

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era informasi modern, media massa memegang peranan penting dalam menyebarkan berita sekaligus membentuk opini publik. Tugas media bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menjaga kepercayaan masyarakat terhadap setiap pemberitaan yang dipublikasikan. Salah satu unsur yang menjadi fondasi dalam proses pemberitaan adalah etika jurnalistik, yang mencakup prinsip-prinsip kebenaran, akurasi, keadilan, dan objektivitas. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya persaingan di industri media, tidak jarang muncul dilema antara mempertahankan prinsip etika jurnalistik dan memenuhi tuntutan komersial.

Kewajiban utama jurnalisme adalah kepada kebenaran (Kovach dan Rosentiel, 2007). Tetapi, di dunia nyata, persaingan antar media, tekanan ekonomi, dan kepentingan politik sering kali mendorong manipulasi berita, pencarian sensasi, atau menyembunyikan fakta yang dapat merusak integritas jurnalistik. Fenomena pelanggaran etika jurnalistik tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga sering menjadi tema dalam karya-karya fiksi, seperti dalam anime.

Anime, sebagai salah satu media Jepang yang populer di seluruh dunia, sering kali menampilkan karakter yang merepresentasikan media dan jurnalisme. Gambar bergerak memainkan peran besar mengenai kejadian yang sedang terjadi di dunia kita (Donaghy dan Isern, 2012). Melalui anime, penonton dapat melihat bagaimana isu-isu media, termasuk pelanggaran etika jurnalistik, direfleksikan

secara simbolis dan naratif.

Salah satu anime yang meraih kepopuleran luar biasa sejak akhir tahun 1990-an hingga kini adalah *One Piece*, karya dari mangaka ternama Eiichiro Oda. Serial ini mengisahkan petualangan sekelompok bajak laut muda yang dikenal sebagai Bajak Laut Topi Jerami (*Mugiwara*), yang dipimpin oleh Monkey D. Luffy, dalam perjalanan mereka mencari harta karun legendaris bernama *One Piece*. Di balik kisah petualangan dan aksi yang mendebarkan, anime ini juga menyisipkan berbagai isu sosial dan politik yang kompleks, mencerminkan permasalahan global yang relevan dengan situasi dunia nyata, mulai dari ketidakadilan, kesenjangan sosial, hingga kebebasan berekspresi.

Misalnya, tema perang kerap dimunculkan melalui gambaran konflik besar antara berbagai kelompok bajak laut dan pihak Angkatan Laut. Isu rasisme dan diskriminasi juga digambarkan secara konsisten melalui ketegangan antara manusia dan ras lain, seperti manusia ikan, yang sering menjadi korban perlakuan tidak adil, penindasan, dan eksploitasi. Gambaran ini merefleksikan dengan jelas realitas ketidaksetaraan rasial yang hingga kini masih menjadi masalah serius di dunia nyata. Selain itu, *One Piece* juga kerap menampilkan intrik politik dan praktik manipulasi informasi yang dilakukan oleh kalangan elit, terutama dalam hubungan antara pemerintah dunia dan media massa, sehingga memberikan kritik terselubung terhadap praktik kekuasaan dan pengendalian opini publik.

Salah satu karakter yang secara gamblang menggambarkan dunia media dalam anime *One Piece* adalah Big News Morgans. Karakter ini menggambarkan bagaimana media dapat berperan sebagai alat yang tidak netral dalam mengarahkan

opini publik, dan bagaimana informasi bisa menjadi komoditas yang diatur sesuai dengan kepentingan kekuasaan. Sebagai jurnalis dalam cerita yang berlatar dunia global, penting bagi Morgans untuk menjalankan tugas jurnalistiknya berdasarkan prinsip etika, dalam hal ini merujuk pada Kode Etik Jurnalistik yang ditetapkan oleh International Federation of Journalists (IFJ) yang memuat enam belas prinsip utama.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang mengkaji bagaimana tanda dan simbol digunakan untuk membentuk serta menyampaikan makna (Tinarbuko, 2008:12). Teori ini diterapkan untuk menganalisis tanda-tanda visual, verbal, dan simbolik dalam anime *One Piece*, khususnya pada karakter Big News Morgans. Teori Barthes dipilih karena menawarkan tiga tingkat pemaknaan—denotasi, konotasi, dan mitos—yang membantu peneliti memahami representasi kode etik jurnalistik dalam narasi dan karakter Morgans.

