

**REPRESENTASI RA SIAL DALAM SERIAL ANIME ONE
PIECE ANALISIS HERMEUTIKA GADAMER**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:
IAIN PURWOKERTO
DICKY MYLANO IRAWAN

NIM: 1423102012

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Dicky Mylano Irawan

NIM : 1423102012

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul Skripsi : Representasi Rasial Dalam Serial Anime One Piece

(Analisis Hermeneutika Gadamer)

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Purwokerto, 7 Desember 2018

Saya yang menyatakan,



Dicky Mylano Irawan

NIM. 1423102012

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**REPRESENTASI RASIAL DALAM SERIAL ANIME ONE PIECE
(ANALISIS HERMENEUTIKA GADAMER)**

yang disusun oleh Saudara: **Dicky Mylano Irawan**, NIM. 1423102012 Prodi **Komunikasi dan Penyiaran Islam** Jurusan **Penyiaran Islam** Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal: **10 Januari 2019** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing,



Ahmad Muttaqin, S.Ag, M.Si.
NIP 19791115 200801 1 018

Sekretaris Sidang/Penguji II,



Uus Uswatusolihah, S.Ag, M.A.
NIP 19770304 200312 2 001

Penguji Utama,



Dr. H. Sulkhan Chakim, S.Ag, M.M.
NIP 19680508 200003 1 002

Mengetahui,

Dekan,



Drs. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP 19560507 198203 1 002



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yht.
Dekan Fakultas Dakwah
IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, koreksi dan perbaikan terhadap naskah skripsi dari Dicky Mylano Irawan, NIM. 1423102012 yang berjudul:

**REPRESENTASI RASIAL DALAM SERIAL ANIME ONE PIECE
(ANALISIS HERMEUTIKA GADAMER)**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut di atas sudah dapat ditunjukkan pada Dekan Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto untuk di ujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 7 Desember 2018

Pembimbing



Ahmad Muttaqin, S.Ag. M.Si.

NIP.19791115200801 1 018

REPRESENTASI RASIAL DALAM SERIAL ANIME ONE PIECE

(ANALISIS HERMENEUTIKA GADAMER)

DICKY MYLANO IRAWAN

NIM: 1423102012

Jurusan S1 Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah keinginan penulis untuk mengetahui unsur-unsur rasial yang berhubungan dengan kekerasan dalam serial anime One Piece yang kemudian diinterpretasikan dengan pendekatan Hermeneutika Gadamer. Serial anime One Piece merupakan animasi yang bergenre *Action, Adventure, Comedy, Drama, Fantasy, Shounen, Super Power*, yang langsung disukai oleh banyak orang setelah pertama kali disiarkan pada tanggal 20 Oktober 1999.

Penelitian ini, bertujuan untuk menganalisis representasi rasial yang terdapat dalam serial anime One Piece dengan menggunakan analisis hermeneutika Gadamer. Gadamer mengemukakan bahwa hermeneutika berkaitan dengan pengalaman bukan hanya pengetahuan. Seorang interpreter harus memiliki prasangka hermeneutik, dalam mencapai pengertian harus memiliki prapengertian atau prapemahaman mengenai teks tersebut.

Peneliti menggunakan teori prasangka yang menimbulkan suatu pemahaman realitas yang ada. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya unsur-unsur kekerasan rasial yang terjadi dalam serial anime One Piece dan terrepresentasikan melalui beberapa dialog dalam *scene-scene* yang telah di analisis. Rasial terjadi karena adanya suatu perbedaan status sosial dan budaya antar ras. yang menyebabkan ketidakseimbangan sosial antar satu ras dengan ras yang lainnya.

Kata Kunci : One Piece, Hermeneutika Gadamer, Rasial

MOTTO

“Jika sebuah jendela kesempatan muncul, jangan turunkan tirainya”.

(Tom Peters)



HALAMAN PERSEMBAHAN

skripsi ini dipersembahkan untuk

Almamater tercinta yang telah menemaniku selama masa awal kuliah sampai
dengan saat ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Representasi Rasial dalam serial Anime One Piece (Analisis Hermeneutika Gadamer)” dengan baik. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, manusia pilihan Allah SWT sebagai suri tauladan bagi seluruh umatnya.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, nasehat dan motivasi kepada penulis dari berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag selaku Rektor IAIN Purwokerto.
2. Drs. Zainal Abidin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto.
3. Dr. H. M. Najib, M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto.
4. Hj. Khusnul Khotimah, M.Ag selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto.
5. Muridan, M.Ag selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Purwokerto.
6. Dra. Amirotnun Sholihah, M.Si selaku pembimbing Akademik, terimakasih atas bimbingan selama ini.
7. Ahmad Muttaqin, S.Ag., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga besar Civitas Akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Purwokerto, khususnya kepada Pak Wanto, Mas Maghbul, Mas Mujib, Bu Astuti dan Mba Atiq.
9. Keluarga penulis khususnya orang tua (Ibu Siti Zhubaidah dan Bapak Suyono), dan ke dua adikku Doni, dan Dessy.

10. Teman-teman seperjuangan Kpi 2014 yang telah turut meberikan warna selama penulis menyelesaikan studi di IAIN Purwokerto.
11. semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang belum sempat penulis sampaikan satu persatu.
Penulis sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan tersebut dengan balasan yang lebih baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karna itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, *Amin*.

