

**REPRESENTASI BUDAYA TIMUR TENGAH DALAM ANIME ONE  
PIECE (ワンピース) KARYA EIICHIRO ODA (尾田栄一郎)**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Akhir Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin*

**OLEH:**

**IZMI MUKHLASINAH**

**F91116003**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

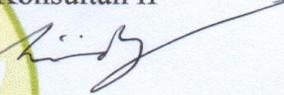
Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1995/UN4.9.1/KEP/2020 pada tanggal 14 Desember 2020, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Representasi Budaya Timur Tengah Dalam *Anime One Piece* (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (尾田栄一郎)”** yang disusun oleh Izmi Mukhlasinah, NIM F91116003 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 17 Januari 2023

Konsultan I

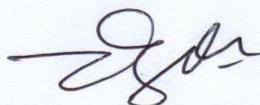
Konsultan II

  
**Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.**  
NIP. 19641217199803 1 001

  
**Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.**  
NIP. 19791111200812 1 002

**Disetujui untuk diteruskan  
Kepada Panitia Ujian Skripsi**

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

  
**Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**  
NIP. 19710903200501 2 006

**SKRIPSI**

**REPRESENTASI BUDAYA TIMUR TENGAH DALAM ANIME  
ONE PIECE (ワンピース) KARYA EIICHIRO ODA (尾田栄一郎)**

Disusun dan diajukan oleh :

**IZMI MUKHLASINAH**

**NOMOR POKOK: F91116003**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 09 Februari 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**Menyetujui**

**Komisi Pembimbing**

**Konsultan I**

**Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.**  
**NIP. 19641217199803 1 001**

**Konsultan II**

**Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.**  
**NIP. 19791111200812 1 002**

**Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin**



**Prof. Dr. Akin Duli, M.A.**  
**NIP. 19640716 199103 1 010**

**Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin**

**Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**  
**NIP. 19710903200501 2 006**

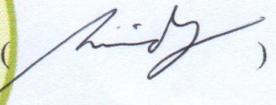
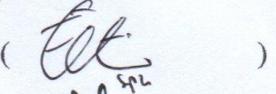
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

Pada hari Jumat tanggal 09 Februari 2023, panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “**Representasi Budaya Timur Tengah Dalam *Anime One Piece* (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (尾田栄一郎)**” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 09 Februari 2023

**Panitia Ujian Skripsi:**

1. Ketua : Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. (  )
2. Sekretaris : Rudy Yusuf, S.S., M.Phil. (  )
3. Penguji I : Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. (  )
4. Penguji II : Yunita El Risman, S.S., M.A. (  )
5. Konsultan I : Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. (  )
6. Konsultan II : Rudy Yusuf, S.S., M.Phil. (  )

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izmi Mukhlasinah  
NIM : F91116003  
Fakultas : Ilmu Budaya  
Program Studi : Sastra Jepang  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

**REPRESENTASI BUDAYA TIMUR TENGAH DALAM ANIME ONE PIECE  
(ワンピース) KARYA EIICHIRO ODA (尾田栄一郎)**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 03 Maret 2023

Yang menyatakan,



(Izmi Mukhlasinah)

“ Hanya karena orang lain berhasil, belum tentu yang lainnya gagal.

Beda orang, beda jalur, beda alur “.

~ *KOHANA IZUMI* ~

## ABSTRAK

**Izmi Mukhlashinah. “Representasi Budaya Timur Tengah Dalam *Anime One Piece* (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (尾田栄一郎)”. Skripsi Sarjana Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2023. Dibimbing oleh Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S. dan Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti sekaligus mengkritisi bagaimana budaya Timur Tengah itu digambarkan dalam anime *One Piece* dan melihat sejauh mana Eiichiro Oda ingin menggambarkan budaya Timur Tengah tersebut. Apakah sebagai bentuk kritis, stereotipe atau yang lainnya. Penelitian ini dianalisa menggunakan teori semiotika kebudayaan Roland Barthes dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, Sumber data diambil dari anime *One Piece* (ワンピース) subbab *Arabasta* yang dimulai dari episode 92 – 130.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa dalam anime *One Piece*, budaya Timur Tengah dapat dilihat melalui penggambaran bangunan penduduk, bangunan piramida, pakaian, dan kendaraan yang digunakan. Berdasarkan adegan-adegan yang ditampilkan dapat dilihat bahwa anime *One Piece* merepresentasikan Timur Tengah sebagai bentuk satir. Selain itu, dari data-data yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa anime *One Piece* khususnya subbab *Arabasta* sebagai objek penelitian, hanya menampilkan budaya Timur Tengah sebagai garis besar saja tidak secara keseluruhan. Sebab jika dilihat lebih detail budaya barat juga dominan ditampilkan pada anime *One Piece* subbab *Arabasta* ini.

Kata kunci: *Representasi, Budaya Timur Tengah, Anime One Piece*

## ABSTRACT

**Izmi Mukhlasinah. "Representation of Middle Eastern Culture in Eiichiro Oda's (尾田栄一郎) Anime One Piece (ワンピース)". Bachelor Thesis in Japanese Literature, Faculty of Humanities, Hasanuddin University, Makassar, 2023. Mentored by Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S., and Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.**

This study aims to research and criticize how Middle Eastern culture is depicted in the One Piece anime and see to what extent Eiichiro Oda wants to depict Middle Eastern culture. Whether as a form of criticism, stereotyping or something else. This research is analyzed using Roland Barthes' cultural semiotics theory with descriptive qualitative research type. The data source is taken from the anime One Piece (ワンピース) Arabasta subchapter starting from episode 92 - 130.

Based on the data analysis conducted, it is concluded that in the One Piece anime, Middle Eastern culture can be seen through the depiction of people's buildings, pyramid buildings, clothing, and vehicles used. Based on the scenes shown, it can be seen that the One Piece anime represents the Middle East as a form of satire. In addition, from the data obtained, it can be concluded that the One Piece anime, especially the Arabasta subchapter as the object of research, only displays Middle Eastern culture as an outline, not as a whole. Because if you look in more detail, western culture is also dominantly displayed in the One Piece anime Arabasta subchapter.

**Keywords:** Representation, Middle Eastern Culture, Anime One Piece

## 要旨

イズミ・ムクラシーナ 尾田栄一郎のアニメ『ワンピース』（尾田栄一郎）における中東文化の表象」。ハサヌディン大学人文学部日本文学科学士論文、マカッサル、2023年。監修：Dias Pradadimara, M.A., M.S., Rudy Yusuf, S.S., M.Phil. 博士。

この研究は、アニメ「ワンピース」において中東文化がどのように描かれているかを検証・批判し、尾田栄一郎がどこまで中東文化を描きたいかを確認することを目的としている。批判やステレオタイプ、あるいは他の何かとして、である。本研究は、ロラン・バルトの文化記号論と記述的質的研究によって分析される。データソースは、アニメ『ワンピース』の92話から130話までのアラバスタ編から取られる。

データ分析の結果、アニメ『ワンピース』では、人々の建物やピラミッド、衣服、使用する乗り物などの描写を通して、中東の文化を見ることができると結論づけられた。描かれているシーンから、アニメ「ワンピース」は風刺として中東を表現していることがわかる。また、得られたデータから、『ワンピース』のアニメ、特に研究対象であるアラバスタ編は、中東文化を全体としてではなく、輪郭として表示しているに過ぎないと結論づけることができます。なぜなら、より詳細に見れば、ワンピースアニメのアラバスタ小編では、西洋の文化も圧倒的に表示されているからである。

キーワード: 表象、中東文化、アニメ『ONE PIECE』

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.*

Puji syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah berkat pertolongan, rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik skripsi yang berjudul “**Representasi Budaya Timur Tengah Dalam Anime One Piece (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (尾田栄一郎)**”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan bagi umat manusia.

