OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 48-61
E-ISSN : 3124-9329

Representasi Kebebasan Berekspresi dan Hak Asasi Manusia Serial Anime One Piece

Frans Tory Damara Pradipta [1*], Novendra Hidayat[2], Khalid Vikriadi[3], Arta Elisabeth Purba[4]
[1,2,3,4] Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung
** email.korespondensi.franstory24@gmail.com*

Submitted: 08-07-2026	Revised: 16-07-2026	Accepted: 20-07-2026	Published: 20-07-2026

Abstract

"One Piece" is widely recognized as an entertainment anime, yet it also functions as an audiovisual medium that represents issues of freedom of expression, human rights, and power relations. Previous studies have primarily examined its semiotic aspects, leadership values, moral messages, and cultural representations, while limited attention has been given to the intersection of freedom of expression and human rights from the perspective of Film and Broadcasting Studies. This study aims to analyze how "One Piece" represents freedom of expression, human rights, and power relations and to examine their relevance to Indonesia's democratic context. This research employed a qualitative descriptive approach using Stuart Hall's theory of representation, complemented by Michel Foucault's perspective on power relations. Data were collected through purposive observation of selected anime episodes and supported by a literature review. The findings indicate that "One Piece" consistently represents criticism of the abuse of power through narratives of historical erasure, the criminalization of knowledge, discrimination, information manipulation, and restrictions on academic freedom. These findings demonstrate that anime, as an audiovisual medium, plays a significant role in constructing social meanings related to freedom of expression and human rights while contributing to the development of Film and Broadcasting Studies through the analysis of the relationship between popular culture, audiovisual media, and contemporary social realities.

Keywords: One Piece, representation, freedom of expression, human rights, Film and Broadcasting Studies.

Abstrak

Anime "One Piece" tidak hanya diposisikan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media *audiovisual* yang merepresentasikan berbagai isu sosial, termasuk kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak membahas aspek semiotika, kepemimpinan, nilai moral, dan representasi budaya, sedangkan kajian yang mengintegrasikan representasi kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia dalam perspektif *Film and Broadcasting Studies* masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana *anime* "One Piece" merepresentasikan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan serta relevansinya dengan dinamika demokrasi di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis representasi Stuart Hall yang diperkuat perspektif relasi kekuasaan Michel Foucault. Data diperoleh melalui observasi terhadap episode-episode yang dipilih secara *purposive* serta didukung studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "One Piece" secara konsisten merepresentasikan kritik terhadap penyalahgunaan kekuasaan melalui narasi penghapusan sejarah, kriminalisasi pengetahuan, diskriminasi, manipulasi informasi, dan pembatasan kebebasan akademik. Temuan ini menegaskan bahwa anime sebagai media audiovisual mampu membangun representasi sosial yang relevan dengan isu kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia, sekaligus memperkaya kajian Film and Broadcasting Studies mengenai hubungan antara budaya populer, media, dan realitas sosial.

Kata kunci: One Piece, representasi, kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, film and broadcasting studies.

PENDAHULUAN

Anime telah berkembang menjadi salah satu bentuk media audiovisual yang paling berpengaruh dalam membentuk budaya populer global. Jangkauan distribusi yang semakin luas melalui televisi, layanan streaming, dan media digital membuat anime tidak lagi diposisikan sebagai tontonan bagi kelompok usia tertentu, tetapi telah menjadi ruang komunikasi yang memuat berbagai persoalan sosial, politik, dan kemanusiaan. Cerita yang disajikan dalam anime sering kali mengangkat isu ketidakadilan, diskriminasi, konflik kekuasaan, hingga perjuangan mempertahankan hak-hak dasar manusia. Posisi tersebut menunjukkan bahwa anime tidak hanya memproduksi hiburan, tetapi juga membangun cara pandang audiens terhadap realitas yang terjadi di masyarakat (Storey, 2018).

Fenomena tersebut terlihat pada *anime* One Piece karya Eiichiro Oda yang masih menjadi salah satu serial dengan jumlah penonton terbesar di dunia. Alur cerita yang dibangun selama lebih dari dua puluh lima tahun memperlihatkan berbagai persoalan mengenai penyalahgunaan kekuasaan, pembatasan kebebasan, diskriminasi, hingga pelanggaran hak asasi manusia. Konflik antara Pemerintah Dunia dengan kelompok-kelompok yang berupaya mengungkap kebenaran menjadi bagian penting dalam narasi One Piece. Persoalan tersebut menjadikan One Piece tidak hanya dipahami sebagai karya fiksi, tetapi juga sebagai media yang merepresentasikan kritik terhadap struktur kekuasaan melalui bahasa visual, dialog, karakter, dan alur cerita (Pradipta, 2025).

Relevansi One Piece semakin terlihat ketika simbol-simbol yang berasal dari anime tersebut digunakan dalam ruang publik Indonesia. Penggunaan atribut One Piece pada sejumlah aksi masyarakat memunculkan perdebatan mengenai batas kebebasan berekspresi dalam negara demokrasi. Perdebatan tersebut berkembang setelah muncul berbagai tafsir terhadap penggunaan simbol *Jolly Roger* yang dianggap memiliki makna politik. Komnas HAM kemudian menegaskan bahwa penggunaan atribut One Piece merupakan bagian dari kebebasan berekspresi yang dijamin dalam sistem demokrasi sehingga tidak dapat dipandang sebagai pelanggaran hukum hanya karena penggunaan simbol budaya populer (Antara News, 2024). Peristiwa ini menunjukkan bahwa anime mampu melampaui fungsi hiburan dan hadir sebagai medium yang membentuk diskusi publik mengenai demokrasi, hak asasi manusia, dan relasi antara negara dengan masyarakat.

Kajian film dan media memandang bahwa makna yang diterima audiens tidak lahir secara alami, melainkan diproduksi melalui proses representasi. Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi merupakan proses pembentukan makna melalui bahasa, simbol, gambar, dan berbagai praktik budaya yang digunakan media untuk menggambarkan realitas. Pandangan tersebut menjelaskan bahwa film maupun anime bukan sekadar cerminan kehidupan sosial, tetapi turut membangun cara masyarakat memahami suatu peristiwa, aktor, maupun hubungan kekuasaan. Perspektif ini menjadi landasan penting untuk membaca bagaimana One Piece merepresentasikan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan praktik kekuasaan dalam bentuk narasi audiovisual (Hall, 1997).

Narasi yang dibangun Eiichiro Oda memperlihatkan bahwa kekuasaan bekerja melalui pengendalian hukum, informasi, dan sejarah. Pemerintah Dunia digambarkan memiliki kewenangan menentukan informasi yang boleh diketahui masyarakat, menghapus jejak sejarah yang dianggap mengancam legitimasi politik, serta memberikan label kriminal kepada individu yang berusaha mengungkap kebenaran. Penghancuran Ohara, pelarangan penelitian Poneglyph, dan kriminalisasi Nico Robin merupakan representasi mengenai praktik pembungkaman yang

dilakukan oleh penguasa untuk mempertahankan dominasi. Gambaran tersebut memperlihatkan bahwa relasi kekuasaan dalam One Piece dibangun melalui mekanisme yang kompleks, bukan semata-mata melalui penggunaan kekuatan militer.

