

| | |
|---|----------------------------------|
|  JOURNAL OF GRAPHIC DESIGN AND CREATIVE INDUSTRIES Published by Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia | ONLINE ISSN - 3025-924X |
| | Vol. 2 No. 2, 2024 Page 77-88 |

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

Nofriyanti¹, Dini Faisal²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang Sumatera Barat,

2517, Indonesia

Email: yanti080101@gmail.com

| | |
|-----------------------|----------------------------------|
| Submitted: 20xx-mm-dd | Published: 20xx-mm-dd |
| Accepted: 20xx-mm-dd | DOI: 10.24036/grafiti.v11i1.xxxx |

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 atau simbol tertentu dalam konteks cerita *One Piece*. Fokus penelitian ini adalah perubahan visual yang secara signifikan terjadi pada karakter utama *One Piece* yakni Monkey D. Luffy saat memasuki *awakening*-nya dalam episode *Gear 5*. 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mode *Gear 5*, Luffy muncul dengan visual yang didominasi warna putih yang mengacu pada konsep reinkarnasi dewa Matahari dunia *One Piece*. Hal ini sejalan dengan penafsiran Barthes tentang kesucian warna putih yang dikaitkan dengan mitos para dewa. Penggunaan gestur dan atribut mampu memperkuat interpretasi karakter tersebut, yang mendukung dan memperdalam makna naratif serta menghubungkannya dengan mitologi dalam dunia *One Piece*.

Kata kunci: Visual karakter, Monkey D. Luffy, semiotika.

Pendahuluan

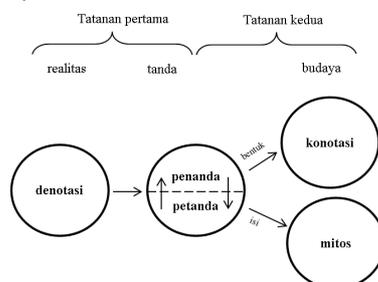
Semenjak dirilis pada tahun 1999, *One Piece* telah menjadi salah satu anime paling ikonik dengan ribuan episodenya. Meskipun termasuk pada serial animasi dengan episode terbanyak, *One Piece* tetap menjadi animasi yang paling banyak diminati baik dikalangan remaja maupun dikalangan dewasa. Hal ini terbukti oleh kesuksesan episode terbaru *One Piece* yakni *Gear 5* yang telah dirilis pada tanggal 6 Agustus 2023, yang berhasil mencapai rating teratas di twitter dengan capaian 100.000 cuitan hanya dalam waktu beberapa menit setelah episodenya dirilis (Greenscene.co.id, 2023).

Gear 5 dalam cerita *One Piece* merupakan puncak transformasi kekuatan Monkey D. Luffy yang terjadi saat pertarungannya melawan Kaido di pulau Onigashima tempat kelahiran Momonosuke, salah satu kru Topi Jerami. Disaat pertarungan tersebut, pada dasarnya Luffy telah mengalami kekalahan dan tewas ditempat. Namun beberapa saat setelahnya, Zunesha mendengar suara genderang kebebasan khas milik Joyboy yang sudah hilang selama 800 tahun silam. Disaat genderang ini terdengar, Luffy kembali bangkit dari kekalahannya 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.

Pemasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah perubahan visual yang secara signifikan dialami oleh Monkey D. Luffy dalam episode *Gear 5* tersebut. Walaupun perubahan karakter dalam serial anime sering terjadi, Namun terdapat perbedaan yang signifikan dengan situasi yang sedang dibahas, dimana perubahan yang dialami oleh Luffy dalam *Gear 5* jauh lebih mencolok dan melibatkan transformasi visual menyeluruh yang mencakup gestur, warna dan karakter dari tokoh utama film tersebut. Perubahan ini akan dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengetahui makna dari hasil perubahan Luffy dalam *awakening* mode *Gear 5*.

