

Pemaknaan Nilai Kepemimpinan dalam Anime One Piece

Rizky Muchamad Fauzy *, Atie Rachmiate

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

kfauzi911@gmail.com, atierachmiate@gmail.com

Abstract. This study aims to examine the interpretation of leadership values in the anime One Piece using the reception analysis approach. As part of popular media, anime functions not only as mere entertainment but also as a form of mass communication that conveys moral messages and social values to a broad audience. One Piece, a monumental work by Eiichiro Oda, is one of the most popular and longest-running anime series in history, offering an adventurous storyline with strong and inspiring characters. Figures such as Monkey D. Luffy, Gol D. Roger, Shanks, Whitebeard, and others represent various leadership styles, ranging from charismatic, democratic, authoritarian, to collegial leadership. The main objective of this research is to understand how audiences interpret the leadership values portrayed by these characters and how such values influence their perspectives and behaviors in real life. This study employs a qualitative method using Stuart Hall's reception theory, which positions the audience as active subjects in constructing meaning from media texts. The findings reveal that viewers interpret leadership in the anime as a form of trust in the team, courage to take risks, collective responsibility, loyalty, empathy, and moral commitment to life principles.

Keywords: *One Piece, Leadership, Reception Theory, Leadership Value, Anime, Meaning Film.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemaknaan nilai-nilai kepemimpinan dalam anime One Piece dengan menggunakan pendekatan reception analysis. Anime sebagai bagian dari media populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai sarana komunikasi massa yang menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai sosial kepada khalayak luas. One Piece, karya monumental dari Eiichiro Oda, merupakan salah satu anime terpopuler dan terpanjang sepanjang sejarah, yang menyajikan cerita petualangan dengan karakter-karakter kuat dan penuh inspirasi. Karakter seperti Monkey D. Luffy, Gol D. Roger, Shanks, Whitebeard, dan lainnya merepresentasikan berbagai gaya kepemimpinan yang berbeda, mulai dari kepemimpinan yang karismatik, demokratis, otoriter, hingga kolegal. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penonton memaknai nilai-nilai kepemimpinan yang muncul dari salah satu tokoh di One Piece dan bagaimana penonton tersebut berdampak pada pandangan serta perilaku mereka di dunia nyata. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan teori resepsi dari Stuart Hall, yang menempatkan khalayak sebagai subjek aktif dalam membentuk makna terhadap media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton memaknai kepemimpinan dalam anime ini sebagai bentuk kepercayaan terhadap tim, keberanian menghadapi risiko, tanggung jawab terhadap kelompok, loyalitas, empati, serta komitmen moral terhadap prinsip hidup.

Kata Kunci: *One Piece, Kepemimpinan, Teori Resepsi, Nilai Kepemimpinan, Anime, Pemaknaan Film.*

A. Pendahuluan

Di era digital dan globalisasi pada zaman sekarang, media hiburan tidak hanya menjadi sarana pelarian dari rutinitas, tetapi juga menjadi media penting dalam membentuk cara pandang, nilai, dan identitas seseorang. Salah satu bentuk media yang sangat populer dan memiliki daya tarik lintas generasi adalah salah satunya anime yang merupakan animasi khas Jepang yang telah berkembang menjadi fenomena hiburan global. Dalam genre anime, tidak sedikit karya yang menyelipkan nilai-nilai kehidupan, hiburan, moral, bahkan kepemimpinan yang bisa ditafsirkan oleh para penontonnya secara personal. Salah satu anime paling ikonik dan berpengaruh adalah series *One Piece* karya Eiichiro Oda yang telah tayang sejak tahun 1999 yang bisa ditonton melalui aplikasi Netflix, *Website* animasi dan media digital lainnya. Lebih dari sekadar kisah bajak laut yang mencari harta karun legendaris, *One Piece* menawarkan narasi yang sarat makna tentang persahabatan, pengorbanan, keberanian, dan kepemimpinan. Tokoh utama dalam anime ini yaitu Monkey D. Luffy, kerap dilihat sebagai simbol pemimpin alternatif yang humoris tapi memiliki prinsip yang kuat dan strategi melawan musuh, serta karakter yang kuat, melainkan seseorang pemimpin dengan keteladanan, loyalitas, dan kebebasan. Meski demikian makna kepemimpinan dalam *One Piece* tidak selalu sama bagi setiap penonton.