Perspektif relasi kekuasaan Michel Foucault memberikan ruang analisis yang relevan untuk membaca representasi tersebut. Foucault menjelaskan bahwa kekuasaan bekerja melalui produksi pengetahuan, pengawasan, dan pembentukan wacana sehingga masyarakat menerima suatu kebenaran sebagai sesuatu yang sah. Bentuk kekuasaan seperti ini terlihat dalam narasi One Piece ketika Pemerintah Dunia mengendalikan sejarah, membatasi akses informasi, serta membentuk opini publik mengenai siapa yang dianggap sebagai pahlawan dan siapa yang diposisikan sebagai ancaman. Proses tersebut memperlihatkan bahwa kontrol terhadap pengetahuan memiliki peran yang sama pentingnya dengan penggunaan kekuatan fisik dalam mempertahankan kekuasaan.

Persoalan kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia yang direpresentasikan dalam One Piece juga memiliki kedekatan dengan dinamika demokrasi di Indonesia. Kebebasan menyampaikan pendapat telah memperoleh jaminan konstitusional, tetapi praktik di ruang publik masih memperlihatkan munculnya berbagai perdebatan ketika ekspresi disampaikan melalui simbol budaya populer, karya seni, maupun media digital. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa ruang ekspresi masih menjadi arena negosiasi antara perlindungan hak warga negara dan kepentingan kekuasaan. Kondisi ini membuat kajian terhadap representasi kebebasan berekspresi dalam anime menjadi relevan untuk memahami bagaimana media audiovisual membangun kesadaran publik mengenai demokrasi dan hak asasi manusia.

Kajian mengenai One Piece dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan perkembangan yang cukup pesat, terutama pada bidang komunikasi, sastra, budaya populer, dan media. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa *anime* tidak lagi dipandang sebagai produk hiburan semata, melainkan sebagai media yang memproduksi berbagai makna sosial melalui narasi, karakter, maupun simbol visual. Meski fokus kajian yang berkembang masih memperlihatkan kecenderungan pada analisis semiotika, nilai moral, budaya Jepang, kepemimpinan, maupun representasi karakter tertentu sehingga belum banyak penelitian yang menghubungkan representasi dalam anime dengan isu kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia pada konteks demokrasi kontemporer.

Penelitian yang dilakukan oleh Pradipta (2025) menunjukkan bahwa One Piece merepresentasikan politik identitas melalui konflik antarkelompok, diskriminasi, serta perjuangan memperoleh pengakuan dalam struktur sosial. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa narasi One Piece memiliki relevansi dengan dinamika politik di Indonesia, terutama berkaitan dengan identitas sosial dan relasi kekuasaan. Meskipun berhasil memperlihatkan keterkaitan antara budaya populer dan politik, penelitian tersebut belum membahas bagaimana kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia direpresentasikan sebagai bagian dari komunikasi *audiovisual* yang membangun makna sosial.

Kajian semiotika yang dilakukan oleh Pramuditya dan Sulistiowati (2025) berfokus pada representasi tradisi retorika dalam Whole Cake Island Arc menggunakan pendekatan Roland Barthes. Penelitian tersebut menjelaskan bagaimana tanda dan mitos digunakan untuk membangun makna komunikasi antartokoh. Fokus penelitian masih terbatas pada proses pemaknaan simbol sehingga belum menghubungkan representasi tersebut dengan isu demokrasi, kebebasan berekspresi, maupun relasi kekuasaan yang berkembang dalam keseluruhan narasi One Piece.

Rifqi (2023) mengkaji representasi rasisme dalam serial *anime* One Piece melalui pendekatan semiotika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diskriminasi terhadap kelompok manusia ikan

menjadi kritik terhadap praktik rasisme dalam kehidupan sosial. Kajian tersebut memberikan kontribusi dalam memahami representasi diskriminasi, tetapi belum menguraikan bagaimana media *audiovisual* membangun narasi mengenai hak asasi manusia dan kebebasan berekspresi sebagai bagian dari kritik terhadap kekuasaan.

Penelitian Putra dan Ayuh (2025) membahas interpretasi pesan moral dalam episode 1096 One Piece. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime* menyampaikan berbagai nilai moral seperti keberanian, solidaritas, dan kepedulian sosial. Kajian tersebut menempatkan anime sebagai media pendidikan karakter, sedangkan dimensi politik, hak asasi manusia, dan kebebasan berekspresi belum menjadi fokus utama analisis.

Sugiarta dkk. (2026) mengidentifikasi representasi feodalisme dalam struktur Pemerintah Dunia menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sistem pemerintahan dalam One Piece dibangun melalui hubungan sosial yang hierarkis dan melanggengkan dominasi kelompok elite. Kajian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman struktur kekuasaan dalam anime, tetapi belum menjelaskan hubungan antara struktur kekuasaan tersebut dengan pembatasan kebebasan berekspresi serta perlindungan hak asasi manusia.

Dince, Mujani, dan Mashuri (2024) menyoroti representasi budaya Jepang dalam Wano Kuni Arc melalui pendekatan linguistik. Penelitian tersebut menjelaskan bagaimana bahasa dan budaya lokal direpresentasikan dalam anime sehingga memperkuat identitas budaya Jepang pada media populer. Fokus penelitian masih berada pada aspek budaya sehingga belum membahas representasi demokrasi maupun isu hak asasi manusia.

Sejumlah penelitian lain juga mengkaji One Piece dari perspektif kepemimpinan, filsafat, budaya, dan komunikasi. Salim (2024) menganalisis konstruksi kepemimpinan Monkey D. Luffy melalui pendekatan framing. Dwipa (2023) menjelaskan perjalanan kepahlawanan Luffy menggunakan konsep hero's journey. Sagala dkk. (2024) mengidentifikasi nilai stoisisme dan ikigai dalam narasi anime. Girsang (2025) mengkaji representasi nilai bushido pada karakter Katakuri. Putra dan Riana (2025) membahas bendera One Piece sebagai simbol protes dalam budaya populer Indonesia. Keseluruhan penelitian tersebut memperlihatkan bahwa One Piece merupakan objek kajian yang kaya, tetapi perhatian terhadap representasi kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia dalam perspektif studi film dan media masih relatif terbatas.

