

REPRESENTASI TRADISI RETORIKA DALAM ANIME *ONE PIECE ARC WHOLE CAKE ISLAND*: ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Muhammad Ilham Pramuditya¹ Fadjarini Sulistiowati²

¹Sekolah Pembangunan Masyarakat Desa "APMD" Yogyakarta, Jl. Timoho No.317, Baciro
Kec. Gondokusuman, Yogyakarta 55225, Indonesia

*correspondent author: smpntawangsari02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa teks budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi makna dan legitimasi ideologis melalui praktik komunikasi simbolik; dalam konteks tersebut, narasi audiovisual menghadirkan dialog, konflik, dan representasi kuasa yang membentuk cara audiens memahami moralitas dan kepemimpinan; *One Piece Arc Whole Cake Island* menampilkan dinamika konflik yang intens sehingga relevan dikaji sebagai praktik retorika budaya. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana tradisi retorika persuasif direpresentasikan melalui dialog, tindakan, dan simbol visual, serta bagaimana makna denotatif, konotatif, dan mitologisnya dikonstruksi dalam narasi. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk-bentuk retorika persuasif, menganalisis lapisan pemaknaannya menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, serta mengungkap makna sosial dan ideologis yang dinaturalisasi dalam teks. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain analisis teks audiovisual dalam paradigma interpretatif-konstruktivis, sementara teknik analisis dilakukan melalui tahapan denotasi, konotasi, dan mitos terhadap enam adegan kunci yang memuat praktik persuasi dominan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa retorika persuasif bekerja secara multimodal melalui bahasa deklaratif, ancaman simbolik, negosiasi rasional, dan solidaritas emosional, serta pada tingkat mitologis menaturalisasi ideologi kepatuhan terhadap otoritas, pengorbanan sebagai kebajikan moral, legitimasi ilmiah sebagai dasar dominasi, dan kepemimpinan berbasis kepercayaan sebagai nilai yang dianggap wajar. Temuan ini menegaskan bahwa teks budaya populer berperan aktif dalam membentuk persepsi sosial tentang kekuasaan, konflik, dan moralitas melalui sistem tanda yang tampak sederhana namun sarat muatan ideologis, sekaligus merefleksikan dinamika sosial kontemporer dalam bentuk narasi simbolik yang persuasif.

Kata kunci: Representasi, tradisi retorika, *one piece arc whole cake island*, semiotika, Roland Barthes.

ABSTRACT

This study is based on the understanding that popular culture texts do not merely function as entertainment, but also serve as sites of meaning production and ideological legitimation through symbolic communication practices; in this context, audiovisual narratives present dialogue, conflict, and representations of power that shape how audiences understand morality and leadership; One Piece Arc Whole Cake Island displays intense conflict dynamics, making it relevant to examine as a practice of cultural rhetoric. The research problem concerns how persuasive rhetorical traditions are represented through dialogue, actions, and visual symbols, and how denotative, connotative, and mythological meanings are constructed within the narrative. This study aims to identify forms of persuasive rhetoric, analyze their layers of meaning using Roland Barthes' semiotic approach, and reveal the social and ideological meanings naturalized within the text. The methodology employs qualitative research with an audiovisual text analysis design within an interpretive-constructivist paradigm, while the analytical technique is conducted through the stages of denotation,

connotation, and myth applied to six key scenes containing dominant persuasive practices. The findings indicate that persuasive rhetoric operates multimodally through declarative language, symbolic threats, rational negotiation, and emotional solidarity, and at the mythological level naturalizes ideologies of obedience to authority, sacrifice as moral virtue, scientific legitimacy as a basis of domination, and trust-based leadership as a normalized value. These findings affirm that popular culture texts play an active role in shaping social perceptions of power, conflict, and morality through sign systems that appear simple yet are ideologically charged, while simultaneously reflecting contemporary social dynamics in persuasive symbolic narratives.

Keywords: Representation, rhetorical tradition, One Piece arc Whole Cake Island, semiotics, Roland Barthes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di era digital membawa perubahan dalam cara pesan diproduksi, disirkulasikan, dan dimaknai oleh masyarakat. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan kemajuan teknis media, tetapi juga berdampak pada fungsi media dalam kehidupan sosial. Dalam perspektif *cultural studies*, media dipahami bukan sebagai saluran yang netral, melainkan sebagai praktik budaya yang terlibat dalam proses produksi dan sirkulasi makna. Media menjadi ruang simbolik tempat nilai, ideologi, dan relasi kuasa dikonstruksi dan dinegosiasikan melalui representasi serta sistem tanda yang bekerja di dalamnya (Cahyo, 2014). Dalam konteks tersebut, media memiliki peran dalam membentuk cara individu dan kelompok memahami realitas sosial serta menginterpretasikan pengalaman kolektif.

Dalam kajian komunikasi dan budaya, media populer dipahami sebagai media yang diproduksi melalui mekanisme industri budaya, didistribusikan secara luas, dan dikonsumsi secara massal. Adorno dan Horkheimer (2002) menekankan bahwa industri budaya menghasilkan produk media yang bersifat standar dan repetitif, sehingga meskipun tampak sebagai hiburan, media populer juga berfungsi menyebarkan nilai, ideologi, dan pola komunikasi tertentu kepada audiens. Media populer mencakup berbagai produk seperti film, serial televisi, musik, komik, permainan digital, hingga animasi yang dirancang untuk menjangkau audiens yang heterogen. Karakteristik media populer yang mudah diakses, repetitif, serta memiliki daya tarik naratif dan visual memungkinkan pesan yang dikandungnya tertanam dalam kesadaran audiens.

Pemahaman terhadap media populer sebagai teks budaya menempatkannya sebagai sistem representasi yang membangun makna melalui bahasa dan simbol. Hall (1997) menegaskan bahwa representasi dalam media bukan sekadar pemantulan realitas, melainkan praktik produksi makna melalui bahasa dan kode budaya dalam konteks sosial tertentu. Sejalan dengan pandangan tersebut, Ott dan Mack (2014) memandang media populer sebagai arena komunikasi simbolik yang berperan dalam membangun dan melegitimasi ideologi serta relasi kuasa dalam masyarakat.

Anime merupakan bentuk animasi yang berkembang di Jepang dengan karakteristik visual dan naratif tertentu, yang kemudian diakui secara global sebagai genre tersendiri dalam industri animasi. Anime berkembang dengan gaya visual yang khas, struktur naratif yang berlapis, serta karakterisasi tokoh yang kompleks dan berkelanjutan (Zahra et al., 2023). Narasi anime sering menggabungkan unsur fantasi, realisme sosial, serta simbolisme budaya yang memungkinkan penyampaian pesan moral dan nilai sosial melalui cerita fiksi.

Dalam konteks globalisasi media, anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya yang menyebarkan nilai dan representasi sosial dari budaya Jepang ke audiens internasional. Melalui distribusi lintas negara, anime menjadi ruang simbolik tempat pertukaran makna antara budaya asal dan budaya penerima. Studi Alisyamsujen et al. (2025) menunjukkan bahwa penyebaran anime ke berbagai negara, termasuk Indonesia, tidak hanya terjadi melalui konsumsi hiburan, tetapi juga membangun interaksi budaya yang memengaruhi cara audiens memahami identitas dan relasi sosial dalam narasi anime.

Perkembangan tersebut juga terlihat pada pertumbuhan industri anime secara global. Laporan *Anime Industry Report* dari Association of Japanese Animations mencatat bahwa nilai

pasar anime Jepang mencapai sekitar 3,84 triliun yen pada tahun 2024, dengan pertumbuhan pasar luar negeri yang signifikan (AJA, 2024). Selain itu, anime menjadi salah satu konten yang paling banyak ditonton di platform streaming global (GamesRadar, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa anime bukan hanya hiburan, tetapi juga teks budaya global yang berperan dalam pertukaran nilai dan pembentukan identitas budaya (Hernández-Pérez, 2019).