Purwokerto, 7 Desember 2018

Penulis ,



Dicky Mylano Irawan

NIM. 1423102012

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Kegunaan penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka.....	10
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Representasi.....	14

B. Ideologi.....	17
C. Rasial.....	18
D. Anime / Animasi.....	20
E. Hermenutika Gadamer.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Objek Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
E. Analisis Data	39
BAB IV REPRESENTASI RASIAL.....	40
A. Anime One Piece	41
B. Sekilas Biografi Kreator One Piece.....	43
C. Sinopsis Anime One Piece.....	45
D. Analisis Representasi Dalam Serial Anime One Piece.....	49
BAB V PENUTUP.....	69
A. Simpulan	69
B. Saran.....	69
C. Kata Penutup	71

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.0. Boa Hancock saat menunjukkan simbol tato.....	50
Gambar 4.1. Boa Hancock saat menceritakan masa lalunya kepada Luffy.....	50
Gambar 4.2. Ekspresi kesal Fisher Tiger.....	52
Gambar 4.3. Fisher Tiger saat melepaskan borgol para tahanan.....	52
Gambar 4.4. Para tahanan yang telah dibebaskan berlari berhamburan.....	52
Gambar 4.5. Saat para tahanan manusia ikan menutupi simbol tato nya dengan tato lambang bajak laut matahari.....	54
Gambar 4.6. Saat setelah ditutup tato dengan simbol bajak laut matahari.....	54
Gambar 4.7. Arlong saat mengajak para mantan tahanan menggunakan simbol bajak laut mata hari	54
Gambar 4.8. Ratu Otohime kala berpidato mengajak penduduk manusia ikan untuk bisa hidup berdampingan dengan manusia.....	56
Gambar 4.9. Fisher Tiger saat tidak menyetujui pendapat Ratu Otohime.....	56
Gambar 4.10 . Fisher Tiger saat pertamakali bertemu dengan Koala.....	58
Gambar 4.11. Jimbe saat berbicara dengan koala karna takut oleh manusia ikan.....	58
Gambar 4.12. Koala dengan pakainya yang lusu dan berantakan.....	58
Gambar 4.13. Fisher Tiger yang sedang mengantar Koala pulang ke kampung halamannya.....	58
Gambar 4.14. Saat penduduk desa Koala menyambut kehadiran Koala.....	60
Gambar 4.15. Ibu Koala yang bahagia meliat putrinya pulang.....	60

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menyadari bahwa sekarang ini dunia tetap saja dicengkrum oleh adanya rasisme. Rasisme belumlah hilang di dunia ini. Rasisme dalam sejarah perjuangan umat manusia telah meninggalkan luka-luka yang dalam dan menimbulkan masyarakat yang semakin tidak bersahabat, bermusuhan dan saling menghancurkan. Penghancuran akan suatu ras atau adanya diskriminasi menunjukkan bahwa manusia itu dibedakan lantaran segi luarnya saja. Manusia kurang dihargai sebagai manusia, tetapi lebih di pandang dan di nilai hanya dari penampilan fisik. Perbedaan warna kulit hitam, putih, kuning atau warna lain telah banyak menjadikan sebab perpecahan, permusuhan dan bahkan perang. Sulit untuk menerima adanya diskriminasi berdasarkan ras atau warna kulit. Ras dan warna kulit manusia tidaklah dapat menjadi ukuran tunggal. Manusia hendaknya di nilai dari segi martabatnya. Manusia sungguh-sungguh sebagai manusia, justru karena martabatnya itu. Harga diri dan martabat itu melekat pada diri manusia dan tidak dapat di pisahkan lantaran adanya perbedaan warna kulit atau ras tertentu. Itulah landasan dari hak asasi manusia (HAM).¹

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa – bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal”. (Al-Hujurat:13)

Pada zaman yang semakin maju ini media massa sudah menjadi kebutuhan bagi umat manusia. Media saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, namun juga sebagai media yang memberikan hiburan serta pendidikan. Media massa terbagi menjadi

¹ Martino Sardi, *Menuju Masyarakat Bebas diskriminasi* (Yogyakarta: Atma Jaya, 2005)

media elektronik, media cetak, dan yang paling trend saat ini yaitu internet. Media massa memiliki banyak fungsi, diantaranya untuk menyampaikan informasi (*to inform*), mendidik (*educate*), dan menghibur (*entertain*).² Pada zaman sekarang ini industri pertelevisian khususnya di Indonesia berkembang secara pesat, selain media hiburan dan media informasi, televisi juga bisa menjadi media pendidikan bagi khalayak dengan memberikan acara-acara yang bermanfaat dan mendidik. Namun beberapa tahun belakangan ini media di Indonesia banyak mengadopsi dari media massa barat dengan program-program yang memperlihatkan kerusakan moral dan kekerasan yang membuat tidak ada pemisah antara batasan masa kanak-kanak dengan masa dewasa.³

Fenomena lain juga terjadi di negara-negara lain, karena besarnya pengaruh media barat di beberapa negara sehingga mengakibatkan anak-anak cenderung melihat adegan-adegan yang tidak sesuai dengan umur mereka. Di Indonesia sendiri banyak acara yang mengangkat tema yang berbau “klenik” atau mistis, pornografi, kekerasan, rasisme dan lain-lain, sehingga menyebabkan sebagian khalayak menerima secara langsung terpaan media tanpa memilah sisi negatif dan positifnya. Dengan komunikasi media televisi yang sangat luas mencakup anak-anak, remaja maupun orang dewasa sampai orang yang sudah lanjut usia sangat sulit untuk mengawasi serta memilah terpaan media secara selektif. Film tidak hanya sebagai media yang merefleksikan realitas namun bahkan membentuk realitas. Film menjadi alat yang sangat mujarab untuk menyebarkan ide atau opini tertentu.

Film juga dianggap mampu untuk menyamakan persepsi khalayak agar menyamai persepsi si pembuat film. Penonton dapat menangkap pesan-pesan secara audi-visual yang di dalamnya mengandung banyak nilai-nilai kehidupan manusia. Maka dari itu, film memiliki nilai tersendiri di hati masyarakat, yang mampu membangkitkan desakan emosional dan

² Onong Uchjana Effendi, *Dimanika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm 54.

