

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia memahami lingkungan kehidupannya melalui berbagai tanda. Bahasa, gambar, warna, suara, gerak tubuh, dan benda-benda tertentu dapat menjadi perantara bagi manusia untuk menyampaikan sekaligus menafsirkan makna. Sebuah tanda tidak hanya menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat secara langsung, tetapi juga dapat menghubungkan manusia dengan gagasan, pengalaman, identitas, dan nilai tertentu. Proses pemaknaan tersebut menjadikan tanda sebagai bagian penting dari kehidupan sosial dan kebudayaan manusia (Pradopo, 2012).

Perkembangan media visual memperluas bentuk dan cara kerja tanda. Pesan tidak lagi disampaikan hanya melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui komposisi gambar, warna, bentuk, kostum, benda, serta berbagai simbol yang ditempatkan dalam suatu cerita. Unsur visual dapat menyampaikan makna secara lebih ringkas sekaligus membuka kemungkinan penafsiran yang beragam (Munawaroh & Guatri, 2023). Makna suatu gambar tidak selalu melekat secara tetap pada bentuknya, melainkan terbentuk melalui hubungan antara tampilan visual, objek yang dirujuk, dan penafsiran yang muncul pada penerimanya.

Budaya populer merupakan salah satu ruang yang banyak menghasilkan dan menyebarkan tanda visual. Film, komik, *anime*, permainan digital, dan media sosial menghadirkan berbagai gambar yang tidak hanya berfungsi sebagai unsur hiburan, tetapi juga membentuk identitas dan ingatan kolektif masyarakat. Tokoh, pakaian, lambang kelompok, warna, dan benda tertentu dapat dikenali oleh khalayak karena digunakan secara berulang di dalam suatu karya. Pengulangan tersebut memungkinkan sebuah gambar berkembang menjadi penanda yang membawa nilai dan identitas tertentu.

Anime sebagai salah satu produk budaya populer Jepang menggunakan perpaduan gambar bergerak, dialog, suara, warna, dan alur cerita untuk menyampaikan pesan. Kehadiran tanda-tanda visual di dalam *anime* memiliki

hubungan dengan karakter, konflik, latar, dan nilai yang dibangun sepanjang cerita. Sebuah benda yang tampak sederhana dapat memiliki kedudukan penting ketika terus dihubungkan dengan tindakan dan pengalaman tokoh. Analisis terhadap anime karena itu tidak cukup dilakukan hanya melalui jalan cerita, tetapi juga perlu memperhatikan tanda-tanda visual yang membentuk makna naratifnya (Khoirunnisa et al., 2024).

Salah satu *anime* yang memiliki banyak tanda visual adalah *One Piece*. Karya Eiichiro Oda tersebut mengisahkan perjalanan Monkey D. Luffy bersama kelompok Straw Hat Pirates dalam mencari harta karun bernama *One Piece*. *Manga One Piece* mulai diterbitkan pada 1997, sedangkan adaptasi animenya mulai ditayangkan di Jepang pada 1999. Perjalanan panjang serial tersebut membentuk dunia naratif yang dipenuhi lambang kelompok, identitas karakter, struktur kekuasaan, serta pertentangan mengenai kebebasan dan otoritas (Oda, 1997; ONE PIECE.com, 2024).

Bendera bajak laut atau *Jolly Roger* menjadi salah satu tanda visual yang menonjol dalam *anime* tersebut. Setiap kelompok bajak laut memiliki desain bendera yang menunjukkan identitas kelompoknya. Bendera Straw Hat Pirates menampilkan tengkorak berwarna putih, sepasang tulang yang bersilang, topi jerami berwarna kuning dengan pita merah, serta latar belakang hitam. Susunan tersebut mempertahankan bentuk umum *Jolly Roger*, tetapi penambahan topi jerami membedakannya dari bendera kelompok bajak laut lain dan menghubungkannya dengan Monkey D. Luffy sebagai kapten kelompok (Sentosa & Syafwan, 2022).

Perkembangan penggunaan bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* di luar cerita turut menunjukkan kekuatan maknanya. Bendera tersebut pernah digunakan oleh masyarakat dan komunitas penggemar sebagai media ekspresi identitas, solidaritas, kritik sosial, serta perlawanan simbolik. Perpindahan tanda dari dunia *anime* ke ruang sosial menunjukkan bahwa simbol budaya populer dapat memperoleh interpretasi baru sesuai dengan pengalaman masyarakat yang menggunakannya. Fenomena tersebut memperlihatkan relevansi kajian terhadap proses pembentukan makna bendera, meskipun penelitian ini tidak secara khusus menganalisis penggunaan bendera dalam gerakan politik (Iskandar, 2018).