Penulis menyadari begitu banyak keterbatasan yang penulis miliki dalam penulisan skripsi ini, namun dengan usaha serta doa, dan berkat tuntunan Allah SWT. Serta bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan sebagaimana yang diharapkan. maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini, diantaranya adalah:

1. Yth. Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S selaku pembimbing I yang telah banyak berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih banyak atas waktu dan tenaga yang diberikan untuk membimbing penulis dari awal sampai akhir. Terimakasih atas arahan, kritikan serta dorongan dan motivasinya untuk penulis.

2. Yth. Rudy Yusuf, S.S., M.Phil, selaku pembimbing II, sekaligus dosen akademik. Terimakasih banyak karena telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberi saran, kritik dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semangat dan dorongan yang diberikan sangat berharga bagi penulis.
3. Yth. Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D., dan Yunita El Risman, S.S., M.A., selaku penguji I dan penguji II. Terimakasih telah meluangkan waktunya untuk menguji kelayakan skripsi penulis pada ujian seminar hasil. Terimakasih atas apresiasinya terhadap skripsi ini, serta kritik dan masukan yang membangun bagi penulis kedepannya.
4. Yth. *Senseitachi* jurusan Sastra Jepang serta dosen-dosen pengajar di luar jurusan Sastra Jepang, terimakasih atas ilmu pengetahuan yang sangat berharga yang telah diberikan kepada penulis semasa perkuliahan.
5. Ibu Uga selaku staf jurusan Sastra Jepang dan para staf Fakultas Ilmu Budaya yang telah banyak membantu dalam kelengkapan berkas dan administrasi perskripsian.
6. Kedua orangtua penulis, bapak Drs. Muh. Darwis dan ibu St. Mujtahidah, untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan. Terimakasih untuk perhatian dan kasih sayang yang telah diberikan. Terimakasih karena selalu mendoakan dan memberikan kepercayaan, semangat serta dukungan kepada penulis. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian

berdua. ♥♥

7. Saudara-saudara penulis, Kak Icha, Kak If'al, Kak Ibnu, Kak puji dan Iman. Terimakasih karena selalu percaya dan mendukung mimpi-mimpi penulis. Terimakasih untuk Kak Uchi dan Kak Afif, kakak ipar paling loyal dan baik hati. Kalian semua adalah yang tersayang, terbaik, dan panutan bagi penulis. ♥
8. Keluarga besar Almarhum bapak Anwar Mukhtar Luthfi, terimakasih untuk segala bantuan yang diberikan kepada penulis.
9. Keluarga bapak Adi Saputra Majid dan ibu Mumtahnah yang sudah dianggap penulis seperti orangtua sendiri. Untuk adik-adik penulis Ai, Afin, Adly, Ameera, dan Afwa. Terimakasih untuk kasih sayang serta dukungan dan bantuan yang diberikan kepada penulis. ♥
10. Sahabat sekaligus saudara, inspirator dan motivator terbaik bagi penulis. Adel terimakasih karena selalu membantu dan mendengar curhatan penulis.
11. Sahabat penulis sejak SMA, Fany, Iis, Rahma, dan Eka. Meski dinamai Wacana Squad, namun dalam membantu penulis kalian tak pernah sekedar wacana. Terimakasih berkat kalian penulis akhirnya lulus juga.
12. Sahabat tersayang Mia, terimakasih telah menemani penulis sedari SMP, sahabat terbaik dan penasehat ulung nomor satu bagi penulis.
13. Sahabat-sahabat terkocak yang dinamai Anak Hilang. Dini, Irma, Wewen, Mhala, Hikmah, dan Nova. Terimakasih untuk investasi yang membantu

dan kekonyolan yang menghibur penulis dari awal perkuliahan hingga akhir. Semoga kelak dapat bertemu dan berkumpul bersama lagi.

14. Sahabat terloyal Finichan. Terimakasih untuk segala bantuannya untuk penulis. Maaf karena merepotkan selama ini.

15. Teman-teman seperjuangan, sastra Jepang 2016, semoga sukses selalu.



16. *Senpaitachi & kohaitachi*, 頑張って!!

17. 私の特別な人 アルバム・シェアリング *Thank you for always supporting my dreams, thank you for everything that you do and for everything that you are.*

18. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me all time. I'm thankful for my struggle because without it I wouldn't have stumbled across my strength.*

Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik secara materi maupun cara penulisannya. Oleh karenanya, penulis dengan rendah hati dan dengan tangan terbuka menerima masukan, saran dan usul guna menyempurnakan skripsi ini. penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin

*Wassalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.*

Makassar, 03 Maret 2023

Izmi Mukhlasinah



## DAFTAR ISI

|                                       |              |
|---------------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>            | <b>i</b>     |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>        | <b>ii</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>        | <b>iii</b>   |
| <b>LEMBAR PENERIMAAN.....</b>         | <b>iv</b>    |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b> | <b>v</b>     |
| <b>ABSTRAK .....</b>                  | <b>vii</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                 | <b>viii</b>  |
| <b>要旨.....</b>                        | <b>ix</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>            | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>             | <b>xviii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>         | <b>1</b>     |
| 1.1. Latar Belakang .....             | 1            |
| 1.2. Rumusan Masalah .....            | 7            |
| 1.3. Tujuan dan Manfaat.....          | 7            |
| 1.4. Batasan Penelitian .....         | 8            |
| 1.5. Metode Penelitian.....           | 11           |
| 1.6. Penelitian Terdahulu.....        | 13           |
| 1.7. Sistematika Penulisan.....       | 16           |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BAB II ANIME, POP CULTURE, DAN REPRESENTASI .....</b>                  | <b>17</b> |
| 2.1. <i>Anime</i> .....   | 17        |
| 2.1.1. Sejarah <i>Anime</i> .....   | 18        |
| 2.2. Budaya .....   | 24        |
| 2.3. <i>Pop Culture</i> .....   | 25        |
| 2.4. Representasi .....   | 26        |
| 2.5. Timur Tengah .....   | 26        |
| 2.5.1. Georafis Timur Tengah .....  | 27        |
| 2.5.2. Penduduk Timur Tengah .....  | 28        |
| <b>BAB III ONE PIECE DAN ARABASTA .....</b>                               | <b>30</b> |
| 3.1. <i>One Piece</i> .....   | 30        |
| 3.1.1. Bab dalam <i>Anime One Piece</i> .....                             | 31        |
| 3.2. <i>Arabasta</i> (アラバスタ) .....  | 33        |
| 3.2.1. Sinopsis Subbab <i>Arabasta</i> (アラバスタ) .....                      | 33        |
| 3.3. Gambaran Umum Budaya Yang Ada Di dalam <i>Anime One Piece</i> .....  | 36        |
| 3.3.1. Penggambaran budaya Jepang pada Subbab <i>Wano Kuni</i> .....      | 36        |
| 3.3.2. Penggambaran Budaya Spanyol Pada Subbab <i>Dressrosa</i> .....     | 39        |
| 3.3.3. Penggambaran Budaya Tiongkok Pada Subbab <i>Amazon Lily</i> .....  | 40        |
| 3.3.4. Penggambaran Budaya Timur Tengah pada Subbab <i>Arabasta</i> ..... | 42        |
| <b>BAB IV REPRESENTASI BUDAYA TIMUR TENGAH DALAM ANIME</b>                |           |
| <b><i>ONE PIECE</i> .....</b>   | <b>44</b> |
| 4.1. Representasi Budaya Timur Tengah Pada Subbab <i>Arabasta</i> .....   | 44        |
| 4.1.1. Bangunan .....   | 44        |