³ Imam Musbikin, *Anakku Diasuh Naruto*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm .17.

juga memberikan dampak positif ketika film memuat unsur-unsur yang mendidik dan dapat diambil hikmahnya. Akan tetapi film juga dapat memberikan unsur negatif ketika masyarakat tidak mampu menyerap dan menyaringnya dengan baik. Karena film merupakan salah satu media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan sebuah pesan melalui adegan-adegan yang ditampilkan para tokoh dalam film. Seiring bertambah majunya seni pembuatan film dan lahirnya seniman film yang makin handal, banyak film kini telah menjadi suatu narasi dan kekuatan besar dalam membentuk klise massal. Isi pesan dalam sebuah film pun bukan hanya melihat dari segi budaya, tetapi juga berhubungan dengan masalah ideologi maupun politik. Dengan kata lain film merupakan cerminan kehidupan nyata dari masyarakat sehari-hari. Sinetron atau film yang tampil di televisi adalah suatu bentuk sikap untuk mendidik masyarakat untuk bersikap dan berperilaku yang sesuai dengan tatanan norma dan nilai budaya masyarakat setempat. Isi pesan yang terungkap dalam film berwujud kritik sosial dan kontrol sosial terhadap penyimpang-penyimpangan yang terjadi dalam masyarakat.⁴

Begitu juga di industri film peranimasian yang terus berkembang dengan pesat. Bisnis film peranimasian pun kian tumbuh besar, karena minat penonton setiap tahunnya yang kian hari kian besar. Pada umumnya, film animasi diartikan sebagai gambar bergerak yang dikemas dengan menarik, dan berisi tentang fiktif dan tidak sedikit yang bersifat realitas yang ada di masyarakat untuk dipertontonkan. Menurut Graeme Turner, film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Film tidak hanya sekedar cerita fiktif semata-mata akan tetapi juga ada dari segi realitas dengan menampilkannya ke layar tanpa mengubah sedikitpun cerita. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Saat ini menonton animasi tidak hanya didominasi

⁴ Elvinaro, Ardianto dan Lokiyati Komala Erdiana, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rakatama Media, 2004), hlm 134.

untuk para anak-anak, remaja dan dewasa pun juga memiliki ketertarikan tinggi terhadap animasi. Film animasi merupakan salah satu media komunikasi masa yang memiliki kekuatan untuk merubah pola pikir penonton agar sesuai dengan agenda yang dibuat oleh komunikatornya. Media merupakan unsur penting dalam berkomunikasi massa.⁵

Dalam kesempatan ini peneliti ingin membahas tentang serial anime jepang yang sekarang ini cukup terkenal yaitu *One Piece*. *One Piece* merupakan animasi atau *manga* (yaitu kata komik dalam bahasa jepang) dan *anime* karya Eiichiro Oda. Bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Monkey.D.Luffy, seorang bajak laut remaja yang berisik, hiperaktif, ambisius dan dalam petualangannya mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar Raja Bajak laut, terkuat di dunia. Di Indonesia, komik ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo berupa komik berseri dan sempat ditayangkan oleh Global TV berupa film animasi berseri.⁶ *One Piece* adalah serial manga dan anime yang tergolong *shonen*, ditulis dan diilustrasikan oleh seorang mangaka bernama Eiichiro Oda. Sejak tahun 1997 sampai dengan sekarang, *One Piece* telah mengeluarkan 85 volume manga dan 846 episode anime. Pada tahun 2016, *One Piece* memecahkan records dengan menjadi manga yang paling laris pada tahun itu. Serial *One Piece* menceritakan petualangan Luffy, kapten kelompok bajak laut Topi Jerami, bersama anak buah sekaligus sahabat-sahabatnya dalam mencari harta karun bernama *One Piece* dan menjadi raja bajak laut. Meski berawal dari sebuah komik di jepang, dengan cepat *One Piece* menjadi sebuah fenomena di dunia. Karena Alur cerita yang menarik *One Piece* pun hadir dalam bentuk anime (kartun dua dimensi khas jepang) yang semakin membuat banyak orang tertarik untuk menyaksikannya, dan

⁵ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm 127.

⁶ Agus Irianto. Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang *Naruto Shippuden* Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010, *Jurnal Kekerasan Dalam Serial Televisi*. Vol.5 , No.2, 70-30. (Surakarta, Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2011). Hlm. 70-30. diambil dari : <http://eprints.ums.ac.id/16141/>. Diakses pada tanggal 11 juli 2018 Jam 10.00 WIB

oleh Eiichiro Oda sendiri *One Piece* dibuatkan beberapa edisi movie atau film, yang tentu saja semakin membuat para pencintanya semakin dimanja apalagi dengan cerita yang sangat mudah dinikmati namun tidak mudah ditebak.⁷ Secara sekilas, *One Piece* terlihat seperti serial maskulin berbalut humor yang berisi petualangan, duel, perang, dan kekuatan persahabatan (bagian kekuatan persahabatan ini ditulis dengan nada sarkastis karena nyatanya setiap serial *shonen* berlandaskan pada tema tersebut). Namun lebih dari itu, *One Piece* memiliki relevansi kultural dengan perilaku manusia dan masyarakat pada realitasnya melalui sistem kepercayaan.⁸

Dalam alur cerita *One Piece*, peperangan merupakan konflik utama yang diangkat oleh kreatornya, yang menjadikannya sangat menarik untuk ditonton oleh para penonton. Cerita peperangan yang ada dalam film tersebut dibalut dengan petualangan yang sangat seru oleh para kru yang juga ikut ambil bagian bertempur dalam setiap peperangan yang terjadi. Seperti yang terjadi pada episode 415-416 dalam serial *One Piece* saat Fisher Tiger melihat bagaimana kekejaman beberapa manusia yang memperlakukan manusia ikan dengan kejam. Banyak di antara mereka yang dijual dan dijadikan budak. Disiksa dan dianggap menjadi ciptaan yang tidak berguna. Namun Tiger memberontak dan menghajar golongan bangsawan dunia yang paling dihormati, yaitu (Tenryuubito) atau Bangsawan Dunia, yang juga dikenal sebagai Naga Langit.