Berdasarkan telaah tersebut terlihat adanya kesenjangan penelitian. Sebagian besar penelitian terdahulu menempatkan One Piece sebagai objek analisis semiotika, sastra, budaya populer, kepemimpinan, atau komunikasi visual. Penelitian yang menghubungkan representasi dalam anime dengan isu kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia melalui perspektif *Film and Broadcasting Studies* masih sangat sedikit. Kajian yang mengaitkan representasi tersebut dengan dinamika demokrasi Indonesia juga belum banyak ditemukan. Padahal, perkembangan media digital memperlihatkan bahwa *anime* tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari pembentukan opini publik, identitas kolektif, dan diskursus politik di ruang digital.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menempatkan One Piece sebagai media representasi yang membangun makna mengenai kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan melalui narasi audiovisual. Pendekatan representasi Stuart Hall digunakan untuk membaca bagaimana makna tersebut diproduksi melalui karakter, dialog, simbol, dan konflik yang muncul dalam *anime*. Perspektif relasi kekuasaan Michel Foucault melengkapi analisis untuk menjelaskan mekanisme dominasi yang direpresentasikan dalam struktur Pemerintah Dunia. Kombinasi kedua perspektif tersebut memungkinkan penelitian ini menjelaskan hubungan antara media *audiovisual*, budaya populer, demokrasi, dan hak asasi manusia secara lebih komprehensif.

Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas kajian *Film and Broadcasting Studies*, khususnya pada bidang representasi media, budaya populer, dan komunikasi audiovisual. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian interdisipliner yang menghubungkan studi film, media, komunikasi, hak asasi manusia, dan politik melalui analisis terhadap anime sebagai produk budaya populer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-interpretatif yang bertujuan mengkaji representasi kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia dalam *anime* One Piece. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada penafsiran makna yang dibangun melalui narasi, dialog, karakter, serta simbol visual dalam teks audiovisual. Kajian ini menempatkan anime sebagai produk media yang merepresentasikan realitas sosial, sehingga analisis tidak diarahkan untuk menguji hubungan sebab-akibat, melainkan memahami bagaimana makna mengenai kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan dikonstruksi melalui cerita yang disampaikan.

Objek penelitian berupa serial *anime* One Piece produksi Toei Animation dengan fokus pada episode-episode yang menampilkan isu pembatasan kebebasan berekspresi, pelanggaran hak asasi manusia, serta relasi kekuasaan. Beberapa bagian cerita yang menjadi fokus analisis meliputi *Ohara Arc, Enies Lobby Arc, Sabaody Archipelago Arc, Marineford Arc, Dressrosa Arc, Wano Country Arc,* dan *Egghead Arc*. Pemilihan episode dilakukan secara purposive karena memuat konflik yang secara langsung merepresentasikan praktik dominasi kekuasaan, kontrol terhadap informasi, kriminalisasi pengetahuan, serta perjuangan tokoh dalam mempertahankan kebebasan dan keadilan.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari tayangan *anime* One Piece berupa dialog, adegan, karakter, alur cerita, simbol visual, dan narasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Data sekunder diperoleh melalui artikel jurnal, buku ilmiah, laporan lembaga, berita, serta dokumen lain yang membahas representasi media, budaya populer, hak asasi manusia, demokrasi, dan relasi kekuasaan. Literatur yang digunakan diprioritaskan berasal dari publikasi sepuluh tahun terakhir untuk memperkuat relevansi analisis, disertai penggunaan teori-teori klasik yang masih memiliki relevansi konseptual dalam kajian representasi media.

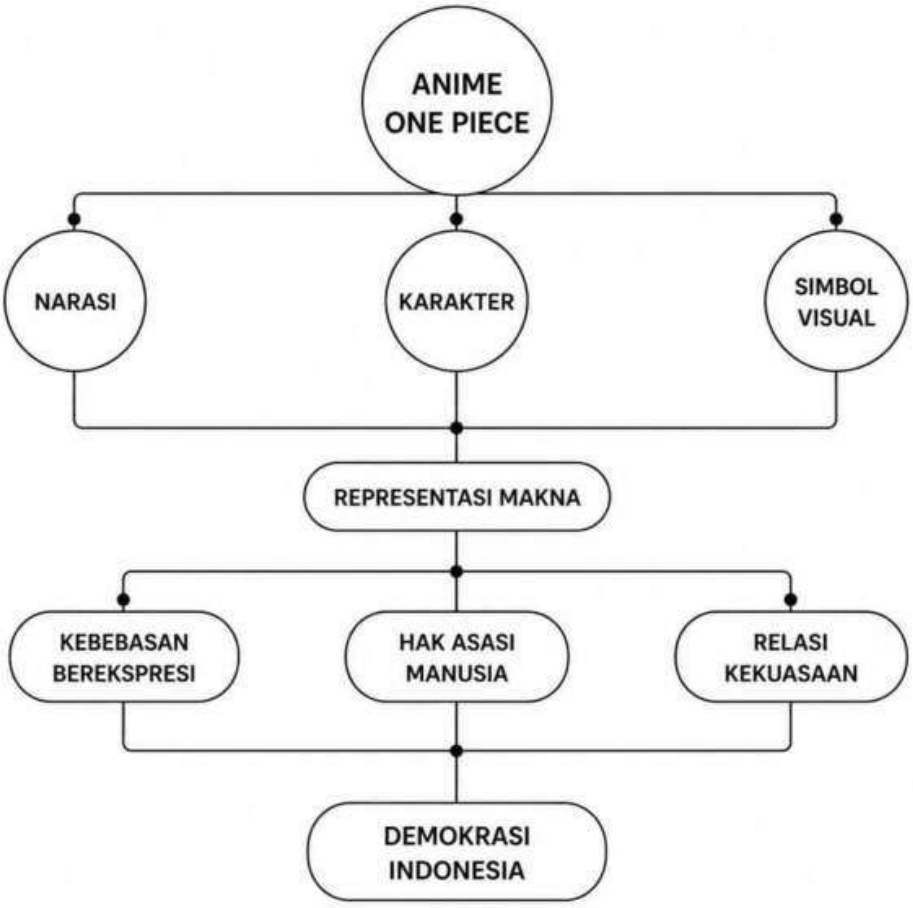
Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan studi kepustakaan. Studi dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi adegan, dialog, serta simbol visual yang berkaitan dengan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan dalam *anime* One Piece. Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah berbagai penelitian terdahulu, buku, serta artikel ilmiah yang mendukung interpretasi terhadap data *audiovisual.* Seluruh data kemudian diklasifikasikan berdasarkan tema-tema utama penelitian agar memudahkan proses analisis.