Sebagai teks budaya, narasi dan dialog dalam anime tidak hanya menggerakkan cerita, tetapi juga merepresentasikan praktik komunikasi simbolik. Cara tokoh berbicara, menyusun argumen, dan membujuk pihak lain menunjukkan adanya strategi komunikasi dalam narasi. Salamoon (2021) menjelaskan bahwa citra visual anime merupakan sistem tanda yang mengkomunikasikan ideologi tertentu. Dalam proses tersebut, bahasa berperan dalam membangun legitimasi moral, menegosiasikan kepentingan, serta membentuk relasi kekuasaan antar tokoh (Hendrajati, 2009; Wahono et al., 2018).

Praktik komunikasi tersebut sering memperlihatkan strategi retorika klasik yang berasal dari pemikiran Aristoteles, yaitu *ethos*, *pathos*, dan *logos*. *Ethos* berkaitan dengan kredibilitas pembicara, *pathos* dengan pengelolaan emosi, dan *logos* dengan penyusunan argumen rasional (Fikry, 2020; Grace et al., 2020; Paramita & Irena, 2020). Ketiga unsur tersebut menjadikan bahasa dalam anime sebagai instrumen persuasif dalam membentuk relasi antar tokoh dan pemaknaan audiens terhadap konflik dalam cerita.

Dalam lanskap anime sebagai teks budaya global, *One Piece* merupakan salah satu serial yang paling berpengaruh dalam budaya populer Jepang. Karya Eiichiro Oda ini dikenal karena narasi yang panjang dan kompleks serta jangkauan audiens yang luas. *One Piece* juga merepresentasikan berbagai isu sosial seperti kekuasaan, diskriminasi, solidaritas, dan pencarian identitas melalui dialog serta interaksi antar tokoh (Rifqi, 2025).

Salah satu bagian penting dalam serial tersebut adalah *Whole Cake Island Arc*, yang menghadirkan konflik tidak hanya melalui pertarungan fisik, tetapi juga melalui negosiasi, ancaman simbolik, dan legitimasi moral antar tokoh. Arc ini berpusat pada kekuasaan Big Mom serta konflik yang melibatkan Sanji dan keluarga Vinsmoke, yang menunjukkan bagaimana bahasa dan simbol digunakan untuk menegosiasikan identitas serta relasi kekuasaan dalam dunia cerita (Pesawaran Inside, 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji anime menggunakan pendekatan semiotika, seperti penelitian Ahmad dan Ramadhan (2024) tentang hubungan parasosial dalam anime *Oshi no Ko*, Garnita dan Suryanto (2025) mengenai representasi disabilitas dalam film anime, serta Rifqi (2025) tentang representasi rasisme dalam *One Piece*. Penelitian lain oleh Saimima dan Waliulu (2025) serta Putra dan Ayuh (2025) juga menelaah diskriminasi sosial dan pesan moral dalam anime. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada isu representasi tertentu dan belum menelaah praktik retorika sebagai strategi komunikasi dalam struktur naratif anime.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tradisi retorika direpresentasikan dalam anime *One Piece*, khususnya pada *Whole Cake Island Arc*. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk membaca makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam dialog, simbol visual, serta struktur naratif yang membentuk praktik komunikasi retorik dalam cerita (Barthes, 1972). Pendekatan ini memungkinkan analisis terhadap bagaimana makna ideologis dikonstruksi dan dinaturalisasi melalui sistem tanda dalam narasi anime.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan interpretatif dengan metode kualitatif dan desain analisis teks media untuk memahami serta menafsirkan representasi praktik retorika dalam anime *One Piece Arc Whole Cake Island*. Pendekatan interpretatif memandang teks media sebagai ruang produksi makna yang dibentuk melalui interaksi antara dialog, simbol visual, gestur, serta struktur naratif yang saling berkaitan (Barthes, 2013). Oleh karena itu, makna dalam teks audiovisual tidak dipahami sebagai sesuatu yang tetap, melainkan sebagai hasil proses

pemaknaan yang dipengaruhi oleh konteks cerita, relasi antar tokoh, serta nilai-nilai ideologis yang bekerja di dalamnya.

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tiga lapisan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos, yang memungkinkan peneliti mengungkap bagaimana tanda-tanda visual dan verbal dalam anime membentuk pesan persuasif, legitimasi moral, serta representasi ideologi tertentu (Barthes, 2013). Objek penelitian difokuskan pada *Arc Whole Cake Island* yang mencakup rangkaian konflik kompleks antar karakter, tidak hanya melalui pertarungan fisik tetapi juga melalui praktik komunikasi persuasif seperti negosiasi, ancaman simbolik, dan pembenaran moral. Subjek analisis dalam penelitian ini meliputi adegan, dialog, interaksi antar karakter, unsur visual dan komunikasi nonverbal, serta teks naratif yang membentuk sistem tanda dalam teks audiovisual. Analisis teks media dipilih karena relevan dalam penelitian komunikasi untuk mengungkap makna simbolik, ideologis, dan praktik representasi yang terkandung dalam produk budaya populer seperti anime (Berger, 2018; Alaslan, 2022; Agustin, Risnawati, & Yusron, 2023; Tresnasari, 2020).

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan analisis visual-verbal, tabel berikut merangkum interaksi unsur verbal dan visual dalam adegan kunci, sekaligus menyoroti praktik komunikasi persuasif, konflik naratif, dan relasi kuasa untuk mendukung interpretasi semiotik.

No	Episode (Waktu)	Adegan / Fokus Analisis	Visual / Verbal
1	Episode 808 (07:14-09:33)	Konfrontasi Sanji dan Luffy	Visual Sanji : wajah tegang, satu mata terbuka lebar, garis bayangan di bawah mata yang tebal, rahang mengeras, serta rokok yang tergantung di bibirnya Dialog Sanji: “Enyahlah bajak laut rendahan!” “Aku akan lebih bahagia bersama Big Mom!”; Sanji menendang Luffy, Luffy tidak melawan.
2	Episode 808 (03:31–03:47)	Ancaman Judge Terhadap Zeff	Visual : ekspresi wajah judge dingin dan nada suara datar,serta sorotan kamera wajah <i>close-up</i> . Dialog Judge: “Jika kau tak bisa dikendalikan, mungkin aku akan membelah saja orang ini”; <i>close-up</i> wajah Sanji tegang, keringat jatuh, mata membesar.
3	Episode 808 (20:44–23:04)	Penolakan Luffy terhadap Makna Literal Sanji	Visual : Mata Luffy membesar dengan pupil mengecil, mulut terbuka lebar, serta wajah penuh luka. Dialog Luffy: “Aku tahu ucapanmu itu tak sungguh-sungguh!”, “Aku takkan makan apa pun selain masakanmu!”; Luffy berteriak kepada Sanji yang pergi bersama keluarganya setelah menghajar Luffy
4	Episode 763 (21:03–21:12)	Pernyataan Undangan Mutlak Big Mom kepada Sanji	Sanji ditampilkan dalam posisi duduk atau berada lebih rendah secara sudut pengambilan gambar. Frame diambil dari perspektif atas (<i>high angle</i>), dengan <i>foreground</i> berupa tangan besar yang membingkai tubuh Sanji. Dialog Vito: “Saat kau menerima undangan pesta teh dari <i>Big Mom</i> , itu artinya sebuah panggilan yang mutlak!”; ekspresi serius Bege dan kru, tanpa bantahan verbal

No	Episode (Waktu)	Adegan / Fokus Analisis	Visual / Verbal
5	Episode 828 (10:19–12:19)	Negosiasi Jinbe, Luffy, dan Capone Bege	Teknik <i>close-up</i> digunakan untuk menyorot wajah Jinbe secara detail, menekankan ekspresi tegas dan serius. Dialog Jinbe: “Apa kalian menyukai Big Mom?”; “Kalian bisa saling membunuh nanti, tapi sekarang bergandengan tangan”; gestur tenang, diskusi rasional
6	Episode 803 (13:31–13:58)	Pernyataan Judge tentang “Manusia Tanpa Emosi”	Visual, Judge berdiri tegak dan dominan, sementara anak-anaknya berdiri di hadapannya dalam posisi lebih rendah. Dialog Judge: “Kalian adalah pencapaian ilmiah terbesarku... tanpa hidup di bawah pengaruh emosi bodoh”; Judge berdiri dominan, Sanji kecil dan saudaranya berdiri di depan Judge dengan patuh.