Kisah di atas mengingatkan saya dengan kekerasan rasial yang dimuat di koran beberapa tahun lalu. Kasus berdarah yang terjadi di Kota Ferguson dan Ohio, Amerika Serikat. Pertengahan tahun 2014, isu rasial memang sedang hangat di Amerika Serikat. Padahal saat Barack Obama terpilih sebagai presiden kulit hitam pertama Amerika Serikat, banyak

⁷ Setiawan Adiwijaya, *Serial Manga One Piece Raih Guinness World Record*, <https://m.tempo.co/read/news/2015/06/17/118675768/serial-manga-one-piece-raih-guinnessworld-record> diakses pada 27 Juli 2018 pukul 11:17 WIB.

⁸ Folkspopuli, *Relevansi Kultural dalam Serial One Piece – Bagian 1*, (<http://folkspopuli.com/2017/06/11/relevansi-kultural-dalam-serial-one-piece-bagian-1/>), Diakses pada 13 Juli 2018 pukul 13.30 WIB.

masyarakat yang berharap masalah kesenjangan ras dapat diselesaikan. Tapi kenyataan juga adalah kemungkinan. Michel Brown adalah buktinya, pemuda 18 tahun itu meninggal dunia dengan 6 luka tembakan di sekujur tubuhnya. Pelakunya adalah polisi kulit putih yang seharusnya bertugas untuk melindungi masyarakat. Saat dievakuasi, Brown bahkan tak meliki senjata. Kasus ini juga diduga tanpa sebab yang pasti.⁹

إِنَّ اللَّهَ عَزَّ وَجَلَّ قَدْ أَذْهَبَ عَنْكُمْ عُبَيَّْةَ (أَي كِبْر) الْجَاهِلِيَّةِ وَفَخَّرَهَا بِالْأَبَاءِ، أَنْتُمْ بَنُو آدَمَ وَآدَمُ مِنْ تُرَابٍ
 “*Sesungguhnya Allah telah menghilangkan dari kalian sikap sombong jahiliyah dan bangga dengan nenek moyang, karena kalian adalah anak cucu Adam dan Adam dari tanah*”. (Abu Daud).

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka menjadi alasan utama bagi penulis untuk menganalisis unsur-unsur rasial yang berhubungan dengan kekerasan. Dijadikannya film animasi One Piece ini sebagai obyek penelitian karena film ini cenderung menampilkan adegan kekerasan rasial hampir disetiap seri film tersebut, dan peneliti pun tertarik untuk meneliti tentang rasial yang terjadi di anime One Piece, bagaimana kemudian representasi rasial yang terdapat dalam serial anime One Piece.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam mengartikan istilah dan sekaligus sebagai acuan dalam pembahasan-pembahasan selanjut, penulis menegaskan istilah dari judul penelitian ini. Adapun penegasan yang penulis maksud adalah sebagai berikut:

1. Representasi

Kata representasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu representation. Representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan

⁹ Koran tempo, *fisher tiger rasisme dan perdamaian manusia*, (https://koran.tempo.co/read/_350513/fisher-tiger-rasisme-dan-perdamaian-manusia), diakses pada 28 Juli 2018 pukul 00.32 WIB.

diwakili, apa yang mewakili atau perwakilan.¹⁰ John Fiske merumuskan tiga proses yang terjadi dalam representasi.

Pertama, realitas, yaitu peristiwa atau ide dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa.

Kedua, representasi, dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat-perangkat teknis seperti bahasa tulis, gambar, grafik, animasi, dan lain-lain.

Ketiga, tahap ideologis, dalam proses ini peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis.¹¹ Representasi bekerja pada hubungan tanda dan makna. Konsep representasi sendiri bisa berubah-ubah, selalu ada baru. Representasi berubah-ubah akibat makna yang juga berubah-ubah. Setiap waktu terjadi proses negosiasi dalam pemaknaan. Jadi representasi bukanlah suatu kegiatan atau proses statis tapi merupakan proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan kemampuan intelektual dan kebutuhan para pengguna tanda yaitu manusia sendiri yang juga terus bergerak dan berubah.

Adapun yang dimaksud representasi dalam penulisan skripsi ini adalah diskriminasi rasial yang terjadi di film anime one piece.

2. Rasial

Rasial adalah sifat yang membedakan dan merendahkan antara satu ras yang dengan ras yang lainnya berdasarkan ciri-ciri fisik, dan tindakan rasial itu menjadi tindakan yang diskriminatif.¹²

Diskriminasi ras berkaitan erat dengan ketidakadilan, dimana pengertian ini kemudian memberikan banyak persoalan dan mengganggu stabilitas kehidupan bermasyarakat. Diskriminasi mengindikasikan pada isu-isu seputar rasisme atau paham fundamentalisme yang menganggap kelompoknya lebih hebat dan benar dibandingkan dengan

¹⁰ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), hlm. 950

¹¹ Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, (Yogyakarta: LkiS, 2001), hlm. 155.

¹² Diambil dari : <https://kbbi.web.id/rasial>. Diakses pada 29 Juli 2018 pukul 19.32 WIB.

kelompok yang tidak sepaham dengan kelompoknya. Hal ini pada berkembangnya melahirkan isu-isu yang digunakan sebagai pemanas dalam Melahirkan konflik antar kelompok. Diskriminasi ras muncul karena Terdapat hegemoni antara kelompok mayoritas kepada minoritas, sehingga Pada realitas sosialnya segala bentuk cara dilakukan sebagai bentuk respon keras kepada kelompok minoritas.¹³

Adapun yang dimaksud rasial dalam penulisan skripsi ini adalah memperlakukan ras manusia ikan dengan cara yang kejam seperti melakukan kekerasan dan juga perbudakan oleh pemerintah dunia dan menjadikan ras manusia ikan di anggap menjadi ciptaan yang tidak berguna oleh pemerintah dunia dalam anime one piece.

