mudjiono, 2020).

Alur cerita *One Piece* memiliki konsep cerita yang melebar, sehingga bisa ditemukan berbagai nilai-nilai moral dalam ceritanya terutama dalam *arc Wano Kuni*. Tanda bermakna yang ditampilkan membentuk penggambaran Luffy dan teman-temannya memperlakukan orang lain dengan baik serta membebaskan Wano dari ketertindasan. Perilaku tersebut sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai *amar ma'ruf nahi munkar*

*Amar ma'ruf nahi munkar* adalah sebuah nilai-nilai dalam Islam yang berusaha untuk mendatangkan kebaikan bagi diri sendiri maupun orang lain, dan mencegah dari apa yang tidak baik untuk diri maupun orang lain (Wahab, 2015:1). *Amar ma'ruf nahi munkar* dalam tafsir klasik memang dimaknai sebagai proses dakwah dalam menegakkan agama Islam. Dalam praktiknya kegiatan *amar ma'ruf*

dimanifestasikan ke dalam bentuk karitas seperti santunan dan sedekah. Sedangkan *nahi munkar* masih sering dimanifestasikan dalam bentuk pemberantasan prostitusi, narkoba, miras, panti pijat (Kuntowijoyo, 2018:142). Tak jarang kegiatan tersebut dilakukan dengan menggunakan cara kekerasan yang jauh dari konsep *amar ma'ruf nahi munkar*.

Namun dalam artian yang bersifat universal, *amar ma'ruf* dimaknai sebagai cara untuk memanusiakan manusia agar manusia tidak menjadi objek dan bisa menjadi subjek yang berdaulat atas dirinya sendiri. Sedangkan *nahi munkar* adalah bagaimana membebaskan manusia dari segala ketertindasan oleh berbagai struktur yang mengkungung manusia (Syeikh, 2018:6). *Amar ma'ruf nahi munkar* sendiri adalah seruan bagi seluruh umat manusia tanpa terkecuali sebagai manifestasi fungsi manusia di muka bumi yaitu khalifah di muka bumi (Wahab, 2015:19).

Menurut Kuntowijoyo (Sholeh & Sani, 2017), Kontekstualisasi *amar ma'ruf* yang pertama adalah menjaga derajat manusia dimana derajat manusia yang seharusnya adalah sebaik-baik bentuk yang diciptakan oleh Allah SWT atau kondisi *fii ahsani taqwim*. Kontekstualisasi yang ketiga adalah menjaga manusia dari sifat kebendaan atau proses objektifikasi, dimana manusia seharusnya menjadi subjek bukan objek dan memiliki daulat atas hidupnya sendiri. Kontekstualisasi yang ketiga adalah menjaga manusia dari keterasingan. Keterasingan adalah sebuah kondisi dimana manusia menjadi asing di kehidupan masyarakat, bahkan asing bagi dirinya sendiri sehingga tidak bisa menjalankan fungsi sosialnya dalam masyarakat.

Sedangkan kontekstualisasi *nahi munkar* menurut Kuntowijoyo (Syeikh, 2018) adalah pembemban manusia dari segala struktur yang menindas. Kuntowijoyo memusatkan sasaran pembebasan kepada empat hal, yaitu pembebasan ilmu pengetahuan, pembebasan sosial, pembebasan politik, serta pembebasan ekonomi (Wulansari & Khotimah, 2020).

*Amar ma'ruf nahi munkar* adalah nilai yang universal dan bisa kita temui dalam sehari-hari dalam berbagai prinsip, sikap, maupun produk budaya hasil peradaban manusia salah satunya film. Anime One Piece *arc* Wano Kuni part 1 mengindikasikan adanya nilai-nilai *amar ma'ruf nahi munkar* karena jalan cerita *arc* ini sarat akan proses humanisasi dan liberasi.

Untuk menemukan makna *amar ma'ruf nahi munkar* dalam Anime One Piece *Arc* Wano Kuni *part* 1 diperlukan kajian semiotika sebagai alat analisis. Semiotika Roland Barthes merupakan salah satu kajian semiotika yang membagi makna menjadi denotative atau makna yang sebenarnya serta makna konotatif atau makna yang dipengaruhi kiasan (Sobur, 2017) dalam kajian Semiotika Roland Barthes juga dengan istilah mitos atau bentuk pesan yang harus diyakini kebenarannya namun belum tentu bisa untuk dibuktikan (Husaina et al., 2018).

Menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes, *scene* Anime One Piece *Arc* Wano Kuni *part* 1 akan dibagi menjadi penanda dan petanda, kemudian dibagi makna denotative, konotatif, dan mitos, dan akan dihubungkan dengan nilai-nilai *amar ma'ruf nahi munkar*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan oleh penulis diatas, maka rancangan rumusan masalah yaitu seperti apa kandungan *amar ma'ruf nahi munkar* dalam *anime One Piece arc Wano Kuni part 1*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan penelitian yang ingin penulis capai adalah untuk menganalisis kandungan *amar ma'ruf nahi munkar* dalam *anime One Piece arc Wano Kuni part 1*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan pengaplikasian keilmuan pada bidang ilmu komunikasi khususnya pada kajian semiotika dalam *anime*.