Topik ini sangat berkaitan dengan ilmu komunikasi dan jurnalistik, karena penelitian ini melihat bagaimana media populer menggambarkan praktik jurnalistik yang kadang melanggar etika profesional. Ilmu komunikasi, khususnya dalam jurnalistik, mempelajari hubungan antara media, informasi, dan masyarakat, serta mengutamakan etika dalam penyampaian berita. McQuail (2010) menyatakan bahwa media massa memiliki peran penting untuk menyeimbangkan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab sosial.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, teori yang dijadikan sebagai fokus penelitian ialah teori semiotika Roland Barthes. Maka, berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi tanda denotatif Kode etik jurnalistik pada karakter Big News Morgans Episode ke-957 dalam serial anime *One Piece*?
2. Bagaimana representasi tanda konotatif Kode etik jurnalistik pada karakter Big News Morgans Episode ke-957 dalam serial anime *One Piece*?
3. Bagaimana representasi tanda mitologisasi Kode etik jurnalistik pada karakter Big News Morgans Episode ke-957 dalam serial anime *One Piece*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan metode analisis dan fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana etika jurnalistik direpresentasikan melalui karakter Big News Morgan dengan mengkaji makna denotatif, konotatif, serta mitologisasi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memberikan dua jenis manfaat utama, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis. Kedua jenis manfaat tersebut memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi, baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun penerapannya di dunia nyata. Manfaat akademis berfokus pada sumbangan terhadap teori dan kajian ilmiah, sedangkan manfaat praktis lebih diarahkan pada penerapan hasil penelitian untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kualitas

praktik di lapangan. Penjelasan masing-masing manfaat disajikan sebagai berikut.

1.4.1 Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan penting bagi bidang ilmu komunikasi jurnalistik dengan menelaah bagaimana nilai-nilai etika jurnalistik ditampilkan dalam media fiksi, sekaligus memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai cara nilai-nilai tersebut dibangun dan dipertanyakan melalui karya fiksi.

Selain itu, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memicu penelitian lebih lanjut di bidang komunikasi dan jurnalistik, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya etika dalam praktik media.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi para jurnalis dengan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga integritas dalam setiap pemberitaan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi media di kalangan masyarakat, sehingga mereka terdorong untuk lebih kritis dan selektif dalam mengonsumsi berbagai informasi.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Landasan Teoritis

1. Teori Semiotika Roland Barthes

Secara etimologis, kata "semiotika" berasal dari bahasa Yunani,

yaitu "semeion" yang berarti tanda, atau "seme" yang berarti penafsir tanda. Semiotika adalah ilmu atau metode analisis yang mempelajari tanda untuk memahami makna dalam berbagai konteks, seperti teks, gambar, skenario, atau adegan dalam film. Dalam penelitian semiotika, wawancara umumnya tidak dijadikan metode utama karena fokus kajian terletak pada analisis tanda dan makna. Namun, wawancara dapat berperan sebagai metode pendukung, baik untuk memberikan konteks tambahan maupun sebagai teks yang dianalisis secara semiotik. Dengan demikian, meskipun terdapat pandangan tradisional yang menolak penggunaan wawancara, dalam praktik modern metode ini justru dapat melengkapi analisis tanda secara lebih komprehensif.

Menurut Roland Barthes semiotika berfokus pada analisis tanda-tanda dan bagaimana tanda tersebut menciptakan makna dalam konteks sosial dan budaya. Roland Barthes adalah pemikir struktural yang menganut teori semiotik Saussure. Barthes mengembangkan teori semiologi atau semiotika dari Ferdinand de Saussure, dengan memasukkan dimensi ideologi dan budaya dalam analisis tanda, melalui konsep-konsep seperti denotasi, konotasi, dan mitos (Rohmaniah, 2021).

Dalam buku semiotika komunikasi, Sobur (2004) menjelaskan bahwa Barthes memperkenalkan Two Orders of Signification, yaitu:

- a. Denotasi, makna literal atau harfiah dari tanda, sesuai dengan definisi kamus. Ini adalah hubungan langsung antara penanda dan petanda.