3. Serial Animasi

Serial animasi adalah sekumpulan karya animasi dengan judul serial yang umum, biasanya saling terkait satu sama lain. Episode ini biasanya memiliki karakter utama yang sama, beberapa karakter sekunder dan tema dasar yang berbeda. Serial animasi dapat memiliki jumlah episode yang terbatas seperti miniseri, akhir yang pasti, atau bersifat terbuka, tanpa jumlah episode yang telah ditentukan.¹⁴ Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.¹⁵

4. *One Piece*

One Piece adalah sebuah anime dan *manga* tentang sekelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey D. Luffy dan pergi mencari harta karun peninggalan raja bajak laut Gold D. Roger, *One Piece*. *One Piece* diciptakan oleh Eiichiro Oda seorang yang berkebangsaan

¹³ Hesti Amriwulan Sochmawardiah, *Diskriminasi Rasial Dalam Hukum Ham Studi Tentang Diskriminasi Terhadap Etnis Tionghoa*, hlm, 74.

¹⁴Diambil dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Serial_animasi. Diakses pada 16 juli 2018 pukul 17.05 WIB.

¹⁵Agus Hilman Yususp, “*Pengertian Animasi dan Jenis-Jenisnya*”, http://www.academia.edu/8535570/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya, Diakses pada 16 juli 2018 pukul 17.14 WIB.

Jepang. Komiknya dimulai pada 1997 di *Shonen Jump* terbitan Shueisha dan hingga kini masih terus berlanjut, Versi Tv nya dimulai pada Oktober 1999.¹⁶

One Piece menceritakan tentang petualangan seorang anak bernama Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi raja bajak laut dan menemukan "One Piece" setelah terinspirasi oleh Shanks. Sekitar 22 tahun sebelum cerita dimulai, seorang bajak laut bernama Gol D. Roger, atau lebih dikenal sebagai raja bajak laut dieksekusi mati di depan publik. Tepat sebelum kematiannya, ia mengumumkan kepada orang banyak tentang harta miliknya, One Piece, yang diklaim sebagai harta terbesar yang pernah ada. Kematian Roger memicu dimulainya era "Zaman Keemasan Bajak Laut", ditandai turunnya banyak bajak laut hingga tak terhitung jumlahnya mencari harta karun. Luffy termasuk salah satu yang berniat menemukan One Piece dan menjadi raja bajak laut berikutnya, turun ke laut untuk memulai petualangannya serta mulai mengumpulkan beberapa kru sebagai teman seperjalanan.¹⁷

C. Rumusan Masalah

Bagaimana latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti hendak melakukan penelitian dengan rumusan masalah "Bagaimana Representasi Rasial Dalam Serial Animasi One Piece?"

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Melakukan kajian rasisme melalui analisis terhadap karakter tokoh dalam serial animasi.
 - b. Mengungkapkan rekonstruksi rasis dalam film One Piece.

¹⁶ Folkspopuli, *Relevansi Kultural dalam Serial One Piece – Bagian 1*, (<http://folkspopuli.com/2017/06/11/relevansi-kultural-dalam-serial-one-piece-bagian-1/>), Diakses pada 13 juli 2018 pukul 13.30 WIB.

¹⁷ Fandom, *One Piece (Isi Cerita)* ([http://id.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_\(Isi_Cerita\)](http://id.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_(Isi_Cerita))), Diakses pada 17 September 2018 pukul 20.48 WIB.

- c. Mengungkapkan Ideologi rasis dalam film yang di produksi.
- d. Melakukan analisis rasisme dalam media melalui kajian terhadap produksi film.

2. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1). Memperluas kajian teori hermeneutik dalam analisis film berbasis animasi
- 2). Memperdalam kajian rasisme secara teoritis dalam media-media publik
- 3). Memperluas kerja hermeunetik dalam studi film
- 4). Memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya mengenai film peranimasian.

b. Manfaat Praktis

- 1). Menjadi dasar bagi analisis kritis atas film dan media
- 2). Menjadi dasar kritis rasisme dalam produksi film dan media

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dilakukan dengan tujuan menghindari terjadinya pengulangan, peniruan, plagiat, termasuk subplagiat. Dasar pertimbangan perlu disusunnya kajian pustaka dalam suatu rancangan penelitian didasari oleh kenyataan bahwa setiap objek kultural merupakan gejala multi dimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda-beda, baik oleh orang yang sama maupun yang berbeda.¹⁸

Pertama, "Rasisme dalam Film Fitna (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna)". Penelitian ini dilakukan oleh Shinta Anggraini Budi Widianingrum, peneliti menyimpulkan dalam film Fitna beberapa memunculkan sikap, perilaku, maupun tindakan rasisme. Konstruksi tindakan atau sikap rasisme ini terlihat muncul dalam cuplikan adegan

¹⁸ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Persepektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2011), hlm. 162.

dalam tiap scene film itu sendiri. Sikap rasisme yang muncul dalam film fitna antara lain stereotip, prasangka maupun diskriminasi dan antasemitisme. Dari penelitian ini tampak dengan sangat jelas film ini mempresentasikan sikap rasisme. Perbedaan dengan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah teori yang di gunakan. Shinta menggunakan teori semiotika Roland Barthes, sedangkan peneliti akan menggunakan hermeneutika Gadamer, persamaan dari kedua penulis lakukan adalah pada, fokus dan tujuan penulisannya yang membahas tentang rasisme.¹⁹

Kedua, "Rasisme dalam Film Crash (Analisis Semiotik tentang Representasi di Negara Multi Ras dalam Film Crash)", penelitian yang dilakukan oleh Yaninta Sani Sawitri, Masiswi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2009. Penelitian ini bertujuan mengetahui penggambaran perjuang orang-orang kelas bawah dalam "Film Crash". Pendekatan yang di gunakan adalah kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika menganalisis objek penelitiannya, sedangkan teknik analisis data dilakukan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Film "Crash" menunjukkan kesimpulan dari penelitian ini adalah rasisme terjadi dari adanya prasangka, dan diskriminasi yang menimbulkan terjadinya kekerasan rasial. Rasisme anatar yang lebih kompleks, tidak hanya melibatkan hitam dan putih saja, walau tidak dapat dipungkiri porsi konflik yang terjadi antara kulit hitam dan kulit putih tetap lebihh besar. Perbedaan penelitian Yaninta dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada analisisnya peneliti menggunakan analisis hermeneutika Gadamer sedangkan Yaninta menggunakan pendekatan semiotika Roland

¹⁹ Shinta Anggraini Budi Widianingrum, *Rasime dalam Film Fitna (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna)*, skripsi ini diajukan kepada Jurusan (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta, 2012). Diambil dari http://repository.upnyk.ac.id/2754/1/rasisme_dalam_film_fitna.pdf diakses pada tanggal 20 Juli 2018. Jam 15.36 WIB.