Analisis data menggunakan model representasi Stuart Hall yang memandang representasi sebagai proses produksi dan sirkulasi makna melalui hubungan antara encoder, code, dan decoder. Dalam penelitian ini, Eiichiro Oda bersama Toei Animation diposisikan sebagai encoder yang mengonstruksi makna melalui narasi, dialog, karakter, dan simbol visual dalam anime One Piece. Unsur-unsur tersebut dianalisis sebagai code atau sistem tanda yang merepresentasikan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan. Selanjutnya, peneliti bertindak sebagai decoder dengan melakukan pembacaan dan interpretasi terhadap makna representasi berdasarkan konteks sosial, budaya, dan politik. Hasil interpretasi kemudian dianalisis menggunakan perspektif relasi kekuasaan Michel Foucault untuk menjelaskan bagaimana praktik dominasi, kontrol terhadap pengetahuan, dan pembentukan wacana direpresentasikan dalam *anime* One Piece, kemudian dikaitkan dengan dinamika kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia di Indonesia. Perspektif relasi kekuasaan Michel Foucault digunakan sebagai kerangka pendukung untuk menjelaskan bagaimana praktik dominasi, kontrol terhadap pengetahuan, dan pembentukan wacana direpresentasikan melalui struktur Pemerintah Dunia dalam One Piece. Hasil interpretasi kemudian dikaitkan dengan dinamika demokrasi dan kebebasan berekspresi di Indonesia sehingga

menghasilkan analisis yang sesuai dengan perspektif *Film and Broadcasting Studies*.

Berdasarkan tahapan analisis tersebut, penelitian ini disusun dalam sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan hubungan antara unsur-unsur pembentuk makna dalam *anime* One Piece. Kerangka ini menempatkan anime sebagai media *audiovisual* yang membangun representasi melalui narasi, karakter, dan simbol visual. Ketiga unsur tersebut dipahami sebagai sistem tanda yang mengandung makna tertentu dan menjadi dasar dalam proses analisis representasi menggunakan perspektif Stuart Hall. Analisis tidak hanya berfokus pada isi cerita, tetapi juga pada bagaimana makna mengenai kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan dikonstruksi melalui berbagai elemen *audiovisual*.

Kerangka konseptual ini menjadi pedoman dalam mengidentifikasi representasi makna yang muncul pada setiap adegan, dialog, dan simbol visual yang dianalisis. Representasi tersebut kemudian diinterpretasikan untuk menjelaskan keterkaitannya dengan isu kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan, serta relevansinya terhadap dinamika demokrasi di Indonesia. Melalui alur tersebut, penelitian ini berupaya menunjukkan bahwa One Piece tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media yang memproduksi makna sosial melalui praktik representasi, sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian *Film and Broadcasting Studies*.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Representasi Kebebasan Berekspresi, Hak Asasi Manusia, dan Relasi Kekuasaan dalam Anime *One Piece*

Sumber: Diolah oleh penulis (2025).

Kerangka konseptual tersebut memperlihatkan bahwa penelitian menempatkan anime One Piece sebagai media *audiovisual* yang memproduksi makna melalui narasi, karakter, dan simbol

visual sebagai sistem tanda (*code*). Unsur-unsur tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi representasi kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan yang kemudian diinterpretasikan oleh peneliti sebagai *decoder* berdasarkan konteks sosial, budaya, dan politik. Selanjutnya, hasil interpretasi dikaitkan dengan dinamika demokrasi di Indonesia untuk menjelaskan bahwa makna yang dibangun dalam One Piece tidak berhenti pada dunia fiksi, tetapi memiliki relevansi dengan persoalan sosial yang berkembang di ruang publik.

Melalui kerangka konseptual tersebut, alur analisis bergerak dari identifikasi unsur-unsur pembentuk makna dalam anime menuju proses interpretasi representasi, kemudian menghubungkannya dengan isu kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan. Alur tersebut menjadi pedoman penelitian dalam menjelaskan bagaimana media audiovisual membangun makna sosial serta relevansinya terhadap dinamika demokrasi Indonesia dari perspektif *Film and Broadcasting Studies*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anime One Piece merupakan salah satu karya *audiovisual* yang secara konsisten menghadirkan persoalan sosial, politik, dan kemanusiaan dalam alur ceritanya. Konflik yang dibangun tidak hanya berpusat pada petualangan kelompok Topi Jerami, tetapi juga memperlihatkan hubungan antara negara, masyarakat, hukum, serta berbagai bentuk dominasi yang memengaruhi kehidupan setiap karakter. Persoalan tersebut muncul melalui konflik yang melibatkan Pemerintah Dunia, Angkatan Laut, Cipher Pol, maupun kelompok penguasa lokal yang menggunakan kewenangannya untuk mempertahankan kekuasaan. Situasi tersebut menjadikan One Piece sebagai salah satu anime yang merepresentasikan persoalan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan secara berulang dalam berbagai *arc* cerita. Representasi tersebut dibangun melalui dialog, karakter, simbol visual, konflik, hingga penyelesaian cerita sehingga mampu membentuk pemaknaan tertentu bagi audiens mengenai hubungan antara kekuasaan dan kebebasan (Pradipta, 2025).

Kajian representasi memandang bahwa media tidak sekadar menyampaikan realitas, tetapi memproduksi makna melalui berbagai sistem tanda yang muncul dalam narasi *audiovisual*. Makna yang diterima audiens dibentuk melalui hubungan antara cerita, karakter, bahasa visual, serta konteks sosial yang melatarbelakanginya. Perspektif tersebut menjadi dasar untuk membaca bagaimana One Piece merepresentasikan praktik kekuasaan yang berdampak pada pembatasan kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia. Analisis penelitian ini difokuskan pada tujuh *arc* yang menampilkan konflik mengenai kontrol terhadap informasi, kriminalisasi pengetahuan, diskriminasi, kekerasan negara, hingga perlawanan terhadap otoritas yang dianggap menyalahgunakan kekuasaan. Tahap berikutnya adalah menentukan episode yang menjadi objek analisis. Pemilihan episode dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan intensitas kemunculan isu kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, serta relasi kekuasaan dalam alur cerita. *Arc* yang dipilih juga merupakan bagian penting dalam perkembangan narasi *One Piece* sehingga memiliki keterkaitan satu sama lain.

Tabel 1. Arc dan Episode Anime One Piece yang Dianalisis

Arc	Episode Anime	Fokus Analisis
Ohara	275–278	Penghapusan sejarah dan hak atas pengetahuan
Enies Lobby	278–312	Kriminalisasi Nico Robin dan kebebasan berpikir
Sabaody Archipelago	385–405	Diskriminasi Tenryubito dan kesetaraan manusia
Marineford	457–489	Kekerasan negara dan penggunaan otoritas
Dressrosa	629–746	Manipulasi informasi dan legitimasi kekuasaan
Wano Country	890–1088	Otoritarianisme dan perlawanan masyarakat
Egghead	1089–berjalan	Kontrol pengetahuan dan sensor informasi

Sumber: Diolah penulis berdasarkan serial anime One Piece produksi Toei Animation (2025).