- b. Konotasi, makna tambahan yang muncul dari asosiasi budaya, ideologi, emosi, atau pengalaman subjektif. Konotasi terkait dengan bagaimana masyarakat memberikan interpretasi terhadap tanda.

Selain itu, Barthes menggali konsep mitos dalam semiologi, yaitu bagaimana tanda mencerminkan ideologi dan nilai-nilai yang tersembunyi dalam masyarakat. Ia menganalisis bagaimana mitos bekerja dalam realitas keseharian dan membentuk cara pandang masyarakat modern.

1.5.2 Kerangka Konseptual

1. Kode Etik Jurnalistik

Kode etik jurnalistik merupakan undang-undang profesi wartawan. Kode etik jurnalistik adalah pedoman yang mengatur perilaku profesional dan pertimbangan moral yang harus diikuti oleh media pers dalam melaksanakan tugasnya (Muslimin, 2022).

Kode etik jurnalistik adalah serangkaian aturan dan pedoman yang mengatur perilaku dan standar profesional para jurnalis. Tujuan utama kode etik ini adalah untuk memastikan bahwa jurnalis bekerja secara etis, obyektif, dan profesional dalam menyajikan informasi kepada publik. Kode etik jurnalistik menjadi acuan dalam menjaga integritas dan kredibilitas pers, sehingga informasi yang disampaikan akurat dan dapat dipercaya.

Kode Etik Jurnalistik yang dikeluarkan oleh International Federation of Journalists (IFJ), dikenal sebagai Global Charter of Ethics for Journalists, berfungsi sebagai pedoman bagi wartawan dalam menjalankan

tugas mereka. Kode ini pertama kali diadopsi pada tahun 1954 dan diperbaharui pada Kongres IFJ ke-30 di Tunis pada 12 Juni 2019.

2. Jurnalis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), jurnalis diartikan sebagai “orang yang pekerjaannya mengumpulkan dan menulis berita di media massa”. Pengertian ini menekankan bahwa jurnalis merupakan individu yang memegang peran penting dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas. Tugasnya tidak hanya sebatas mengumpulkan dan menulis berita, tetapi juga mencakup proses pencarian, pengolahan, serta penyebaran informasi melalui berbagai media massa. Namun, pekerjaan ini bukan sekadar soal menyampaikan fakta. Jurnalis juga memiliki tanggung jawab besar untuk menjaga keakuratan, kejujuran, dan objektivitas dalam setiap informasi yang disampaikan. Mereka diharapkan mampu bersikap netral dan tidak berpihak, serta tidak mencampuradukkan antara fakta dan opini. Dalam menjalankan tugasnya, jurnalis juga dituntut untuk tidak menyalahgunakan kebebasan pers demi kepentingan pribadi ataupun politik tertentu.

Tanggung jawab utama jurnalis adalah pada kebenaran (Kovach dan Rosentiel, 2001), dan loyalitas tertingginya adalah kepada masyarakat. Hal ini menjadikan profesi jurnalis sangat erat kaitannya dengan etika dan tanggung jawab sosial yang tidak bisa diabaikan. Nilai-nilai ini menjadi fondasi penting dalam menjalankan kerja jurnalistik secara profesional dan bermartabat. Jurnalis juga diharapkan mampu membedakan antara

informasi faktual dan opini, serta tidak menyalahgunakan kebebasan pers untuk kepentingan pribadi atau politik tertentu (UU No. 40 Tahun 1999 tentang Pers)

Dalam penelitian ini, konsep jurnalis digunakan sebagai landasan untuk menganalisis karakter Big News Morgans dalam anime One Piece. Melalui tokoh tersebut, peneliti ingin melihat bagaimana prinsip-prinsip jurnalisisme digambarkan dalam media fiksi, dan menilai apakah tindakan Morgans sejalan atau justru bertentangan dengan nilai-nilai etika jurnalistik yang berlaku secara internasional

3. Film

Istilah "film" berasal dari kata *cinematographie*, yang merupakan serapan dari bahasa Inggris *cinematography*. Secara etimologis, kata tersebut berakar dari bahasa Latin "kinema" yang berarti gerakan atau gambar bergerak. *Cinematographie* sendiri terdiri dari tiga unsur utama: *cinema* yang berarti gerak, *tho* atau *phytos* yang berkaitan dengan cahaya, dan *graphie* atau *graph* yang berarti tulisan, gambar, atau visual. Jadi, secara harfiah, istilah ini dapat diartikan sebagai melukis gerakan melalui cahaya.