Semiotika adalah ilmu yang memiliki tujuan untuk mempelajari dan menjelaskan hakikat dari sebuah tanda yang memberikan makna terhadap suatu pesan. Ferdinand De Saussure mengusung semiotika sebagai ilmu linguistik yang disebut semiologi. Dasar semiologi Saussure terletak pada gagasan yakni selama tindakan dan perbuatan manusia membawa makna atau berfungsi sebagai tanda, maka harus ada sistem pembeda dan kesepakatan di belakangnya yang memungkinkan makna itu terjadi (Bambang dan Elmisyah, 2013:74). Penanda atau *signifiant* adalah istilah yang digunakan Saussure untuk melihat bentuk tanda tersebut, sedangkan petanda atau *signifie* adalah istilah yang ia gunakan untuk melihat makna dari tanda seperti gambaran atau konsep pikiran.

Namun, berbeda dengan Saussure yang berpusat pada denotasi, Barthes menganggap semiologi sebagai penyelidikan tentang cara manusia memahami apa yang ada di sekitarnya. Barthes menciptakan dua tingkat signifikasi, yaitu tingkat denotasi dan tingkat konotasi yang memungkinkan penciptaan makna yang juga bertingkat-tingkat. Denotasi merujuk pada tingkat pertandaan pertama yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, menciptakan makna yang jelas dan pasti pada apa yang terlihat. Sementara itu, konotasi sebagai tingkat pertandaan kedua menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda dengan makna baru yang tidak jelas, tidak langsung dan terbuka untuk berbagi interpretasi.



Bagan 1. Pola Semiologi Roland Barthes

Selain konotasi dan denotasi, Barthes juga memperluas pemahaman makna ke tingkat yang lebih luas dan konvensional, terkait dengan konsep mitos. Perspektif Barthes tentang mitos menyatakan bahwa mitos adalah pengkodean makna dan nilai sosial yang dianggap sebagai sesuatu yang alamiah. Mitos tidak terbatas pada objek atau materi pesan, melainkan cara pesan disampaikan. Dalam pandangan Barthes, konsep mitos memiliki perbedaan dengan pemahaman mitos secara umum. Barthes memandang mitos sebagai bentuk bahasa, sehingga ia menganggap mitos sebagai sebuah sistem komunikasi dan juga sebagai sebuah pesan. Mitos versi Barthes tidaklah sama dengan persepsi kita tentang mitos yang sering kali dikaitkan dengan kepercayaan takhayul, tidak masuk akal, serta tidak memiliki sejarah, tetapi ia melihatnya sebagai jenis gaya bicara seseorang.

Meskipun telah banyak penelitian tentang anime, termasuk analisis karakter dan naratifnya, masih terdapat kekurangan dalam penelitian tersebut terutama dalam menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes secara spesifik untuk menganalisis visualisasi pada sebuah karakter. Penelitian sebelumnya cenderung fokus pada denotasi dan konotasi pada suatu tanda dalam visual denotasi tanpa memperhatikan aspek mitos yang terkandung didalamnya. Perbedaan utama dari teori semiotika Barthes dengan pendekatan semiotika lainnya terletak pada penekanan Barthes terhadap pengembangan mitos secara luas. Dalam konteks analisis visual karakter, mitos memiliki peran yang penting dalam membentuk pemahaman kita terhadap makna-makna yang tersembunyi di balik elemen-elemen visual yang disajikan. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunda Oktaviana Sentosa (2022) yang dimuat dalam jurnal berjudul "Karakter Visual Monkey D Luffy Dan Tony Tony Chopper Serial Animasi *One Piece* Episode *Arc Drum Island* Menggunakan Kajian Semiotika", dan Viony Berlianti Juandi (2023) dengan judul "Makna Visual Karakter Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang". Hasil dari penelitian dari kedua penelitian tersebut hanya terbatas pada tahap denotasi dan konotasi, dan kurang mendalam dalam menganalisis karakter dalam konteks ceritanya sehingga pemaknaan hanya sebatas pada pemaknaan secara umum dan tanpa melibatkan mitos yang terkandung terutama dalam konteks cerita film itu sendiri.

Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji makna yang terdapat dalam visual karakter Monkey D. Luffy dalam *awakening gear 5* menggunakan semiotika Roland Barthes yang meliputi denotasi, konotasi dan mitos, dan menjelaskan keterkaitannya dengan mitos atau simbol tertentu dalam konteks cerita *One Piece*. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai karakter Luffy *Gear 5* melalui perspektif semiotika. Serta dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas pemahaman mengenai penggunaan tanda dan simbol dalam film anime.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Moleong berpendapat bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian. Ini mencakup perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek lainnya secara menyeluruh dalam deskripsi kata dan bahasa dalam konteks alamiah tertentu (Nursapiah, 2020). Penelitian ini termasuk pada penelitian kualitatif

deskriptif dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam visual karakter Monkey D. Luffy berupa warna, gestur, dan karakter dalam mode *Gear 5* dalam film anime *One Piece* episode *Gear 5*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semiotika Roland Barthes yang mempertimbangkan tiga tingkatan makna, yaitu denotatif, konotatif dan mitos.

Hasil dan Pembahasan

1. Makna Visual Karakter Monkey D. Luffy Dalam Film Anime *One Piece-Gear 5*

a. Karakter Monkey D. Luffy

Tabel 1. Analisis Karakter Monkey D. Luffy Gear 5

| Simbol | Denotasi | Konotasi | Mitos |
|---|--|--|---|
|  | Monkey D. Luffy memiliki proporsi tubuh yang tinggi, kurus dan perut yang berbentuk sixpack. | Proporsi tubuh kurus dan tinggi menunjukkan sifat gesit dan lincah, sedangkan untuk perut yang berbentuk sixpack menunjukkan ketampanan, atraktif dan atletik. | Tubuh kurus dan tinggi diidentifikasi sebagai simbolis seorang pahlawan dan petualangan. Dalam konteks yang lebih luas, proporsi tubuh yang demikian dianggap sebagai standar ketampanan yang diidolakan masyarakat dalam wilayah Asia Timur. |
|  | Alis tebal | Percaya diri, tegas, keras, tangguh, dan tekun | Bijaksana, tegas, pantang menyerah dan teguh pendirian. |
| | Mata bulat besar | Tulus, jujur, sentimentak, berhati lembut, dan murah hati | Memiliki ide cemerlang, kreatif, kepribadian yang hangat dan simpatik yang besar. |
| | Mulut lebar | Berani, energik, aktif, dan memiliki | Identik dengan watak yang |

| | | | |
|---|---|---------------------------------------|---|
| | | pengaruh dalam kelompoknya. | tempramental, cerewet, dan egois. |
|  | Blouse desain longgar | Kasual, dan santai | Perpaduan blouse dengan kancing terbuka dianggap cocok sebagai pakaian untuk para petualang dan penjelajah yang menyukai kebebasan. |
| | Kancing terbuka | Kebebasan dan independen. | |
|  | Luffy mengenakan celana pendek dengan potongan pas pada lututnya. | Bebas, berani, dan santai | Celana pendek dianggap kurang sopan dalam acara formal, sehingga penggunaan celana pendek diindikasikan pada bentuk kepribadian yang bebas, berani, dan santai. |
|  | Topi jerami | Buruh gaji rendah, dan miskin. | Dalam budaya Jepang, topi jerami dikenal dengan "kasa" yang digunakan untuk mencerminkan peran dan status dalam masyarakat. Namun dalam konteks cerita, topi jerami diindikasikan pada bentuk ambisi dalam mencapai impian. |
|  | Sendal | Sederhana, santai, dan mudah bergaul. | Simbol kegembiraan, perjalanan yang aman, pengangkal kekuatan jahat dan |

| | | | |
|---|--|---|---|
| | | | sebagai refleksi dari power of Nio. |
|  | Kain di pinggang | Santai, dan bentuk kesiapan. | Pakaian seorang bajak laut, dan tempat untuk meletakkan senjata bagi seorang penjelajah atau petualang. |
|  | Rambut bergelombang | Humoris, apa adanya, fleksibel, tangguh, tidak mudah menyerah, dan gigih. | Pemilik rambut bergelombang dianggap lebih mudah sakit hati. |
|  | Dikelilingi awan | Kebebasan, kesenangan, dan petualangan | Representasi dari dewa dewi, surga, dan langit. |
|  | Luffy memiliki bekas luka bertanda X di dadanya dan bekas luka jahitan di bawah mata kiri. | Keberanian, pengalaman, dan perjalanan hidup. | Bekas luka menandakan perkembangan pada anak, karena bekas luka dianggap sebagai pengalaman yang berani dan tidak takut untuk menghadapi tantangan. Namun disisi lain pemilik bekas luka sering dianggap memiliki kepribadian yang jahat. |
|  | Selalu tertawa | Tidak waras, tidak dewasa, optimis, dan tangguh. | Menyimpan banyak masalah dan luka yang dalam. |

