

**Analisis Visual Karakter Monkey D. Luffy dalam Anime  
*One Piece-Gear 5* Menggunakan Semiotika Roland Barthes**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh:**

**NOFRIYANTI  
NIM 20027023**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

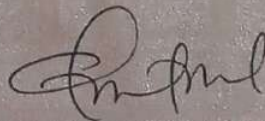
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**ANALISIS VISUAL KARAKTER MONKEY D. LUFFY DALAM ANIME  
ONE PIECE - GEAR 5 MENGGUNAKAN SEMIOTIKA ROLAND  
BARTHES**

Nama : Nofriyanti  
NIM : 20027023  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

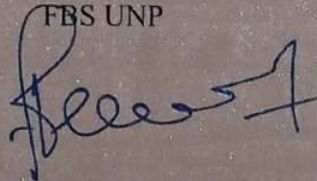
Padang, 21 Mei 2024

Disetujui dan Disahkan oleh  
Dosen Pembimbing



**Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.**  
NIP. 19840909.201404.2.003

Mengetahui,  
Kepala Departemen Seni Rupa  
FBS UNP



**Eliva Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.**  
NIP. 19830201.200912.2.001

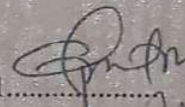


## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

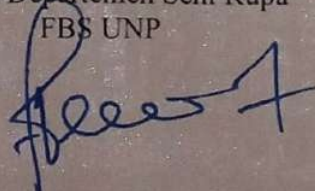
Judul : Analisis Visual Karakter Monkey D. Luffy Dalam Anime *One Piece - Gear 5* Menggunakan Semiotika Roland Barthes  
Nama : Nofriyanti  
NIM : 20027023  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 5 Juni 2024

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003	: 1..... 
2. Penguji I	: <u>Dr. Jupriani, M.Sn.</u> NIP. 19631008.199003.2.003	: 2..... 
3. Penguji II	: <u>Dwi Mutia Sari, S. Ds., M. Ds.</u> NIP. 19861023.201903.2.006	: 3..... 

Mengetahui,  
Kepala Departemen Seni Rupa  
FBS UNP



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul Analisis Visual Karakter Monkey D. Luffy dalam Anime One Piece - Gear 5 Menggunakan Semiotika Roland Barthes adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 31 Mei 2024  
Saya yang menyatakan,



NO FRIYANTI  
NIM. 20027023

**Analisis Visual Karakter Monkey D. Luffy Dalam Anime *One Piece* Episode  
*Gear 5* Menggunakan Semiotika Roland Barthes  
Nofriyanti<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tanda dan makna yang terdapat dalam visual karakter Monkey D. Luffy saat memasuki puncak kekuatannya dalam awakening *Gear 5* menggunakan semiotika Roland Barthes dan menjelaskan keterkaitan visual Luffy *Gear 5* dengan mitos dalam konteks cerita *One Piece*. Fokus penelitian ini pada analisis tanda-tanda visual hasil perubahan visual karakter Monkey D. Luffy mode *Gear 5*, dan mengkaji mitos yang terkandung dalam visual karakter Monkey D. Luffy mode *Gear 5* yang berkaitan dengan cerita dalam dunia *One Piece*. Meskipun perubahan visual karakter sudah sering terjadi dalam serial anime, namun perubahan yang dialami oleh Luffy dalam *Gear 5* mencakup aspek yang lebih komprehensif, termasuk perubahan dalam warna, gestur, dan bahkan karakteristik dari tokoh tersebut. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data visual karakter Luffy dalam episode *Gear 5* dianalisis menggunakan konsep semiotika Roland Barthes, dengan penekanan pada tiga tingkat makna, yakni denotasi, konotasi, dan mitos.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam mode *Gear 5*, Luffy muncul dengan visual yang didominasi warna putih yang mengacu pada konsep reinkarnasi dewa Amaterasu dalam mitologi Jepang dan dewa Nika dalam mitologi dunia *One Piece*. Pernyataan ini sejalan dengan penafsiran Barthes tentang kesucian yang dilambangkan oleh warna putih dan seringkali dikaitkan dengan mitos para dewa. Penggunaan gestur dan atribut yang dikenakan oleh Luffy mampu memperkuat interpretasi karakter tersebut, yang mendukung dan memperdalam makna naratif serta menghubungkannya dengan mitologi dalam dunia *One Piece*. Selain pada mitos dewa dewi, atribut, ekspresi dan warna yang dikenakan Luffy juga mampu menyampaikan karakter dari Luffy itu sendiri yang memiliki sifat sederhana dilambangkan oleh sandal dan topi jerami, terbuka dilambangkan oleh style pakaiannya, kekanak-kanakan dilambangkan oleh penggunaan celana pendek dan baju tipe blouse, pejuang dilambangkan oleh ekspresi wajahnya dan mencintai kedamaian yang dilambangkan oleh warna pakaiannya.