Berdasarkan analisis teks visual-verbal, adegan-adegan dalam *One Piece Arc Whole Cake Island* dipilih secara purposif karena paling jelas merepresentasikan praktik retorika, konflik naratif, dan relasi kuasa yang menjadi fokus penelitian. Pemilihan dilakukan berdasarkan momen kunci yang memperlihatkan tekanan moral, subordinasi, serta negosiasi kepentingan melalui kombinasi unsur verbal dan visual. Interaksi komunikasi dalam adegan tersebut tidak hanya tampak melalui dialog eksplisit, tetapi juga melalui gestur, ekspresi emosional, komposisi visual, dan konteks naratif yang memperkuat pesan persuasi serta legitimasi moral.

Adegan-adegan ini menjadi representasi awal dari keseluruhan dinamika retorika dalam arc tersebut, meskipun tidak seluruh konflik dipaparkan pada tahap ini. Analisis visual-verbal berfungsi sebagai fondasi untuk memperjelas unit analisis sebelum memasuki pembahasan utama. Selanjutnya, adegan-adegan terpilih dianalisis lebih mendalam menggunakan semiotika Roland Barthes pada level denotasi, konotasi, dan mitos guna mengungkap konstruksi makna retorik dan ideologis secara sistematis.

Analisis Resrepresentasi Retorika Persuasif Dalam *One Piece Arc Whole Cake Island*

Bagian ini menguraikan pembacaan awal terhadap adegan-adegan terpilih dalam anime *One Piece Arc Whole Cake Island* sebagai teks audiovisual yang memuat praktik komunikasi simbolik. Adegan tersebut dipilih karena merepresentasikan konflik, negosiasi, dan pembentukan legitimasi moral melalui dialog, tindakan tokoh, serta simbol visual. Pembacaan ini menjadi landasan untuk memahami bagaimana semiotika Roland Barthes pada tingkat denotasi, konotasi, dan mitos bekerja sebelum dianalisis lebih mendalam pada praktik retorika persuasif naratif. Dengan demikian, analisis diarahkan untuk mengungkap makna sosial dan ideologis yang dinaturalisasi melalui struktur tanda dalam narasi anime.



Gambar 1: Konfrontasi Sanji dan Luffy



Gambar 2: Episode 808

Adegan konfrontasi antara Sanji dan Monkey D. Luffy pada Episode 808 menjadi momen krusial dalam narasi. Pertemuan ini berlangsung setelah Sanji memutuskan hubungan dengan kru Topi Jerami dan menyatakan keberpihakan kepada *Big Mom*. Dalam adegan tersebut, Sanji menghina dan menyerang Luffy secara verbal dan fisik dengan pernyataan seperti, “Enyahlah bajak laut rendahan!” dan “Aku akan lebih bahagia bersama *Big Mom!*”, sementara Luffy memilih tidak melawan dan tetap menyatakan keinginannya membawa Sanji kembali.

Pada tingkat denotatif, adegan ini menampilkan kekerasan, penolakan relasi persahabatan, dan pernyataan loyalitas kepada otoritas dominan. Pembacaan ini selaras dengan konsep denotasi sebagai makna literal sebagaimana dijelaskan oleh Barthes (1977), yakni apa yang tampak secara langsung dalam teks visual dan verbal.

Meskipun demikian, dalam tingkat konotatif, tindakan agresif Sanji tidak semata-mata bermakna permusuhan. Gestur tubuh yang tegang, ekspresi tertekan, serta intonasi emosional menyiratkan konflik batin dan tekanan psikologis. Kekerasan yang ditampilkan justru berfungsi sebagai strategi untuk memutus hubungan demi melindungi kru dari ancaman *Big Mom*. Dalam kerangka ini, tindakan menyerang menjadi bentuk pengorbanan diri. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Chandler (2017) yang menegaskan bahwa konotasi dibentuk oleh emosi, nilai sosial, dan konteks budaya yang menyertai tanda, bukan hanya tindakan literal yang terlihat.

Pada tingkat mitologis, adegan ini mereproduksi ideologi pengorbanan sebagai nilai moral luhur. Sanji direpresentasikan sebagai figur yang mengorbankan kebahagiaan dan identitas personal demi keselamatan kolektif. Dalam kerangka Roland Barthes (2013), mitos bekerja dengan menaturalisasi konstruksi ideologis sehingga tampak alamiah dan tidak problematis. Tekanan struktural dari sistem kekuasaan *Big Mom* tidak ditampilkan sebagai problem dominasi, melainkan dialihkan menjadi drama moral individual. Temuan ini sejalan dengan Agustin,

Risnawati, dan Yusron (2023) bahwa pesan moral dalam media populer dikonstruksi melalui sistem tanda yang menormalisasi nilai tertentu.

Dengan demikian, adegan ini berfungsi sebagai teks kunci yang memperlihatkan bagaimana makna dibangun secara bertingkat. Pada level denotasi, terlihat kekerasan dan penolakan; pada level konotasi, terdapat pengorbanan dan konflik batin; dan pada level mitos, dinaturalisasi ideologi pengorbanan sebagai nilai moral yang luhur. Melalui praktik retorika emosional dan simbolik, adegan ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam *One Piece* tidak sekadar menggerakkan alur cerita, tetapi juga membentuk pemaknaan sosial dan ideologis secara mendalam.



Gambar 3: Ancaman Judge terhadap Zeff dalam Episode 808

Adegan ancaman Judge terhadap Zeff pada Episode 808 dalam *One Piece Arc Whole Cake Island Arc* merupakan representasi paling eksplisit dari operasi kekuasaan koersif dalam narasi. Judge menyampaikan ancaman langsung, “Jika kau tak bisa dikendalikan, mungkin aku akan membelah saja orang ini,” yang ditujukan kepada Zeff sebagai figur ayah simbolik Sanji. Secara naratif, adegan ini menjelaskan posisi Sanji yang berada dalam situasi “tanpa pilihan”, karena keselamatan sosok yang telah ia anggap sebagai orang tua sejati sedang dipertaruhkan demi kepatuhannya.

Pada tingkat denotatif, adegan ini memperlihatkan bahwa Judge menyampaikan ancaman pembunuhan dengan ekspresi dingin dan nada datar. Kamera menggunakan *close-up* pada wajah Judge untuk menegaskan otoritas dan kontrol, sementara *close-up* pada wajah Sanji dengan mata membesar, rahang menegang, dan keringat yang jatuh menunjukkan keterkejutan serta kesadaran akan bahaya nyata. Dalam kajian visual, teknik *close-up* yang digunakan dapat dipahami sebagai strategi sinematik untuk menampilkan intensitas afektif dan tekanan psikologis karakter (Rose, 2016).