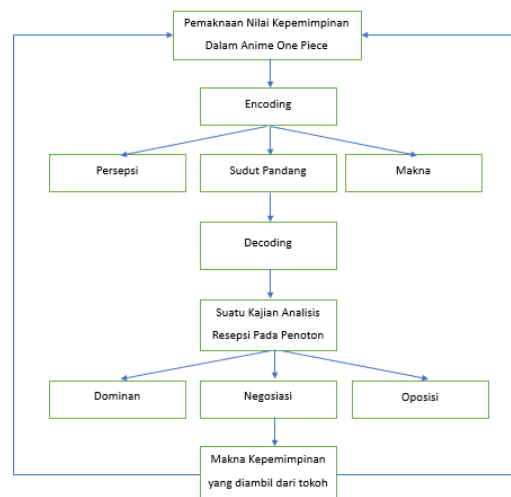
Dari pemahaman tersebut, penelitian ini ingin mendalami bagaimana penonton memaknai nilai-nilai kepemimpinan yang mereka temukan dalam anime *One Piece*. Fokus utamanya adalah menggali pengalaman subjektif penonton: karakter siapa yang mereka anggap menunjukkan nilai kepemimpinan, episode mana yang paling mengesankan dalam konteks itu, dan bagaimana pengalaman menonton tersebut memberi dampak terhadap kepemimpinan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, Pendekatan Resepsi (*Reception Approach*) dipilih sebagai pendekatan yang paling relevan dalam penelitian ini. Pendekatan Resepsi (*Reception Approach*) ini, kepemimpinan dalam anime diartikan secara mendalam oleh individu. Tujuannya bukan untuk mencari definisi kepemimpinan secara objektif atau mengukur jumlah penonton yang menyukai karakter tertentu, tetapi untuk memahami makna-makna personal dan esensial yang dialami penonton ketika menyaksikan nilai kepemimpinan dalam Anime *One Piece* (Rahyanatuqolbi et al., 2024).

Komunikasi yang kita ketahui memiliki fungsi hiburan. Menurut Rudolf. F. Verderber mengatakan bahwasannya komunikasi adalah fungsi sosial, yakni dengan komunikasi mampu memberikan kesenangan dalam sebuah proses interaksi masyarakat. Komunikasi juga diaplikasikan sebagai hiburan berbentuk verbal dan non verbal. Komunikasi tidak hanya melalui percakapan tatap muka, tetapi komunikasi juga bisa melalui, gambar, warna dan gerakan, salah satunya pada film Anime. (UNIKOM_Natasha Elchrysti_BAB 2, n.d.)

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia sekarang ini semakin penting dan setara dengan media lain. Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya cinematography telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar - gambar yang mereka lukis. Dan lukisan – lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba – tiba.

Anime merupakan bahasa dari Inggris artinya *animation* yang berakar dari kata *anima* yang berarti jiwa atau kehidupan. Menurut Aghnia (dalam Ihsan, 2016) mengatakan bahwasannya anime adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.

Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Penelitian

B. Metode

Paradigma, Metode, Pendekatan Penelitian

Pada penelitian yang sudah dibuat, penelitian ini memakai paradigma konstruktivis. Menurut (Denzin & Lincoln, 2018, pp. 196-197), Paradigma konstruktivisme berorientasi pada pemahaman yang direkonstruksi tentang dunia sosial, dibangun dari pengalaman dan pemaknaan masyarakat. Para peneliti konstruktivisme mempelajari berbagai realita yang terkonstruksi oleh individu dan implikasi dari konstruksi itu sendiri bagi kehidupan mereka dengan yang lain dalam konstruktivisme, setiap individu memiliki pengalaman yang unik (*21 Bab III Metodologi Penelitian*, n.d.)