|                       |   |           |
|-----------------------|---|-----------|
| 4.1.2.                | Pakaian .....   | 49        |
| 4.1.3.                | Kendaraan .....   | 53        |
| 4.2.                  | Representasi Timur Tengah dalam <i>Anime One Piece</i> Sebagai Bentuk Satir.<br>..... | 56        |
| 4.2.1.                | Bentuk Satir Terhadap Kekeringan Yang Terjadi Di Timur Tengah...<br>.....             | 56        |
| 4.2.2.                | Bentuk Satir Terhadap Peperangan Yang Terjadi Di Timur Tengah...<br>.....             | 59        |
| 4.2.3.                | Bentuk Satir Terhadap Masuknya Budaya Barat Di Wilayah Timur<br>Tengah .....          | 60        |
| <b>BAB V</b>          | <b>PENUTUP</b> .....  | <b>64</b> |
| 5.1.                  | Kesimpulan.....   | 64        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | .....   | <b>67</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1. <i>Manga Wanted</i> .....                                | 1  |
| Gambar 1.2. <i>Manga One Piece</i> (ワンピース) Volume 1 .....            | 3  |
| Gambar 1.3. Subbab <i>Wano Kuni</i> (ワノ国) .....                      | 3  |
| Gambar 1.4. Subbab <i>Romance Down</i> .....                         | 4  |
| Gambar 1.5. Subbab <i>Wano Kuni</i> (ワノ国) .....                      | 5  |
| Gambar 1.6. Bab <i>Dressrosa</i> .....                               | 6  |
| Gambar 1.7. Tari <i>Flamenco</i> Subbab <i>Dressrosa</i> .....       | 6  |
| Gambar 3.1. Subbab <i>Arabasta</i> .....                             | 33 |
| Gambar 3.2. Alat Musik <i>Shamisen</i> (三味線) .....                   | 36 |
| Gambar 3.3. Subbab <i>Wano Kuni</i> .....                            | 37 |
| Gambar 3.4. <i>Kimono</i> (着物) .....                                 | 38 |
| Gambar 3.5. Subbab <i>Wano Kuni, Kota Okobore</i> .....              | 38 |
| Gambar 3.6. <i>Park Güell</i> .....                                  | 39 |
| Gambar 3.7. Subbab <i>Dressrosa</i> .....                            | 40 |
| Gambar 3.8. Kuil Gantung atau <i>The Hanging Temple</i> .....        | 40 |
| Gambar 3.9. Subbab <i>Amazon Lily</i> .....                          | 41 |
| Gambar 3.10. Piramida .....  | 42 |
| Gambar 3.11. Kairo Mesir .....                                       | 43 |
| Gambar 4.1. Pelabuhan <i>Nanohana</i> .....                          | 44 |
| Gambar 4.2. Pusat Kota <i>Nanohana</i> .....                         | 45 |
| Gambar 4.3. Bangunan Penduduk Kota <i>Nanohana</i> .....             | 45 |
| Gambar 4.4. Bagian Dalam Restaurant Pusat Kota <i>Nanohana</i> ..... | 46 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.5. <i>Rain Dinners</i> .....   | 47 |
| Gambar 4.6. Bagian dalam <i>Casino Rain Dinners</i> .....                           | 48 |
| Gambar 4.7. Restoran Pusat Kota <i>Nanohana</i> .....                               | 49 |
| Gambar 4.8. Bertemunya penduduk <i>Nanohana</i> dengan Mr. 2. ....                  | 50 |
| Gambar 4.9. Pakaian Penari yang Digunakan Nami dan Vivi.....                        | 51 |
| Gambar 4.10. Kota <i>Alubarna</i> .....   | 53 |
| Gambar 4.11. Markas Pasukan Pemberontak .....                                       | 53 |
| Gambar 4.12. Matsuge .....  | 54 |
| Gambar 4.13. Perjalanan Setelah <i>Oasis Yuba</i> .....                             | 55 |
| Gambar 4.14. Kelompok Bajak Laut Topi Jerami Yang Sedang Melewati Gurun Pasir ..... | 56 |
| Gambar 4.15. Kota <i>Oasis Yuba</i> .....   | 57 |
| Gambar 4.16. Walikota Toto.....   | 57 |
| Gambar 4.17. Pemberontakan Di Pusat Kota <i>Alubarna</i> .....                      | 59 |
| Gambar 4.18. Keadaan Pusat Kota <i>Alubarna</i> .....                               | 59 |
| Gambar 4.19. Kota <i>Nanohana</i> .....   | 60 |
| Gambar 4.20. Pusat Kota <i>Rainbase</i> .....                                       | 61 |
| Gambar 4.21. <i>Restaurant</i> Di Pusat Kota <i>Nanohana</i> .....                  | 61 |
| Gambar 4.22. Bagian Depan <i>Casino Rain Dinners</i> .....                          | 62 |

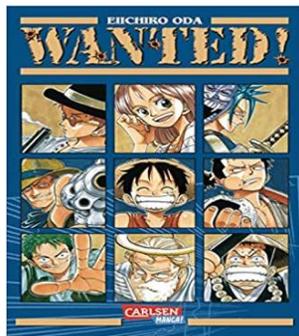


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*One Piece* (ワンピース) merupakan *manga* (漫画)<sup>1</sup> yang dibuat oleh seorang *mangaka* (漫画家)<sup>2</sup> yang bernama Eiichiro Oda (栄一郎尾田). Oda memulai karirnya sebagai *mangaka* pada usia 17 tahun ketika *manga* kobo pendeknya *Wanted* memenangkan tempat kedua dalam penghargaan *manga Tezuka* (手塚賞).



Gambar 1.1 *Manga Wanted*

Sumber : <https://www.amazon.com/Wanted-Eiichiro-Oda/dp/3551761469> .

Oda memulai debut pertamanya dengan *One Piece* (ワンピース) pada tahun 1997 yang dimuat di majalah *Weekly Shounen Jump*<sup>3</sup>, dan masih berlangsung hingga saat ini (Rósa Björk Blöndal : 2014). *One Piece* dengan cepat menjadi salah satu *manga* paling populer di Jepang, terjual lebih dari 65 juta volume<sup>4</sup> (Nakatani, 2004

---

<sup>1</sup> Istilah yang secara khusus merujuk kepada komik Jepang.

<sup>2</sup> Istilah dalam bahasa Jepang untuk orang yang menggambar manga.

<sup>3</sup> Majalah populer di Jepang yang menerbitkan berbagai macam manga.

<sup>4</sup> Volume merupakan kumpulan banyak chapter atau dapat diartikan sebagai penomoran buku yang biasa digunakan dalam manga. Volume juga diasosiasikan dengan jilid atau serial. Sumber :

<https://brainly.co.id/tugas/40391995#:~:text=rb%20orang%20terbantu->

Vol 1. p.1). Pada tahun 1998 manga ini kemudian diadaptasi menjadi sebuah Animasi Video Asli ( *Original Video Animation* ) yang diproduksi oleh *production I.G*, dan sebuah serial *anime* yang diproduksi oleh *Toei Animation*, yang mulai tayang di Jepang pada tahun 1999. Saat ini *manga One Piece* ( ワンピース ) berjumlah 1075 chapter<sup>5</sup> dan animasi yang berjumlah 1053 episode, 11 bab, 53 subbab, dan juga tokoh dalam cerita yang mencapai lebih dari 1000 tokoh. Dan masih akan bertambah dikarenakan setiap minggu akan rilis chapter dan episode yang baru, dan belum ada kepastian kapan *anime* ini akan selesai.

Penulis menggemari *anime One Piece* selain karena gambar fiksi yang bagus, *anime* ini juga diminati karena konsep dan jalan cerita yang unik. *One Piece* bercerita tentang Monkey D. Luffy, seorang pemuda yang keras kepala dan memakai topi jerami pada usia 17 tahun. Seorang pemuda yang memiliki tubuh seperti karet, setelah memakan buah terlarang yang dikenal sebagai *Akuma no mi* (悪魔の実/ buah iblis) yaitu buah *Gomu-gomu*. Mimpinya adalah menjadi seorang raja bajak laut dan menemukan harta karun legendaris *One Piece* yang sebelumnya dimiliki oleh raja bajak laut Gold D. Roger. Luffy membentuk sebuah kelompok bajak laut yang dikenal sebagai *Mugiwara no Kaizoku* (むぎわら海賊団/ bajak laut topi jerami). Dengan awak kapalnya

---

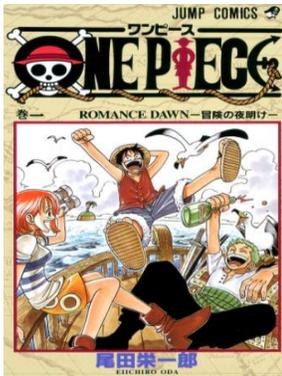
<sup>2</sup>Jawaban%3A,merupakan%20lembaran%2Fhalaman%20dalam%20komik. Diakses pada 14 Oktober 2022.