b. Warna Monkey D. Luffy

Tabel 2. Analisis Warna Monkey D. Luffy Gear 5

| Simbol | Denotasi | Konotasi | Mitos |
|---|-----------------------------|--|--|
|  | Rambut dan alis warna putih | Uban, dan tua | Dewasa, memiliki wibawa dan cerdas. |
| | Pakaian warna putih | Menyukai kesempurnaan dan kedamaian, optimis, tulus, dan rapi. | Dewa |
|  | Bola mata berwarna merah | keberanian, kekuatan, dan kemarahan. | Warna mata manusia serigala. |
|  | Topi kuning | Keceriaan, optimisme, kegembiraan dan humor | Topi kuning di Jepang digunakan sebagai simbol keselamatan lalu lintas bagi siswa sekolah dasar. |
| | Pita merah | Keberanian, tantangan, kekuatan, kemarahan dan bahaya | Warna merah dalam budaya Jepang melambangkan semangat, kekuatan, pengorbanan dan darah |
|  | Kain pinggang berwarna ungu | Bijaksana, kreatif, loyal, kekuasaan, ambisi dan kemewahan. | Pemakai warna ungu dianggap sebagai orang terhormat, keluargakerajaan, bangsawan dan memiliki status sosial yang tinggi. |

c. Gestur Monkey D. Luffy

Tabel 3. Analisis Gestur Monkey D. Luffy Gear 5

| Simbol | Denotasi | Konotasi | Mitos |
|---|---|--|--|
|  | Tertawa menutup mata | Pemalu, tertutup, introvert. | Tertawa menutup mata dianggap kurang sopan karena dianggap tidak fokus dan tidak menghargai situasi dilingkungan tertentu. |
| | Tertawa memegang perut | Senang yang berlebihan, kepuasan. | |
|  | Tersenyum dengan mata melotot dan kedua alis menekuk keatas. | Optimis, percaya diri, dan pemberani | Kombinasi ekspresi ini menunjukkan bahwa seseorang sedang menikmati tantangan dan antusiasme atas pertarungan yang sedang dihadapi. |
|  | Tangan memegang dada dengan wajah tersenyum. | Kesopanan, ketenangan, dan percaya diri. | Dalam beberapa budaya, gestur memegang dada diinterpretasikan sebagai bentuk penghargaan atau penghormatan. mengkombinasikannya dengan wajah tersenyum menunjukkan sikap percaya diri yang kuat. |
|  | Duduk dengan posisi badan membungkuk dan kedua kaki terentang ke depan. | Relaksasi, malas, dan tidak berdaya. | Duduk dengan posisi kaki terentang dianggap tidak sopan dan kurang etika sosial. Duduk demikian dianggap sebagai cara duduk anak-anak. |

| | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|
|  | <p>Mengepalkan tangan</p> | <p>Tangguh, pantang menyerah, memiliki komitmen, dendam, dan amarah.</p> | <p>Bentuk tekad dan kesiapan dalam menghadapi tantangan dan masalah.</p> |
|  | <p>Menutup mulut ketika batuk</p> | <p>Etika, sopan santun, dan sikap menghargai orang lain.</p> | <p>Batuk secara tiba-tiba dalam masyarakat tertentu diartikan sedang dibicarakan orang lain.</p> |

2. Mitos Karakter Monkey D. Luffy Dalam Konteks Cerita *One Piece*

Transformasi visual *Gear 5* yang dialami oleh Monkey D. Luffy tidak terlepas dari mitos-mitos atau simbol tertentu yang beredar dalam dunia *One Piece* itu sendiri. Berikut beberapa mitos karakter Monkey D. Luffy di *awakening Gear 5* berdasarkan konteks cerita *One Piece*.