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa setiap arc menghadirkan bentuk representasi yang berbeda, tetapi seluruhnya memiliki hubungan dengan praktik kekuasaan. *Ohara Arc* memperlihatkan bagaimana Pemerintah Dunia menggunakan kekuatan militer untuk menghapus sejarah yang dianggap mengancam legitimasi politik. Seluruh ilmuwan Ohara dibunuh melalui operasi *Buster Call* setelah mereka berupaya mengungkap *Void Century*. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa akses terhadap pengetahuan diposisikan sebagai ancaman bagi kekuasaan sehingga negara memilih menggunakan kekerasan untuk menghilangkan sumber informasi. Representasi ini memperlihatkan bahwa pembatasan kebebasan berekspresi tidak selalu dilakukan melalui pelarangan berbicara, tetapi juga melalui penghancuran pengetahuan yang berpotensi mengubah kesadaran masyarakat.

Narasi mengenai Ohara memperlihatkan hubungan erat antara pengetahuan dan kekuasaan sebagaimana dijelaskan Michel Foucault. Pengetahuan menjadi instrumen yang dapat memperkuat maupun melemahkan legitimasi politik. Pemerintah Dunia berusaha mempertahankan dominasinya dengan mengendalikan informasi mengenai sejarah dunia sehingga masyarakat hanya menerima narasi resmi yang diproduksi oleh penguasa. Praktik tersebut memperlihatkan bahwa kekuasaan bekerja melalui pengendalian wacana dan produksi kebenaran. Representasi yang dibangun Eiichiro Oda menunjukkan bahwa informasi memiliki posisi strategis dalam mempertahankan maupun menantang struktur kekuasaan.

Dalam perspektif representasi Stuart Hall, Eiichiro Oda bersama Toei Animation sebagai encoder mengonstruksi makna mengenai pembatasan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan melalui narasi, dialog, karakter, serta simbol visual yang ditampilkan pada *Enies Lobby Arc, Sabaody Archipelago Arc,* dan *Marineford Arc*. Pada *Enies Lobby Arc*, konstruksi makna dibangun melalui kriminalisasi Nico Robin yang diposisikan sebagai ancaman bukan karena melakukan tindak kekerasan, melainkan karena memiliki kemampuan membaca *Poneglyph* yang dianggap membahayakan legitimasi Pemerintah Dunia. Label kriminal, poster wanted, serta dialog para pejabat Pemerintah Dunia menjadi *code* yang membentuk persepsi bahwa pengetahuan merupakan ancaman terhadap stabilitas politik. Sebagai decoder, peneliti memaknai rangkaian tanda tersebut sebagai representasi praktik kriminalisasi terhadap pengetahuan dan pembatasan kebebasan berekspresi. Makna mengenai "penjahat" tidak hadir secara alamiah pada diri Nico Robin, melainkan diproduksi melalui praktik representasi yang dilakukan oleh institusi kekuasaan sehingga publik dalam narasi menerima konstruksi tersebut sebagai suatu kebenaran.

Proses representasi serupa juga terlihat pada *Sabaody Archipelago Arc* melalui konstruksi superioritas Tenryubito sebagai kelompok bangsawan dunia yang memiliki hak memperbudak, melakukan kekerasan, bahkan membunuh tanpa melalui proses hukum. Oda membangun makna tersebut melalui *code* berupa praktik perbudakan, perlakuan diskriminatif, serta simbol visual pelelangan budak yang memperlihatkan manusia diperlakukan sebagai komoditas. Adegan ketika Monkey D. Luffy memukul Saint Charlos menjadi bentuk penolakan terhadap struktur kekuasaan yang melegitimasi diskriminasi dan ketidaksetaraan. Sebagai *decoder*, peneliti memaknai rangkaian representasi tersebut sebagai kritik terhadap praktik dehumanisasi dan pelanggaran hak asasi manusia yang lahir akibat dominasi kelompok penguasa. Makna tersebut dibangun melalui perpaduan dialog, ekspresi karakter, komposisi visual, dan konflik yang memperlihatkan bagaimana media audiovisual memproduksi kritik sosial terhadap penyalahgunaan kekuasaan tanpa harus menyampaikannya secara eksplisit.

Konstruksi representasi mengenai relasi kekuasaan berlanjut pada *Marineford Arc* melalui eksekusi publik *Portgas D. Ace* yang ditampilkan sebagai tontonan masyarakat. Dalam perspektif Stuart Hall, Oda mengonstruksi makna mengenai legitimasi kekuasaan negara melalui *code* berupa siaran publik, pengerahan kekuatan militer, serta narasi yang menempatkan Pemerintah Dunia sebagai otoritas tertinggi. Sebagai *decoder*, peneliti memaknai rangkaian tanda tersebut sebagai representasi bahwa kekuasaan tidak hanya dijalankan melalui penggunaan kekerasan, tetapi juga melalui produksi pesan yang membentuk legitimasi di hadapan publik. Temuan ini sejalan dengan

pandangan Arendt (1970) bahwa kekerasan sering digunakan sebagai instrumen mempertahankan kekuasaan ketika legitimasi mulai dipertanyakan. Dengan representasi yang dibangun dalam *Marineford Arc* memperlihatkan bagaimana media audiovisual mengonstruksi hubungan antara kekuasaan, legitimasi, dan kontrol terhadap masyarakat melalui proses produksi makna.

Konflik di Marineford juga memperlihatkan bagaimana media digunakan sebagai instrumen pembentukan opini publik. Jalannya perang disiarkan kepada masyarakat sehingga informasi yang diterima publik sepenuhnya berada di bawah kendali Pemerintah Dunia. Situasi ini menunjukkan bahwa media tidak selalu berfungsi sebagai penyampai informasi yang netral, tetapi dapat menjadi alat legitimasi politik ketika berada dalam kontrol penguasa. Perspektif McQuail (2010) menjelaskan bahwa media memiliki kemampuan membentuk persepsi masyarakat melalui proses seleksi informasi dan konstruksi realitas. Representasi tersebut memperlihatkan bahwa penguasaan media menjadi bagian penting dalam mempertahankan dominasi politik.

Representasi mengenai manipulasi informasi berkembang lebih kompleks pada *Dressrosa Arc*. *Donquixote Doflamingo* mempertahankan kekuasaannya melalui kontrol terhadap informasi, propaganda, intimidasi, dan penghapusan ingatan masyarakat menggunakan kemampuan Sugar. Penduduk Dressrosa kehilangan kemampuan mengingat anggota keluarganya sendiri setelah berubah menjadi mainan. Kondisi tersebut menjadi metafora mengenai bagaimana kekuasaan dapat mengendalikan kesadaran masyarakat melalui manipulasi informasi. Eiichiro Oda menghadirkan kritik bahwa penghapusan ingatan kolektif sama berbahayanya dengan penggunaan kekerasan fisik karena masyarakat kehilangan kemampuan untuk mempertanyakan ketidakadilan yang sedang berlangsung.