Barthes. Persamaannya dalam penelitian Yaninta dengan peneliti adalah sama membahas tentang rasisme.²⁰

Ketiga,” Representasi Rasisme Kaum Kulit Putih Terhadap Kulit Hitam dalam Film 42 forty two”, Penelitian yang di tulis oleh Beby Rhiza Priyono Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Politik dan Ilmu Sosial Universitas Diponegoro Semarang 2014. Penelitiannya bertujuan untuk menunjukkan mitos yang ada di film, 42 forty two” di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode milik Roland Barthes mengenai analisis semiotika. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa rasisme kaum kulit putih terhadap orang kulit hitam di Amerika ditunjukkan dengan berbagai macam cara baik secara verbal seperti menghina dan meremehkan, maupun secara nonverbal seperti melempar kepala orang kulit hitam dengan bola. Perbedaan penelitian Beby Rhiza Priyono dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada analisisnya peneliti menggunakan analisis hermeneutika Gadamer sedangkan Beby Rhiza Priyono menggunakan pendekatan semiotik Roland Barthes. Persamaannya dalam penelitian Beby Rhiza Priyono dengan peneliti adalah subjeknya yang sama membahas tentang rasisme.²¹

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika ini menjelaskan tentang kerangka berfikir yang akan disajikan dalam penelitian ini dari awal hingga akhir. Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²⁰ Yaninta Sani Sawitri, *Rasisme dalam Film Crash (Analisis Semiotik tentang Representasi di Negara Multi Ras dalam Film Crash)*, skripsi ini diajukan kepada (Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009). Diambil dari <https://eprints.uns.ac.id/10023/1/111172502201009411.pdf> diakses pada tanggal 20 Juli 2018. Jam 15.41 WIB.

²¹ Beby Rhiza Priyono, *Representasi Rasisme Kaum Kulit Putih Terhadap Kulit Hitam dalam Film 42 forty two”*, skripsi ini diajukan kepada (Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Politik dan Ilmu Sosial Universitas Diponegoro Semarang, 2014). Diambil dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/5170> diakses pada tanggal 20 Juli 2018. Jam 15.46 WIB.

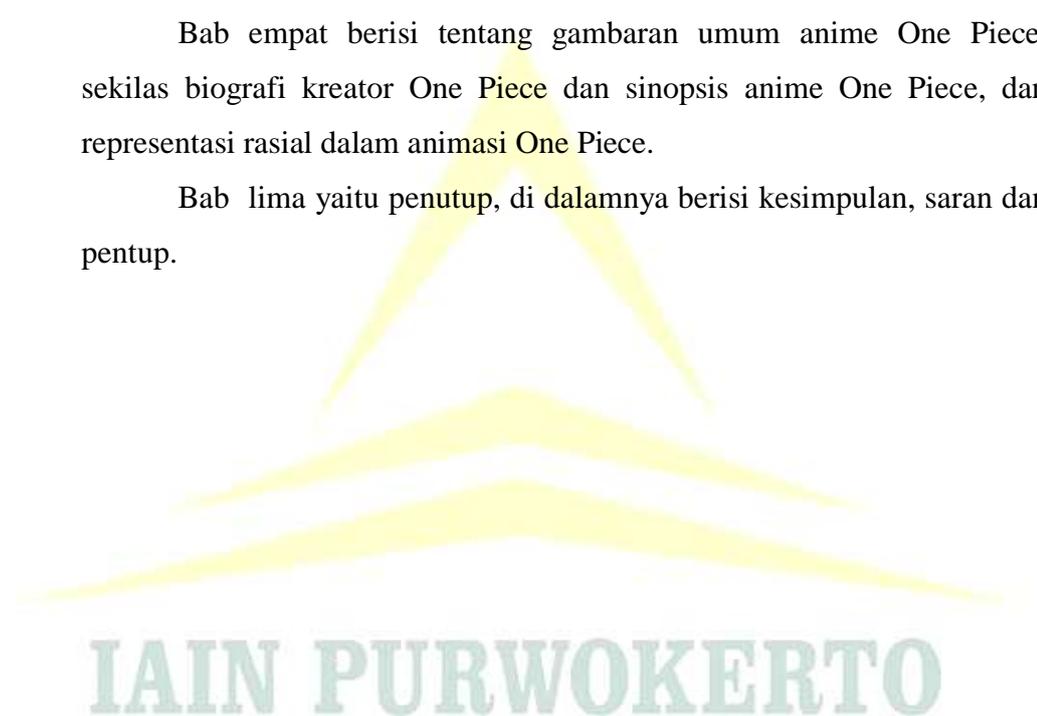
Bab pertama adalah pendahuluan, dimana penulis membahas mengenai beberapa hal meliputi: latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab dua merupakan landasan teori, berisi tentang representasi, rasial, serial animasi dan Hermeneutika Gadamer.

Bab tiga adalah metode penelitian, di dalamnya penulis mencoba menjelaskan tentang jenis penelitian, subjek penelitian, dan objek penelitian.

Bab empat berisi tentang gambaran umum anime One Piece, sekilas biografi kreator One Piece dan sinopsis anime One Piece, dan representasi rasial dalam animasi One Piece.