<sup>5</sup> Chapter merupakan lembaran / halaman dalam komik atau dapat pula diartikan sebagai bab dalam buku contohnya bab 1 dan bab 2. Sumber :

<https://brainly.co.id/tugas/40391995#:~:text=rb%20orang%20terbantu->

<sup>2</sup>Jawaban%3A,merupakan%20lembaran%2Fhalaman%20dalam%20komik. Diakses pada 14 oktober 2022

yaitu Luffy sebagai kapten, Roronoa Zoro pendekar pedang yang menggunakan *Santoryu* (三刀流; <sup>さんとうりゅう</sup> gaya tiga pedang), Nami sebagai navigator, Usopp seorang penembak jitu, Sanji sebagai koki, manusia rusa yang menggemaskan Chopper sebagai dokter, Nico Robin sebagai arkeolog, *Cyborg* Franky sang pembuat kapal, Brook sang musisi, dan Jinbei sebagai juru kemudi kapal. Mereka berpetualang ke berbagai macam pulau dan melawan musuh – musuh yang sangat kuat (Rósa Björk Blöndal : 2014).



Gambar 1. 2 *Manga One Piece* (ワンピース) Volume 1  
Sumber : <https://one-piece.com/comicsanime/comics.html?p=4>



Gambar 1.3. Subbab *Wano Kuni* (ワノ国)  
Sumber : *Anime One Piece* (ワンピース) episode 900 “最高の日。お玉初めてのおしるこ”.

Penulis melihat bahwa keunikan dari *anime One Piece* adalah *anime* ini mampu membuat berbagai macam alur dan latar cerita yang berbeda dari setiap

babnya. Selain itu, penulis melihat *anime* ini seolah merepresentasikan berbagai macam budaya dalam *animenya*. Di antaranya adalah budaya Jepang yang digambarkan dalam subbab *Romance Down* dan subbab *Wano kuni* ( わのくに /negeri *Wano*) melalui penggambaran *haramaki*<sup>6</sup> yang digunakan oleh tokoh Zoro, bangunan kuil dan gerbang *Torii*.



Gambar 1. 4. SubBab *Romance Down*

Sumber : *Anime One Piece* ( ワンピース ), episode 03, menit ke 06.55

---

<sup>6</sup> Haramaki adalah pelindung perut yang terbuat dari sutera yang dahulu digunakan oleh para samurai pada periode sengoku ( abad ke-16 ). Namun seiring berkembangnya zaman haramaki berubah menjadi salah satu aksesoris fashion di Jepang, yang saat ini terbuat dari katun atau wool yang digunakan sebagai penghangat perut. sumber: <https://jtopia.forumotion.com/t78-haramaki-penghangat-perut>. diakses pada 27 februari 2023



Gambar 1.5. Subbab *Wano Kuni* (ワノ国)

Sumber : *Anime One Piece* (ワンピース), episode 892. “ワノ国！桜舞うサムライの国へ”.

Selain itu Oda juga menggambarkan budaya dari negara-negara yang berasal dari benua Eropa, diantaranya adalah penggambaran budaya dari kota Roma, Italia melalui penggambaran bangunan *colloseum* dan penggambaran budaya Spanyol melalui penggambaran tarian *flamenco*<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Tari *flamenco* merupakan tarian yang berasal dari Spanyol. Tarian ini mulai berkembang sejak abad ke-14. Tari flamenco terdiri atas tiga bagian utama, yaitu bermain gitar, lagu, dan menari. Awalnya tarian ini hanya diiringi dengan menggunakan tepukan tangan. Namun seiring berjalannya waktu, penggunaan gitar serta alat musik lain menjadi kian populer dalam tarian *flamenco* modern. Pola ritmis yang berasal dari hentakan kaki penari menjadi ciri khas dari tarian ini. Sumber: *Mengenal Tarian Flamenco, Tarian Spanyol*. 2022. Diakses pada tanggal 11 oktober 2022, pada laman <https://www.kompas.com/skola/read/2022/05/18/080000469/mengenal-tari-flamenco-tarian-asal-spanyol?page=all>.



Gambar 1.6. Bab *Dressrosa*

Sumber : *Anime One Piece* (ワンピース), episode 631 “熱狂渦巻く！コリーダコロシウム”



Gambar 1.7 Tari *Flamenco* Subbab *Dressrosa*

Sumber : *Anime One Piece* (ワンピース), episode 632, menit ke 11.05

Iwabuchi menyimpulkan bahwa kunci keberhasilan *anime* dan *manga* Jepang adalah bahwa mereka meninggalkan nilai guna dan menyesuaikan selera dengan konsumen dan tradisi budaya di luar Jepang (2002 ; 463). Sehingga memungkinkan mereka untuk menyesuaikan sesuai preferensi lokal sehingga tidak ada hambatan untuk dikonsumsi secara global.

Dari hal itu, penulis tertarik meneliti bagaimana penggambaran budaya dalam bab dan subbab yang lain. Salah satu subbab yang menarik perhatian penulis adalah subbab *Arabasta* (アラバスタ). Penulis melihat adanya latar padang pasir yang erat

kaitannya dengan Timur Tengah pada subbab *Arabasta*, maka penulis memilih subbab *Arabasta* sebagai objek yang akan diteliti, dengan maksud meneliti sekaligus mengkritisi bagaimana budaya Timur Tengah itu digambarkan dalam anime *One Piece* dan melihat sejauh mana Eiichiro Oda ingin menggambarkan budaya Timur Tengah tersebut. Apakah sebagai bentuk kritis, stereotipe atau yang lainnya. Sehingga penulis mengangkat tema dalam penelitian ini yaitu “Representasi Budaya Timur Tengah Dalam *Anime One Piece* (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (おだえいいちろう (尾田栄一郎))”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang akan penulis teliti adalah :

1. Bagaimana bentuk penggambaran budaya Timur Tengah yang digambarkan dalam anime *One Piece* ?.
2. Sejauh mana Eiichiro Oda ingin menggambarkan budaya Timur Tengah tersebut. Apakah sebagai bentuk kritis, stereotipe atau yang lainnya ?.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan memberikan informasi tentang seberapa banyak budaya Timur Tengah digambarkan atau ditampilkan dalam *anime One Piece* dan

melihat sejauh mana Eiichiro Oda ingin menggambarkan budaya Timur Tengah tersebut. Apakah sebagai bentuk kritis, stereotipe atau yang lainnya.

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan mengenai Jepang yang lebih luas. Salah satunya adalah *pop culture* Jepang yakni *anime*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan mengenai penggambaran unsur budaya dalam sebuah *anime*.

#### **1.4. Batasan Penelitian**

*Anime One Piece* sebagai sumber data utama dalam penelitian ini berjumlah 1053 episode. Namun berdasarkan judul dari penelitian ini yakni “Representasi Budaya Timur Tengah Dalam *Anime One Piece* (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (おだえいichirou (尾田栄一郎))”, maka batasan penelitian ini difokuskan hanya pada subbab *Arabasta* dalam *anime One Piece* (ワンピース) yang dimulai dari episode 92 – 130, dengan rincian sebagai berikut :

Episode 092: “Pahlawan Alabasta , dan Si Balerina di dek !”

Episode 093: “Kedatangan di Kerajaan pasir ! Bubuk Pemanggil Hujan dan Pasukan Pemberontak !”

Episode 094: “Pertemuan Yang Kuat ! Namanya Si Tinju Api Ace !”

Episode 095: “Ace dan Luffy! Kenangan Hangat dan Ikatan Persaudaraan !”