Jika pada level denotasi ancaman tampil sebagai kekerasan verbal yang konkret, maka pada tingkat konotatif maknanya melampaui dimensi fisik semata. Judge memanfaatkan relasi afektif Sanji sebagai alat kontrol; cinta, loyalitas, dan rasa terima kasih terhadap Zeff direduksi menjadi titik lemah yang dapat dieksploitasi. Keluarga dan kasih sayang berubah menjadi instrumen dominasi simbolik. Ekspresi Sanji merepresentasikan internalisasi rasa bersalah dan ketidakberdayaan. Temuan ini selaras dengan penelitian Saimima dan Waliulu (2025) yang

menunjukkan bahwa relasi keluarga dalam One Piece kerap menjadi ruang produksi kuasa simbolik, bukan sekadar ikatan emosional.

Selanjutnya, dalam tingkat mitos, adegan ini menaturalisasi ideologi kepatuhan anak terhadap otoritas ayah sebagai kewajiban moral yang tampak wajar. Dalam kerangka Roland Barthes (1972), mitos bekerja dengan mengaburkan relasi kuasa yang timpang dan menyajikannya sebagai keniscayaan sosial. Kekerasan simbolik Judge tidak dibingkai sebagai tirani, melainkan sebagai konsekuensi dari “pembangkangan” Sanji. Dengan demikian, penderitaan Sanji dialihkan menjadi tanggung jawab moral individual, bukan akibat struktur dominasi, sehingga menormalisasi kuasa patriarkal. Hal tersebut sejalan dengan hasil temuan Astuti & Alvianthi (2021) yang menyatakan konflik keluarga dan kekuasaan simbolik dalam media populer yang menunjukkan bahwa relasi dominasi kerap dilegitimasi melalui representasi peran keluarga.

Dari perspektif retorika, ancaman Judge merupakan bentuk retorika koersif berbasis *pathos* persuasi melalui ketakutan. Judge tidak bernegosiasi, melainkan menghadirkan skenario terburuk sebagai tekanan moral. Menurut Kenneth Burke (Suparno, 2022), retorika bekerja melalui proses identifikasi yang menempatkan subjek dalam posisi moral tertentu. Dalam konteks ini, Sanji dipaksa mengidentifikasi dirinya sebagai pihak yang bertanggung jawab atas keselamatan Zeff. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Ott dan Mack (2014) bahwa persuasi simbolik dalam media audiovisual kerap bekerja melalui rasa takut dan rasa bersalah.

Secara keseluruhan, adegan ini mempertegas bahwa keputusan Sanji untuk tunduk bukanlah pilihan bebas, melainkan respons terhadap tekanan koersif yang memanfaatkan relasi emosional sebagai instrumen kontrol. Melalui ancaman verbal, komposisi visual, dan mitos kepatuhan keluarga, narasi membangun legitimasi simbolik atas dominasi Judge serta menempatkan Sanji dalam situasi tanpa ruang negosiasi. Dengan demikian, adegan ini menjadi representasi bagaimana retorika ancaman dan mitos kepatuhan bekerja membentuk makna pengorbanan sekaligus mengukuhkan kompleksitas dominasi simbolik dalam struktur keluarga One Piece.



Gambar 4: Penolakan Luffy terhadap Makna Literal Sanji

Dalam adegan pada *One Piece Arc Whole Cake Island Arc* ini, Luffy menegaskan dua pernyataan kunci: “Aku tahu ucapanmu itu tak sungguh-sungguh!” dan “Aku takkan makan apa pun selain masakanmu!”. Ucapan ini muncul setelah Sanji menghina dan memukulnya serta mengaku berpihak pada *Big Mom*. Meski terluka dan berada di wilayah musuh, Luffy memilih bertahan dan menunggu.

Pada tingkat denotatif, pernyataan Luffy menolak makna literal yang diucapkan oleh Sanji. Ia tidak menerima klaim bahwa Sanji benar-benar ingin meninggalkan kru. Kalimat “Aku takkan makan apa pun selain masakanmu!” menegaskan keputusan konkret untuk menunggu, sebagai bentuk kesetiaan tanpa kekerasan. Tindakan ini menegaskan pilihan sadar untuk menunggu, sehingga kesetiaan diwujudkan dalam bentuk praktik nyata, bukan retorika kosong. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwasanya adegan ini merepresentasikan bentuk kuasa moral yang sepenuhnya berlawanan dengan kuasa koersif yang mendominasi *Arc Whole Cake Island*.

Pada tingkat konotatif, penolakan ini mencerminkan empati. Luffy membaca ucapan Sanji sebagai ekspresi tekanan, bukan kehendak sejati. Pernyataan tentang masakan menjadi simbol pengakuan identitas Sanji sebagai koki dan anggota kru yang dihargai. Dengan demikian, kesetiaan dihadirkan sebagai komunikasi simbolik yang lebih kuat daripada paksaan.

Pada tingkat mitos, adegan ini menaturalisasi kepemimpinan berbasis kepercayaan. Dalam kerangka Roland Barthes (2013), mitos menjadikan nilai tertentu tampak wajar dan universal. Kepemimpinan Luffy direpresentasikan lahir dari pengakuan dan solidaritas, bukan kontrol atau ancaman.

Secara retorik, pernyataan Luffy memadukan pathos dan ethos. Luffy mengafirmasi perasaan Sanji sekaligus menunjukkan konsistensi moral melalui tindakan. Dengan demikian, adegan ini menegaskan bahwa dalam *One Piece*, kekuatan tidak selalu hadir melalui dominasi, melainkan melalui kepercayaan, kesetiaan, dan keteguhan sikap yang membangun legitimasi simbolik.



Gambar 5: Pernyataan Undangan Mutlak Big Mom

Dalam *One Piece Arc Whole Cake Island Arc*, undangan pernikahan Sanji-Pudding disampaikan melalui Capone Bege. Vito menegaskan, “Saat kau menerima undangan pesta teh dari Big Mom, itu artinya sebuah panggilan yang mutlak!”. Pada tingkat denotatif, pernyataan ini tidak disertai ancaman fisik maupun gestur kekerasan. Namun, struktur bahasa yang deklaratif secara implisit menghapus kemungkinan penolakan, sehingga pilihan praktis menjadi tertutup bahkan sebelum respons diberikan.

Secara konotatif, penggunaan istilah mutlak membingkai kepatuhan sebagai satu-satunya pilihan rasional. Pernikahan tidak lagi diposisikan sebagai relasi personal atau afektif, melainkan direduksi menjadi instrumen politik dalam jaringan kekuasaan. Otoritas Big Mom diposisikan sebagai realitas yang tak terbantahkan. Dalam kerangka ini, penolakan diposisikan sebagai ketidaktahuan terhadap realitas kekuasaan. Bahasa berfungsi menormalisasi subordinasi melalui wacana institusional, sebagaimana dikemukakan Fairclough (1995), serta sejalan dengan temuan Talani, Kamuli, dan Juniarti (2023) bahwa bahasa otoritatif dalam media populer mengonstruksi relasi kuasa sebagai sesuatu yang alamiah dan tak problematis. Istilah “mutlak” menjadi perangkat diskursif yang menutup ruang alternatif dan menegaskan kepatuhan sebagai rasionalitas sosial.

