

**Representasi Etika Sains pada Eksperimen Seraphim
Dr.Vegapunk dalam Anime One Piece Episode 1101:
Analisis Semiotika Roland Barthes**

Skripsi

Oleh:

April Nainggolan

228530021



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/8/26

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/26

**Representasi Etika Sains pada Eksperimen Seraphim
Dr.Vegapunk dalam Anime One Piece Episode 1101:
Analisis Semiotika Roland Barthes**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Di

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area



Oleh:

April Nainggolan

228530021

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 5/8/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/26

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi : Representasi Etika Sains pada Eksperimen Seraphim Dr. Vegapunk
dalam Anime One Piece Episode 1101: Analisis Semiotika Roland
Barthes

Nama : April Nainggolan

NPM : 228530021

Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing

Dr. Dedi Sahputra, S.Sos., M.A

Diketahui Oleh :

Dekan



Dr. Yulfa Arief Lubis, S.Sos, M.I.P

Ketua Program Studi



Rehia Karenina Isabella
Barus, S.Sos., M.SP, M.I.Kom

Tanggal Lulus: 02 Maret 2026

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

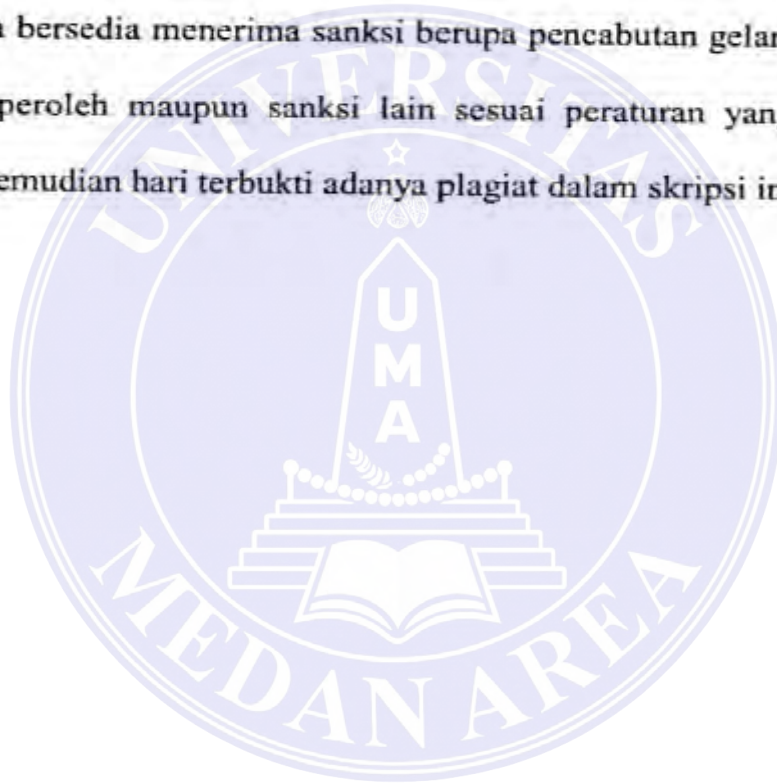
Document Accepted 5/8/26

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/26

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian- bagian tertentu yang dikutip dari karya orang lain telah dicantumkan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik yang saya peroleh maupun sanksi lain sesuai peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari terbukti adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, 03 Maret 2026



April Nainggolan
228530021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

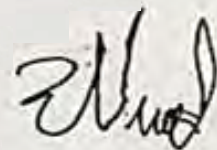
Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : April Nainggolan
NPM : 228530021
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Representasi Etika Sains pada Eksperimen Seraphim Dr.Vegapunk dalam Anime One Piece Episode 1101: Analisis Semiotika Roland Barthes”**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 03 Maret 2026
Yang menyatakan