a. Selalu Tertawa



Gambar 1. Mitos Monkey D. Luffy Selalu Tertawa di Mode Gear 5

Dalam pertempuran, Luffy selalu mengekspresikan tawa meskipun terkena serangan. Fenomena ini terkait dengan konsumsi buah iblis Hito Hito no Mi, yang konon katanya memberikan pemegangnya kemampuan untuk bertarung dengan kegembiraan dan mengendalikan objek serta khayalannya. Pemegang kekuatan ini juga diklaim sebagai "Warrior of Liberation", memungkinkan mereka merasakan sensasi kepuasan dan kebebasan bahkan di tengah-tengah pertarungan yang mengancam nyawa mereka. Ciri dari ketawa kepribadian Kuffy adalah "shi shi shi" sementara ketawa kepribadian Zoan Nika yang lepas kendali adalah "ahahaha".

b. Kemampuan Mengendalikan Petir



Gambar 2. Kemampuan Luffy Mengendalikan Petir di Mode Gear 5

Luffy *Gear 5* mendapatkan kekuatan baru selain memanipulasi benda-benda ia juga memiliki kekuatan untuk mengendalikan petir. Jurus petir ini konon memiliki kaitan dengan kekuatan dewa pulau Langit Biru. Dalam

sejarah *One Piece*, pulau Langit Biru merupakan tempat kediaman para dewa dan diyakini memiliki energi listrik yang kuat. Munculnya *Gear 5* memberikan Luffy kekuatan untuk bebas berimajinasi dan menggunakan kekuatannya, dengan tubuhnya yang karet ia bisa memanipulasi petir menjadi kekuatannya.

c. **Setelan Pakaian, Rambut Dan Alis Berwarna Putih dan Dikelilingi Awan**



Gambar 3. Warna Setelah Luffy Warna Putih dan Dikelilingi Awan di Mode Gear 5

Transformasi visual Luffy yang mencakup perubahan warna rambut, pakaian, dan alis matanya menjadi putih, serta tubuhnya yang dikelilingi oleh awan, dapat dihubungkan dengan konsep Joyboy dan Nika. Zunesha menjelaskan bahwa Luffy diidentifikasi sebagai Joy Boy dan prajurit kebebasan yang memiliki sifat-sifat baik dan dianggap sakral, sehingga pilihan desainnya mengadopsi warna putih mencerminkan sifat tersebut. Selain itu, pemilihan warna putih juga merujuk pada simbol matahari yang terang, yang dalam konteks *One Piece* diasosiasikan dengan Nika, yang merupakan Dewa Matahari dan Pejuang Pembebasan. Nika diyakini memainkan peran krusial dalam pembebasan budak-budak pada zaman Abad Kekosongan. Selain itu, fenomena perubahan warna pada Luffy yang berubah menjadi putih juga secara tidak langsung dapat dikaitkan dengan suku Mink. Hal ini termanifestasi saat Carrot mengalami transformasi menjadi bentuk "Sulong" yang menampilkan seluruh tubuhnya berwarna putih saat bulan purnama. Secara serupa, Luffy juga menunjukkan peningkatan kemampuan melalui *awakening Gear 5* pada saat bulan purnama dengan penampilan warna putih.

d. **Mata Berwarna Merah**



Gambar 4. Mata Warna Merah Monkey D. Luffy di Mode Gear 5

Perubahan warna mata juga mencerminkan perubahan visual Luffy di *Gear 5*. Mata berwarna merah ini dikaitkan dengan suku Mink dalam cerita *One Piece* yang juga memiliki mata merah ketika berubah menjadi sulong pada bulan purnama. Tidak hanya itu, kemiripan ini juga didukung oleh perubahan warna Luffy yang menjadi putih sebagai mana warna Sulong.

e. **Gestur Nika**



Gambar 5. Gestur Monkey D. Luffy diawal Kebangkitan Mode Gear 5

Dalam mitologi dunia *One Piece*, aksi melompat melintasi langit yang dilakukan oleh Luffy pada awal kebangkitannya menyerupai gestur milik Nika, Dewa Matahari. Konon, menurut legenda yang dipercayai oleh Who's-Who, Nika adalah sosok yang heroik dan memiliki hati yang baik, dan sering kali bersahabat dengan para budak. Sejarah mencatat bahwa Nika telah dipuja sejak zaman kuno oleh para budak, diyakini bahwa suatu hari ia akan muncul untuk membebaskan mereka dari penindasan para tuan mereka, dan membawa senyum ke wajah mereka.