Pada tingkat mitos, kekuasaan Yonko dinaturalisasi sebagai hukum sosial yang wajar. Mengacu pada pemikiran Roland Barthes (2013), mitos mengaburkan asal-usul historis dan politik kekuasaan, lalu menampilkannya sebagai sesuatu yang wajar dan tak perlu dipertanyakan. Visual *high angle* pada Sanji dan *close-up* dominan pada Vito memperkuat hierarki yang tampak

alamiah. Pernikahan Sanji diposisikan bukan sebagai keputusan politik problematis, melainkan sebagai konsekuensi logis dari struktur dunia. Melalui bahasa deklaratif dan konstruksi visual yang menegaskan ketimpangan, adegan ini menormalisasi mitos kepatuhan dan keniscayaan tatanan sosial dalam narasi.

Secara retorik, pernyataan ini bertumpu pada *ethos* kekuasaan: legitimasi pesan lahir bukan dari argumen, melainkan dari posisi Big Mom sebagai Yonko. Bahasa bekerja membatasi kemungkinan tindakan bahkan sebelum paksaan terjadi.



Gambar 6: Negosiasi Jinbe, Luffy, dan Capone Bege

Adegan negosiasi mempertemukan Jinbe, Luffy, dan Bege dalam situasi saling curiga. Jinbe bertanya, “Apa kalian menyukai *Big Mom*?”, dijawab, “Tidak mungkin!”. Ia lalu menyimpulkan, “Itu artinya kalian berada di pihak yang sama.”

Pada tingkat denotatif, dialog berlangsung tanpa ancaman atau intimidasi. Bahasa bersifat argumentatif dan strategis. Bentuk komunikasi ini sesuai dengan karakteristik komunikasi rasional yang menekankan pertukaran argumen dan pertimbangan logis sebagai dasar pengambilan keputusan kolektif (Nasution, 2020).

Sementara itu, secara konotatif, dialog Jinbe memaknai konflik bukan sebagai sesuatu yang harus dihapus melalui dominasi, tetapi sebagai kondisi yang dapat dikelola melalui kompromi. Dalam adegan ini, konflik diposisikan bukan untuk dihapus, melainkan dikelola melalui kompromi pragmatis. Pemaknaan ini sejalan dengan temuan Paramita dan Irena (2020) yang menyatakan bahwa retorika dalam media audiovisual kerap bekerja melalui pengelolaan konflik secara rasional, bukan penghapusannya secara total.

Pada tingkat mitos, aliansi strategis dinaturalisasi sebagai kecerdasan politik rasional dalam menghadapi dominasi Yonko. Retorika Jinbe didominasi logos: persuasi dibangun dari premis bersama dan kalkulasi untung-rugi, bukan ketakutan atau otoritas moral. Hal ini sejalan dengan kajian semiotika media, relasi dominasi kerap dinormalisasi melalui representasi simbolik dalam teks audiovisual (Zulfia, 2025).

Dari sudut pandang retorika, komunikasi Jinbe didominasi oleh *logos*, yaitu persuasi melalui penalaran logis. Jinbe membangun argumen dari premis bersama tentang ketidaksukaan terhadap Big Mom dan menarik kesimpulan rasional mengenai keuntungan aliansi. Strategi ini

sejalan dengan konsep *logos* Aristoteles (2007), di mana persuasi efektif terjadi ketika argumen disusun koheren dan selaras dengan kepentingan rasional audiens. Penerimaan ajakan Jinbe oleh Luffy dan Bege tidak didorong oleh ketakutan, tekanan emosional, atau klaim otoritas moral, melainkan oleh kalkulasi untung-rugi yang masuk akal, memperlihatkan bahwa persuasi dapat bekerja produktif tanpa mengandalkan kekerasan simbolik.

Dengan demikian, adegan negosiasi Jinbe, Luffy, dan Capone Bege tidak sekadar menjadi strategi melawan Big Mom, tetapi merepresentasikan alternatif praktik retorika dalam Arc Whole Cake Island. Adegan ini menunjukkan bahwa persuasi tidak selalu dibangun melalui ancaman atau dominasi, melainkan melalui argumentasi rasional dan pengelolaan kepentingan bersama. Melalui komunikasi berbasis *logos* dan kompromi strategis, narasi menegaskan bahwa konflik dapat dinegosiasikan tanpa harus dihapus sepenuhnya, serta memperlihatkan retorika sebagai praktik dialogis dan produktif dalam membentuk kerja sama kolektif.



Gambar 7: Pernyataan Judge tentang “Manusia Tanpa Emosi”

Dalam kilas balik, Judge menyatakan, “Kalian adalah pencapaian ilmiah terbesarku... tanpa hidup di bawah pengaruh emosi bodoh.” Ia memuji anak-anak hasil modifikasi genetika sebagai “manusia super”. Dialog ini menjadi pernyataan ideologis yang merangkum pandangan dunia keluarga Vinsmoke, di mana rasionalitas teknologis, efisiensi militer, dan kekuatan fisik diposisikan sebagai nilai tertinggi, sementara emosi dan empati dipandang sebagai kelemahan yang harus dieliminasi.

Pada tingkat denotatif, adegan ini menampilkan Judge memuji anak-anaknya yang dimodifikasi genetika sebagai “manusia super” tanpa emosi, dengan nada otoritatif dan dingin yang menegaskan posisinya sebagai ilmuwan sekaligus ayah. Secara visual, Judge digambarkan dominan, sementara Sanji kecil ditampilkan terisolasi, menangis, dan berempati. Kontras ini menegaskan klasifikasi literal: Judge sebagai sumber otoritas dan definisi nilai, sedangkan anak-anak sebagai produk keberhasilan eksperimen yang harus tunduk pada standar yang ia tetapkan.

Pada tingkat konotatif, frasa “tanpa hidup di bawah pengaruh emosi bodoh” memuat makna ideologis tentang manusia ideal menurut logika Vinsmoke: emosi dikonstruksikan sebagai hambatan terhadap rasionalitas, disiplin, dan efektivitas militer. Empati dan kasih sayang dipahami sebagai kelemahan fungsional. Sanji, yang menangis dan peduli, direpresentasikan sebagai subjek inferior karena mempertahankan kemanusiaannya. Pemaknaan ini sejalan dengan temuan Rohmaniah (2021) yang menjelaskan bahwa teks budaya populer kerap membangun hierarki nilai melalui oposisi biner rasional/emosional, kuat/lemah yang kemudian dinaturalisasi sebagai perbedaan alamiah.

Pada tingkat mitos, penghapusan emosi dinaturalisasi sebagai kemajuan ilmiah (Barthes, 1972). Retorika Judge bertumpu pada ethos teknokratis: legitimasi berasal dari klaim sains dan objektivitas, sehingga dehumanisasi tampil rasional dan sah. Proses mitologisasi ini, sebagaimana ditegaskan Agustin, Risnawati, dan Yusron (2023), menunjukkan bagaimana media populer dapat menormalisasi dominasi melalui konstruksi simbolik yang membuatnya terlihat rasional dan tidak problematis

Dari sudut pandang retorika, pernyataan Judge merepresentasikan ethos teknokratis, yakni legitimasi yang bersumber dari klaim pengetahuan ilmiah dan rasionalitas teknologi. Judge tidak berbicara sebagai ayah, melainkan sebagai ilmuwan dan pemimpin militer yang mengklaim objektivitas, bukan sebagai ayah yang berelasi emosional. Sejalan dengan Aristoteles (2007), ethos memungkinkan pesan diterima karena kredibilitas dan posisi pembicaranya, bukan karena kebenaran moralnya, sehingga bahasa sains digunakan untuk menutup ruang kritik etis terhadap kekerasan simbolik.