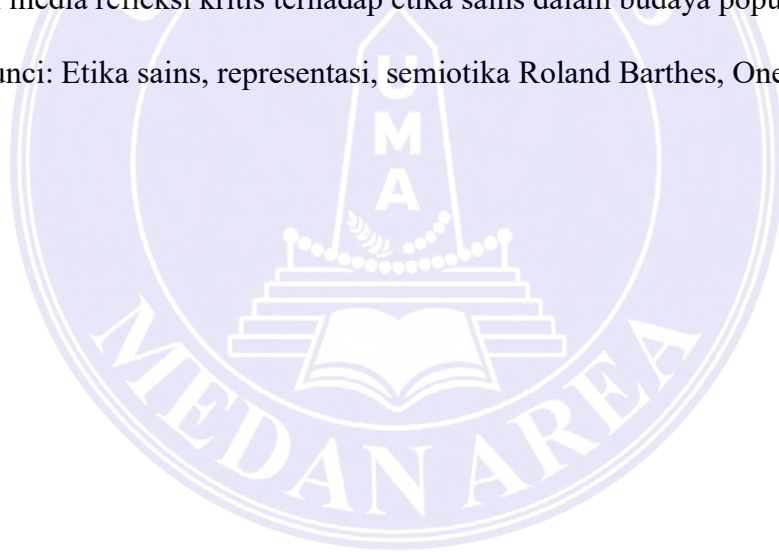


April Nainggolan
228530021

Abstrak

Perkembangan sains dan teknologi modern tidak hanya membawa kemajuan, tetapi juga menimbulkan dilema etis, khususnya dalam praktik eksperimen ilmiah. Isu etika sains kini tidak hanya dibahas dalam ranah akademik, tetapi juga direpresentasikan melalui media populer, salah satunya anime One Piece. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi etika sains dalam eksperimen seraphim Dr.Vegapunk pada One Piece episode 1101 menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes yang meliputi makna denotasi, konotasi, dan mitos. Objek penelitian difokuskan pada adegan eksperimen ilmiah yang dilakukan oleh Dr.Vegapunk, khususnya penciptaan Seraphim sebagai manusia buatan. Data diperoleh melalui observasi terhadap teks visual dan naratif anime serta didukung oleh studi dokumentasi dan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksperimen Dr.Vegapunk secara denotatif direpresentasikan sebagai kemajuan sains yang luar biasa. Secara konotatif, eksperimen tersebut mengandung makna eksploitasi dan pengabaian nilai kemanusiaan. Pada tingkat mitos, anime ini membangun pandangan bahwa kemajuan sains dapat membenarkan pelanggaran etika atas nama kekuasaan dan keamanan. Penelitian ini menegaskan bahwa One Piece episode 1101 berfungsi sebagai media refleksi kritis terhadap etika sains dalam budaya populer.

Kata kunci: Etika sains, representasi, semiotika Roland Barthes, One Piece.



Abstract

The development of modern science and technology not only brings progress, but also creates ethical dilemmas, especially in the practice of scientific experiments. The issue of scientific ethics is now not only discussed in the academic realm, but also represented through popular media, one of which is the anime One Piece. This study aims to analyze the representation of scientific ethics in Dr. Vegapunk's experiment in One Piece episode 1101 using Roland Barthes's semiotic approach. This study uses a descriptive qualitative method with Roland Barthes's semiotic analysis technique which includes denotation, connotation, and myth. The object of the research is focused on the scientific experiment scene conducted by Dr. Vegapunk, especially the creation of Seraphim as an artificial human. Data were obtained through observation of the anime's visual and narrative texts and supported by documentation studies and data triangulation. The results show that Dr. Vegapunk's experiment is denotatively represented as an extraordinary scientific advancement. Connotatively, the experiment contains the meaning of exploitation and neglect of human values. At the myth level, this anime builds the view that scientific advancement can justify ethical violations in the name of power and security. This study confirms that One Piece episode 1101 serves as a medium for critical reflection on scientific ethics in popular culture.

Keywords: Scientific ethics, representation, Roland Barthes's semiotics, One Piece.

Riwayat Hidup

April Nainggolan lahir di Pangiringan pada tanggal 27 April 2004. Penulis merupakan anak ketiga dari lima bersaudara. Penulis berjenis kelamin perempuan dan berdomisili di Jalan Dahlia, Kelurahan Indra Kasih, Kecamatan Medan Tembung, Sumatera Utara. Penulis dapat dihubungi melalui alamat surel aprilnainggolan038@gmail.com.

Pendidikan dasar ditempuh di SD Pangiringan selama enam tahun, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Parbuluan selama tiga tahun. Selanjutnya, penulis menyelesaikan pendidikan menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Parbuluan dengan konsentrasi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Saat ini, penulis sedang menyelesaikan pendidikan tinggi di Universitas Medan Area (UMA) pada Program Studi Ilmu Komunikasi. Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, di antaranya sebagai anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Kristen (UKMK) Universitas Medan Area pada bidang kerohanian. Selain itu, penulis juga tergabung dalam organisasi Keluarga Mahasiswa Katolik (KMKT) sebagai bagian dari Badan Pengurus Harian (BPH) pada bidang kerohanian dan hubungan masyarakat. Di luar kegiatan akademik, penulis memiliki pengalaman sosial sebagai relawan pendamping yang mengajar anak-anak Sekolah Minggu di gereja selama kurang lebih satu tahun. Melalui berbagai pengalaman akademik dan sosial tersebut, penulis mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, serta minat pada bidang media dan budaya.