**Kata kunci:** visual karakter, monkey d. luffy, semiotika.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas kehadiran-Nya yang memberikan berkat dan petunjuk sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Visual Karakter Monkey D. Luffy dalam Anime *One Piece* Episode *Gear 5* Menggunakan Semiotika Roland Barthes” ini dapat penulis selesaikan dengan lancar. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan tulus penulis sampaikan rasa terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Hendra Afriwan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Defrizal Saputra, S.Ds., M.Sn., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat kepada penulis.
4. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan saran, arahan, dan bimbingan dalam melengkapi kekurangan dalam karya skripsi penulis.
5. Ibu Dr. Jupriani, M.Sn, selaku dosen Penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam karya skripsi ini.

6. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds., selaku dosen Penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam karya skripsi ini.
7. Orang tua dan rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya.

Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, April 2024  
Penulis,

Nofriyanti  
NIM 20027023

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga, karya akhir skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua saya, yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala kasih sayang, motivasi, dan dorongan yang tiada henti.
3. Keluarga Besar, yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat untuk terus berjuang.
4. BTS, yang melalui musik dan pesan-pesan inspiratif mereka telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis di saat-saat sulit.
5. Dosen pembimbing, yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan dalam melewati setiap proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
7. Almamater tercinta, yang telah memberikan saya kesempatan untuk menimba ilmu dan berkembang selama masa perkuliahan.
8. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan di Fakultas Bahasa dan Seni, departemen Seni Rupa, prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang.

Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan cinta yang telah diberikan. Skripsi ini adalah hasil dari kerja keras kita bersama. Semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal untuk memberikan kontribusi yang lebih baik bagi masyarakat dan ilmu pengetahuan.



## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Landasan Teori .....	7
B. Penelitian Relevan .....	33
C. Kerangka Pemikiran .....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....	36
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Pendekatan Penelitian .....	36
C. Instrumen Penelitian .....	37
D. Sumber Data .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data .....	38
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41

A.	Hasil penelitian .....	41
1.	Temuan Umum .....	41
2.	Paparan Data .....	47
B.	Pembahasan .....	55
1.	Analisis Makna Tanda Visual Karakter Monkey D. Luffy Dalam Episode <i>Gear 5</i> .....	55
2.	Analisis Mitos Karakter Monkey D. Luffy Mode <i>Gear 5</i> Dalam Konteks Cerita <i>One Piece</i> .....	89
3.	Hasil Analisis Makna Tanda Visual Karakter Monkey D. luffy dalam Episode <i>Gear 5</i> .....	94
4.	Mitos Karakter Monkey D. Luffy Mode <i>Gear 5</i> Dalam Konteks Cerita <i>One Piece</i> .....	96
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	97
A.	Kesimpulan .....	97
B.	Saran .....	98
DAFTAR PUSTAKA	.....	100