### **2. Manfaat Praktis**

- Bagi para pelaku industri perfilman, penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi untuk memasukkan nilai-nilai kebaikan melalui simbol dan tanda pada film yang diproduksi.
- Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan tema dan metode yang sama sekaligus menambah wawasan pengetahuan.
- Bagi penggemar *anime One Piece*, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi tambahan agar lebih memahami kandungan *amar ma'ruf*

*nahi munkar* dalam cerita Arc Wano Kuni maupun keseluruhan jalan cerita *anime* ini.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Mohammad Rizkyarrachman dengan judul ‘**Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang Dalam Film *One Piece Series Arc Wano***’. Penelitian ini diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2020. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan representasi kepemimpinan dalam film *One Piece Series Arc Wano*. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif dan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil dari penelitian tersebut menemukan terdapat enam *scene* yang merepresentasikan kepemimpinan Jepang. Penelitian tersebut mengemukakan bahwa kepemimpinan dan kebijakan terdapat dalam cuplikan maupun dialog dalam *scene* yang mengonstruksi bahwa Jepang menggunakan sistem kebijakan isolasi, sistem pemimpin *shogun*, kepemimpinan yang tidak adil, pengelompokan kasta, kebijakan kerja paksa, serta pemberontakan *samurai* terhadap *shogun* (Rizkyarrachman, n.d.).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Choiron Nasirin dan Dyah Pithaloka dengan judul ‘**Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film *The Raid 2: Berandal***’. Penelitian tersebut diterbitkan oleh *Journal*



*of Discourse and Media Research* pada tahun 2022. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk kekerasan dan memahami konsep kekerasan dalam film *The Raid 2*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes yang menganalisis film dengan dua tahapan pemaknaan yaitu makna konotasi dan makna denotasi. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa dalam film *The Raid 2* terdapat kekerasan verbal, kekerasan fisik dan karakteristik kekerasan psikologi dan bentuk kekerasan (Nasirin & Pithaloka, 2022).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gilang Permana dengan judul **‘Representasi Ideologi Kapitalisme Dalam Film The Platform’**. Penelitian tersebut diterbitkan oleh Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2022. penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme serta menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian tersebut mengungkapkan hasil bahwa dalam film *The Platform* terdapat representasi ideologi kapitalisme antara lain sifat individualisme, adanya perbedaan kelas, serta munculnya pemberontakan kelas (Permana & Kusumaningtyas, 2022).

**Tabel 1**  
**Tinjauan Pustaka**

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Mohammad Rizkyarrachman	Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang Dalam Film <i>One Piece Series Arc Wano</i>	kepemimpinan dan kebijakan terdapat dalam cuplikan maupun dialog dalam scene yang mengonstruksi bahwa Jepang menggunakan sistem kebijakan isolasi, sistem pemimpin <i>shogun</i> , kepemimpinan yang tidak adil,	Menjadikan <i>anime Arc Wano</i> sebagai subjek analisis semiotika.	Menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce serta mencari representasi kepemimpinan Jepang.

			pengelompokan kasta, kebijakan kerja paksa, serta pemberontakan <i>samurai</i> terhadap <i>shogun</i> .		
--	--	--	---	--	--

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

2.	Choiron Nasirin dan Dyah Pithaloka	Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2: Berandal	Dalam film The Raid 2 terdapat kekerasan verbal, kekerasan fisik dan karakteristik kekerasan psikologi dan bentuk kekerasan.	Menggunakan teori semiotika Roland barthes untuk menganalisis Film.	Menggunakan film The Raid 2 sebagai subjek penelitian.
----	---------------------------------------	--	---	--	---

3.	Gilang Permana	Representasi Ideologi Kapitalisme Dalam Film <i>The Platform</i>	Dalam film <i>The Platform</i> , terdapat representasi ideologi kapitalisme antara lain sifat individualisme, adanya perbedaan kelas, serta munculnya pemberontakan kelas.	Menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis film.	Menggunakan film <i>The Platform</i> sebagai subjek penelitian.
----	----------------	--	--	---	---

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

## **F. Landasan Teori**

### **1. Komunikasi Massa**

#### **a. Definisi Komunikasi Massa**

Komunikasi massa merupakan proses pengiriman pesan yang dilakukan melalui media massa dengan target khalayak yang sangat banyak. Menurut Gerbner, komunikasi massa menghasilkan sebuah produk berupa pesan-pesan yang kemudian pesan tersebut disebarluaskan kepada khalayak luas secara kontinyu. Media Massa dibagi menjadi beberapa jenis menurut bentuknya, yaitu media siar, cetak, dan *online*. Karakteristik utama dari media massa adalah kemampuan dalam menyebarkan informasi seluas-luasnya kemasyarakat (Komala, 2020).

#### **b. Jenis Media Massa**

Media massa menurut bentuknya dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media cetak, media audio, dan media audio visual (Hadi et al., 2020). Media cetak contohnya adalah koran, majalah, tabloid. Media audio contohnya adalah radio dan *podcast*. Sedangkan media audiovisual contohnya film, televisi, dan *streaming*.

#### **c. Elemen Komunikasi Massa**

Cangara membagi beberapa elemen komunikasi massa (Hadi et al., 2020), yaitu :

## 1) **Komunikator**

Komunikator berasal dari kata dasar *communicate* serta akhiran *or* yang dapat merujuk pada individu atau perangkat yang bertugas menyampaikan simbol-simbol berarti atau pesan yang mengandung ide, gagasan, opini, informasi, perasaan, kepercayaan, harapan, dan sejenisnya kepada orang lain (Sobur, 2017).

Komunikator dalam konteks komunikasi massa merupakan sekumpulan individu yang tergabung dalam sebuah sistem berbentuk lembaga media massa yang saling bekerja sama dengan tujuan menghasilkan produk media sesuai dengan nilai yang dipegang oleh lembaga tersebut.

Contoh lembaga media adalah kantor berita, sedangkan individu yang tergabung dalam lembaga media adalah reporter, editor, produser dan sebagainya.