Episode 096: “Kota Hijau , Erumalu dan para Kung Fu Dugong !”

Episode 097: “Petualangan di Negeri Pasir ! Iblis yang hidup di Bumi yang Panas !”

Episode 098: “Kedatangan Bajak Laut Gurun ! Laki-laki Yang Hidup Bebas !”

Episode 099: “Jiwa para Pembohong ! Hati Pasukan Pembrontak , Kamyu!”

Episode 100: “Prajurit Pemberontak Kohza! Janji Kepada Vivi!”

Episode 101: “Pertarungan Sengit ! Ace Vs. Manusia Kalajengking !”

Episode 102: “Tersesat di Reruntuhan ! Teman Vivi, , dan Bentuk Kerajaan !”

Episode 103: “Pertemuan di Spider-cafe jam 8 ! Para Musuh Berkumpul !”

Episode 104: “Luffy Vs. Vivi! Sumpah Tangis Untuk Teman !

Episode 105: “Pertarungan Awal *Arabasta* ! Kota Impian Rainbase !”

Episode 106: “Terjebak Di Situasi yang Berbahaya ! Solusi menuju Rain Diners!”

Episode 107: “Operasi Utopia Dimulai ! Gelombang Pasukan Pemberontak Mulai Bergerak !”

Episode 108: “ Bananawani yang Menakutkan dan Mr. Prince !”

Episode 109: “Kunci Untuk Membalikkan Keadaan dan Pelarian Besar ! Doru Doru Ball!”

Episode 110: “Pertarungan Kematian Yang tak kenal Ampun ! Luffy Vs. Crocodile!”

Episode 111: “Kecepatan yang Mengagumkan ! Alabasta Sang Pulau

Hewan !”

Episode 112: “Pasukan Pemberontak Vs. Tentara Kerajaan ! Perang akan terjadi di Alubarna !”

Episode 113: “Alubarna Menangis ! Pertarungan Sengit Kapten Carue !”

Episode 114: “Sumpah Kepada Teman-teman ! Pertarungan di Jalan no.4 Molehill !”

Episode 115: “Penampilah Hebat ! Mane Mane Montage!”

Episode 116: “Berubah Menjadi Nami! Tendangan Keras Bon Clay , Ballet Kenpo!”

Episode 117: “Peringatan Cuaca Nami !Ledakan Clima Tact !”

Episode 118: “Rahasia Pasukan Kerajaan ! Senjata Kuno , Pluton!”

Episode 119: “Inti Sari Sebuah Pedang ! Kekuatan untuk Memotong Baja dan Nafas dari segala Hal !

Episode 120: “Pertarungan berakhir ! Kohza Mengibarkan Bendera Putih !”

Episode 121: “Suara Vivi tidak Terdengar ! Seorang Pahlawan Muncul !”

Episode 122: “Crocodile si Pasir dan Luffy si Air ! Pertarungan : Ronde 2.”

Episode 123: “Seperti Buaya ! Lari Menuju Makam Kerajaan , Luffy!”

Episode 124: “Mimpi Buruk Semakin Dekat! Markas Rahasian clan Suna suna!”

Episode 125: “Sayap yang Indah ! Namaku Pell, Sang Jiwa Penjaga Kerajaan !”

Episode 126: “Aku Akan Melampauimu ! Hujan turun di Alabasta!”

Episode 127: “Selamat tinggal Perang ! Bajak laut dan Secerch Keadilan !”

Episode 128: “Perjamuan Bajak Laut dan Operasi Pelarian Alabasta!”

Episode 129: “Semua Dimulai Hari itu ! Vivi Menceritakan petualangannya !”

Episode 130: “Waspadalah !Anggota yang Ketujuh Nico Robin!”

yang berdubing bahasa Jepang dengan subtitle bahasa Indonesia. Yang hanya mengandung unsur dari budaya Timur Tengah didalamnya. Penulis juga mengambil informasi dari sumber-sumber lain sebagai data pendukung

### **1.5. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan penelitian yang bersifat deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan budaya Timur Tengah yang ada dalam *anime One Piece* sebagai objek penelitian, dibantu dengan data – data pendukung yang telah didapatkan dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang merupakan penerus pemikiran semiotika Saussure sebagai landasan teori. Semiotika merupakan bidang ilmu atau metode analisis yang mengkaji mengenai tanda-tanda dan penandaan. Adapun 3 tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak catat. Adapun data utama sebagai sumber dalam penelitian ini adalah *anime One Piece* dan tidak lupa pula penulis mengumpulkan data pendukung sebagai sumber yang mendukung penelitian ini. Langkah – langkah dalam pemerolehan data ini diawali

dengan mencari seluruh episode dari *anime One Piece* yang berjumlah 1047 episode dan juga data – data pendukung. Kemudian *anime* ditonton dan disimak berulang – ulang dan menentukan data yang akan diambil kemudian dianalisis.

## 2. Analisis data

Dari seluruh episode dalam *anime One Piece* yang dilihat dari segi bangunan, pakaian dan kendaraan, penulis memilih episode 92 – 130 yang berjumlah 39 episode dalam bab *Arabasta* pada *anime One Piece* sebagai data yang dianggap mengandung unsur budaya Timur Tengah didalamnya. Setelah seluruh data telah dikumpulkan, Penulis kemudian melakukan analisis terhadap data dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Analisis dikhususkan pada unsur budaya Timur Tengah yang ada di dalamnya.

## 3. Membuat kesimpulan

Setelah melakukan analisis terhadap objek yang dikaji, hasil analisis data kemudian disajikan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai metode dalam penyajian data. Metode ini digunakan untuk menafsirkan dan mendeskripsikan data yang telah dianalisis. Setelah itu penulis merangkum semua data dalam suatu kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian.

## 1.6. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang mengangkat *anime One Piece* sebagai objek penelitian. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Izharuddin (2018) dengan judul “Perwujudan *Giri* Dan *Ninjou* Yang Tercermin Dalam Persahabatan Tokoh Utama Luffy Dan Betham Pada *Anime One Piece* Karya Eiichiro Oda ( Kajian Antropologi Sastra ). Penelitian ini menggunakan antropologi sastra, yang digunakan untuk meneliti karya sastra dari sisi pandang etnografi untuk melihat nilai – nilai yang sudah membudidaya di masyarakat Jepang yang diaplikasikan dalam *anime* ini, yaitu budaya *giri* dan *ninjou*. Dengan objek penelitiannya yaitu *anime One Piece*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa budaya *giri* dan *ninjou* masyarakat Jepang yang terdapat dalam *anime One Piece* sangat berkaitan dengan keseluruhan kejadian kejadian pada tokoh – tokoh dalam cerita. Hubungan antara tokoh Luffy dan Bentham melalui tindakan yang dilakukan secara ikhlas dari kedua tokoh utama tersebut adalah penyebab utama munculnya budaya *giri* dan *ninjou*.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Harieyanto (2017), dengan judul “Unsur Estetika Pastiche Dan Skizofrenia Pada Tokoh Franky Dalam *Anime One Piece* Episode 237 – 568 Karya Sutradara Kunosuke Uda, Munehisa Sakai, Dan Hiroaki Miyamoto.” Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kajian postmoderenisme yang di dalamnya terdapat unsur estetika postmoderenisme, seperti pastiche dan skizofrenia yang dalam *anime* ini dideskripsikan melalui gambar serta teks pada tokoh Franky. Dari penelitian ini

dapat dilihat bahwa bentuk pastiche serta skizofrenia dalam anime *One Piece* digambarkan melalui gaya rambut serta tiruan dari tokoh dan karakter yang ada dimasa lalu yang membentuk karakter dari tokoh Franky dan juga melalui benda – benda ciptaan Franky yang tumpah tindih atau tidak sesuai dengan aliran waktu dari cerita anime *One Piece*.