Metode Penelitian

Peneliti kualitatif cenderung mengumpulkan data di lapangan di lokasi di mana peserta mengalami masalah atau masalah yang diteliti. Peneliti tidak membawa individu ke lab (situasi yang dibuat-buat), atau biasanya mereka mengirim instrumen untuk diselesaikan individu. Informasi yang dekat ini dikumpulkan dengan benar-benar berbicara langsung kepada orang-orang dan melihat mereka berperilaku dan bertindak dalam konteks mereka adalah karakteristik utama dari penelitian kualitatif. (Creswell, 2018:298). Dalam hal ini, peneliti berusaha mencari tahu apakah dalam film anime One Piece penonton menerapkan nilai kepemimpinan yang ada pada anime tersebut, dan diterapkan di kehidupan nyata

Pendekatan Penelitian

Pendekatan Resepsi (Recaption Approach) Penelitian ini menggunakan pendekatan Resepsi (Reception Approach) dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti bertujuan untuk mencari identifikasi dan analisis resepsi, pengumpulan data, analisis data, kategorisasi khalayak dan kesimpulan yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dengan menggunakan langkah-langkah dari analisis resepsi menurut ahli Sulistyani (2011, 5-6).

Subjek Penelitian

Objek penelitian berupa episode-episode anime One Piece, tokoh pemain anime One Piece dan adegan yang terdapat nilai kepemimpinan dari beberapa Arc di film anime One Piece. Beberapa narasumber yang berasal dari teman dan saudara yang menjadi penonton setia anime One Piece.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum dikelompokkan menjadi dua cara yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan non interaktif. Penelitian ini menggunakan Teknik Pengumpulan Data untuk mencari hasil dari pertanyaan yang peneliti buat sehingga peneliti bisa mengumpulkan data dari penonton anime One Piece. Penelitian menggunakan

Teknik pengumpulan data wawancara, Dokumentasi, Studi Pustaka.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Analisis data menurut Bogdan dan Sugiyono yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Uji Keabsahan Data

Berdasarkan (Zuldafril, 2012) “keabsahan data adalah padanan dari konsep keandalan (realibilitas) dan kesahihan (validitas) berdasarkan versi penelitian kuantitatif dan disejalankan dengan aturan kriteria, pengetahuan, dan paradigma sendiri”. Keabsahan data adalah kebenaran hasil atau derajat kepercayaan suatu penelitian.

Gambaran Umum

Penelitian ini berfokus pada pengelolaan akun Instagram @diskannakpwk milik Dinas Perikanan dan Peternakan Kabupaten Purwakarta sebagai sarana untuk menyosialisasikan program kerja sekaligus menjadi bentuk "*show off*" atau unjuk kerja kepada publik. Show off dalam konteks ini tidak bermakna negatif, melainkan sebagai strategi komunikasi visual untuk membangun citra positif, meningkatkan engagement masyarakat, dan memperkuat legitimasi publik terhadap kinerja dinas. (Laili et al., 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime *One Piece* dimaknai oleh penonton bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sumber nilai-nilai kepemimpinan yang relevan dengan kehidupan nyata. Melalui pendekatan analisis resepsi Stuart Hall, penonton ditempatkan sebagai subjek aktif yang secara sadar menafsirkan pesan-pesan kepemimpinan berdasarkan pengalaman, latar belakang, dan konteks sosial masing-masing. Hasil wawancara mendalam terhadap penonton aktif *One Piece* memperlihatkan bahwa karakter-karakter seperti Monkey D. Luffy, Shanks, Gol D. Roger, dan Whitebeard dipersepsikan memiliki nilai kepemimpinan yang kuat, meskipun dengan gaya yang berbeda. Nilai-nilai yang paling dominan dimaknai oleh penonton meliputi kepercayaan terhadap tim, keberanian dalam mengambil risiko, tanggung jawab terhadap kelompok, loyalitas, empati, serta komitmen terhadap prinsip hidup.