Analisis terhadap *Dressrosa Arc* memperlihatkan hubungan yang kuat dengan konsep *power/knowledge* yang dikemukakan Michel Foucault. Kekuasaan tidak hanya dipertahankan melalui senjata atau aparat keamanan, tetapi juga melalui kemampuan mengendalikan pengetahuan yang diterima masyarakat. Ketika informasi dikontrol oleh penguasa, masyarakat cenderung menerima realitas yang telah dikonstruksi sehingga praktik dominasi berlangsung tanpa perlawanan yang berarti. Representasi tersebut menunjukkan bahwa pengendalian informasi merupakan bentuk kekuasaan yang paling efektif karena bekerja melalui kesadaran individu.

Tabel 2. Representasi Kebebasan Berekspresi, Hak Asasi Manusia, dan Relasi Kekuasaan dalam Anime One Piece

Arc	Temuan Representasi	Isu Utama
Ohara	Penghapusan sejarah dan penghancuran ilmuwan	Hak memperoleh informasi
Enies Lobby	Kriminalisasi Nico Robin	Kebebasan berpikir dan berekspresi
Sabaody Archipelago	Perbudakan dan diskriminasi Tenryubito	Persamaan hak dan martabat manusia
Marineford	Eksekusi publik dan legitimasi kekerasan negara	Hak hidup dan penggunaan kekuasaan
Dressrosa	Manipulasi informasi dan penghapusan ingatan	Hak atas kebenaran
Wano Country	Otoritarianisme Kaido dan Orochi	Penindasan masyarakat sipil
Egghead	Sensor penelitian Vegapunk	Kebebasan akademik dan hak atas pengetahuan

Sumber: Diolah oleh penulis berdasarkan hasil analisis serial anime One Piece (2025).

Hasil identifikasi pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa isu kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia muncul secara konsisten dalam berbagai *arc* meskipun dikemas melalui konflik yang berbeda. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa Eiichiro Oda membangun narasi besar mengenai kritik terhadap penyalahgunaan kekuasaan melalui representasi audiovisual yang berkembang secara berkelanjutan. Narasi tersebut menjadi salah satu alasan mengapa One Piece tidak hanya dipandang sebagai anime petualangan, tetapi juga sebagai teks budaya yang memuat refleksi mengenai hubungan antara negara, masyarakat, dan perlindungan hak-hak dasar manusia.

Pembahasan mengenai relasi kekuasaan dalam One Piece semakin berkembang pada *Wano Country Arc*. *Arc* ini memperlihatkan bagaimana Kaido bersama Kurozumi Orochi membangun

pemerintahan yang bersifat represif melalui penguasaan sumber daya, intimidasi militer, dan pembatasan akses masyarakat terhadap informasi. Penduduk Wano hidup dalam kondisi kemiskinan, kelaparan, serta kehilangan kebebasan untuk menyampaikan kritik terhadap pemerintahan. Sistem tersebut dibangun melalui rasa takut sehingga masyarakat memilih diam untuk mempertahankan keselamatan mereka. Representasi ini memperlihatkan bahwa kekuasaan tidak hanya dijalankan melalui penggunaan kekerasan, tetapi juga melalui penciptaan kondisi sosial yang membuat masyarakat kehilangan keberanian untuk menyampaikan pendapat. Situasi tersebut sejalan dengan konsep relasi kekuasaan Michel Foucault yang menjelaskan bahwa dominasi berlangsung melalui mekanisme pengawasan, disiplin, dan pembentukan kepatuhan sosial, bukan semata-mata melalui tindakan koersif (Foucault, 1980).

Narasi Wano juga memperlihatkan bagaimana media *audiovisual* membangun empati audiens terhadap kelompok yang mengalami penindasan. Eiichiro Oda menggunakan komposisi visual, ekspresi karakter, dan dialog untuk menunjukkan penderitaan masyarakat akibat pemerintahan yang korup dan otoriter. Adegan ketika warga Wano tersenyum meskipun hidup dalam kesengsaraan akibat konsumsi SMILE menjadi simbol hilangnya kebebasan emosional sekaligus kritik terhadap sistem kekuasaan yang mengabaikan martabat manusia. Representasi tersebut memperkuat pesan bahwa pelanggaran hak asasi manusia tidak selalu muncul dalam bentuk kekerasan fisik, tetapi juga melalui hilangnya hak untuk hidup secara layak, menyampaikan aspirasi, dan menentukan masa depan sendiri. Kajian mengenai nilai-nilai kepemimpinan dan keadilan dalam Wano juga menunjukkan bahwa *arc* ini menjadi salah satu bagian terpenting dalam penyampaian kritik sosial One Piece (Ayudia Arianti et al., 2026).

Isu kebebasan berekspresi kembali memperoleh perhatian pada *Egghead Arc* melalui konflik yang melibatkan Dr. Vegapunk. Peneliti paling cerdas di dunia tersebut menjadi target eliminasi setelah melakukan penelitian mengenai Void Century dan mengembangkan pengetahuan yang dianggap membahayakan legitimasi Pemerintah Dunia. Konflik ini memperlihatkan bahwa pembatasan terhadap kebebasan akademik menjadi bagian dari strategi mempertahankan kekuasaan. Pengetahuan diperlakukan sebagai ancaman politik sehingga individu yang berusaha mengungkap fakta justru dikriminalisasi. Representasi tersebut menunjukkan bahwa kebebasan berpikir, kebebasan meneliti, dan kebebasan menyampaikan informasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari hak asasi manusia.