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Tim Produksi .....	44
Tabel 2. <i>Scene One Piece – Gear 5 Selection</i> .....	51
Tabel 3. Analisis Proporsi Tubuh Luffy .....	56
Tabel 4. Analisis Bentuk Alis Luffy .....	57
Tabel 5. Analisis Mata Bulat Luffy .....	58
Tabel 6. Analisis Mulut besar Luffy .....	59
Tabel 7. Analisis Style Baju Luffy .....	62
Tabel 8. Analisis Celana Pendek Luffy .....	63
Tabel 9. Analisis Topi Jerami Luffy .....	64
Tabel 10. Analisis Sandal Luffy .....	66
Tabel 11. Analisis Selendang di Pinggang Luffy .....	68
Tabel 12. Analisis Bentuk Rambut Luffy .....	69
Tabel 13. Analisis Awan yang Mengelilingi Tubuh Luffy .....	70
Tabel 14. Analisis Bekas Luka di Tubuh Luffy .....	71
Tabel 15. Analisis Karakter Luffy Yang Selalu Tertawa .....	72
Tabel 16. Analisis Warna Pakaian, Rambut, dan Alis .....	74
Tabel 17. Analisis Warna Mata .....	75
Tabel 18. Analisis Warna Topi Jerami .....	78
Tabel 19. Analisis Warna Pita Topi Jerami .....	78
Tabel 20. Analisis Warna Kain di Pinggang Luffy .....	79
Tabel 21. Analisis Gestur Tertawa Luffy Gear 5 .....	81
Tabel 22. Analisis Ekspresi Wajah Luffy .....	82
Tabel 23. Analisis Gestur Memegang Dada Dengan Tersenyum .....	84
Tabel 24. Analisis Cara Duduk Luffy <i>Gear 5</i> .....	86
Tabel 25. Analisis Gestur Mengepalkan Tangan .....	87
Tabel 26. Analisis Gestur Batuk .....	88

## DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Pola Semiologi Roland Barthes .....	12
Bagan 2. Kerangka Pemikiran .....	35

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Visual Monkey D. Luffy dalam Mode <i>Gear 4</i> Sebelum <i>Awakening Gear 5</i> Episode 1070	3
Gambar 2. Hasil Visual Monkey D. Luffy setelah Mode <i>Gear 5</i>	3
Gambar 3. Poster Film <i>One Piece</i> .....	41
Gambar 4. Eiichiro Oda .....	43
Gambar 5. Toei Animation Co. ....	44
Gambar 6. Monkey D. Luffy .....	45
Gambar 7. Monkey D. Luffy <i>Gear 5</i> .....	47
Gambar 8. Visual Monkey D. Luffy di Awal Episode .....	49
Gambar 9. Visual Monkey D. Luffy Setelah <i>Awakening Gear 2</i> .....	49
Gambar 10. Visual Monkey D. Luffy Setelah <i>Awakening Gear 3</i> .....	50
Gambar 11. Visual Monkey D. Luffy Setelah <i>Awakening Gear 4</i> .....	50
Gambar 12. Visual Monkey D. Luffy Setelah <i>Awakening Gear 5</i> .....	50
Gambar 13. Proporsi Tubuh Luffy .....	55
Gambar 14. Karakteristik Wajah .....	57
Gambar 15. <i>Style</i> Baju Luffy .....	60
Gambar 16. Celana Pendek Luffy .....	62
Gambar 17. Topi Jerami .....	63
Gambar 18. Sandal .....	64
Gambar 19. Selendang di Pinggang Luffy .....	66
Gambar 20. Bentuk Rambut Luffy .....	68
Gambar 21. Tubuh Luffy Dikelilingi Awan .....	69
Gambar 22. Bekas Luka di Tubuh Luffy .....	70
Gambar 23. Selalu Tertawa .....	72
Gambar 24. Setelan Pakaian, Rambut, dan Alis Berwarna Putih .....	73
Gambar 25. Warna Bola Mata Merah .....	75
Gambar 26. Warna Topi Jerami .....	76

Gambar 27.	Kain Pinggang Warna Ungu .....	78
Gambar 28.	Gestur Tertawa .....	80
Gambar 29.	Ekspresi Wajah .....	81
Gambar 30.	Gestur Tangan Memegang Dada dengan Wajah Tersenyum ...	83
Gambar 31.	Cara Luffy Duduk di Mode <i>Gear 5</i> .....	84
Gambar 32.	Duduk Luffy Ketika Mode Biasa .....	85
Gambar 33.	Gestur Mengepalkan Tangan .....	86
Gambar 34.	Gestur Batuk .....	88
Gambar 35.	Mitos Luffy Gear 5 Selalu Tertawa .....	89
Gambar 36.	Mitos Kemampuan Luffy Dalam Mengendalikan Petir .....	90
Gambar 37.	Mitos Warna Karakter Luffy Gear 5 .....	91
Gambar 38.	Mitos Warna Mata Luffy Gear 5 .....	92
Gambar 39.	Mitos Gestur Luffy Mode Gear 5 .....	92
Gambar 40.	Mitos Topi Jerami Luffy .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Lembar Konsultasi dengan Dosen Pembimbing .....	105
Lampiran 2. Foto Dokumentasi Kompre .....	107