## 2) **Isi**

Menurut Ray Eldon Hiebert, isi dalam komunikasi massa dapat dibedakan menjadi

empat jenis yaitu informasi, interpretasi, pendidikan, koneksi, iklan, dan hiburan (Hadi et al., 2020).

Isi dalam proses komunikasi massa memiliki peran sosial yang signifikan (Santosa, 2017). Isi dalam proses komunikasi massa memiliki fungsi sebagai konsumsi bagi pikiran masyarakat (Qudratullah, 2016). Apa yang disajikan di media massa akan mempengaruhi persepsi penonton dalam interaksi sosial (Hadi et al., 2020). Gambaran realitas yang dibentuk oleh isi media massa menjadi dasar bagi dan sikap terhadap berbagai aspek sosial dan budaya (Santosa, 2017).

### 3) **Khalayak**

Khalayak dalam proses komunikasi massa memiliki jumlah yang sangat banyak dan tidak bias dihitung jumlahnya (Hadi et al., 2020). Khalayak dalam komunikasi massa juga cenderung bersifat heterogen dan anonim (Santosa, 2017). Khalayak dalam komunikasi massa cenderung berisi individu



yang memilih produk media berdasarkan seleksi kesadaran mereka (Hadi et al., 2020).

#### **4) Umpan Balik**

Umpan balik dalam proses komunikasi massa tidak bias terjadi secara langsung karena komunikator dan khalayak terpisahkan dalam ruang dan waktu (Qudratullah, 2016). Contoh umpan balik dalam komunikasi massa adalah surat pembaca, komentar di website, dan ulasan (Hadi et al., 2020).

#### **5) Gangguan**

Gangguan dalam proses komunikasi massa menyebabkan isi pesan tidak bias diterima oleh khalayak secara baik (Hadi et al., 2020). Gangguan dalam komunikasi massa bias terjadi karena gangguan teknis seperti salah cetak atau gangguan sinyal, bias juga terjadi karena gangguan semantik dalam penggunaan bahasa isi pesan (Qudratullah, 2016).

#### **6) Gatekeeper**

Menurut John bittner, *gatekeeper* adalah individu atau kelompok orang yang memantau arus informasi dalam sebuah saluran komunikasi sebelum disebarluaskan (Hadi et al., 2020). Contoh *gatekeeper* dalam komunikasi massa adalah editor majalah maupun editor film (Qudratullah, 2016).

#### **d. Fungsi Komunikasi Massa**

Menurut Dominick (Qudratullah, 2016) komunikasi massa memiliki beberapa fungsi, antara lain:

##### **1) *Surveillance* (pengawasan)**

Fungsi pengawasan merupakan fungsi yang memuat informasi penting dan darurat bagi khalayak seperti bencana alam, bencana sosial maupun kondisi perekonomian.

##### **2) *Interpretation* (penafsiran)**

Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran kandungan terhadap kejadian maupun konsep. Tujuan fungsi penafsiran adalah mengajak khalayak untuk memperluas

wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok.

### 3) *Communication* (komunikasi)

Fungsi ini memiliki tujuan untuk menyebarkan informasi bagi khalayak. Informasi yang disebarkan adalah apa yang dibutuhkan oleh khalayak media massa sesuai dengan kepentingannya.

## 2. Film

Film merupakan jenis media massa yang digunakan untuk menyebarkan pesan dalam bentuk persuasif atau hiburan, menyajikan citra realitas baik dalam bentuk cerita fiksi maupun non-fiksi dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (Mudjiono, 2020:1). Film merupakan salah satu media yang efektif dalam menyebarkan pesan, karena dibuat dengan *audiovisual* yang sedemikian rupa sehingga menyebabkan khalayak memberikan atensi penuh kepada film ketika sedang menonton.

Film bisa kita temui dalam berbagai wujud, seperti di bioskop, tayangan pada televisi, berbentuk kaset video, *compact disc* (CD), maupun berbentuk file digital. Film bukan hanya menyajikan pengalaman yang mampu menstimulasi fantasi, namun juga turut

menampilkan pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik (Mudjiono, 2020:126)

Film juga pada umumnya menampilkan realitas yang berangkat dari kehidupan manusia. Film mampu membuat makna pesan yang dikirim dipahami dengan cepat oleh *audience*. Agar pesan film dapat dipahami oleh audience dengan nyaman, penulis cerita atau *scriptwriter* sangat berperan penting dalam proses pembuatan film. Seorang *scriptwriter* dituntut harus bisa membuat alur cerita yang dapat membawa pemirsa hanyut dan menyelami isi ceritanya sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis dan pemirsanya.

Jenis film bisa dibedakan berdasarkan *genre* yaitu drama, aksi, komedi, horror. Film berdasarkan jenis bisa dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: film dokumenter, fiksi, dan eksperimental (Pratista, 2008).

Salah satu bentuk film adalah film animasi. Film animasi merupakan jenis film yang terdiri dari ribuan *frame* baik dua dimensi maupun tiga dimensi yang kemudian ditayangkan secara berurutan sehingga memunculkan efek gerak (Mariana, 2017).

Animasi yang berasal dari negara Jepang disebut sebagai *anime*. *Anime* biasanya memiliki ciri-ciri lewat gambar bergaya *manga* yaitu komik khas Jepang. *Anime* bisa berbentuk seri yang memiliki beberapa episode maupun dalam bentuk *movie* yang hanya

memiliki satu episode. Keragaman *genre* pada *anime* membuat peminat anime semakin meningkat. Selain televisi, anime juga telah merambah ke bioskop dalam bentuk OVA atau *Original Video Animation* (Roroputri, 2017), dan sekarang *anime* telah merambah ke platform *streaming* digital.