f. Topi Jerami



Gambar 6. Topi Jerami Monkey D. Luffy

Topi Jerami, yang melekat pada karakter Monkey D. Luffy dalam dunia *One Piece*, memiliki sejarah dan mitos yang panjang. Simbol ini menggambarkan kebebasan yang selalu diusung oleh Luffy dalam petualangannya. Sejarahnya terhubung dengan Joyboy, leluhur dari klan D yang memimpin kerajaan kuno pada Void Century 800 tahun yang lalu. Joyboy, tokoh yang ditakuti oleh 20 kerajaan pada masanya, karena memiliki kekuatan unik yang bisa menyatukan musuh dan sekutu. Sebelum kerajaan kuno lenyap, Joyboy membuat tiruan Topi Jerami yang kecil dan memberikannya kepada keturunan klan D. Ini bukan sekadar simbol, tapi terkait dengan Uranus. Sebagaimana yang besar, topi jerami kecil juga tidak memiliki kekuatan buah iblis atau kekuatan super apapun di dalamnya. Topi ini hanyalah simbol dari tekad yang dimiliki oleh klan D dan kerajaan kuno, yang selama ini tidak pernah disadari oleh Pemerintah Dunia.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis denotasi, konotasi, dan mitos visual karakter Monkey D. Luffy dalam anime *One Piece* dalam episode *Gear 5*, dapat disimpulkan bahwa kemunculan Luffy yang didominasi dengan warna putih merujuk pada konsep reinkarnasi dewa Matahari dan Joyboy dalam dunia *One Piece*. Hal ini sejalan dengan interpretasi Barthes tentang kesucian pada warna putih yang sering dikaitkan dengan para dewa. Perubahan visual tersebut bukan hanya merupakan keputusan kreatif dari sang mangaka, melainkan juga hasil dari evolusi naratif dan karakter yang terbentuk seiring perkembangan cerita dari serial *One Piece* yang melibatkan ribuan episode

dengan sejarah yang kaya dan kompleks. Selain itu, visual karakter Luffy di *awakening Gear 5* sangat berhubungan dengan mitos dalam cerita. Misalnya, penggunaan warna putih yang dihubungkan dengan dewa Nika, dan diperkuat dengan penggunaan gestur melompat melintasi bulan yang merupakan gestur khas milik dewa Nika, kekuatan mengendalikan petir yang dikaitkan dengan dewa penghuni pulau langit biru, serta topi jerami yang menjadi ciri khas Luffy sebagai jalan penghubung dengan Joyboy, leluhur klan D yang telah menghilang 800 tahun silam.

Pemaknaan ini menegaskan bahwa elemen-elemen visual yang dipilih dengan cermat dalam merepresentasikan karakter Luffy pada episode *Gear 5* tidak hanya berfungsi untuk memperkaya aspek estetika, tetapi juga untuk mendukung dan memperdalam makna naratif serta menghubungkannya dengan mitologi yang ada dalam dunia *One Piece*. Penggunaan Semiotika Roland Barthes menjadi landasan untuk memahami pemaknaan yang tersirat dalam visual karakter yang ditampilkan. Dengan demikian, melalui analisis yang mendalam terhadap denotasi, konotasi, dan mitos visual yang muncul dalam karakterisasi Monkey D. Luffy dalam anime *One Piece*, kita dapat memahami betapa kompleksnya penyampaian pesan melalui elemen visual dalam konteks cerita yang luas dan mendalam.

Rujukan

- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif. Sumatera Utara: Wal ashri Publishing.
- Irvan. (2023, 7 Agustus). 8 Rekor yang Dipecahkan Gear 5 Luffy. Diakses pada 10 Agustus 2023, dari <https://www.greenscene.co.id/2023/08/07/8-rekor-yang-dipecahkan-gear-5-luffy/>
- Juandi, V. B. (2023). Makna Visual Karakter Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang". *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(4), 356–371..
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73.
- Oktaviana Sentosa, Y., & Syafwan, S. (2022). Karakter visual monkey. D luffy dan tony tony chopper serial animasi one piece episode arc drum island menggunakan kajian semiotika. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i1.115850>