Penelitian yang dilakukan Francieli Jordão Fantoni (2015) dengan judul “*O Fenômeno Midiático One Piece: Uma Análise Do Feminino Através Das Personagens Nami E Nico Robin No Anime.*” Juga mengangkat anime *One Piece* sebagai objek penelitiannya. penelitian ini mencoba merepresentasikan perempuan melalui penggambaran karakter dari tokoh Nami dan Nico Robin dalam anime *One Piece* dengan menggunakan analisis semiologi Eliseo Verón (2004) dan Adair Caetano Peruzzolo (1998). Anime *One Piece* merupakan fenomena editorial dan sinematografi, sehingga berdasarkan dari penggambaran dari kedua karakter wanita tersebut yaitu Nami dan Nico Robin penulis menyimpulkan bahwa tokoh Nico Robin mewakili penggambaran wanita dewasa dan Nami adalah transisi gadis ke wanita dewasa.

Selain dari beberapa penelitian tersebut, adapula penelitian yang mengangkat tema yang sama dalam hal ini adalah budaya Timur Tengah namun dengan objek yang berbeda, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nada Salsabila Diah Ayu Candranigrum (2019) dengan judul “Representasi Kearifan Lokal Budaya Timur Tengah Yang Terdapat Dalam Film “Aladdin 2019” Produksi *Walt Disney Pictures*”. penelitian ini mengkaji mengenai representasi kearifan lokal budaya Timur Tengah yang terdapat dalam film “Aladdin 2019” produksi *Walt*

*Disney Pictures* sebagai objek penelitiannya. Dengan menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika Charles Sanders Pierce, didapatkan kesimpulan bahwa simbol – simbol budaya Timur Tengah dalam film *Aladdin* 2019 ditampilkan dalam 10 scene yang dipilih dalam film tersebut. Simbol–simbol budaya Timur Tengah ditunjukkan melalui kebiasaan masyarakat, mata pencaharian, pakaian, arsitektur bangunan, kesenian, latar tempat dan properti yang terbuat dari hiasan asli.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Entidhar Al-Rasyid (2016) dengan judul “ *The Representation Of The Iraqi War, Middle Eastern Culture, And Women In Benjamin Buchholz’s One Hundred And One Nights*”. Penelitian ini mengkaji mengenai dampak perang Irak dan pengaruh invasi Amerika Serikat terhadap budaya Irak dan Timur Tengah pada umumnya dan perempuan pada khususnya, dengan berfokus pada kehidupan orang Irak yang tinggal di selatan kota Safwan. Melalui sudut pandang tokoh utama dalam novel *One Hundred And One Nights* karya Benjamin Buchholz’s. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perang dan pendudukan pasca perang mempengaruhi budaya orang lain, yang mengarah pada benturan budaya dalam beberapa hal dan pertukaran budaya dalam hal lain.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat dilihat bahwa belum ada penelitian yang membahas mengenai “Representasi Budaya Timur Tengah Dalam *Anime One Piece* (ワンピース) Karya Eiichiro Oda (尾田栄一郎<sup>おだえいいちろう</sup>)”. Namun beberapa penelitian tersebut dapat menjadi referensi bagi penulis.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum dari keseluruhan penulisan yang berguna untuk mempermudah pembaca dalam memahami penelitian ini.

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang mengapa penulis mengangkat *anime One Piece* sebagai objek yang diteliti. Rumusan masalah yang berisi pertanyaan yang diangkat dari latar belakang. Adapun tujuan dan manfaat penelitian yang berisi tujuan dan manfaat dari pembuatan penelitian ini. Selanjutnya batasan penelitian yang berisi batasan yang membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini. Selanjutnya metode penelitian yang berisi metode yang akan digunakan penulis dalam menganalisis penelitian ini. Kemudian penelitian terdahulu yang berisi tentang penelitian yang dianggap relevan dengan tema yang diangkat sebagai penelitian. Bab 2 berisi uraian singkat mengenai anime dan sejarahnya, pop culture, representasi dan Timur Tengah. Bab 3 berisikan gambaran umum *anime One Piece*, subbab *Arabasta* dan gambaran umum budaya yang ada didalam *anime One Piece*. Bab 4 berisikan hasil penelitian mengenai representasi budaya Timur Tengah dalam *anime One Piece*. Dan bab 5 penutup yang berisikan kesimpulan penelitian.

## BAB II

### *ANIME, POP CULTURE, DAN REPRESENTASI*

#### 2.1. *Anime*

*Anime* merupakan kata yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk semua animasi tanpa memperhatikan negara asalnya. Namun di luar Jepang kata anime digunakan untuk merujuk secara khusus pada animasi yang diproduksi oleh Jepang. *Anime* merupakan abservasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* (アニメーション). Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime* (アニメ) (Napier,2005:4). Yang dalam bahasa Indonesia disebut animasi. Menurut Vaughan (2004), animasi merupakan usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

Sedangkan oleh Bustaman (2001; 32 – 33), yang berpendapat bahwa animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan juga bisa dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. <sup>8</sup>

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Zeembry (2001:43), Yang berpendapat bahwa animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda – beda,

---

<sup>8</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, Ebook: Dunia Animasi, ( Denpasar Timur : Miiia Art, 2016 ). Diakses melalui [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) pada tanggal 10 November 2021.

pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.<sup>9</sup>

Sehingga dalam bukunya yang berjudul *Dunia Animasi*, Ni Wayan menyimpulkan bahwa animasi adalah gambar yang memuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Dengan kata lain animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau objek) yang diam.<sup>10</sup>

### 2.1.1. Sejarah *Anime*

*Anime* muncul pada era meiji pada abad ke-19 yang membentang akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Karya animasi pertama Jepang adalah karya pendek yang dirilis pada tahun 1917 oleh Oten Shimokawa (下川凹天<sup>しもかわおうてん</sup>) dengan judul *Imokawa Mukuzo Genkanban No Maki* (芋川椋三玄関番の巻<sup>いもかわむくぞげんかんばん まき</sup>) (Patten 2004, 369-370). Lalu pada tahun 1958 Jepang kembali merilis animasi dengan judul *hakujaden: Tale [Legend] of the White Snake* (白蛇伝<sup>はくじゃでん</sup>). Judul yang pertama dirilis oleh perusahaan *Toei Doga*. Animasi ini terbukti menginspirasi banyak orang yang kemudian bergabung dengan industri

---

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> Ibid

animasi Jepang pada tahun 1960-an dan 1970-an. Serta membuktikan bahwa animasi buatan lokal adalah produk komersial yang layak.

Pada tahun 1960-an televisi menjadi pengaruh terbesar bagi *anime* dimasa itu. Para animator memiliki sarana baru untuk menjual karyanya. Serial pertama yang disiarkan di televisi adalah *Otogi Manga Karella* (おとぎマンガカレンダー) yang disiarkan pada tahun 1962. Tahun berikutnya (1963) beberapa serial *anime* terkenal mulai disiarkan. Seperti *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*) ((鉄腕アトム), *Tetsujin 28-gou* (*Gigantor*) (鉄人28号), dan *8 Man* (エイトマン). Popularitas serial anime ini tidak hanya berkembang di Jepang, namun juga sukses dalam siaran luar negeri. Periode awal ini juga membentuk beberapa genre dan tema dalam anime. Fiksi ilmiah merupakan salah satu genre yang menjadi populer hingga sekarang. Salah satunya adalah tema robot raksasa dalam anime *Tetsujin 28-gou* (*Gigantor*) (鉄人28号). Tema lainnya dipelopori oleh *Tetsuan Atom* (*Astro Boy*) ((鉄腕アトム) yang mengangkat isu hak robot dalam ceritanya, yang dipengaruhi oleh perjuangan hak-hak sipil di Amerika Serikat selama tahun 1950-an dan awal 1960-an, juga isu-isu sosial lainnya yang juga hadir dalam cerita. *Anime Mahōtsukai Sarī* (魔法使いサリー) juga dirilis pada tahun 1960-an dengan genre *Mahou shōjo* (魔法少女), genre yang terus populer dikalangan pemirsa.