### 3. *Amar Ma'ruf Nahi Munkar*

#### a. Landasan Normatif *Amar Ma'ruf Nahi Munkar*

Al-Quran Surah Ali Imran 104 (Kemenag, 2019)

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ  
بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ  
الْمُقْلِحُونَ

Artinya :

“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.”

Al-Quran Surah Ali Imran 110 (Kemenag, 2019)

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ  
وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَلَوْ آهَلُ الْكُتُبِ  
لَكَانَ خَيْرًا لَّهُمْ مِّنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya :

“Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli

*Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik.”*

#### **b. Makna *Amar Ma'ruf Nahi Munkar***

Kata *amar* berasal dari bahasa Arab (*al-amr*) yang memiliki arti perintah, memerintahkan, ataupun menyuruh. Sedangkan kata *ma'ruf* memiliki arti yang dikenal, diketahui dan diakui baik oleh akal sehat, masyarakat, maupun syariat. Sedangkan *nahi munkar* (*an-Nahyu an al munkar*) memiliki arti mencegah, melarang sesuatu yang ditolak, dibenci, dinilai tidak baik oleh akal sehat, masyarakat, maupun syariat (Wahab, 2015:1)

Al-Ghazali, dalam kitabnya *Ihya' Ulumuddin*, menjelaskan bahwa aktivitas *amar ma'ruf dan nahi munkar* adalah tugas besar yang mulia. *amar ma'ruf nahi munkar* merupakan sesuatu yang penting, karena misi tersebutlah, Allah mengutus para nabi dan rasul. Jika proses *amar ma'ruf nahi munkar* lenyap, maka syiar kenabian juga ikut lenyap, agama menjadi rusak, kemaksiatan akan meluas, kebodohan akan merajalela, dan pada akhirnya negeri yang penuh akan hal tersebut akan dibinasakan (Sabir, 2015:4).

Menurut Buya Hamka dalam tafsir Al-Azhar, *ma'ruf* merupakan derivatif dari kata *'urf*, memiliki arti, kebiasaan, yang dikenal, yang dapat dimengerti dan dapat dipahami

serta diterima oleh masyarakat. Perbuatan yang *ma'ruf* itu jika dikerjakan, dapat diterima dan dapat dipahami oleh manusia. Selain itu, juga dapat dipuji. Karena begitulah yang patut dikerjakan oleh manusia yang berakal.

Sedangkan *munkar* memiliki arti yang dibenci, yang tidak disenangi, yang ditolak oleh masyarakat, tidak patut dan tidak pantas, tidak selayaknya yang demikian itu dikerjakan oleh manusia berakal.

### c. Kontekstualisasi Amar Ma'ruf Nahi Munkar dalam Kehidupan Sosial

Dalam tafsir klasik, *amar ma'ruf nahi munkar* dimaknai sebagai paradigma dalam berdakwah. Amar ma'ruf nahi munkar berarti menyerukan ketauhidan, amal saleh, dan meninggalkan perbuatan yang tidak sesuai syariat

(Mukti dkk).

*Amar ma'ruf nahi munkar* mengalami perluasan makna di era kontemporer. *Amar ma'ruf nahi munkar* bukan hanya sebatas berdakwah, namun juga melingkupi perbuatan. Abdul Karim Syeikh menjelaskan bahwa *ma'ruf* adalah perilaku, sifat, ataupun perbuatan yang mampu membawa kebaikan bagi diri sendiri maupun kepada orang lain. Sedangkan *munkar* adalah semua yang

mengandung kejelekan bagi diri sendiri maupun orang lain baik dalam bentuk sifat, perilaku, maupun perbuatan (Badarussyamsi, 2020:276).

Menurut Kuntowijoyo, Humanisasi atau memanusiakan manusia adalah makna universal dari amar ma'ruf yang makna asalnya adalah mengajak serta menegakkan kebajikan (Purwanto, 2015). Secara khusus, kontekstualisasi *amar ma'ruf* adalah (Sholeh & Sani, 2017)

### **1) Menjaga Derajat Manusia**

Menurut Kuntowijoyo fitrah manusia atau pada derajat yang seharusnya atau sebaik-baik manusia adalah *fi ahsani taqwin*. Derajat manusia yang sesungguhnya adalah yang mulia tidak mengalami keterhinaan baik yang dilakukan oleh struktur ataupun superstruktur.

Derajat manusia yang baik bisa diukur baik dari sisi rohani maupun jasmani. Dari sisi Rohani manusia memiliki kesadaran potensi dirinya sehingga mampu mengaktualisasikan potensi tersebut dalam kehidupan. Dari sisi jasmani, manusia memiliki kondisi fisik yang mampu untuk mengaktualisasikan potensinya.

### **2) Menjaga Manusia dari Objektifikasi**



Objektifikasi adalah sebuah kondisi dimana manusia kehilangan peran sebagai subjek dan berubah menjadi objek. Manusia tidak lagi memiliki derajat, otonomi, dan hak-hak sebagai manusia. Manusia dianggap sebagai benda, alat atau sarana untuk mencapai tujuan tertentu, atau sebagai sumber daya yang dapat dimanfaatkan sesuai keinginan orang lain.

### **3) Menjaga Manusia dari Keterasingan**

Keterasingan adalah suatu kondisi dimana manusia menjadi asing dari sesamanya. Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, adanya keterasingan membuat individu gagal menjalankan fungsi sosialnya. Keterasingan manusia disebabkan oleh berbagai faktor baik internal maupun internal sehingga menyebabkan individu tidak bisa hidup bersosial di masyarakat. Membebaskan manusia dari keterasingan berarti membuat individu tersebut lepas dari penyebab keterasingan dan bisa hidup bersosial di masyarakat.