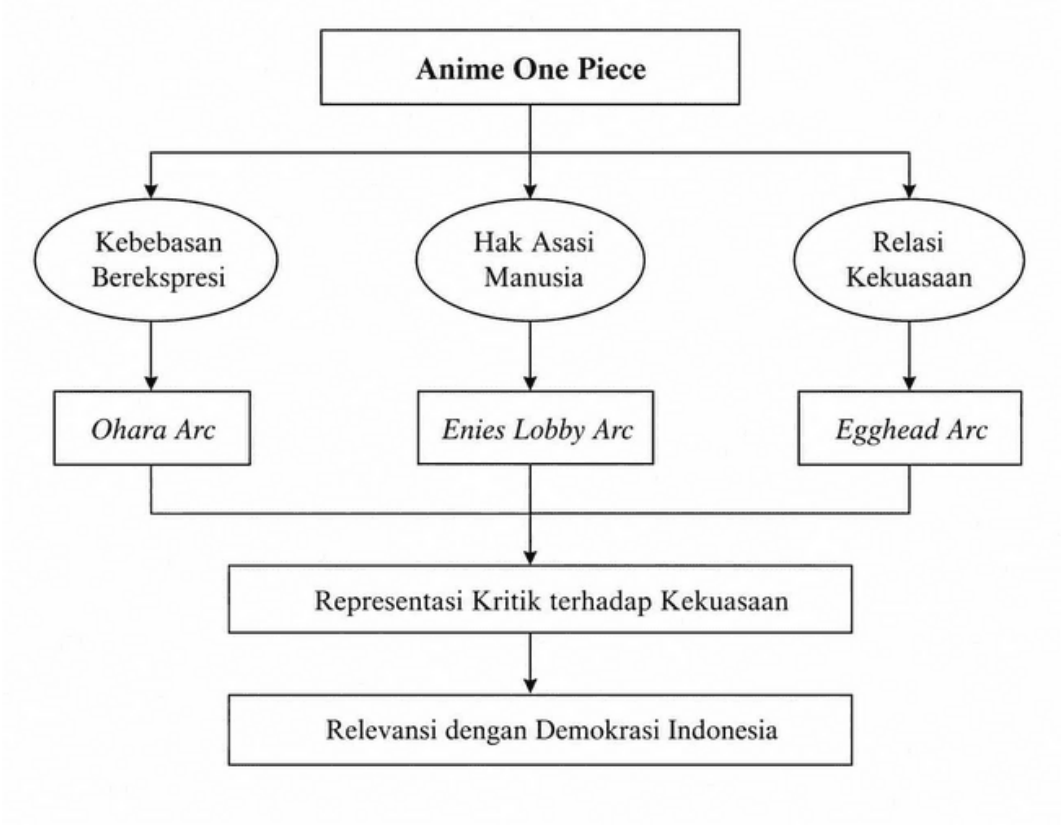
Egghead Arc memperlihatkan bahwa pengendalian informasi masih menjadi pola utama yang digunakan Pemerintah Dunia dalam mempertahankan dominasinya. Upaya menghapus hasil penelitian Vegapunk memiliki kesamaan dengan penghancuran Ohara pada awal cerita. Kedua peristiwa tersebut memperlihatkan pola yang konsisten, yaitu menghilangkan pengetahuan sebelum informasi tersebut diketahui masyarakat luas. Pola naratif seperti ini menunjukkan bahwa Eiichiro Oda membangun kritik terhadap praktik sensor informasi yang dilakukan negara. Analisis tersebut memperkuat temuan bahwa One Piece menghadirkan representasi mengenai hubungan erat antara pengetahuan, kebebasan berekspresi, dan kekuasaan dalam media audiovisual.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa setiap arc memiliki konflik yang berbeda, tetapi seluruhnya mengarah pada satu pola representasi yang sama, yaitu penyalahgunaan kekuasaan menghasilkan pembatasan kebebasan dan pelanggaran hak asasi manusia. Makna tersebut dibangun secara konsisten melalui karakter, konflik, simbol visual, maupun perkembangan cerita. Perspektif representasi Stuart Hall menjelaskan bahwa makna tidak muncul secara alamiah dari suatu objek, melainkan diproduksi melalui proses representasi yang dilakukan media. Dalam konteks One Piece, Pemerintah Dunia direpresentasikan sebagai simbol dominasi politik, sedangkan kelompok Topi Jerami merepresentasikan perjuangan memperoleh kebebasan, keadilan, dan penghormatan terhadap martabat manusia (Hall, 1997).

Representasi tersebut memiliki relevansi dengan perkembangan ruang publik di Indonesia, terutama ketika simbol-simbol One Piece digunakan sebagai media ekspresi masyarakat. Penggunaan bendera Jolly Roger dalam berbagai aksi publik memperlihatkan bahwa simbol budaya populer dapat mengalami transformasi makna sesuai dengan konteks sosial yang

melatarbelakanginya. Simbol yang pada awalnya hanya dikenal sebagai identitas kelompok bajak laut dalam anime kemudian dimaknai sebagai bentuk kritik terhadap ketidakadilan dan pembatasan kebebasan berekspresi. Komnas HAM menegaskan bahwa penggunaan atribut One Piece merupakan bagian dari kebebasan berekspresi yang dijamin dalam negara demokrasi selama tidak disertai tindakan yang melanggar hukum (Antara News, 2024). Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa media *audiovisual* memiliki kemampuan membangun simbol yang kemudian digunakan kembali oleh masyarakat sebagai bagian dari komunikasi politik dan budaya populer.

Kajian ini juga menunjukkan bahwa representasi dalam *anime* tidak selalu menghasilkan makna yang sama bagi setiap audiens. Hall menjelaskan bahwa proses pemaknaan dipengaruhi oleh pengalaman sosial, budaya, dan politik masing-masing individu. Sebagian penonton memaknai One Piece sebagai cerita petualangan, sementara kelompok lain melihatnya sebagai kritik terhadap penyalahgunaan kekuasaan, diskriminasi, pembatasan kebebasan, dan pelanggaran hak asasi manusia. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa media audiovisual merupakan ruang negosiasi makna yang terus berkembang sesuai dengan konteks sosial masyarakat.



Gambar 2. Peta Representasi Relasi Kekuasaan dalam Anime One Piece
Sumber: Diolah oleh penulis (2025).

Visualisasi tersebut memperlihatkan pola relasi yang ditemukan selama penelitian. Pemerintah Dunia menjadi pusat produksi kekuasaan yang mengendalikan sejarah, informasi, dan pengetahuan. Praktik tersebut melahirkan berbagai bentuk pelanggaran hak asasi manusia yang kemudian memperoleh perlawanan dari tokoh-tokoh utama. Pola yang terus berulang pada berbagai *arc* menunjukkan bahwa Eiichiro Oda secara konsisten membangun kritik terhadap penyalahgunaan kekuasaan melalui medium audiovisual.

Tabel 3. Sintesis Hasil Analisis Berdasarkan Perspektif Stuart Hall dan Michel Foucault

Temuan Penelitian	Analisis Representasi (Stuart Hall)	Analisis Relasi Kekuasaan (Michel Foucault)
Penghapusan sejarah Ohara	Makna dibangun melalui simbol penghancuran pengetahuan	Kekuasaan mengontrol sejarah sebagai sumber legitimasi
Kriminalisasi Nico Robin	Identitas "penjahat" merupakan konstruksi representasi	Produksi wacana digunakan untuk mengendalikan masyarakat
Diskriminasi Tenryubito	Simbol visual memperlihatkan ketimpangan sosial	Hierarki sosial dipertahankan melalui dominasi
Manipulasi informasi Dressrosa	Narasi membentuk realitas sosial masyarakat	Pengetahuan menjadi instrumen kekuasaan
Sensor penelitian Vegapunk	Representasi pembatasan kebebasan akademik	Kontrol terhadap informasi mempertahankan kekuasaan

Sumber: Diolah oleh penulis (2025).