Film adalah salah satu bentuk media komunikasi massa yang memiliki keunikan dibandingkan dengan media lainnya. Film sering digunakan untuk merepresentasikan kehidupan sosial masyarakat, karena kemampuannya menggambarkan realitas sosial melalui cerita yang menarik dan visual yang kuat (Amalia, 2023). Tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, film juga memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan-

pesan moral, budaya, maupun kritik sosial kepada khalayak luas. Semua ini dimungkinkan melalui proses kreatif penulisan skenario, di mana narasi dibentuk secara cermat agar dapat menyentuh emosi penonton sekaligus menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Untuk dapat menyampaikan pesan-pesan tersebut secara efektif, sebuah film perlu dibangun melalui berbagai elemen yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan. Elemen-elemen ini merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses penciptaan film, karena keseluruhan makna dan daya tarik film sangat dipengaruhi oleh bagaimana unsur-unsur tersebut digunakan. Menurut Pratista (2008), unsur pembentuk film dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik.

Unsur naratif berkaitan dengan konten atau materi cerita yang ingin disampaikan, termasuk bagaimana cerita itu dibentuk, dikembangkan, dan disusun secara struktural. Unsur ini mencakup elemen-elemen seperti alur, tokoh, konflik, dan latar yang membentuk kerangka cerita. Sementara itu, unsur sinematik mencakup aspek teknis yang mendukung penyampaian cerita secara visual dan auditif. Unsur ini meliputi penggunaan kamera, pencahayaan, penyuntingan (editing), tata suara, dan aspek teknis lainnya yang berfungsi untuk menghidupkan cerita di layar. Kedua unsur ini saling melengkapi dan bekerja sama untuk menciptakan pengalaman sinematik yang utuh bagi penonton.

1.6 Langkah-langkah Penelitian

1.6.1 Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini berfokus pada interpretasi tanda dan makna, sehingga menggunakan paradigma interpretif. Paradigma interpretif berfokus pada upaya memahami peristiwa sosial atau budaya berdasarkan sudut pandang dan pengalaman individu yang diteliti (Muslim, 2015). Pendekatan ini lahir dari orientasi praktis dan mengamati perilaku secara mendetail. Dengan paradigma interpretif, penelitian ini berupaya memahami secara mendalam mengenai kode etik jurnalistik IFJ melalui karakter Big News Morgans di episode ke-957 anime One Piece.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menghasilkan data deskriptif yang berguna dalam menganalisis teks yang terdapat dalam suatu media. Dalam konteks ini, media yang dianalisis adalah anime. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya fokus pada pesan tekstual, tetapi juga menelusuri makna yang lebih dalam dari simbol- simbol etika jurnalistik yang direpresentasikan oleh karakter tersebut.

1.6.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika, yang sesuai dengan tujuan untuk mengeksplorasi Kode etik jurnalistik IFJ pada karakter Big News Morgans Episode ke-957 serial anime One Piece. Semiotika, sebagai studi tentang tanda dan simbol, memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana karakter

media memuat makna dan pesan implisit terkait etika jurnalistik melalui bahasa visual, verbal, dan simbolis.

Model semiotika yang digunakan yaitu semiotika Roland Barthes, yang diterapkan dengan membedah teks media ke dalam tiga makna, yakni denotasi, konotasi, dan mitologisasi. Melalui analisis ketiga makna tersebut, peneliti dapat menguraikan bagaimana karakter Big News Morgans bukan sekadar tokoh fiksi, tetapi juga cerminan dari isu-isu media di dunia nyata.

1.6.3 Jenis Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif merujuk pada metode penelitian yang menghasilkan informasi dalam bentuk deskriptif, umumnya berupa kata-kata, baik yang disampaikan secara lisan maupun tertulis. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti, bukan sekadar pengukuran angka atau data statistik (Moleong, 2011:4).