Dengan demikian, pernyataan Judge tentang “manusia tanpa emosi” dalam dialog “Kalian adalah pencapaian ilmiah terbesarku... tanpa hidup di bawah pengaruh emosi bodoh” menjadi jantung ideologi keluarga Vinsmoke. Adegan ini tidak hanya menjelaskan trauma personal Sanji, tetapi juga menunjukkan bagaimana sains dan bahasa teknokratis menormalisasi dehumanisasi. Melalui mitos kemajuan ilmiah, kekerasan simbolik dilegitimasi, dan kemanusiaan direduksi menjadi kesalahan struktural. Adegan ini menegaskan bahwa dalam *One Piece Arc Whole Cake Island*, kekuasaan paling efektif bukan menyerang tubuh secara langsung, melainkan mendefinisikan ulang makna menjadi manusia.

Analisis Konflik dalam *One Piece Arc Whole Cake Island*

Konfrontasi Sanji dan Luffy

Konflik Sanji dan Luffy bersifat ideologis: benturan antara loyalitas kru dan tekanan keluarga Vinsmoke serta *Big Mom*. Dalam perspektif Lewis A. Coser, konflik ini merefleksikan pertarungan struktural antara kebebasan individu dan sistem otoritas. Dalam adegan ini, praktik retorika tidak hanya hadir dalam bentuk ujaran, tetapi juga melalui tindakan dan ekspresi visual yang membangun pengaruh moral dalam relasi antar tokoh serta performativitas ruang yang menegaskan posisi masing-masing karakter di dalam narasi.

Sikap Luffy yang bertahan tanpa melawan merepresentasikan resistensi terhadap legitimasi kekuasaan berbasis paksaan. Sejalan dengan Ralf Dahrendorf, ia menolak reproduksi dominasi melalui kekerasan dan menghadirkan kepemimpinan berbasis kepercayaan serta solidaritas kolektif. Sikap Luffy menunjukkan integritas moral yang stabil, sebagaimana ditegaskan Nasution (2020) bahwa kredibilitas tidak hanya dibentuk oleh argumen rasional, tetapi oleh konsistensi tindakan. Konflik ini menegaskan bahwa dalam *One Piece*, pertarungan utama bukan sekadar fisik, melainkan pertarungan nilai antara dominasi represif dan perlawanan moral.

Ancaman Judge terhadap Zeff

Konflik dalam adegan ini bersifat etis sekaligus struktural. Sanji dihadapkan pada dilema antara kebebasan personal dan keselamatan Zeff, sehingga keputusannya lahir dari tekanan relasi kuasa yang timpang, bukan kehendak bebas. Otoritas politik dan kekuatan militer keluarga Vinsmoke melemahkan posisi tawarnya, menjadikan konflik ini sebagai benturan antara individu dan sistem dominasi.

Hal tersebut sejalan dengan teori Dahrendorf yang menyatakan struktur sosial membagi posisi dominan dan subordinat sehingga ruang negosiasi menjadi terbatas (Adanti et al., 2025). Dalam representasi media, kepatuhan kerap dibingkai sebagai pilihan rasional dan moral (Sayyidah et al., 2023). Dengan demikian, konflik Sanji merefleksikan ketimpangan struktural yang menormalisasi kepatuhan sebagai konsekuensi wajar.

Penolakan Luffy terhadap Makna Literasi Sanji

Konflik ini merupakan konflik nilai antara kemanusiaan dan logika instrumental. Sanji menginternalisasi tekanan struktural dan memandang pengorbanan diri sebagai kewajiban moral, sedangkan Luffy menolak kalkulasi utilitarian tersebut. Dengan tetap menunggu dan

menolak makanan lain, Luffy menegaskan solidaritas sebagai pengakuan kemanusiaan, bukan efisiensi.

Dalam perspektif Coser (Susan, 2019; Piter et al., 2022), konflik adalah proses instrumental yang dilakukan melalui alur pembentukan hingga pemeliharaan struktur sosial. Sedangkan teori konflik menurut Dahrendorf dinyatakan bahwa konflik merupakan bagian yang tidak bisa dilepaskan dari struktur sosial dan kemunculannya terjadi karena adanya perbedaan kepentingan antar kelompok dalam masyarakat (Adanti et al., 2025). Teori ini juga menegaskan bahwa konflik nilai muncul ketika sistem norma dominan dipaksakan sebagai kebenaran tunggal. Adegan ini merepresentasikan kontestasi antara dominasi struktural dan solidaritas kolektif.

Sementara itu, jika ditinjau dari perspektif teori konflik, pertentangan ini dapat dipahami sebagai konflik nilai akibat perbedaan orientasi normatif dalam struktur sosial. Sanji merepresentasikan internalisasi tekanan struktural yang membenarkan pengorbanan diri, sedangkan Luffy merepresentasikan resistensi terhadap normalisasi logika instrumental. Sesuai teori Dahrendorf dijelaskan bahwa konflik nilai mencerminkan relasi otoritas yang memaksakan sistem norma sebagai kebenaran dominan. Temuan Amanu (2019) juga menunjukkan bahwa pertarungan nilai antara kepatuhan dan solidaritas menjadi medium representasi ketegangan ideologis dalam narasi. Dengan demikian, adegan ini merupakan representasi kontestasi moral antara dominasi struktural dan solidaritas kolektif.

Pernyataan undangan Mutlak Big Mom

Konflik yang direpresentasikan dalam adegan pernyataan undangan mutlak *Big Mom* ini bersifat struktural, yakni konflik antara individu dan sistem kekuasaan global yang telah mengatur batas-batas tindakan sejak awal. Sanji tidak dihadapkan pada pilihan personal yang setara, melainkan pada struktur dominasi yang menentukan arah hidupnya melalui ancaman, legitimasi otoritas, dan tekanan simbolik. Dalam situasi ini, konflik tidak tampil sebagai pertentangan terbuka, tetapi melalui penghapusan ruang pilihan itu sendiri, sehingga kepatuhan menjadi satu-satunya respons yang tampak rasional. Kondisi ini mencerminkan apa yang oleh Coser disebut sebagai konflik laten, yaitu ketegangan sosial yang tersembunyi di balik stabilitas semu dan kepatuhan formal terhadap sistem.

Temuan ini kemudian diperkuat oleh kajian Saimima dan Waliulu (2025) yang menunjukkan bahwa konflik dalam narasi *One Piece* kerap bekerja secara laten, di mana ketimpangan relasi kuasa disamarkan melalui wacana stabilitas dan loyalitas. Dominasi tidak selalu hadir dalam bentuk kekerasan fisik, melainkan dilegitimasi melalui struktur sosial dan simbolik yang membingkai ketundukan sebagai kewajiban. Dengan demikian, konflik struktural dalam adegan ini merepresentasikan ketegangan personal sekaligus mekanisme ideologis yang menormalisasi relasi kuasa timpang dalam dunia naratif.

Negosiasi Jinbe, Luffy dan Capone Bege

Konflik yang direpresentasikan dalam adegan ini merupakan konflik kepentingan, bukan konflik nilai. Bege mempertahankan agenda politiknya yang berorientasi pada keuntungan strategis, sementara Luffy berfokus pada penyelamatan kru dan solidaritas personal. Perbedaan orientasi tersebut tidak berkembang menjadi pertentangan moral, melainkan dikelola sebagai perbedaan tujuan yang dapat dinegosiasikan. Konflik tidak diposisikan sebagai antagonisme absolut, tetapi sebagai situasi kompetitif yang membuka kemungkinan aliansi pragmatis dalam menghadapi ancaman yang lebih besar. Dalam kerangka teori konflik Coser, kondisi ini mencerminkan konflik laten, yakni ketegangan sosial yang tetap ada namun tidak meledak menjadi konfrontasi terbuka karena terdapat mekanisme pengelolaan melalui komunikasi dan kompromi rasional yang terstruktur dan terukur.