Penonton menilai bahwa kepemimpinan Luffy, misalnya, tidak bertumpu pada otoritas formal atau kecerdasan strategis semata, melainkan pada keteladanan, kejujuran, dan keberanian membela kru. Sementara itu, tokoh seperti Whitebeard dimaknai sebagai simbol kepemimpinan yang bersifat kekeluargaan dan protektif, sedangkan Shanks dipahami sebagai pemimpin yang bijaksana, tenang, dan berwibawa. Lebih lanjut, penelitian menemukan bahwa sebagian besar informan berada pada posisi dominant-hegemonic dan negotiated reading, di mana mereka menerima nilai kepemimpinan yang disampaikan anime, namun menyesuaikannya dengan realitas dan pengalaman hidup pribadi.

Tabel 1. Karakteristik Persepsi Penonton

Nama Informan	Karakteristik Persepsi Penonton	Kategori
Fahcri, Avin, Dina, Arfan,	Menerima sepenuhnya gaya	Dominan
Didit, Fikri	kepemimpinan dalam <i>One Piece</i>	
	sebagai inspiratif, ideal, dan bisa	
	diterapkan dalam kehidupan nyata.	

Dani, Bunga	Menghargai beberapa nilai	
	kepemimpinan namun	
	menyaringnya dengan realitas	Negosiasi
	kehidupan sosial/profesional	
Rafli, Via	Menolak nilai kepemimpinan	
	dalam One Piece karena	
	dianggap fiktif, tidak realistis,	Oposisi
	dan hanya sebagai hiburan	

Analisis dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh informan yang merupakan penonton aktif anime *One Piece*, ditemukan bahwa persepsi terhadap karakter kepemimpinan dalam anime ini beragam. Sebagian besar informan sepakat bahwa anime *One Piece* menyuguhkan beragam bentuk kepemimpinan, mulai dari yang karismatik, keras, bebas, otoriter, hingga strategis. Kepemimpinan dalam *One Piece* tidak ditampilkan dalam satu bentuk tunggal, melainkan melalui berbagai karakter dengan gaya dan nilai yang berbeda. Penonton menyadari bahwa kepemimpinan dalam *One Piece* bukan hanya tentang siapa yang paling kuat, tetapi juga siapa yang mampu mempertahankan kepercayaan, menjaga kesetiaan, berani mengambil risiko, dan bertanggung jawab atas kelompok yang dipimpinnya.

Para informan menilai bahwa karakter dalam anime tersebut menunjukkan kepemimpinan melalui tindakan nyata, bukan sekadar ucapan, seperti saat mengambil keputusan dalam kondisi genting, menjaga semangat kelompok, hingga melindungi anggota tim dari ancaman. Meski demikian, tidak semua penonton memandang kepemimpinan dalam *One Piece* secara positif. Beberapa justru menilai bahwa gaya kepemimpinan yang ditampilkan terlalu bebas, tidak realistis, dan tidak bisa dijadikan panutan di dunia nyata. Ada pula yang memilih untuk memaknai nilai-nilai tersebut secara parsial, yaitu hanya mengambil bagian tertentu yang dirasa sesuai dengan prinsip hidup mereka sendiri. Berikut ini klasifikasi persepsi informan terhadap karakter kepemimpinan dalam anime *One Piece*, berdasarkan kategori Stuart Hall:

Dominan Hegemonik

Penonton dalam kategori ini menerima sepenuhnya bentuk-bentuk kepemimpinan yang ditampilkan dalam anime. Mereka menilai bahwa kepemimpinan yang ditunjukkan, baik melalui tindakan berani, solidaritas, maupun pengorbanan, merupakan gambaran pemimpin yang ideal. Kepemimpinan dipahami sebagai kemampuan membangun kepercayaan, membela orang-orang terdekat, serta menjadi panutan moral dalam kelompok. Beberapa informan bahkan menyebut bahwa gaya kepemimpinan dalam *One Piece* menginspirasi mereka dalam kehidupan nyata, terutama dalam hal tanggung jawab sosial dan kebersamaan dalam kelompok. Kepemimpinan tidak dilihat dari status formal, tetapi dari kemampuan membawa perubahan dan menjaga kekompakan.