Sedangkan Makna universal dari Nahi Munkar adalah pembebasan (Saputra, 2020:320). untuk membebaskan manusia dari segala bentuk penindasan dari dominasi struktur yang menindas. Kuntowijoyo menggariskan empat sasaran Nahi Munkar yaitu sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem ekonomi dan sistem politik (Muttaqin, 2015).

### **1) Pembebasan Sistem Pengetahuan**

Pembebasan sistem pengetahuan adalah usaha-usaha untuk membebaskan manusia dari sistem pengetahuan yang materialistis, dan pragmatis.

### **2) Pembebasan Sistem Sosial**

Pembebasan sistem sosial berangkat dari adanya gap diantara kelompok-kelompok masyarakat. Seperti kesenjangan kelas dan kesenjangan berbasis gender. Pembebasan sistem sosial menghapuskan sekat-sekat pembeda diantara masyarakat sehingga terwujud masyarakat heterogeny yang bisa hidup berdampingan.

### **3) Pembebasan Sistem Ekonomi**

Pembebasan sistem ekonomi berangkat dari kesenjangan ekonomi antara kelompok kaya dan kelompok miskin. Pembebasan sistem

ekonomi dalam konteks ini bukan berarti merebut harta orang-orang yang lebih kaya, namun dengan membebaskan masyarakat yang miskin dari jerat kemiskinan dengan cara yang baik.

#### **4) Pembebasan Sistem Politik**

Pembebasan sistem politik berarti membebaskan masyarakat dari praktik sistem politik yang jahat seperti tirani dan otoritarianisme. Pembebasan ini juga mencakup pembebasan dari pemimpin yang bersifat sewenang-wenang dalam menjalankan kekuasaannya.

#### **4. Semiotika Roland Barthes**

##### **a. Definisi Semiotika**

Semiotika adalah sebuah studi ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk mengkaji tanda dalam sebuah pesan yang dienkripsi menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Secara etimologis, kata “semiotika” berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang memiliki arti “tanda” dan *seme*, yang memiliki art “penafsir tanda” (Mudjiono, 2018).

Semiotika menjadi sebuah diskursus yang mendalam berkat dua orang pemikir yang hidup sezaman namun tidak berkaitan satu sama lain. Kedua filsuf tersebut

adalah Charles Sanders Peirce, seorang filsuf asal Amerika Serikat dan Ferdinand D. Saussure, seorang ahli linguistik asal Swiss.

Secara umum pemikiran kedua orang tersebut tidak jauh berbeda. Semiotika Peirce berlandaskan kepada logika dan filsafat. Menurut Peirce tanda dibagi menjadi tiga jenis yaitu ikon (ikon), index (indeks), dan symbol (simbol) (Mudjiono, 2018). Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah.

Sedangkan semiotika Saussure lebih berlandaskan kepada ilmu linguistik umum (Anggoro, 2016). Menurut Saussure terdapat struktur dalam sistem bahasa. Lebih lanjut Saussure juga berpendapat bahwa studi bahasa merupakan studi sinkronik yang meneliti mengenai struktur yang ada dalam bahasa (Fanani, 2013).

#### **b. Semiotika Menurut Roland Barthes**

Ferdinand D. Saussure menjelaskan bahwa perlu adanya sebuah ilmu semiotika yang membahas mengenai tanda-tanda di kehidupan sosial, namun hingga akhir hayatnya Saussure belum berhasil merumuskan ilmu tersebut dan masih berkuat pada struktural bahasa. Pada akhirnya, seorang kritikus sastra asal Prancis bernama

Roland Barthes berhasil merumuskan ilmu tersebut (Mudjiono, 2018).

Barthes menjadikan semiotika sebagai ilmu yang mempelajari tanda-tanda secara luas, bukan hanya bergerak di ranah bahasa. Semiotika Roland Barthes juga mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan sosial, sastra, seni, budaya, hingga media (Anggoro, 2016).

Kajian semiotika Roland Barthes menganalisis tanda dan bagaimana tanda tersebut bekerja. Analisis ini berlandaskan pada kajian Semiotika Saussure yang membagi tanda menjadi dua, yaitu penanda dan petanda (Sobur, 2009).

penanda (*signifier*) adalah aspek material berupa simbol, sedangkan petanda (*signified*) adalah konsep mental dari sebuah petanda (Fanani, 2013).

Gambar 1 Sistem Tanda Barthesian

<b>1. Signifier</b>	<b>2. Signified</b>
<b>3. Denotative</b>	
<b>4. Connotative Signifier</b>	<b>5. Connotative Signified</b>
<b>6. Connotative</b>	

Sistem Tanda Barthesian (Sobur, 2017)

Dalam analisisnya, Barthes membagi pemaknaan tanda menjadi dua tingkatan, yaitu pemaknaan denotatif, serta pemaknaan konotatif. Pada tataran pertama, yaitu pemaknaan denotatif, tanda dimaknai apa adanya antara penanda dan petanda. Makna denotasi bersifat langsung, artinya tidak ada kiasan dalam suatu tanda atau gambaran dari sebuah petanda (Anggora, 2016).

Sedangkan dalam tataran kedua atau pemaknaan konotatif, Konotasi makna hadir dengan tersembunyi karena ada kiasan akibat interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi. Untuk memahami konotasi, diperlukan analisis yang menghubungkan tanda dengan gejala sosial dan *behavioral* manusia (Mudjiono, 2020).