Keseluruhan temuan menunjukkan bahwa One Piece merupakan teks *audiovisual* yang secara konsisten merepresentasikan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan melalui berbagai konflik yang berkembang sepanjang cerita. Posisi *anime* sebagai media budaya populer membuat pesan-pesan tersebut lebih mudah diterima oleh audiens lintas negara. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kajian *Film and Broadcasting Studies* tidak hanya berfokus pada aspek estetika maupun teknik produksi film, tetapi juga mencakup analisis terhadap bagaimana media audiovisual membangun representasi sosial, memproduksi makna, dan memengaruhi cara masyarakat memahami persoalan demokrasi serta hak asasi manusia.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa *anime* One Piece merupakan media *audiovisual* yang merepresentasikan kebebasan berekspresi, hak asasi manusia, dan relasi kekuasaan melalui narasi, karakter, dialog, serta simbol visual yang dibangun secara konsisten pada berbagai arc. Representasi tersebut terlihat melalui penghapusan sejarah di Ohara, kriminalisasi Nico Robin, diskriminasi Tenryubito, manipulasi informasi di Dressrosa, hingga pembatasan kebebasan akademik pada Egghead. Analisis menggunakan perspektif representasi Stuart Hall menunjukkan bahwa makna mengenai kebebasan dan keadilan diproduksi melalui konstruksi narasi audiovisual, sedangkan perspektif relasi kekuasaan Michel Foucault menjelaskan bahwa dominasi dalam One Piece dijalankan melalui kontrol terhadap pengetahuan, sejarah, dan informasi sebagai instrumen untuk mempertahankan legitimasi kekuasaan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa representasi dalam One Piece memiliki relevansi dengan dinamika kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia di Indonesia, terutama dalam penggunaan simbol budaya populer sebagai media penyampaian kritik di ruang publik. Temuan ini memperkuat posisi *anime* sebagai objek kajian dalam *Film and Broadcasting Studies* karena mampu membangun representasi sosial yang melampaui fungsi hiburan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai media *audiovisual*, budaya populer, dan representasi, sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji film atau anime dari perspektif komunikasi, media, dan isu-isu sosial kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

Antara News. (2024). *Komnas HAM: Penggunaan atribut One Piece bentuk kebebasan berekspresi*. https://www.antaranews.com/

Arendt, H. (1970). *On violence*. Harcourt Brace & Company.

Ayudia Arianti, A., Dimisyqiyani, E., Amaliyah, A., & Wardani, N. (2026). Kepemimpinan transformatif ala Monkey D. Luffy: Penelitian kualitatif nilai-nilai SDGs dalam One Piece.

IKRAITH-EKONOMIKA, 9(2), 87–96. https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i2.5434

Dince, M. N., Mujani, S., & Mashuri, M. (2024). Exploring Japanese cultural representation in anime: A linguistic analysis of One Piece Wano Kuni arc. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran,* 4(2), 189–200. https://doi.org/10.58218/alinea.v4i2.936

Dwipa, B. W. P. (2023). The voyage of a heroic pirate: Hero's journey in Eiichiro Oda's One Piece. *LITERA KULTURA: Journal of Literary and Cultural Studies*, 10(3), 1–11. https://doi.org/10.26740/lk.v10i3.54506

Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings*. Pantheon Books.

Girsang, G. R. (2025). Representasi nilai bushido tokoh Katakuri pada anime One Piece. *KIRYOKU*, 9(1), 12–27. https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i1.12-27

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.

Ikrima, N. (2022). *Analisis semiotik representasi eksistensi disabilitas pada tokoh anime One Piece* (Tesis Magister). Universitas Gadjah Mada.

McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). Sage Publications.

Muhammad Ilham Pramuditya, I., & Sulistiowati, F. (2025). Representasi tradisi retorika dalam anime One Piece arc Whole Cake Island: Analisis semiotika Roland Barthes. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 4(2), 176–192. https://doi.org/10.47431/jkp.v4i2.853

Natanegara, M. P. S., & Adiprabowo, V. D. (2025). Representasi kepemimpinan pada karakter Monkey D. Luffy dalam anime One Piece. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication.*

Oda, E. (1999–present). *One Piece* [Anime television series]. Toei Animation.

Pradipta, F. T. D. (2025). Politics of identity in the anime One Piece by Eiichiro Oda and its relevance to Indonesia's socio-political dynamics. *JIAPI: Jurnal Ilmu Administrasi dan Pemerintahan Indonesia*, 6(2), 199–206. https://doi.org/10.33830/jiapi.v6i2.13872

Pradipta, F. T. D., & Maharani, E. (2026). Religious legitimacy in politics: An analysis of Islamic political communication and ethical contradictions amid corruption practices in Indonesia. *COMMUNICATE: Journal of Islamic Communication*.

Pradipta, F. T. D., & Rahmadani, S. (2026). Power relations and dual office-holding practices in Indonesia from an Islamic political ethics perspective. *Priviet Social Sciences Journal*, 6(4). https://doi.org/10.55942/pssj.v6i4.1376

Pradipta, F. T. D., Risqilah, A. I. U., Natasya, D., Ansyari, I., & Saputra, A. (2026). Dialektika politik hukum dalam pembentukan RUU Masyarakat Adat di Indonesia antara rekognisi dan kepentingan negara. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 4(2), 2273–2287. https://doi.org/10.69693/ijim.v4i2.724

Putra, A. P., & Ayuh, E. T. (2025). Interpretasi pesan moral dalam anime One Piece episode 1096. *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi (J-SIKOM)*, 6(1), 175–191. https://doi.org/10.36085/jsikom.v6i1.8293

Putra, Y. S., & Riana, I. (2025). *The One Piece flag as a silent protest: A semiotic study of popular culture symbolism in contemporary Indonesia*. JOMANTARA.

Rifqi, A. (2023). Analisis semiotika dan representasi rasisme dalam serial anime One Piece. *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 3(2), 16–27. https://doi.org/10.26618/jko.v3i2.12032

Sagala, A. A., Soidi, O., & Rakian, S. (2024). An analysis of philosophical values of stoicism and ikigai as reflected in One Piece anime. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 3(4), 944–956. https://doi.org/10.53682/soculijrccsscli.v3i4.8287

Salim, S. (2024). Framing kepemimpinan karakter Monkey D. Luffy dalam anime One Piece arc East Blue Arlong Park. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1). https://doi.org/10.35326/medialog.v7i1.4855

Sugiarta, N., Hutapea, J. R., Hanafi, H., Lathifah, N., & Kriya, T. (2026). A Roland Barthes semiotic analysis of feudalism representation within the World Government in the anime series One Piece episode 886. *ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain*, 9(1), 95–101.

https://doi.org/10.37278/artcomm.v9i1.1495

Yasim, M. N. R. (2022). Otaku dadakan: Studi kasus penggemar anime One Piece di kalangan mahasiswa. *Emik: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(1), 84–100. https://doi.org/10.46918/emik.v5i1.1216

Yasim, R., Hijjang, P., Munsi, H., Safriadi, & Lampe, M. (2022). Corak-corak maritim dalam anime One Piece. *Jurnal Mahasiswa Antropologi*, 1(2).