Dalam konteks representasi media, konflik kepentingan kerap dikonstruksi sebagai proses negosiasi strategis yang membingkai perbedaan sebagai sesuatu yang dapat dikelola secara rasional, bukan dieliminasi secara total (Rininta & Wardani, 2022). Dengan demikian, adegan ini menunjukkan bahwa konflik kepentingan tidak selalu bersifat destruktif, melainkan dapat menjadi dasar pembentukan aliansi situasional yang bersifat taktis dalam menghadapi struktur kekuasaan yang lebih dominan dan hegemonik.

Pernyataan Judge tentang “Manusia Tanpa Emosi”

Konflik yang direpresentasikan dalam adegan ini merupakan konflik nilai fundamental antara kemanusiaan dan utilitarianisme. Dalam perspektif Lewis Coser (Hasan, 2025) konflik sosial terjadi ketika perbedaan sistem norma memicu pertentangan ketika masing-masing pihak mempertahankan definisi kebenaran yang berbeda. Sanji merepresentasikan nilai humanistik yang menempatkan empati, perasaan, dan kepedulian sebagai inti identitas manusia, sehingga martabat individu tidak dapat direduksi menjadi fungsi strategis. Sebaliknya, Judge merepresentasikan logika utilitarian yang menilai manusia berdasarkan kegunaan, efisiensi, dan produktivitas militer, di mana identitas anak diperlakukan sebagai instrumen kepentingan kekuasaan keluarga yang represif dan eksploitatif.

Konflik ini tidak disajikan sebagai dialog setara, melainkan sebagai relasi kuasa yang timpang, di mana sistem nilai utilitarian dipaksakan sebagai kebenaran tunggal melalui otoritas keluarga dan legitimasi ilmiah. Sesuai teori konflik dari Dahrendorf yang menjelaskan bahwa konflik nilai berlangsung dalam struktur dominasi ketika satu sistem otoritas memaksakan normanya kepada pihak subordinat, sehingga berkaitan erat dengan distribusi kekuasaan khususnya kekuasaan politik (Adanti et. All., 2025). Konsep ini sejalan dengan Talani, Kamuli, dan Juniarti (2023), yang menggambarkan adegan sebagai konflik nilai menjadi arena legitimasi ideologis dalam relasi kuasa yang terstruktur dan sistematis. Dalam konteks ini, narasi tidak hanya merefleksikan dominasi nilai yang dipaksakan oleh keluarga Vinsmoke, tetapi juga membiaskan perspektif ideologis tersebut melalui sudut pandang karakter lain, sehingga nilai yang dipresentasikan tampak sekaligus dipertahankan dan dipertanyakan dalam struktur cerita.

3.5 Makna Retoris dan Ideologis dalam One Piece Arc *Whole Cake Island*

Berdasarkan analisis enam adegan kunci dalam *Arc Whole Cake Island*, praktik retorika dalam *One Piece* berfungsi sebagai mekanisme simbolik yang membentuk makna konflik sekaligus mengartikulasikan nilai ideologis. Retorika tidak hadir sekadar sebagai alat komunikasi antar tokoh, melainkan bekerja melalui bahasa, gestur, struktur naratif, dan simbol visual untuk mengarahkan pemaknaan audiens terhadap kepatuhan, otoritas, dan legitimasi moral dalam dunia cerita.

Adegan pernyataan undangan mutlak *Big Mom* dan ancaman Judge terhadap Zeff merepresentasikan dominasi retorika koersif yang bertumpu pada ethos otoritatif dan pathos ketakutan. Bahasa deklaratif seperti “panggilan yang mutlak” menghapus ruang negosiasi dan menormalisasi kepatuhan sebagai satu-satunya pilihan rasional. Dalam kerangka wacana institusional, bahasa yang tampil objektif dan final tersebut bekerja untuk melegitimasi dominasi sebagai realitas sosial yang tidak dapat ditawar.

Pada tingkat mitologis, sebagaimana dijelaskan Barthes, otoritas *Big Mom* dinaturalisasi menyerupai hukum alam, sementara kepatuhan Sanji dibingkai sebagai keputusan moral individual, bukan sebagai hasil tekanan struktural. Konfrontasi Sanji dan Luffy memperlihatkan mitologisasi pengorbanan sebagai kebajikan, sedangkan pernyataan Judge tentang “manusia tanpa emosi” melegitimasi dehumanisasi melalui bahasa teknokratis. Dalam konteks ini, pengetahuan dan sains berfungsi sebagai sumber legitimasi kuasa.

Kendati demikian, arc ini juga menghadirkan retorika tandingan. Negosiasi Jinbe, Luffy, dan Capone Bege menunjukkan penggunaan logos sebagai strategi rasional dalam mengelola konflik, bukan melalui paksaan. Di sisi lain, kepemimpinan Luffy berbasis kepercayaan dan empati merepresentasikan ethos relasional yang menantang logika instrumental dan utilitarian.

Dengan begitu, secara keseluruhan, *Whole Cake Island* memetakan spektrum praktik retorika dari koersif hingga dialogis. Konflik tidak hanya berfungsi sebagai elemen dramatik, tetapi sebagai arena pembentukan makna dan legitimasi ideologis. Melalui proses naturalisasi nilai, anime ini memperlihatkan bagaimana retorika bekerja dalam budaya populer untuk membingkai kepatuhan, resistensi, dan kepemimpinan sebagai sesuatu yang tampak wajar dalam struktur naratif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *One Piece Arc Whole Cake Island* merepresentasikan tradisi retorika persuasif secara kompleks melalui dialog, tindakan naratif, dan simbol visual yang bekerja secara simultan. Retorika tidak hadir sekadar sebagai teknik verbal, melainkan sebagai praktik simbolik yang terintegrasi dengan struktur konflik dan pengembangan karakter. Dialog deklaratif, ancaman eksplisit, ekspresi emosional, serta gestur tubuh berfungsi sebagai sarana persuasi yang membentuk pilihan dan sikap moral tokoh. Melalui pembacaan semiotika Roland Barthes, tanda-tanda tersebut beroperasi pada tiga tingkat pemaknaan: denotasi sebagai peristiwa konkret, konotasi sebagai makna emosional dan relasional, serta mitos sebagai naturalisasi ideologi melalui bahasa dan visual.