Penafsiran yang menghubungkan bendera *Straw Hat Pirates* dengan kebebasan, persahabatan, solidaritas, atau perlawanan tidak dapat langsung diterima sebagai kesimpulan ilmiah. Penafsiran tersebut harus dijelaskan melalui hubungan antara unsur visual, objek yang dirujuk, serta konteks kemunculannya di dalam *anime*. Tanpa analisis yang sistematis, makna bendera berisiko hanya didasarkan pada anggapan penggemar atau kesan subjektif peneliti. Permasalahan ini menunjukkan perlunya perangkat teori yang mampu menjelaskan proses terbentuknya makna secara terstruktur.

Semiotika Charles Sanders Peirce dipilih karena menempatkan pemaknaan sebagai proses yang melibatkan *representamen*, *object*, dan *interpretant*. Tanda atau *representamen* merupakan sesuatu yang dapat ditangkap dan mewakili sesuatu yang lain. *Object* merupakan sesuatu yang dirujuk oleh tanda, sedangkan *interpretant* merupakan pemahaman atau tanda lanjutan yang terbentuk melalui hubungan antara *representamen* dan *object*. Ketiga unsur tersebut tidak bekerja secara terpisah, melainkan membentuk hubungan *triadic* yang disebut semiosis (Peirce, 1931–1958, CP 2.228–2.253).

Teori Peirce juga menyediakan klasifikasi tanda yang lebih luas daripada hubungan *representamen*, objek, dan interpretan. Berdasarkan sifat *representamen*, tanda dibedakan menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Berdasarkan hubungannya dengan *object*, tanda dibedakan menjadi *icon*, *indeks*, dan *simbol*. Berdasarkan cara tanda dipahami oleh interpretan, tanda dibedakan menjadi *rheme*, *dicent sign*, dan *argument* (Subahri, 2020). Klasifikasi tersebut memungkinkan bendera dianalisis sebagai bentuk visual, sebagai benda yang hadir dalam adegan tertentu, sebagai lambang kelompok yang digunakan berulang, serta sebagai tanda yang menyampaikan pernyataan atau gagasan tertentu.

Sejumlah penelitian telah menerapkan semiotika Peirce terhadap karya *One Piece*. Penelitian Zhi An Eka Athmaja menganalisis tanda-tanda yang merepresentasikan tujuh nilai etika Bushido dalam komik *One Piece*. Penelitian tersebut menggunakan hubungan *representamen*, objek, dan interpretan terhadap cuplikan komik, tetapi fokusnya terletak pada nilai Bushido dan bukan pada struktur tanda bendera *Straw Hat Pirates*.

Penelitian Liu dan Winduwati membahas representasi persahabatan *dalam anime One Piece Episode of Merry*. Semiotika Peirce digunakan untuk menemukan nilai rela berkorban, kepedulian, dan dukungan di antara anggota kelompok Topi Jerami. Objek penelitian tersebut berupa adegan yang merepresentasikan persahabatan, sedangkan penelitian ini memusatkan perhatian pada satu artefak visual berupa bendera dan proses pembentukan maknanya (Liu & Winduwati, 2023).

Perbedaan penelitian ini terletak pada batas objek, sumber data, dan kedalaman penerapan teori Peirce. Penelitian ini tidak berfokus pada penerimaan masyarakat atau penggunaan bendera sebagai simbol protes. Objek utama penelitian adalah struktur visual bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dan kemunculannya dalam adegan-adegan *anime* yang relevan. Analisis dilakukan dengan menelusuri proses semiosis *triadic* sekaligus mengklasifikasikan tanda berdasarkan tiga trikotomi Peirce (Dewanto, 2025). Fokus tersebut memberikan ruang untuk menjelaskan cara setiap unsur visual bekerja dan cara keseluruhan bendera membentuk identitas serta makna simbolik dalam dunia naratif *One Piece*.

Kajian terhadap bendera *Straw Hat Pirates* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penerapan semiotika Peirce pada objek visual budaya populer. Penelitian ini juga dapat menunjukkan bahwa makna sebuah bendera tidak hanya dibentuk oleh tampilan fisiknya, tetapi melalui hubungan antara unsur visual, objek yang dirujuk, penggunaan dalam cerita, dan proses interpretasi. Berdasarkan permasalahan, teori, penelitian terdahulu, dan batas kajian tersebut, penelitian ini mengambil judul “Analisis Semiotika Bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dalam *Anime One Piece* Perspektif Charles Sanders Peirce.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada proses semiosis, klasifikasi tanda, dan pembentukan makna simbolik bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dalam *anime One Piece*. Adapun rumusan masalah yang ditemukan, di antaranya:

1. Bagaimana proses *semiosis triadic* pada unsur-unsur visual bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* berdasarkan relasi *representamen*, *object*, dan *interpretant* Charles Sanders Peirce?
2. Bagaimana unsur-unsur visual dan penggunaan bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* diklasifikasikan berdasarkan *trikotomi* tanda Charles Sanders Peirce?
3. Bagaimana makna simbolik bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dibentuk melalui relasi tanda dan konteks naratif dalam anime *One Piece*?