Negosiasi

Informan dalam kategori ini memahami dan mengapresiasi nilai-nilai kepemimpinan dalam *One Piece*, namun mereka juga memberikan catatan kritis. Bagi mereka, tidak semua gaya kepemimpinan yang ditampilkan bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Ada bagian yang dirasa terlalu idealis, emosional, atau tidak rasional dalam konteks organisasi atau kehidupan profesional. Mereka cenderung menyeleksi nilai-nilai tertentu seperti keberanian, komitmen, dan loyalitas, tetapi menolak atau mengabaikan aspek-aspek seperti kebebasan tanpa aturan atau kepemimpinan yang terlalu impulsif. Posisi ini mencerminkan sikap aktif penonton dalam membangun makna berdasarkan pengalaman dan nilai pribadi.

Oposisi

Sebagian kecil informan menolak nilai-nilai kepemimpinan yang ditampilkan dalam anime *One Piece*. Mereka beranggapan bahwa gaya kepemimpinan dalam tayangan tersebut tidak sesuai dengan realitas. Kepemimpinan yang ditampilkan dianggap tidak sistematis, tidak berlandaskan pada struktur dan aturan, serta terlalu banyak mengandalkan emosi dan kebetulan. Penonton dalam posisi ini tidak melihat karakter-karakter dalam anime sebagai representasi pemimpin yang ideal. Mereka juga tidak menjadikan nilai-nilai kepemimpinan dari anime tersebut sebagai inspirasi, karena dianggap tidak relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga informan pun menyebutkan tidak tertarik terhadap nilai kepemimpinan karena menganggap *One Piece* itu sebagai hiburan.

Tabel 2. Sudut Pandang tokoh yang dipilih

Nama	Kategori	Tokoh yang dipilih	Sudut Pandang
Fachri	Dominan	BigMom (Antagonis, Salah Satu Yonko dengan harga buronan 4.388.000.000 Berry)	Pemimpin tegas dan ambisius; diterapkan dalam kehidupan nyata sebagai ketua organisasi.
Dani	Negosiasi	Shanks (Salah satu bajak laut yang paling di segani dan di takuti, harga buronan 4.048.900.000 Berry)	Santai dan tenang, namun kurang strategis nilai-nilai diadaptasi ke realitas kerja.
Bunga	Negosiasi	Luffy (Pemeran Utama yang menjadi bajak laut termuda, dan juga menjadi Yonkou, dengan harga buronan	Inspiratif, tapi terlalu spontan dan kurang rasional jika diterapkan dalam dunia kerja.

Nama	Kategori	Tokoh yang dipilih	Sudut Pandang
		3.000.000.000	
Dina	Dominan	Berry	Karismatik, berani, punya visi; kepemimpinan Luffy relevan sebagai guru yang melindungi murid.
Didit	Dominan	Luffy	Kompleks dan penuh empati; menginspirasi untuk menjadi pemimpin yang jujur dan bertanggung jawab.
Avin	Dominan		Luffy rela berkorban demi anggota tim; makna ini diterapkan dalam kehidupan nyata.
Via	Oposisi	Tidak ada	Tidak mengamati nilai kepemimpinan dalam anime; menonton hanya karena pengaruh teman.
Arfan	Dominan	Doflamingo (Antagonis yang memiliki pulau	Pemimpin yang tegas dan membuat aturan jelas; mencontohkan

Nama	Kategori	Tokoh yang dipilih	Sudut Pandang
		Dressrosa dan bergabung dengan Shichibukai dengan harga buronan 340.000.000 berry	penerapan disiplin dalam kehidupan.
Fikri	Dominan	Dragon (Tokoh yang mendirikan pasukan Revolusioner, dia ayah kanda Luffy, dengan harga buronan tidak diketahui, menjadi salah satu tokoh yang paling dicari di dunia One Piece	Punya visi besar dan strategi kuat; menginspirasi untuk menjadi pemimpin yang tegas namun santai dalam menyusun strategi.
Rafli	Oposisi	Tidak ada	Tidak relevan dengan dunia nyata; menilai kepemimpinan One Piece terlalu emosional dan dramatis.