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area.

Skripsi ini berjudul ~~Representasi~~ **Representasi Etika Sains pada Eksperimen Seraphim Dr. Vegapunk dalam Anime One Piece Episode 1101: Analisis Semiotika Roland Barthes.** Penelitian ini lahir dari ketertarikan penulis terhadap bagaimana media populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang refleksi nilai, tanggung jawab moral, dan kemanusiaan, khususnya dalam praktik ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Yang selalu menguatkan penulis melalui pengharapan yang hidup. Penulis juga turut mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Yurial Arief Lubis, S.Sos, M.I.P selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
3. Ibu Evi Yunita Kurniaty, S.Sos, MIP selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area,
4. Ibu Dr. Rehia Isabella Barus, S.Sos.Ms selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area,

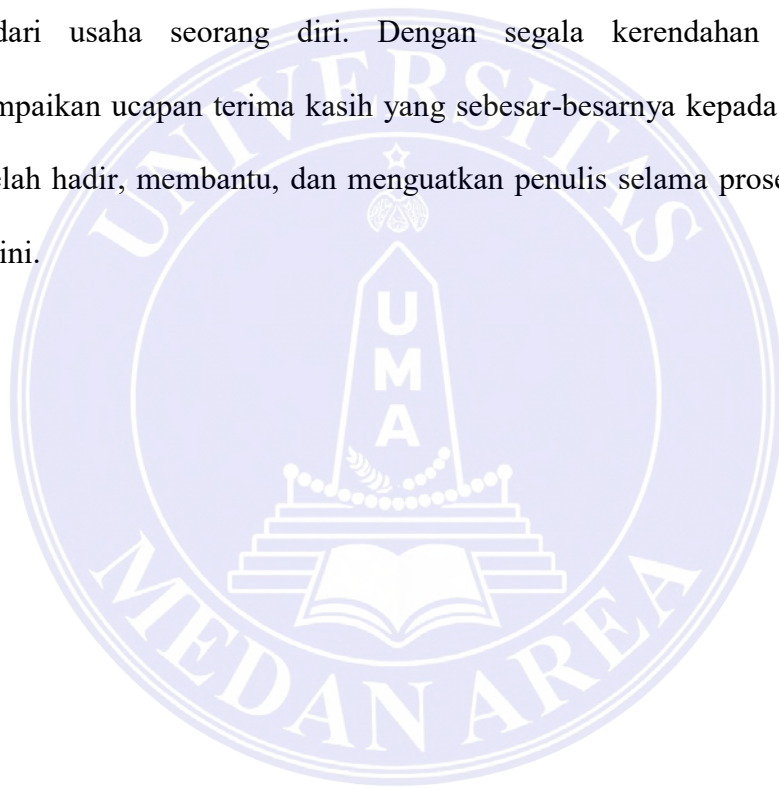
5. Bapak Dr. Dedi Sahputra M.A selaku dosen pembimbing , atas kesabaran, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Rizky Fauziah, S.Sos, M.Ikom selaku ketua panitia Sidang.
7. Bapak Armansyah Matondang, S.Sos, M.Si selaku sekretaris Sidang.
8. Ibu Ria Wuri Andary, S.Sos, M.I.Kom dosen penguji Sidang.
9. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, khususnya Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
10. Seluruh karyawan dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, atas bantuan dan pelayanan selama penulis menjalani proses akademik.
11. Bapak Khairullah S.I.Kom, M.I.Kom sebagai Triangulator, atas kontribusi akademik dalam menguji keabsahan data penelitian ini.
12. Informan kunci, informan utama, dan informan tambahan, atas kesediaan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
13. Para penulis dan peneliti yang karyanya tercantum dalam daftar pustaka, sebagai rujukan ilmiah yang mendukung penelitian ini.
14. Terima kasih yang paling dalam penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis, yang selalu hadir mendampingi setiap proses kehidupan penulis, baik dalam masa sulit maupun saat penuh harapan. Sebagai anak perempuan satu-satunya, penulis tumbuh dengan doa, perhatian, dan kasih yang tidak pernah berkurang. Setiap langkah yang penulis tempuh, termasuk penyelesaian skripsi ini, adalah buah dari kesabaran, pengorbanan, dan cinta kedua orang tua yang tak pernah lelah menguatkan. Semoga apa yang penulis capai hari ini menjadi kebanggaan

dan balasan kecil atas segala kasih yang telah diberikan.