C. Tujuan Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk menjawab beberapa hal, yakni:

1. Menganalisis proses *semiosis triadic* pada unsur-unsur visual bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* berdasarkan relasi *representamen*, *object*, dan *interpretant*.
2. Mengklasifikasikan unsur-unsur visual dan penggunaan bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* berdasarkan *trikotomi* tanda Charles Sanders Peirce.
3. Menginterpretasikan makna simbolik bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* berdasarkan hubungan tanda dan konteks naratif dalam *anime One Piece*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian semiotika Charles Sanders Peirce, khususnya dalam penerapan konsep *triadic* yang meliputi *representamen*, *object*, dan *interpretant*. Konsep tersebut digunakan untuk menjelaskan proses pemaknaan unsur-unsur

visual yang terdapat pada bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dalam anime *One Piece*.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai klasifikasi tanda Charles Sanders Peirce, baik berdasarkan sifat *representamen*, hubungan tanda dengan *object*, maupun hubungannya dengan *interpretant*. Penerapan klasifikasi tersebut dapat menunjukkan bahwa setiap unsur visual pada bendera memiliki cara kerja dan fungsi tanda yang berbeda dalam membentuk makna secara keseluruhan.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian filsafat tanda terhadap budaya populer, terutama anime sebagai teks visual yang mengandung makna simbolik. Makna tersebut tidak hanya terbentuk melalui tampilan visual, tetapi juga melalui hubungan antara tanda, objek yang dirujuk, konteks naratif, dan interpretasi yang dihasilkan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi bagi mahasiswa yang mempelajari semiotika, filsafat tanda, *anime*, dan budaya populer. Penelitian ini dapat memberikan contoh penerapan konsep *triadic* serta klasifikasi tanda Charles Sanders Peirce dalam menganalisis unsur-unsur visual pada bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates*.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal untuk mengembangkan penelitian mengenai tanda visual dalam *anime* maupun bentuk budaya populer lainnya. Penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai tahapan analisis yang menghubungkan bentuk tanda, objek yang dirujuk, konteks naratif, dan interpretasi dalam proses pembentukan makna simbolik.

Bagi masyarakat dan penggemar *anime*, penelitian ini diharapkan membantu masyarakat dan penggemar *anime* memahami cara tanda visual dalam budaya populer membentuk makna melalui hubungan antara bentuk, konteks, dan proses interpretasi.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* sebagai salah satu tanda visual yang memiliki kedudukan penting dalam *anime One Piece*. Bendera tersebut tidak hanya berfungsi sebagai identitas kelompok bajak laut, tetapi tersusun atas berbagai unsur visual yang memungkinkan terbentuknya beragam makna. Unsur-unsur tersebut meliputi gambar tengkorak, tulang bersilang, topi jerami, warna, dan komposisi gambar secara keseluruhan. Setiap unsur perlu dianalisis secara sistematis agar pemaknaannya tidak hanya didasarkan pada kesan subjektif peneliti.

Tahap awal penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi dan mendeskripsikan unsur-unsur visual yang terdapat pada bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates*. Identifikasi juga dilakukan terhadap adegan-adegan *anime* yang memperlihatkan penciptaan, pemasangan, pengibaran, atau penggunaan bendera dalam peristiwa tertentu. Adegan tersebut diperlukan untuk memberikan konteks terhadap hubungan antara bentuk visual bendera, tokoh, kelompok, dan peristiwa yang terdapat dalam cerita. Data visual dan konteks naratif tersebut selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan analisis semiotika.

Analisis penelitian menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai landasan utama untuk memahami cara suatu tanda membentuk makna. Peirce memandang tanda melalui hubungan *triadic* yang melibatkan *representamen*, *object*, dan *interpretant*. Ketiga unsur tersebut memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses semiosis. Kerangka ini digunakan karena mampu menjelaskan hubungan antara bentuk tanda yang terlihat, sesuatu yang dirujuk oleh tanda, dan pemahaman yang terbentuk dari hubungan keduanya.