Genre supranatural dan sejarah Jepang juga menjadi genre yang diminati saat ini.

1970-an terlihat peningkatan jumlah *anime* yang ditujukan untuk siswa sekolah menengah. Berbagai perusahaan berusaha memperluas pasar diluar anak-anak sekolah dasar yang telah menjadi konsumen utama sejak dahulu. Genre robot raksasa yang kuat terus populer dikalangan anak-anak. Faktanya penjualan mainan adalah barometer yang signifikan dari keberhasilan anime dengan genre robot raksasa. Karena banyak *anime* yang diproduksi untuk menjual mainan terkait. Mainan yang berhubungan dengan *anime* yang populer bukanlah hal baru di Jepang atau negara maju lainnya. Mereka telah ada selama beberapa dekade dalam berbagai format. Mainan robot terbukti sangat populer dikalangan anak-anak, sehingga banyak acara televisi *anime* ditahun 1970-an hanyalah sarana untuk mengiklankan mainan yang meniru robot dalam *anime* tersebut. Pada tahun 1979, Yoshiyuki Tomino menciptakan jenis baru dari kisah robot raksasa dengan serial TV Mobile Suit Gundam yang asli. Rendahnya penjualan mainan sponsor menyebabkan seri *anime* ini berakhir dengan tergesa-gesa. Namun, siaran ulangnya menarik banyak pemirsa. Sehingga yang terjadi adalah mereka yang menonton serial tersebut adalah penonton yang berusia akhir belasan dan awal dua puluhan, terlalu tua untuk mainan murah yang dipasarkan sponsor kepada anak kecil. Namun, mereka terbuka untuk membeli mode kit yang terperinci, beberapa diantaranya seharga ratusan dolar. Sehingga pemasaran untuk demografi usia

ini terbukti sangat sukses. Tahun 1979 juga menjadi tahun debut Hayao Miyazaki sebagai sutradara animasi *Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro* (ルパン三世カリオストロの城) (Lupin III: Castle of Cagliostor). Selain itu, ditahun ini musik juga menjadi bagian penting dari industri *anime*. Musik *anime* sebelumnya cenderung berusia 45-an. Sehingga pada akhir tahun 1970-an, perusahaan mulai merilis aransemen simfoni dan soundtrack. Keberhasilan soundtrack dari album medley anak – anak menyebabkan meningkatnya penekanan pada musik yang bagus yang juga dapat dijual sebagai rekaman. Dan akhirnya menjadi umum untuk memasukkan sejumlah musik kedalam serial *anime*.

*Anime* terus berkembang ditahun 1980-an, dengan menysasar pasar pelajar SMA dan mahasiswa. Volume besar manga berorientasi dewasa sehingga terdapat kumpulan cerita yang dapat diubah menjadi animasi untuk penonton yang lebih tua. Perkembangan besar saat ini adalah format OVA (*Original Video Animation*) yang rilis tahun 1983, yang terkadang juga disebut OAV (*Original Animation Video*). OVA dibuat untuk dirilis langsung ke video, bukan bioskop atau televisi. Merilis *anime* langsung ke video memungkinkan perusahaan untuk menargetkan pasar khusus. Dalam beberapa kasus, OVA terbukti sangat populer sehingga dibuatlah versi televisi dan filmnya. Sehingga format OVA juga menjadi sarana untuk menguji konsep dan mempromosikan inovasi. Ini juga memungkinkan terciptanya pasar untuk *anime* erotis mulai dari pornografi kasar hingga kualitas sastra.

Pada tahun 1990-an, setelah meletusnya *bubble economy* Jepang pada tahun 1980-an, pasar *anime* tumbuh dikarenakan orang-orang mulai mencari hiburan alternatif yang lebih murah. *Anime* juga mulai berkembang dan menjangkau penonton diusia dewasa yang pada tahun-tahun sebelumnya jumlahnya tidak terlalu signifikan. Pada tahun 1995, *Gainax* memproduksi *Shinseki Ebangerion (Neon Genesis Evangelion)* yang merupakan serial TV *anime* yang paling populer pada dekade tersebut dengan penonton dewasa yang cukup banyak. *Neon Genesis Evangelion* tidak seperti *giant robot show* (pertunjukan robot raksasa) yang sebelum-sebelumnya. Kisahnya yang kompleks berlatar lima belas tahun setelah bencana alam yang telah memusnahkan separuh umat manusia, menimbulkan lebih banyak pertanyaan daripada jawabannya. Karakternya cacat, tetapi berjuang melawan rintangan luar biasa untuk membantu menyelamatkan umat manusia dari musuh aneh yang disebut sebagai “*angels*”

Jauh sebelum episode kedua puluh enam dan terakhir ditayangkan, *Neon Genesis Evangelion* telah menjadi fenomena besar di Jepang dan sukses besar secara komersial. Penjualan *laserdisc* mencatat rekor, dan lebih dari sepuluh tahun kemudian penjualan DVD masih kuat (Takeda 2005, 164-166). Faktanya, *Gainax* terus merilis dan melisensikan produk *Evangelion* dengan kecepatan yang mengejutkan untuk pertunjukan yang sudah berusia lebih dari satu dekade. Acara tersebut juga menghasilkan peningkatan sensor mandiri TV karena menyertakan beberapa adegan bersifat vulgar yang tidak lagi

diizinkan oleh jaringan. Dalam satu episode, misalnya, ada percakapan di luar kamera antara dua karakter yang menyamar sebagai kekasih di tempat tidur yang dikritik karena terlalu provokatif secara seksual.

Karya televisi menarik lainnya juga membantu memberi energi pada masa itu. Dua seri terkenal lainnya yaitu serial televisi *Tenku no Esukafurounee* (Escaflowne, 1996) yang penuh *action* dan *relationship*, yang diadaptasi dari *manga* anak perempuan, dan *Cowboy Bebop*, dengan beragam *soundtrack* dan latar fiksi ilmiah.

Dalam beberapa tahun pertama abad kedua puluh satu, teknologi *anime* berubah secara signifikan karena banyak industri beralih dari lukisan yang dilukis dengan tangan ke lukisan digital yang dilakukan di komputer. Saat ini gambar awal dapat digambar langsung di komputer dengan menggunakan tablet digital atau digambar dengan tangan di atas kertas dan kemudian dipindai ke komputer. Warna kemudian ditambahkan secara digital. Cat digital memungkinkan kontrol yang lebih besar atas kualitas warna, memungkinkan pencampuran yang harmonis. *Anime* yang dihasilkan komputer (CGA) tumbuh secara signifikan dan dengan anggaran yang jauh lebih rendah. Pada masa ini campuran gambar dua dimensi yang dilukis secara digital dan efek komputer tiga dimensi telah menjadi teknik yang diterima untuk memproduksi *anime*. Pada masa ini pula *anime* mendapatkan lebih banyak pengakuan internasional sehingga membuat pasar *anime* video tumbuh dengan pesat. Judul-judul ditampilkan bersama karya-karya *live*

*action* diacara sinematik besar di seluruh dunia. *Anime* menjadi lebih terkenal setelah *Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki (*Spirited Away*, 2001) memenangkan penghargaan beruang emas dari festival film Berlin.

## 2.2. Budaya

Budaya atau kebudayaan merupakan kata yang berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya dalam bahasa Inggris disebut *culture* yang berasal dari kata Latin *colere* yang berarti mengolah atau mengerjakan, dapat pula diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani.<sup>11</sup>

Budaya menurut Raymond Williams (1982) memiliki tiga definisi. Pertama, budaya digunakan untuk merujuk pada proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika. Kedua, kata budaya memungkinkan untuk menyarankan cara hidup tertentu baik dari suatu bangsa, suatu periode, dan suatu kelompok. Terakhir, Williams menyampaikan bahwa budaya dapat digunakan untuk merujuk pada karya dan praktik aktivitas intelektual khususnya artistik. Dengan kata lain, budaya disini berarti teks-teks dan praktek-praktek yang fungsi utamanya adalah untuk menghasilkan atau menjadi kesempatan untuk produksi makna.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Sumarto. *Budaya, Pedoman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”*. 2019. Diakses 26 februari 2023. Pada laman <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/49/63>.