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam budaya Jepang, animasi dikenal dengan sebutan anime. Salah satu anime yang saat ini tengah populer adalah *One Piece* karya Eiichiro Oda, yang menampilkan Monkey D. Luffy sebagai karakter utama. Sejak dirilis pada tahun 1999, *One Piece* telah menjadi salah satu anime paling ikonik dengan ribuan episodenya. Meskipun termasuk pada serial animasi dengan episode terbanyak, *One Piece* tetap menjadi animasi yang paling banyak diminati baik dikalangan remaja maupun dikalangan dewasa. Hal ini terbukti oleh kesuksesan episode terbaru *One Piece* yakni episode 1071-1075 atau yang disebut *Gear 5* yang dirilis pada tanggal 6 Agustus 2023. Episode ini berhasil mendapatkan rating teratas di twitter dengan capaian 100.000 cuitan hanya dalam waktu beberapa menit setelah episodenya dirilis, dan setelah 5 jam berikutnya mencapai 170.000 cuitan. Tidak hanya itu, saat perilisian episode tersebut, situs resmi streaming terbesar Crunchyroll mengalami *down server* akibat banyaknya pengunjung yang datang ingin menyaksikan *awakening* Luffy menuju *Gear 5* [1].

*Gear 5* dalam kisah ini merupakan puncak transformasi kekuatan Monkey D. Luffy yang terjadi dalam pertarungannya melawan Kaido di pulau Onigaishima. Disaat pertarungan tersebut, pada dasarnya Luffy telah mengalami kekalahan dan tewas ditempat. Namun beberapa saat setelah itu, Zunesha mendengar suara genderang kebebasan Khas milik Joyboy yang



sudah hilang selama 800 tahun silam. Disaat genderang ini terdengar, Luffy kembali bangkit dari kealahannya dengan perubahan visual yang jauh berbeda dari sebelumnya. Kebangkitan dan perubahan ini menjadi awal dari *awakening* buah iblis yang konon mencapai puncak kekuatan Monkey D. Luffy.

Dalam dunia mesin, istilah “*Gear*” memiliki arti gerigi atau persneling yaitu bagian dari mesin yang menggerakkan daya dari rendah ke tinggi. Jika dihubungkan kedalam film *One Piece*, *Gear* memiliki makna tentang kenaikan kekuatan Luffy dari yang lemah kepada yang lebih kuat. Setiap kemunculan *Gear* ini, Luffy mendapatkan kekuatan dan perubahan-perubahan baru yang dialami oleh fisiknya. Meskipun demikian, perubahan tersebut hanya menunjukkan bahwa kekuatan buah iblis yang ia makan telah meningkat, dan ini terjadi tanpa mengubah karakter asli dari tokoh utama *One Piece* tersebut. Seperti yang tampak dalam perlawanannya melawan Kaido sebelum kebangkitan *Gear 5*, Luffy menggunakan *Gear 4*, tangan Luffy berbentuk besar dan berwarna merah hitam, tubuh lainnya tidak mengalami perubahan (gambar 1). Namun, ketika mencapai episode *Gear 5*, sang animator secara signifikan mengubah karakter utama tersebut secara keseluruhan menggunakan visual karakter yang jauh berbeda dari sebelumnya (gambar 2).