Tahap analisis pertama dilakukan dengan menempatkan setiap unsur visual bendera sebagai *representamen*. *Object* menunjukkan sesuatu yang dirujuk oleh unsur tersebut, seperti identitas Luffy, kelompok *Straw Hat Pirates*, atau identitas bajak laut dalam konteks cerita. *Interpretant* merupakan pemahaman yang muncul setelah *representamen* dihubungkan dengan *object* dan konteks naratif *anime*. Analisis tersebut diarahkan untuk menjawab tujuan penelitian pertama, yaitu

menjelaskan proses *semiosis triadic* pada unsur-unsur visual bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates*.

Hasil analisis *triadic* selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk mengklasifikasikan tanda berdasarkan tiga *trikotomi* Charles Sanders Peirce. Berdasarkan sifat representasinya, tanda dibedakan menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Berdasarkan hubungannya dengan objek, tanda diklasifikasikan menjadi *icon*, *indeks*, dan *simbol*. Berdasarkan hubungannya dengan *interpretant*, tanda dibedakan menjadi *rheme*, *dicent sign*, dan *argument*. Tahap ini digunakan untuk menjawab tujuan penelitian kedua, yaitu memaparkan klasifikasi dan fungsi tanda yang terdapat pada bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates*.

Temuan dari proses *semiosis triadic* dan klasifikasi tanda kemudian dihubungkan dengan konteks naratif *anime One Piece*. Hubungan tersebut diperlukan karena makna suatu tanda tidak hanya terbentuk melalui tampilannya, tetapi juga melalui cara tanda digunakan, peristiwa yang menyertainya, serta hubungannya dengan tokoh dan kelompok dalam cerita. Hasil dari tahap ini digunakan untuk menjelaskan makna simbolik bendera secara menyeluruh. Makna seperti identitas kolektif, kebersamaan, kebebasan, solidaritas, atau makna lainnya tidak ditetapkan sejak awal, tetapi harus dibuktikan melalui hasil analisis.

Keseluruhan tahapan tersebut menghasilkan pemahaman mengenai cara unsur-unsur visual bendera bekerja sebagai tanda dan membentuk makna simbolik dalam *anime One Piece*. Alur penelitian bergerak dari identifikasi objek, analisis hubungan *representamen*, *object*, *interpretant*, klasifikasi tanda, pengaitan dengan konteks naratif, hingga penafsiran makna simbolik. Susunan tersebut diharapkan dapat menjaga konsistensi antara kerangka berpikir, tujuan penelitian, proses analisis, dan kesimpulan yang diperoleh. Hasil akhirnya diarahkan untuk menjawab ketiga rumusan masalah secara sistematis tanpa memperluas pembahasan di luar objek penelitian.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui perkembangan kajian semiotika terhadap *anime One Piece* sekaligus menentukan kedudukan penelitian ini. Penelitian yang dipilih memiliki keterkaitan berdasarkan kesamaan objek berupa manga atau *anime One Piece*, penggunaan semiotika Charles Sanders Peirce, pembahasan tanda visual, atau kesamaan objek berupa bendera *Jolly Roger*. Penelaahan dilakukan dengan memperhatikan objek, teori, metode, hasil, persamaan, dan perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian pertama dilakukan oleh Zhi An Eka Athmaja P. pada tahun 2019 dengan judul “Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce terhadap Etika *Bushidou* dalam Komik *One Piece*.” Penelitian tersebut menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengidentifikasi tanda-tanda dalam komik *One Piece* yang merepresentasikan etika *Bushidou*. Hasil penelitian menunjukkan adanya tujuh nilai etika *Bushidou*, yaitu keadilan, keberanian, kebajikan, kejujuran, kesopanan, kehormatan, dan kesetiaan. Persamaannya terletak pada penggunaan semiotika Peirce dan karya *One Piece* sebagai objek kajian. Perbedaannya terdapat pada jenis media dan fokus penelitian. Athmaja menganalisis nilai *Bushidou* melalui karakter dan peristiwa dalam komik, sedangkan penelitian ini memusatkan perhatian pada unsur visual bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dan konteks penggunaannya dalam anime (Athmaja, 2019).