Sudut pandang penonton terhadap nilai kepemimpinan dari salah satu tokoh dalam Anime One Piece

Dalam anime *One Piece*, tokoh-tokoh utama maupun pendukung tidak hanya hadir sebagai karakter fiktif, tetapi juga sebagai simbol kepemimpinan dengan gaya dan nilai yang berbeda. Setiap tokoh membawa karakteristik yang unik dan memengaruhi bagaimana penonton memaknai kepemimpinan tersebut. Oleh karena itu, peneliti mencoba mendalami bagaimana penonton secara spesifik memandang nilai-nilai kepemimpinan dari **satu tokoh tertentu** dalam anime ini. Hal ini bertujuan untuk melihat seberapa dalam tokoh-tokoh tersebut membekas dalam benak penonton serta bagaimana pesan kepemimpinan mereka diterima, ditafsirkan, atau bahkan ditolak.

Informan dalam penelitian ini diberikan kebebasan untuk memilih tokoh yang menurut mereka paling merepresentasikan nilai kepemimpinan. Tokoh-tokoh yang disebut mencakup Luffy, Shanks, Shirohige, Dragon, hingga karakter lain seperti Big Mom dan Gol D. Roger. Setiap informan menilai kepemimpinan dari tokoh pilihan mereka berdasarkan pengalaman pribadi, nilai hidup yang dianut, hingga konteks sosial di sekitar mereka. Sama seperti dalam pendekatan resepsi yang dikembangkan oleh Stuart Hall, sudut pandang penonton terhadap tokoh pemimpin dalam *One Piece* dapat diklasifikasikan ke dalam tiga posisi pembacaan **dominant-hegemonic (dominasi)**, **negotiated (negosiasi)**, dan **oppositional (oposisi)**.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemaknaan nilai kepemimpinan dalam anime *One Piece*, diperoleh beberapa simpulan yang merangkum ketiga fokus pertanyaan penelitian, yaitu: persepsi penonton terhadap kepemimpinan, sudut pandang terhadap nilai-nilai kepemimpinan dari tokoh tertentu, serta penerapan nilai tersebut dalam kehidupan nyata.

Pertama, persepsi penonton terhadap karakteristik kepemimpinan dalam anime *One Piece* sangat bervariasi. Mayoritas informan melihat *One Piece* bukan hanya sebagai tontonan hiburan, tetapi juga sebagai media yang menyampaikan nilai-nilai kepemimpinan seperti keberanian, tanggung jawab, solidaritas, dan pengorbanan. Tokoh-tokoh seperti Monkey D. Luffy, Dragon, dan Doflamingo dipersepsi memiliki gaya kepemimpinan yang khas dan berkesan bagi penonton. Kepemimpinan Luffy dipandang karismatik dan inspiratif karena lebih menekankan kepercayaan dan loyalitas ketimbang otoritas formal.

Kedua, sudut pandang penonton terhadap nilai-nilai kepemimpinan dari tokoh tertentu dalam anime juga terbagi menjadi tiga kategori resepsi:

- Kategori Dominan-Hegemonik: penonton sepenuhnya menerima dan menyetujui nilai-nilai kepemimpinan sebagaimana dimaksud oleh pembuat anime.
- Kategori Negosiasi: penonton menyetujui sebagian nilai tetapi juga menyesuaikannya dengan konteks kehidupan pribadi mereka.
- Kategori Oposisi: penonton menolak nilai-nilai tersebut karena menganggapnya tidak relevan atau terlalu idealis untuk diterapkan di dunia nyata.