Bab lima yaitu penutup, di dalamnya berisi kesimpulan, saran dan penutup.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

Anime “*One Piece*” merupakan film yang mempresentasikan unsur-unsur kekerasan rasial melalui 22 *scene* yang telah di analisis peneliti. Peneliti menemukan unsur-unsur kekerasan rasial yang terjadi dalam tiga level analisis Hermeunetika Gadamer, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Kemudian peneliti menyimpulkan adanya ideologi separatis rasial dalam serial animasi “*One Piece*” yang digambarkan dengan adanya penyiksaan, perbudakan, penindasan, pembunuhan, yang dilakukan oleh pemerintah dunia.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di atas, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi dunia perfilman

Kepada pihak perfilman Jepang, hendaknya bisa terus menghasilkan karya yang bisa menginspirasi banyak penonton dan masyarakat melalui film-film berkualitasnya. Selain itu, hendaknya juga bisa lebih membuat karya yang lebih berkualitas, mendidik dan ramah anak-anak, karena salah satu konsumen terbesar filmfilm anime adalah dari kalangan anak-anak. Sehingga dengan kualitas tontonan film yang baik akan berdampak baik pula terhadap para penontonnya.

2. Bagi Penonton

Penelitian ini diharapkan menyadarkan masyarakat mengenai tayangan anime yang saat ini mulai beranekaragam, bahwa tidak semua film anime itu negatif, bahkan banyak diantaranya yang memiliki nilai-nilai positif dalam ceritanya.

Kepada masyarakat, diharapkan agar bisa kritis dan selektif memilih film yang sifatnya mendidik, berkualitas dan inspiratif.

Kepada peneliti selanjutnya, semoga apa yang di tulis atau disampaikan oleh peneliti bermanfaat dan dapat menjadi acuan peneliti selanjutnya.

C. Penutup

Alhamdulillah dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan, berkat, rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan dan khsanah bagi dunia pendidikan sekaligus dapat menambah wawasan bagi para pembaca. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, *Aamiin*.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Alo, Liliweri. 2005. *Perasangka dan Konflik, Komunikasi Lintas Budaya Multi Kultur*. Yogyakarta: LkiS.
- Ardianto, Elvinaro. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis: Bandung.
- Armiwulan Sochmawardiah, Hesti. 2013. *Diskriminasi Rasial Dalam Hukum HAM, Studi Tentang Diskriminasi Terhadap Etnis Tionghoa*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Bertens, K. 1983. *Filsafat Barat Abad XX Inggris-Jerman*. Jakarta: Gramedia.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS.
- Hidayat, Komarudin. 1994. *Arkoun dan Tradisi Hermeneutika Dalam "Tradisi Kemoderenan dan Modernisme"*, Yogyakarta: LkiS.
- John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), cet. V.
- Juliet Corbin, Anslem Stratus. 2003. *Dasar Dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Kaelan, 1998. *Filsafat Bahasa: Masalah dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Paradigma.
- Onong Uchjana Effendi. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 1993).
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Rancangan Penelitian*, Yogyakarta Ar-Ruzz Media, 2011.
- Putra, R. Masri Sareb. 2012. *Tradisi Hermeneutika dan Penerapannya dalam Studi Komunikasi*. Serpong: Universitas Multimedia Nusantara.
- Raharjo, Mudjia. 2010. *Hermeneutika Gadamerian Kuasa Bahasa Dalam Wacana Politik Gus Dur*. Malang: UIN Maliki Press.

- Sardi, Martino. 2005. *Menuju Masyarakat Bebas Diskriminasi*. Atma Jaya: Yogyakarta
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumaryono, E. 2000. *Hermeneutika Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Salmi. Jamil, *Violence and Democratic Society, Hooliganisme dan Masyarakat Demokrasi*, alih bahasa Slamet Raharjo, (Yogyakarta: Pilar Media, 2005).
- Soeprapto. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thomas Santoso, *Teori-teori Kekerasan*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002).
- Warnke, Georgia. 1987. *Gadamer: Hermeneutics, Tradition and Reason*. Cambridge: Polity Press.
- Jurnal:
- Adiwijaya, Setiawan. 2015. *Serial Manga One Piece Raih Guinness World Record*. Diakses pada 27 Juli 2018 pukul 11:17 WIB dari <https://m.tempo.co/read/news/2015/06/17/118675768/seialmanga-one-piece-raih-guinnessworld-record>
- Irianto, Agus. 2011. Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippunden Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010, *Jurnal Kekerasan Dalam Serial Televisi*. Vol.5 , No.2, 70-30. Surakarta: Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah. Diambil dari : <http://eprints.ums.ac.id/16141/>. Diakses pada tanggal 11 juli 2018 Jam 10.00 WIB.
- Prihananto. 2014. *Hermeneutika Gadamer Sebagai Teknik Analisis Pesan Dakwah*. Surabaya: Jurnal Komunikasi Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Vol. 04 No. 01.

Priyono, Rhiza Beby. 2014. (Representasi Rasisme Kaum Kulit Putih Terhadap Kulit Hitam dalam Film 42 forthy two), Skripsi. Semarang: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Politik dan Ilmu Sosial Universitas Diponegoro. Diambil dari <https://ejournal3.unidip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/5170> diakses pada tanggal 20 Juli 2018. Jam 15.46 WIB.

Sawitri, Sani Yaninta. 2009. Rasisme dalam Film Crash (Analisis Semiotik tentang Representasi di Negara Multi Ras dalam Film Crash), Skripsi. Surakarta: Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret. Diambil dari <https://eprints.uns.ac.id/10023/1/111172502201009411.pdf> diakses pada tanggal 20 Juli 2018. Jam 15.41 WIB.

Widyaningrum, Budi Anggraini Shinta. 2012. Rasime dalam Film Fitna (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna), Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta. Diambil dari http://repository.upnyk.ac.id/2754/1/rasisme_dalam_film_fitna.pdf diakses pada tanggal 20 Juli 2018. Jam 15.36 WIB.

Internet:

Diambil dari: <https://koran.tempo.co/read/350513/fisher-tiger-rasisme-dan-perdamaian-manusia>. Diakses pada 28 Juli 2018 pukul 00.32 WIB

Depdiknas, 2015. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Diambil dari : <https://kbbi.web.id/rasial>. Diakses pada 29 Juli 2018 pukul 19.32 WIB.

Diambil dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Serial_animasi. Diakses pada 16 juli 2018 pukul 17.05 WIB.