Gambar 1. Visual Monkey D. Luffy dalam Mode *Gear 4* sebelum *awakening Gear 5* (episode 1070)

Sumber: bilibili.tv



Gambar 2. Hasil Visual Monkey D. Luffy setelah Mode *Gear 5* (Episode 1071)

Sumber: bilibili.tv

Meskipun perubahan karakter dalam serial anime sudah pernah terjadi sebelumnya, seperti dalam serial anime *Dragon Ball* dalam episode *Son Gohan Beast* (2022), Namun perubahan tersebut hanya terbatas pada aspek-aspek tertentu seperti mata, alis, dan rambut, dan terdapat perbedaan yang signifikan dengan situasi yang sedang dibahas. Dalam *awakening* Monkey D. Luffy *Gear 5*, terjadi transformasi visual menyeluruh yang mencakup gestur, warna, dan karakter dari tokoh utama film anime tersebut, yang sangat berbeda dari penampilan sebelumnya. Dalam transformasi ini, juga terdapat berbagai mitos meliputinya yang berkaitan dengan *history* dunia *One Piece*

yang disampaikan dalam narasinya. Selain itu juga terdapat perubahan dalam penyajian film dimana mangaka *One Piece - Gear 5* memasukkan unsur kartun didalamnya sehingga menimbulkan keunikan dari film anime tersebut.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengkaji makna yang terkandung di balik perubahan yang terjadi terutama pada karakter Monkey D. Luffy episode *Gear 5* dengan menggunakan pendekatan semiotika. Analisis ini difokuskan pada hasil dari transformasi visual yang terjadi pada Monkey D. Luffy dalam mode *Gear 5* yang meliputi karakter, gestur, dan warna. Dalam menganalisis hasil perubahan karakter ini, peneliti akan menggunakan kerangka teori Semiotika Roland Barthes. Teori ini dipilih karena kemampuannya dalam menguraikan unsur-unsur tanda secara logis, khususnya denotasi, konotasi, dan mitos. Dengan alasan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara suatu tanda dengan objeknya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana visual karakter tersebut dijelaskan dalam konteks analisis semiotika Roland Barthes. Selain itu, peneliti juga akan melakukan analisis terhadap mitos-mitos yang terdapat dalam dunia *One Piece* yang berkaitan dengan transformasi visual yang terjadi. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai karakter Luffy dalam anime *One Piece - Gear 5* melalui perspektif semiotika. Serta dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas pemahaman mengenai penggunaan tanda dan mitos dalam anime, dan memperkaya pemahaman para penggemar *One Piece* tentang karakter Luffy.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka studi akan difokuskan pada: (1) analisis tanda-tanda visual hasil dari perubahan visual karakter Monkey D. Luffy dalam mode *Gear 5* yang meliputi karakter, gestur, dan warna pada episode 1071-1075 menggunakan semiotika teori Roland Barthes. Teori Barthes digunakan untuk mengkaji denotasi, konotasi dan mitos tersembunyi dibalik visual Luffy mode *Gear 5*. (2) studi ini juga fokus mengkaji mitos yang terkandung dalam visual karakter Monkey D. Luffy mode *Gear 5* yang berkaitan dengan cerita dalam dunia *One Piece*.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Dalam perjalanan epik *One Piece*, perubahan karakter Monkey D. Luffy menjadi *Gear 5* merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk dijelajahi secara mendalam. Peneliti merumuskan 2 (dua) pertanyaan penelitian yang akan dipecahkan, yaitu:

1. Bagaimana makna tanda visual yang terdapat pada karakter Monkey D. Luffy dalam episode *Gear 5*?
2. Apakah visual Luffy secara keseluruhan dalam mode *Gear 5* memiliki keterkaitan dengan mitos tertentu dalam konteks cerita *One Piece*?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis makna tanda visual yang terdapat pada karakter Monkey D. Luffy dalam episode *Gear 5* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes
2. Menjelaskan keterkaitan visual Luffy *Gear 5* dengan mitos tertentu dalam konteks cerita *One Piece*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian semiotika visual dalam konteks anime, khususnya dalam analisis tanda-tanda visual dan maknanya menggunakan teori Roland Barthes.

2. Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam kepada penggemar *One Piece* tentang makna di balik perubahan visual karakter Luffy dalam mode *Gear 5*.

3. Akademi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur ilmiah mengenai penggunaan teori semiotika Roland Barthes dalam analisis media anime, dan memperluas pemahaman tentang cara visualisasi karakter mempengaruhi narasi dan persepsi penonton.