Pada tingkat mitologis, retorika persuasif menaturalisasi kepatuhan terhadap otoritas, pengorbanan sebagai kebajikan moral, serta legitimasi kekuasaan berbasis keluarga dan utilitarianisme ilmiah. Konflik tidak hanya menjadi penggerak dramatik, tetapi juga arena pembentukan legitimasi dan resistensi simbolik yang mencapai puncaknya pada persimpangan konflik antara kepatuhan terhadap otoritas keluarga dan pilihan moral untuk menolak dominasi tersebut. Kepatuhan dibingkai sebagai tindakan yang rasional dan bermoral, sementara resistensi tampak sebagai pilihan yang berisiko. Namun, pada titik persimpangan konflik tersebut, narasi menghadirkan alternatif melalui solidaritas dan kepercayaan yang ditampilkan tokoh protagonis. Secara keseluruhan, arc ini berfungsi sebagai teks budaya yang memproduksi sekaligus menguji makna moralitas dan kekuasaan melalui sistem tanda yang sederhana namun sarat muatan ideologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adanti, Elsa, Habibah, Jihan Nur dkk. (2025). Teori konflik Ralf Dahrendorf: Kekuasaan Sebagai Sumber Ketimpangan Sosial. *Jurnal Paradigma: Journal of Sociology Research and Education*. Volume 6 (1). 466-473. DOI 10.53682/jpjsre.y6i1.11.536
- Agustin, C., Risnawati, R., & Yusron, A. (2023). Analisis semiotika Roland Barthes terhadap pesan moral dalam iklan sosial media. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 2(1), 30–44. <https://jurnal.apmd.ac.id/index.php/JKP/article/view/260>
- Ahmad, L. N. L., & Ramadhan, A. M. (2024). Representasi hubungan parasosial dalam anime *Oshi no Ko*. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(7), 70–78.
- Alisyamsujen, M., Amini, D. S., Wiratma, H. D., Nuswantoro, B. S., Nurgiyanti, T., & Subandi, Y. (2025). Pendekatan konstruktivisme budaya populer Jepang melalui anime terhadap Indonesia pada tahun 2020. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 11(5C), 120–126. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10411>
- Amanu, A. (2019). Analisis konflik sosial dalam teks budaya populer. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 13(2), 201–214.
- Aristotle. (2007). *On rhetoric: A theory of civic discourse* (G. A. Kennedy, Trans., 2nd ed.). Oxford University Press.
- Association of Japanese Animations. (2024). *Anime industry report 2024: Summary (Overseas edition)*. The Association of Japanese Animations.
- Astuti, G., & Alviandhi, G. (2021). Representasi konflik dan relasi kuasa dalam narasi media populer. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(3), 740–748.
- Barthes, R. (2013). *Mitologi* (Terj. Nurhadi & Sihabul Millah). Kreasi Wacana. Yogyakarta. Budiman,
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Fontana Press.
- Berger, A. A. (2016). *Media and communication research methods: An introduction to qualitative and quantitative approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Cahyo, P. S. N. (2014). *Cultural studies: Perlintasan paradigmatis dalam ilmu sosial*. Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi, 3(1), 1–17.
- Chandler, D. (2018). *Semiotics: The basics* (3rd ed.). Routledge.
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. London: Longman.

- Fikry, A. (2020). Representasi konsep retorika persuasif Aristoteles dalam pidato Ismail Haniyah untuk umat Islam Indonesia. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 137–145.
- GamesRadar. (2025, May 5). *Netflix subscribers can't get enough of anime with over 4.4 billion hours watched so far in 2025*. <https://www.gamesradar.com/entertainment/anime-shows/netflix-subscribers-cant-get-enough-of-anime-with-over-4-4-billion-hours-watched-so-far-in-2025-and-a-classic-show-beat-the-likes-of-attack-on-titan-and-demon-slayer-to-take-the-number-1-spot/>
- Garnita, N. W., & Suryanto. (2025). Representasi disabilitas dalam film anime Josee, the Tiger, and the Fish. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(5), 145-156. <https://doi.org/10.69714/mewxvd66>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications.
- Hasan, Lizan Alfi. (2025). Social conflict in the relationship between donors and beneficiaries: An analysis of Lewis Coser's Theory. *Privat Social Sciences Journal*. Vol. 5/8. P. 221-228 <https://doi.org/10.55942/pssj.v5i8.56>
- Hendrajati, E. (2009). Mode wacana bahasa kekuasaan. *Jurnal Sosial Humaniora*, 2(1), 55–67.
- Hernández-Pérez, M. (2019). Looking into the “anime global popular” and the “manga media”: Reflections on the scholarship of a transnational and transmedia industry. *Arts*, 8(2), 57. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments* (E. Jephcott, Trans.). Stanford University Press.
- Nasution, A. R. S. (2020). Penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. 5(2), 164–172. <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad>
- Ott, B. L. (2010). The visceral politics of *V for Vendetta*: On political affect in cinema. *Critical Studies in Media Communication*, 27(1), 39–54. <https://doi.org/10.1080/15295030903583529>
- Ott, B. L., & Mack, R. L. (2014). *Critical media studies: An introduction* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Paramita, S., & Irena, L. (2020). Retorika digital dan social network analysis generasi milenial Tionghoa melalui YouTube. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 137–156. <https://doi.org/10.24912/jk.v12i1.7558>
- Pesawaran Inside. (2024, Juni 21). *Sinopsis One Piece Episode 763: Kebenaran di Balik Kepergian Sanji*. Pikiran-Rakyat.com. <https://pesawaran.pikiran-rakyat.com/hiburan-film/pr-3587709388/sinopsis-one-piece-763-kebenaran-di-balik-kepergian-sanji/>
- Putra, A. P., & Ayuh, E. T. (2025). Interpretasi pesan moral dalam anime *One Piece* episode 1096. *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi (J-SIKOM)*, 6(1), 175–186. <https://doi.org/10.36085/jsikom.v6i1.8293>
- Rifqi, A. (2021). Analisis semiotika dan representasi rasisme dalam serial anime *One Piece*. *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 3(2), 16–27.
- Rininta, R., & Wardani, S. (2022). Representasi konflik dalam pemberitaan media online: Analisis wacana kritis. *Jurnal Ilmu Komunikasi* 20(2). 115–126. <https://journal.uui.ac.id/JIK/article/view/20369/pdf>
- Rohmaniah, A. F. (2021). Kajian semiotika Roland Barthes. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 124–134.
- Rohmaniah, S. (2021). Oposisi Biner dan Konstruksi Karakter Dalam Narasi Anime Jepang. *Jurnal Kajian Media dan Budaya*. 5(2), 101–113.
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th ed.). SAGE Publications.
- Saimima, F. H., & Waliulu, Y. S. (2025). Representasi diskriminasi ras dan strata sosial dalam serial film *One Piece Arc*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 4(1), 60-72. <https://doi.org/10.30598/JIKPvol4iss1pp60-72>

- Salamoon, D. K. (2021). Anime sebagai media edukasi digital mengenai fungsi sel darah merah: Analisis visualisasi karakter AE 3803 pada anime *Hataraku Saibou*. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*. 36(2), 197–203.
- Sayyidah, S., Perdana, N. A., Qordofa, M. Q., & Mafayiziya, N. (2023). Relasi kuasa dan dinamika isi media: Studi ekonomi politik komunikasi media online Kompas.com dan JawaPos.com pada hasil survei Capres 2024. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*. 1(1), 45–57.
<https://jurnal.um-palembang.ac.id/commuedusyah/article/view/7197>
- Susan, Novri. (2019). *Sosiologi Konflik : Teori-teori dan Analisis Edisi Ketiga*. Prenada Publishing.
- Suparno, Basuki Agus. (2022). *Dramatisme, Rethorika Politik Kenneth Burke*. PT Remadja Rosdakarya.
- Talani, N. S., Kamuli, S., & Juniarti, G. (2023). Problem tafsir semiotika dalam kajian media dan komunikasi: Sebuah tinjauan kritis. *Bricolage. Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*. 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v9i1>
- Tresnasari, D. (2020). Representasi makna komunikasi nonverbal dalam anime sebagai teks budaya populer. *Jurnal Ilmu Komunika.*, 18(2), 145–158.
- Wahono, Rustono, Nuryatin, A., & Mulyani, M. (2018). Dialogue model, conflict, and context in drama text works by Arifin C. Noer. *London Journal of Research in Humanities and Social Sciences*. 18(3), 1–14.
- Zahra, A. G., Izzati, A. W., & Sutapa, W. (2023). Perancangan toko dan restoran di Kyou Hobby Shop dengan pendekatan konsep Akihabara di malam hari. *Jurnal Desain Interior*, 8(1), 55–66. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v8i1.15716>
- Zulfia, I. (2025). Representasi perempuan dan relasi kekuasaan dalam film Ipar adalah Maut menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 14(2), 58–76.
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/download/3343/1366>