Gambar 2 Signifikansi tanda dan mitos Roland Barthes



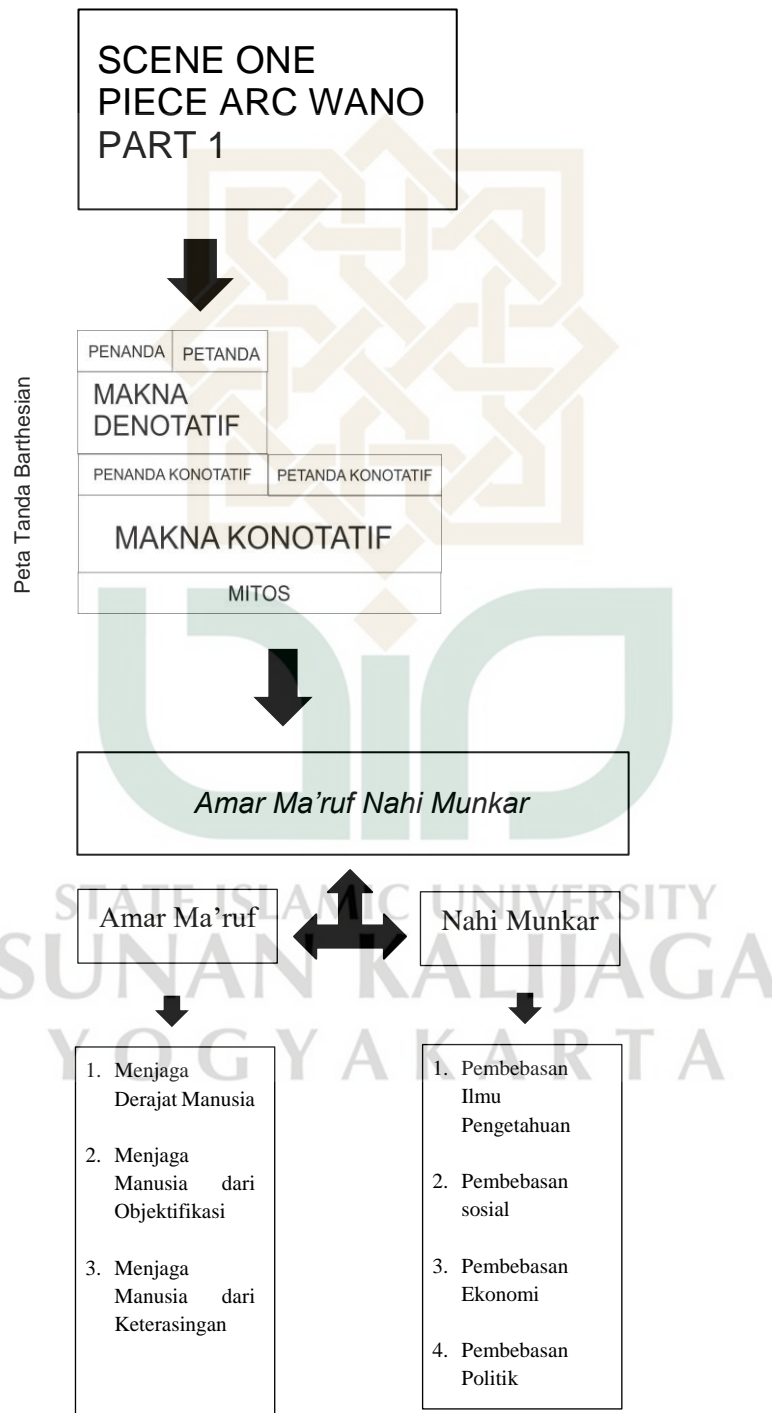
(Sobur, 2012)

Dalam signifikansi semiotika Barthes, konotasi sangat erat kaitannya dengan muatan ideologis bernama mitos. Mitos adalah suatu bentuk pesan yang harus diyakini kebenarannya namun belum tentu bisa untuk dibuktikan. Pesan dalam mitos tidak didefinisikan melalui objek yang digambarkan, namun melalui bagaimana pesan tersebut disampaikan. Mitos dalam sistem tanda menurut Barthes berfungsi untuk memberikan nilai-nilai sosial dalam masyarakat (Anggora, 2016).



## G. Kerangka Berpikir

Gambar 3 Kerangka berpikir



Sumber : Olahan Peneliti



## H. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Denzin & Lincoln, penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang menggambarkan hasil secara naratif dari sebuah fenomena yang akan diteliti (Anggito & Setiawan, 2018).

### 2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah *anime* One Piece Arc Wano Kuni Part 1 yaitu eps 890-816 dan kemudian direduksi menjadi beberapa *scene* yang relevan. sedangkan objek dari penelitian ini adalah kandungan *amar ma'ruf nahi munkar* dalam *anime* One Piece Arc Wano Kuni Part 1.

### 3. Sumber Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer berupa potongan scene *anime* One Piece Arc Wano Kuni yang telah direduksi, dan data sekunder yang didapatkan dari hasil kajian pustaka dan penelitian sebelumnya.

### 4. Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati seluruh episode dari *anime* One Piece Arc Wano Kuni kemudian mengidentifikasi dan melakukan pencatatan.

#### **b. Dokumentasi**

Pada bagian ini peneliti akan mengumpulkan hasil observasi yang didapatkan setelah mengamati seluruh episode dari *anime* One Piece Arc Wano Kuni.

#### **c. Studi Pustaka**

Untuk menelaah pesan-pesan dalam *anime* One Piece Arc Wano Kuni, peneliti akan mengumpulkan literasi kepustakaan yang berkaitan dengan tafsir Amar Ma'ruf Nahi Munkar.