Fandom. 2017. *One Piece (Isi Cerita)*. Diakses pada 17 September 2018 pukul 20.48 WIB. Diambil dari([http://id.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_\(Isi_Cerita\)](http://id.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_(Isi_Cerita)))

<http://www.psikologmalang.com/2013/03/bentuk-bentuk-kekerasan.html>,

<http://kbbi.web.id/pasif>,

Folkspopuli. 2017. *Relevansi Kultural dalam Serial One Piece – Bagian 1*. Diakses pada 13 Juli 2018 pukul 13.30 WIB. Diambil dari <http://folkspopuli.com/2017/06/11/revansi-kultural-dalam-serial-one-piece-1/>

Info Gebrak. 2018. *One Piece Episode 41*. Diakses pada 25 September 2018 pukul 21.05 WIB. Diambil dari (<http://infogebrak.blogspot.com/2010/10/one-piece-episode-415.html>).

Jejak Sajak.2018. *fisher tiger rasisme dan perdamaian manusia*, Diakses pada 25 September 2018 pukul 21.19 WIB. Diambil dari (<http://lorongsastra.blogspot.com/2014/09/fisher-tiger-rasisme-dan-perdamaian.html>),

Kikiwaico.2018. "*sejarah dan perkembang ananimasi di dunia*", Diakses pada 20 November 2018 pukul 22.21WIB. Diambil dari <http://www.kikiwai.com/sejarah-dan-perkembangan-animasi-di-dunia/>

Koleksi Anime.2018. *Sinopsis One Piece*. Diakses pada 19 September 2018 pukul 15.12 WIB. Diambil dari(<https://koleksianime27.wordpress.com/2014/02/06/sinopsis-one-piece/>).

Koran tempo.2018. *fisher tiger rasisme dan perdamaian manusia*, Diakses pada 25 September 2018 pukul 21.13 WIB. Diambil dari(<https://koran.tempo.co/read/.350513/fisher-tiger-rasisme-dan-perdamaian-manusia>).

Lomanto ,Frandiyo. 2018. "*perkembangan film animasi di dunia*". Diakses pada 20 November 2018 pukul 22.33WIB. Diambil dari <https://flashco.mindonesia.com/perkembangan-film-animasi-di-dunia.html>

Manga Tutorial. 2018. *Biografi Eiichiro Oda*. Diakses pada 19 September 2018 pukul 22.04 WIB. Diakses dari (<http://goldensketch.blogspot.com/2010/10/biografi-eiichiro-oda.html>).

One Piece Wiki. 2018. *Fisher Tiger*. Diakses pada 25 September 2018 pukul 21.08 WIB. Diambil dari(http://id.onepiece.wikia.com/wiki/Fisher_Tiger).

One Piece Wiki.2018. *OnePiece(IsiCerita)*. Diakses pada 17 September 2018 pukul 15.28 WIB. Diambil dari (http://id.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece (*Isi_Cerita*),

Yusuf, Hilman Agus. 2018. *Pergertian Animasi dan Jenis-Jenisnya*. Diakses pada 16 Juli 2018 puku 17.14 WIB. Diambil dari http://www.academia.edu/8535570/pengertian_dan_jenis_jenisnya).



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

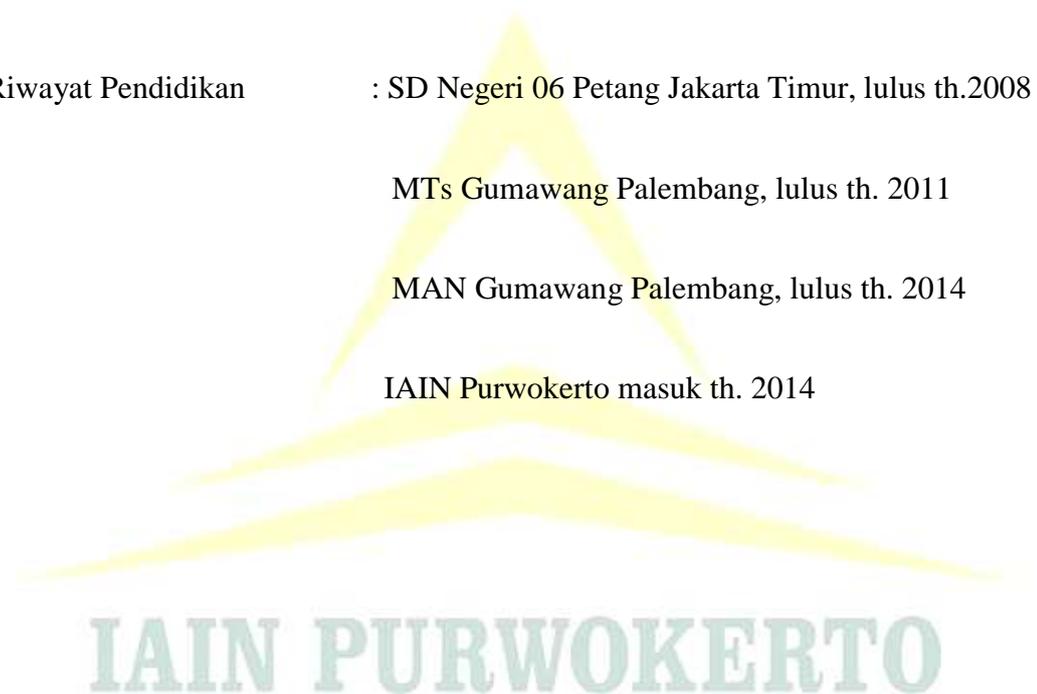
Nama : Dicky Mylano Irawan

Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 09 Mei 1996

Jenis Kelamin : Laki-laki

Alamat : JL. TLG. Kerangga LR. Lebak Malang RT 023
RW 008 Kel. 30 Ilir Kec.Iilir Barat II

Riwayat Pendidikan : SD Negeri 06 Petang Jakarta Timur, lulus th.2008
MTs Gumawang Palembang, lulus th. 2011
MAN Gumawang Palembang, lulus th. 2014
IAIN Purwokerto masuk th. 2014



IAIN PURWOKERTO