Penelitian kedua dilakukan oleh Mohamad Rizkyarrachman pada tahun 2020 dengan judul “Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film *One Piece Series Arc Wano*.” Penelitian deskriptif kualitatif tersebut menggunakan konsep *representamen*, *object*, dan *interpretant* Charles Sanders Peirce untuk menganalisis adegan serta dialog dalam *anime*. Hasil penelitian menemukan enam adegan yang merepresentasikan sistem kepemimpinan shogun, kebijakan negara tertutup, kepemimpinan yang tidak adil, pemberontakan samurai, pengelompokan kasta, diskriminasi, dan kerja paksa. Persamaannya terletak pada penggunaan anime *One Piece* dan konsep *triadic* Peirce. Perbedaannya terdapat pada fokus kajian karena Rizkyarrachman menganalisis representasi kepemimpinan melalui adegan dan dialog, sedangkan penelitian ini menganalisis

proses semiosis, klasifikasi tanda, dan makna simbolik bendera *Straw Hat Pirates* (Rizkyarrachman, 2020).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hansen Liu dan Septia Winduwati pada tahun 2023 dengan judul “Representasi Persahabatan dalam *Anime One Piece Episode of Merry*.” Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai teknik analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persahabatan kelompok *Straw Hat Pirates* direpresentasikan melalui sikap rela berkorban, saling peduli, dan saling memberikan dukungan. Persamaan penelitian terdapat pada objek berupa *anime One Piece* dan penggunaan semiotika Peirce. Perbedaannya terletak pada unit analisis dan tujuan penelitian. Liu dan Winduwati menganalisis tindakan serta hubungan antartokoh untuk menemukan nilai persahabatan, sedangkan penelitian ini berfokus pada struktur visual dan penggunaan bendera sebagai tanda identitas kelompok (Liu & Winduwati, 2023).

Penelitian keempat dilakukan oleh Ihsanul Busra pada tahun 2024 dengan judul “Analisis Semiotika *Anime One Piece* dalam Mendukung Kesetaraan Ras Manusia.” Penelitian deskriptif kualitatif tersebut menggunakan observasi dan dokumentasi terhadap *anime One Piece Arc Sabaody*, kemudian menganalisis datanya menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian menemukan 17 adegan yang memuat pesan mengenai kesetaraan ras melalui ekspresi, tindakan, dialog, dan peristiwa dalam cerita. Persamaannya terdapat pada penggunaan *anime* sebagai sumber data visual dan semiotika Peirce sebagai landasan analisis. Perbedaannya terdapat pada fokus kajian karena Busra menganalisis pesan kesetaraan ras dalam sejumlah adegan, sedangkan penelitian ini membatasi objeknya pada bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* dan unsur-unsur visual yang membentuknya (Busra, 2024).

Penelitian kelima dilakukan oleh Supian, Ladinata, Dallyono, dan Noerjaman pada tahun 2026 dengan judul “*Symbols of Defiance: A Semiotic and Ethnolinguistic Analysis of the Jolly Roger in One Piece*.” Penelitian tersebut merupakan kajian yang paling dekat dengan penelitian ini karena sama-sama membahas *Jolly Roger* dalam *One Piece*. Peneliti menggabungkan model *triadic*

Peirce, semiotika Roland Barthes, etnolinguistik, dan interpretasi sosiopolitik terhadap data berupa 120 teks dari sejumlah media sosial serta 15 dokumentasi penggunaan bendera di ruang publik Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Jolly Roger* mengalami perluasan makna menjadi penanda identitas, solidaritas, kritik sosial, dan perlawanan simbolik yang dipengaruhi oleh konteks masyarakat Indonesia. Perbedaannya terletak pada batas objek, sumber data, dan kerangka analisis. Supian dan rekan-rekannya berfokus pada penerimaan serta penggunaan bendera dalam konteks sosial-politik Indonesia, sedangkan penelitian ini berfokus pada struktur visual bendera dan konteks naratif *anime* dengan menggunakan semiotika Peirce secara khusus (Supian et al., 2026).

Hasil penelaahan menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan semiotika Peirce untuk menemukan nilai, pesan, atau bentuk representasi melalui adegan dan dialog dalam *One Piece*. Penelitian Supian dan rekan-rekannya telah membahas objek bendera yang sama, tetapi analisisnya diarahkan pada perpindahan makna *Jolly Roger* dari dunia anime menuju ruang sosial-politik Indonesia dengan menggabungkan beberapa pendekatan. Berdasarkan penelitian yang telah ditelaah, masih tersedia ruang untuk menganalisis unsur tengkorak, tulang bersilang, topi jerami, warna, komposisi, dan penggunaan bendera dalam konteks naratif *anime* melalui konsep *triadic* serta tiga *trikotomi* tanda Peirce. Posisi tersebut menjadi pembeda penelitian ini sekaligus mendasari upaya menjelaskan proses *semiosis*, klasifikasi tanda, dan makna simbolik bendera *Jolly Roger Straw Hat Pirates* secara sistematis.