### **5. Metode Analisis Data**

Metode analisis data adalah sebuah cara bagaimana teori yang digunakan dalam penelitian bisa diaplikasikan untuk mengolah data hasil penelitian. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland barthes, dimana data hasil penelitian dikategorikan menjadi penanda, petanda, denotasi, konotasi, serta mitos. Setelah analisis tersebut, peneliti akan menghubungkan uraian tersebut kepada nilai-nilai *amar ma'ruf nahi munkar*.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan interpretasi yang dilakukan terhadap Anime One Piece Arc Wano Kuni *part 1* menggunakan semiotika Roland Barthes dengan menganalisis makna penanda (*signifier*), petanda (*signified*), denotatif dan konotatif, serta mitos, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil analisis sembilan *scene* dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni *part 1* mengandung nilai *amar ma'ruf nahi munkar*.

Kandungan *amar ma'ruf nahi munkar* dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni *part 1* muncul dalam berbagai bentuk tanda visual maupun audio. Tanda visual dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni *part 1* berupa objek yang ditampilkan dalam *scene*, tone warna yang ditampilkan dalam *scene*, dan sudut pengambilan gambar dalam *scene*. Sedangkan tanda audio dalam *scene* berupa audio latar serta dialog antar tokoh. Baik tanda visual maupun audio dalam *scene* anime ini memiliki makna yang lebih mendalam dan terhubung dengan perilaku *amar ma'ruf nahi munkar* dari hasil analisis menggunakan semiotika Roland Barthes.

Nilai *amar ma'ruf* yang terkandung dalam Anime One Piece Arc Wano Kuni *part 1* berupa upaya dalam memanusiakan manusia. yang pertama adalah menjaga derajat manusia sebagai makhluk Tuhan yang memiliki derajat sebaik-baiknya atau *fii ahsani taqwm* dengan menjaga persamaan kedudukan, dan

kemampuan tokoh yang ada di dalam anime ini. Nilai yang kedua adalah menjaga manusia dari objektifikasi atau sifat kebendaan, manusia sebagai subjek harus memiliki daulat atas dirinya sendiri dan tidak tertindas dibawah orang lain terutama dari penindasan kaido dan Orochi. Nilai yang ketiga adalah menjaga manusia dari alienasi atau keterasingan, yaitu dengan membuat manusia lepas dari penyebab keterasingan dan pada akhirnya bisa hidup bersosial di masyarakat Wano.

Sedangkan kandungan *nahi munkar* dalam Anime One Piece arc Wano Kuni *part 1* berupa pembebasan baik pembebasan politik, pembebasan sosial, dan pembebasan ekonomi. Pembebasan politik dalam anime ini berupa pembebasan masyarakat wano dari sistem politik otoriter Kaido. Pembebasan sosial berupa pembebasan masyarakat dari kelas sosial dimana kelas sosial yang lebih kuat bersikap sewenang-wenang terhadap kelas sosial yang lemah. Pembebasan ekonomi berupa pembebasan kondisi ekonomi masyarakat Wano yang mengalami keterpurukan akibat penindasan Kaido.

## **B. Saran**

Setelah peneliti melakukan penelitian, berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, saran yang dapat penulis sampaikan yaitu :

1. Bagi para pelaku industri perfilman untuk dapat memasukkan nilai-nilai yang positif salah satunya nilai *amar ma'ruf nahi munkar* dalam film yang dibuat baik tersirat maupun tersurat. Karena film sebagai media komunikasi adalah cara yang kuat untuk mempengaruhi dan mengubah pola pemikiran maupun

khalayak. Nilai-nilai *amar ma 'ruf nahi munkar* merupakan salah satu nilai positif yang bersifat universal bagi masyarakat luas agar tercipta kehidupan sosial yang lebih baik.

2. Bagi para penonton film untuk lebih memahami makna dan pesan dalam film yang ditonton. Karena dalam film biasanya terdapat banyak pesan-pesan bermakna yang sangat luas dan positif bagi kehidupan sehari-hari.



## Daftar Pustaka

- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Pengantar Teori Film. In *Deepublish*.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.
- Amanda, N. K., & Sriwartini, Y. (2021). Pesan Moral Pernikahan pada Film Wedding Agreemen (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Populis: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 111-129.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. *CV Jejak (Jejak Publisher)*.
- Badarussyamsi, B., Ridwan, M., & Aiman, N. (2020). Amar Ma ‘Ruf Nahī Munkar: Sebuah Kajian Ontologis. *TAJDID: Jurnal Ilmu Ushuluddin*, 19(2), 270-296.
- Budiman, H. G., & Sofianto, K. (2022). Representasi Sipil-Militer dan Konstruksi Maskulinitas pada Film Jenderal Soedirman (2015). *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 8(2), 3.
- Cummins, A. (2022). *The Book of Bushido: The Complete Guide to Real Samurai Chivalry*. Watkins Media Limited.
- Daud, I. (2023). Alienasi Manusia Menurut Al-Qur’an. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(1), 93–106.
- Furoidah, N. L. (2020). Islam dan Sains: Telaah Terhadap Islamisasi Ilmu Pengetahuan, Pengilmuan Islam dan Paradigma Integrasi Interkoneksi-Transintegrasi Ilmu. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 7(2), 266–281.