<sup>12</sup> John Storey. *“Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction”*. 2009.

Adapun yang mencakup unsur-unsur budaya yaitu sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian atau aktivitas ekonomi, sistem religi atau kepercayaan, dan kesenian.<sup>13</sup> Selain itu, budaya juga digolongkan dalam beberapa tipe diantaranya adalah budaya adiluhung ( High Culture ), budaya rakyat ( Folk Culture ), budaya massa ( Mass Culture ), sub-culture ( Sub Culture ), dan budaya populer ( Pop Culture ).<sup>14</sup>

### **2.3. *Pop Culture.***

Dalam bukunya kamus kajian budaya (2014) Chris Barker mengemukakan bahwa secara tradisional ide budaya populer merujuk pada lawan dari budaya tinggi dan\atau produksi massal budaya komoditas dari kapitalis konsumen. Dalam definisi ini, budaya populer dianggap lebih rendah daripada budaya tinggi seni dan musik klasik disatu sisi dan budaya rakyat yang otentik disisi lain.

Dalam satu budaya populer titik awal yang jelas dalam satu upaya mendefinisikannya adalah dengan menyatakan bahwa budaya populer hanyalah budaya yang secara luas disukai banyak orang. Dan tidak diragukan lagi, indeks kuantitatif seperti itu akan memenuhi persetujuan banyak orang. Definisi budaya populer ini sering didukung oleh klaim bahwa budaya populer adalah budaya komersial yang diproduksi secara massal, sedangkan budaya tinggi adalah hasil dari tindakan penciptaan individu.

---

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Aniek Rahmaniah. *Budaya dan Identitas*. Sidoarjo. 2012

## **2.4. Representasi**

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi (2010, dalam Wibowo, 2013), representasi adalah proses mereka ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Di sisi lain pengertian representasi adalah suatu tindakan yang menghadirkan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, dan biasa berupa tanda atau simbol (Yasraf, 2003;21). Konsep “ representasi “ dalam studi media massa seperti film, dapat dilihat dari beberapa aspek yang tergantung pada sifat kajiannya.

Chris Barker dalam kamus kajian budaya mengemukakan bahwa makna tentang konsep representasi adalah, sejumlah proses di mana praktik – praktik penandaan tampaknya menggambarkan objek atau praktik yang terjadi di dunia “nyata”. Representasi dengan demikian adalah sebuah tindakan simbolisme yang mencerminkan dunia objek yang independen. Akan tetapi, bagi kajian budaya, representasi bukan hanya merefleksikan dalam bentuk simbolis “sesuatu” yang eksis di dunia objek yang independen, melainkan representasi itu sendiri bersifat konstitusif terhadap makna yang mau disampaikan atau diperjuangkan. Representasi, dengan demikian, tidak melibatkan korespondensi antara tanda dan objek melainkan menciptakan “ dampak representasional dari realisme “.

## **2.5. Timur Tengah**

Timur Tengah merupakan istilah yang digunakan sejak perang dunia II untuk wilayah yang berbatasan dengan Laut Kaspia dan Laut hitam di sebelah utara, Afghanistan dan Pakistan di sebelah Timur, dan Laut Arab, Teluk Aden, dan Sahara

di sebelah selatan. Pada awalnya Timur Tengah mencakup wilayah Iran, Turki, Irak, Suriah, Republik Arab, Mesir, dan Libia. Dan juga termasuk di antaranya negara-negara yang lebih kecil, seperti Kuwait, Bahrain, Uni Emirat Arab, Qatar, dan Kesultanan Oman. Namun beberapa ahli geografi memasukkan Maroko, Aljazair, dan Tunisia dalam wilayah ini. Secara budaya rakyat wilayah ini dipersatukan oleh agama Islam dan bahasa Arab.

### **2.5.1. Georafis Timur Tengah**

Timur Tengah merupakan wilayah dengan luas sekitar 8.915.000 km<sup>2</sup>. Wilayah Timur Tengah sebagian besar merupakan padang pasir yang kering dan tandus. Sedangkan beberapa daerah yang lain merupakan tanah belukar yang suram yang terdiri dari batu kerikil dan karang yang tandus dan kering. Pegunungan dan perbukitan mengelilingi Turki dan Iran dan juga membatasi daerah pesisir disepanjang laut dan teluk di sekitarnya. Persedian air untuk daerah ini selalu menjadi masalah di Timur Tengah.

Sebagian besar wilayah di Timur Tengah beriklim panas dan kering, dengan suhu di atas 38 °C selama musim panas. Daerah padang pasir yang terbentang dari Gurun Sahara ke Semenanjung Arab hingga Iran, sepanjang tahun hanya menerima sedikit hujan atau bahkan tidak sama sekali.

Daerah pegunungan memiliki suhu yang umumnya lebih sejuk dan memiliki curah hujan yang lebih tinggi di musim dingin dan musim semi. Selain wilayah yang umumnya kering, terdapat pula wilayah yang disebut

bulan sabit subur. Bulan sabit subur adalah sebidang tanah yang berbentuk garis lengkung yang melintasi Yordania, Israel, Libanon, Suriah, Turki Selatan, Irak dan Iran. Berbatasan dengan Laut Tengah di sebelah barat dan Teluk Persia di sebelah tenggara. Bulan Sabit Subur merupakan daerah pertanian yang sangat produktif.

### **2.5.2. Penduduk Timur Tengah**

Setengah dari populasi penduduk Timur Tengah terdiri dari orang Arab atau orang yang berbahasa Arab. Dua kelompok terbesar lainnya adalah Turki dan Iran. Terdapat pula orang-orang Kurdi, Yahudi, dan kelompok minoritas lainnya.

Di wilayah Timur Tengah ini, bahasa Arab menjadi bahasa yang dominan digunakan oleh penduduk Timur Tengah. Terkecuali di wilayah Turki, Iran (dulu Persia), dan Israel yang menggunakan bahasa yang berbeda. Bahasa Yunani dan Turki digunakan di pulau Siprus. Namun, bahasa Turki dan bahasa Iran sudah sangat dipengaruhi oleh bahasa Arab.

Pada umumnya penduduk di wilayah Timur Tengah menganut agama islam. Di Libanon penduduk yang menganut agama islam dan kristen sama banyaknya. Sedangkan penduduk Israel pada umumnya menganut agama Yahudi. Kelompok-kelompok kecil yang menganut kristen dan Yahudi juga hidup di hampir seluruh negara lain di wilayah Timur Tengah.

Akibat adanya pengaruh dari negara-negara Eropa dan Amerika Serikat, sehingga gaya hidup penduduk Timur Tengah semakin mirip dengan gaya hidup orang Barat, yang mencakup pakaian, peralatan listrik dan perkakas rumah tangga. Tradisi Islam lama yang mewajibkan wanita menggunakan jilbab dan cadar hampir hilang di beberapa tempat. Namun, di beberapa negara yang mempraktikkan syariat Islam keras masih mempertahankan jilbab dan pakaian lama lainnya.

Sejak zaman kuno kota-kota di wilayah Timur Tengah sudah menjadi pusat perdagangan dan kebudayaan. Pada umumnya rumah-rumah penduduk di wilayah Timur Tengah biasanya dibangun dari batu bata atau batu yang dijemur. Namun seiring berjalannya waktu bangun rumah-rumah penduduk dibangun dengan bahan dan cara yang lebih maju. Unta dan keledai masih banyak digunakan, namun perlahan digantikan dengan penggunaan alat transportasi yang lebih modern seperti truk dan mobil.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Supriyadi. *Timur Tengah peradaban lebih dari 5.000 tahun lalu*. 24 februari 2020. Diakses tanggal 12 desember 2022. Pada laman <https://sejarah-negara.com/timur-tengah/?amp>.