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer penelitian ini adalah anime One Piece, terutama episode-episode yang menampilkan karakter Big News Morgans. Analisis mendalam terhadap dialog, tindakan, ekspresi, serta visual karakter ini menjadi data utama untuk memahami bagaimana nilai-nilai etika jurnalistik direpresentasikan dalam media tersebut.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder meliputi buku, jurnal, artikel ilmiah, serta wawancara atau pernyataan dari pencipta atau produser One Piece yang membahas latar belakang atau filosofi karakter Big News Morgans. Literatur tentang etika jurnalistik, teori semiotika, dan kajian media fiksi juga digunakan untuk mendukung analisis dan memperkaya interpretasi hasil penelitian.

1.6.4 Unit Analisis

Unit analisis merujuk pada hal yang ditentukan berdasarkan fokus dan tujuan penelitian. Unit ini bisa berupa objek, individu, area, atau periode waktu tertentu, yang disesuaikan dengan fokus utama dalam penelitian tersebut (Aziz, 2023). Maka, yang menjadi unit analisis dalam penelitian ini adalah tiap scene dalam anime One Piece pada episode ke-957 yang menampilkan sosok karakter Big News Morgans.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode dokumentasi, di mana peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang menjadi fokus studi. Objek dokumentasi yang digunakan adalah media audio-visual, yaitu serial anime One Piece, dengan penekanan khusus pada karakter Big News Morgans.

Proses pengambilan data melibatkan teknik tangkapan layar (*screenshot*), yang kemudian disimpan dan diorganisir sebagai sumber informasi untuk dianalisis

lebih lanjut. Dari data visual yang terkumpul ini, peneliti akan mengeksplorasi berbagai tanda, simbol, dan makna yang terdapat dalam karakter tersebut, untuk memahami lebih dalam tentang representasi dan pesan yang disampaikan.

1.6.6 Teknik Penentuan Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, Teknik validasi data yang digunakan adalah Triangulasi. Triangulasi adalah proses yang bertujuan untuk memastikan keakuratan data dengan memeriksanya melalui berbagai sumber, menggunakan metode yang beragam, dan dilakukan pada waktu yang berbeda (Satori & Komariah, 2011).

Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi terhadap karakter Big News Morgans dalam anime One Piece dengan referensi dari sumber data sekunder seperti literatur tentang etika jurnalistik, teori semiotika Roland Barthes, dan analisis media fiksi lainnya. Dengan cara ini, peneliti dapat memastikan bahwa interpretasi yang diambil dari teks dan visual karakter tersebut konsisten dengan teori yang ada dan relevan dengan konteks media dan etika jurnalistik yang sedang dianalisis.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dalam fokus penelitian. Proses ini bertujuan untuk memahami, menginterpretasi, dan merangkai data yang telah dikumpulkan agar dapat memberikan jawaban yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam

pendekatan kualitatif, terdapat berbagai teknik analisis yang dapat digunakan untuk menggali makna data secara mendalam. Beberapa teknik ini antara lain mencakup:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyaringan, pemilihan, dan penyederhanaan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menyaring data dari berbagai adegan, dialog, dan visual yang berhubungan langsung dengan praktik jurnalistik dan etika yang ditampilkan melalui karakter Morgans. Data yang tidak relevan, seperti adegan yang tidak berkaitan dengan tema jurnalistik atau etika, dieliminasi untuk fokus pada informasi yang mendukung analisis.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, data yang relevan disajikan dalam bentuk yang lebih terstruktur agar mudah dianalisis. Penyajian data dapat berupa tabel, kutipan dialog, serta deskripsi visual yang menjelaskan bagaimana karakter Morgans mencerminkan etika jurnalistik. Tahap ini memungkinkan peneliti melihat pola-pola atau makna yang muncul dalam representasi karakter Morgans.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap terakhir, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah direduksi dan disajikan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan temuan-temuan dari tahap sebelumnya dengan teori semiotika John Fiske serta literatur terkait etika jurnalistik. Dalam tahap ini, peneliti mengevaluasi apakah representasi Morgans

mendukung, mengkritik, atau memberikan perspektif baru tentang etika jurnalistik.

1.6.8 Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 1. 1Rencana jadwal penelitian

No.	Kegiatan	Bulan (Waktu) 2024-2025							
		11	12	1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan Proposal								
2	Seminar Proposal								
3	Pengumpulan Data								
4	Analisis Data								
5	Bimbingan								
6	Perbaikan								
7	Sidang Munaqosah								