- Gunawan, E. B., & Junaidi, A. (2020). Representasi pendidikan seks dalam film dua garis biru (analisis semiotika Roland Barthes). *Koneksi*, 4(1), 155-162.
- Efendi, Z. (2021). Budaya Pop Dan Persaingan Identitas (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime Attack On Titan). *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.
- Fanani, F. (2013). Semiotika strukturalisme saussure. *Jurnal The Messenger*, 5(1), 10-15.
- Fiske, J. (2012). Pengantar ilmu komunikasi.
- Fitria, R., & Aditia, R. (2020). Urgensi Komunikasi Dakwah Di Era Revolusi Industri 4.0. *DAWUH: Islamic Communication Journal*, 1(1), 1-8.
- Giovani, G. (2020). Representasi “Nazar” dalam Film Insya Allah Sah Karya Benni Setiawan. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 5(2), 227-238.
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2020). Komunikasi massa. In *KOMUNIKASI MASSA*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Husaina, A., Haes, P. E., Pratiwi, N. I., & Juwita, P. R. (2018). Analisis film coco dalam teori semiotika Roland Barthes. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 2(2), 53–69.
- Kemenag. (2019). Al-Qur’an Terjemahan. 2019.
- Khan, S. (2021). Baking and Nutritional Characteristics of Adzuki Beans and Its Health impacts. *Interdisciplinary Journal of Applied and Basic Subjects*, 1(9), 50-57.

- Kuntowijoyo. (2021) Muslim tanpa Masjid: Mencari Metode Aplikasi Nilai-Nilai Al-Quran pada Masa Kini. *Iris.co*
- Kusnadi, K., & Zulkarnain, Z. (2017). Makna Amar Ma'ruf Nahi Munkar Menurut Muhammad Asad Dalam Kitab The Message Of The Qur'an. *Wardah*, 18(2), 95-116.
- Leliana, I., Ronda, M., & Lusianawati, H. (2021). Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes). *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 21(2), 142-156.
- Labolo, M., & Ilham, T. (2015). *Partai politik dan sistem pemilihan umum di Indonesia*. Rajawali Pers.
- Marlina, D. (2021). Pembentukan Karakter Wirausaha Melalui Manajemen Entrepreneurship Berlandaskan Nilai-Nilai Profetik di Pesantren. *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhammadiyah (JASIKA)*, 1(1), 17–28.
- Martadi, M. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris. *BARIK*, 2(1), 54-66.
- Martono, N. (2010). Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis). *RajaGrafindo Persada*.
- Mudjiono, Y. (2020). Kajian Semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125-138.
- Muttaqin, H. (2015). Menuju Sosiologi Profetik. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 10(1), 219–240.
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2 Berandal. *Journal of Discourse and*



*Media Research*, 1(01), 28–43.

Negrelli, K. (2019). Understanding key sociocultural concepts in Japanese: unlocking the door to communication. In *Incorporating Foreign Language Content in Humanities Courses* (pp. 77-86). *Routledge*.

Nitobe, I. (2020). *The Way of the Samurai*. *Arcturus Publishing*.

Nurrochman, D. I., Abidin, Z., & Santoso, M. P. T. (2021). Representasi Nelangsa pada Film Pendek Banyu Karya Richard Suwae dari Pandangan Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis*, 7(1), 1-20.

Permana, G., & Kusumaningtyas, R. (2022). *Representasi Ideologi Kapitalisme Dalam Film The Platform*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Purwanto, A. (2015). *Nalar ayat-ayat semesta: Menjadikan al-Quran sebagai basis konstruksi ilmu pengetahuan*. Mizan.

Qudratullah, Q. (2016). Peran Dan Fungsi Komunikasi Massa. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 17(2), 41–46.

Ragonese, R. (2022). Off the pitch: semiotics of liminality between space and play. *Semiotica*, 2022(248), 169-185.

Ramadhan, A. R. (n.d.). Teologi Pembebasan Islam dalam Rekonstruksi Masyarakat Sosial: 218-225 Kajian Atas Integrasi Interkoneksi Terhadap Liberasi Sosial. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 5(1), 218–225.

Ridho, M. (2018). Ujaran Kebencian dalam Dakwah: Analisis tentang Pengejawantahan Ide Amar Ma'ruf Nahi Mungkar di Kalangan Para Da'i di Kalimantan Timur. *Lentera*.

- Rizak, M. (2018). Peran pola komunikasi antarbudaya dalam mencegah konflik antar kelompok agama. *Islamic Communication Journal*, 3(1), 88-104.
- Rizkyarrachman, M. (n.d.). *Semiotic Analysis of Representation of Japanese Leadership in Film One Piece Series Wano Arc*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif ....
- Santosa, B. A. (2017). Peran media massa dalam mencegah konflik. *Jurnal Aspikom*, 3(2), 199–214.
- Sari, S. M., Warsah, I., & Sari, D. P. (2022). Psychoterapy Shalat Sebagai Mengatasi Stress dalam Meningkatkan kesehatan Mental. *Muhafdzah*, P3(1), 9–20.
- Setyowati, N. D., & Sumardijjati, S. (2021). Representasi ageisme dalam film Ziarah 2017 (analisis semiotika Roland Barthes). *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Sholeh, A., & Sani, M. A. H. (2017). IMM Autentik. Surabaya, *Pustaka Saga*.
- Sobur, A. (2017). *Semiotika komunikasi*. Remaja Karya.
- Syahputra, I. (2017). *Paradigma Komunikasi Profetik Gagasan dan Pendekatan*. Simbiosis Rekatama Media.
- Syeikh, A. K. (2018). Rekonstruksi Makna Dan Metode Penerapan Amar Ma'ruf Nahi Munkar Berdasarkan Al-Qur'an. *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam*, 2(2), 1–22.
- Ummah, S. S. (2019). Teologi Pembebasan Ali Syari'ati (Kajian Humanisme dalam Islam). *'Anil Islam: Jurnal Kebudayaan Dan Ilmu Keislaman*, 12(1), 112–137.

Wulansari, P., & Khotimah, N. (2020). Membumikan Ilmu Sosial Profetik:  
Reaktualisasi Gagasan Profetik Kuntowijoyo dalam Tradisi Keilmuan di  
Indonesia. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2,  
431–435.