Ketiga, makna kepemimpinan yang diambil dari tokoh dan diterapkan dalam kehidupan nyata berbeda-beda tergantung latar belakang dan pengalaman tiap penonton. Informan seperti Dina, Fikri, Arfan, hingga Fachri mengadopsi karakter tokoh dalam bentuk nilai yang sesuai dengan peran mereka di dunia nyata—misalnya sebagai guru, pemimpin organisasi, atau anggota tim. Beberapa tokoh yang diambil sebagai panutan tidak selalu protagonis, tetapi juga antagonis seperti Big Mom dan Doflamingo, karena dianggap mewakili ketegasan dan visi kuat dalam memimpin.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa anime *One Piece* telah menjadi media yang berpengaruh dalam menyampaikan nilai-nilai kepemimpinan. Melalui pendekatan Reception Analysis, penelitian ini membuktikan bahwa pemaknaan terhadap nilai kepemimpinan bersifat subjektif dan kontekstual. Penonton bukan hanya konsumen pasif, melainkan pembaca aktif yang menafsirkan pesan kepemimpinan sesuai dengan realitas hidup, keyakinan, dan pengalaman masing-masing.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT dengan segala nikmat dan rahmat-Nya dalam penulisan artikel ilmiah ini. Saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada teman, keluarga, orangtua yang telah mendukung dan mensupport saya dari awal saya berkuliah hingga saya selesai menempuh pendidikan saya. Dengan adanya kehadiran keluarga, teman, dan orangtua di kehidupan saya, itu menjadikan saya mahasiswa yang bertanggung jawab dan dewasa terhadap apa yang saya kerjakan dan selesaikan.

Daftar Pustaka

- John W. Creswell. (2014). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publication.
- Laili, N., Rohmana, P., Zuhriya, R., Pratiwi, B., & Korespondensi, A. (2020). MEDIA RELATIONS DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA (DISKOMINFO) KABUPATEN KARANGANYAR DALAM SOSIALISASI PROGRAM PEMERINTAH. In *Academic Journal of Da'wa and Communication* (Vol. 01, Number 01).
- Qorib, F. (2024). Tinjauan Singkat Teori Komunikasi; Sejarah, Konsep, Perkembangan, dan Tantangannya. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 31–46. <https://doi.org/10.29313/jrmk.v4i1.4014>
- Rahyanatuqolbi, A., Iskandar, D., & Ahmadi, D. (2024). Ekofeminisme dalam Film Dokumenter “Our Mother’s Land.” *Jurnal Riset Public Relations*, 39–48. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v4i1.3824>
- Yusuf, M. F., & Sobur, A. (n.d.). *Representasi Perjuangan Ras Kulit Hitam Untuk Melawan Rasialisme dalam Film “Summer Of Soul.”* Retrieved <https://journals.sangkuriangpublisher.com/person>
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Yuma Pustaka.
- Hasanuddin, A. (2020). ANALISIS NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN ISLAM DALAM FILM "SULTAN AGUNG". Analisis Nilai-Nilai Kepemimpinan Islam Dalam Film "Sultan Agung", 114.
- MUADDAB, M. A. (2024). Analisis Resepsi Nakama Istimewa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Anime One Piece Sebagai Medium Politik. Penggunaan Anime One Piece Sebagai Medium Politik, 131.
- Putri, D. T. (2023). ANALISIS GAYA KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL PADA FILM 5 CM DAN PENERAPANNYA DALAM PENDIDIKAN. Analisis Gaya Kepemimpinan, 134.
- Sayid Salim, H. M. (2024). FRAMING KEPEMIMPINAN KARAKTER MONKEY D. LUFFY DALAM ANIME ONE PIECE ARC EAST BLUE ARLONG PARK. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15-19.
- UKATIN, A. A. (2022). KEPEMIMPINAN DALAM ISLAM. *Education Leadership*, 72-85.
- WIHELMINA.PRILIANI. (2022). ANALISIS RESEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNDANA TERHADAP BUDAYA BERPAKAIAN DALAM ANIME ONE PIECE. Resepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi, 121.