15. Terima kasih penulis sampaikan kepada saudara laki-laki penulis, yaitu Maslin Nainggolan, Kevin Nainggolan, Lavindo Nainggolan, Jahendra Nainggolan. Yang selalu hadir sebagai pelindung, pendukung, dan penguat bagi saudara perempuan satu-satunya. Dukungan, perhatian, dan bantuan yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menjalani setiap proses kehidupan terutama saat masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Kebersamaan dan kepedulian yang tulus dari kalian akan selalu menjadi bagian penting dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
16. Terima kasih penulis sampaikan kepada seseorang yang sangat berarti dalam hidup penulis, yang tidak dapat disebutkan namanya. Terima kasih atas kehadiran, kesabaran, dan dukungan yang tulus, serta kesediaan untuk selalu mendengar setiap cerita, keluhan, dan harapan penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi penguat di saat penulis merasa lelah dan ragu, serta memberikan ketenangan yang sangat berarti dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
17. Terima kasih penulis sampaikan kepada Keluarga, teman dan sanak saudara penulis, atas doa dan motivasi yang diberikan.
18. Terima kasih untuk diri penulis sendiri, yang telah bertahan di tengah lelah dan ragu, serta memilih untuk tidak menyerah hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Skripsi ini bukan hanya tentang kelulusan, tetapi tentang keberanian untuk bertahan, belajar, dan menepati janji kepada diri sendiri, proses ini menjadi bukti bahwa setiap langkah, sekecil apa pun, memiliki

arti. Semoga pencapaian ini menjadi awal yang baik untuk langkah-langkah selanjutnya dalam kehidupan penulis.

Proses penyusunan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah, penulis melaluinya dengan berbagai tantangan, keraguan, kelelahan, dan pembelajaran yang tidak selalu mudah. Namun, di balik setiap kesulitan, penulis selalu dikuatkan oleh doa, bimbingan, dukungan, dan kasih dari banyak pihak. Oleh karena itu, skripsi ini menjadi bukti bahwa sebuah karya akademik tidak pernah lahir dari usaha seorang diri. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah hadir, membantu, dan menguatkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.



Medan 05 Feb 2026

April Nainggolan

Daftar Isi

Abstrak	i
Riwayat Hidup	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran.....	xii
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	11
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	12
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Komunikasi Massa	14
B. Media Baru	14
C. Film.....	15
1. Genre Film.....	15
D. Semiotika Roland Barthes	17
E. Etika Sains.....	19
F. Representasi dan Media Populer	25
G. Penelitian Terdahulu.....	28
H. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
D. Sumber Data	37
E. Informan Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	37

G. Teknik Analisis Data	39
H. Teknik Pengujian Kredibilitas Data (Triangulasi Data)	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	45
1. Deskripsi Anime <i>One Piece</i> Episode 1101	45
2. Background Dr.Vegapunk/Ilmuwan dalam <i>One Piece</i>	56
B. Hasil Observasi Adegan Eksperimen Dr.Vegapunk.....	59
C. Temuan Wawancara Informan.....	62
E. Film dan Genre (Anime sebagai Medium Representasi Etika Sains).....	70
F. Analisis Semiotika Roland Barthes.....	70
G. Representasi Etika Sains dalam Eksperimen Seraphim Dr.Vegapunk.....	80
1. Tanggung Jawab Dr.Vegapunk: Dipenuhi atau Dilanggar?	80
2. Keamanan Objek Eksperimen: Diperhatikan atau Diabaikan?	81
3. Motivasi Dr.Vegapunk: Kemanusiaan vs Kekuasaan	81
4. Konflik Moral: Apakah Demi Kemajuan Boleh Mengorbankan Makhluk Hidup?.....	82
5. Dampak Sosial dari Eksperimen Dr.Vegapunk.....	82
6. Kesesuaian Tindakan Dr.Vegapunk dengan Prinsip Etika Sains Modern	83
H. Triangulasi Data (Sumber dan Teknik)	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	98
Daftar Pustaka	101
Lampiran	105

Daftar Gambar

GAMBAR 1.KERANGKA BERFIKIR	32
GAMBAR 2.OPERASIONAL TRIANGULASI	43
GAMBAR 3.DR.VEGAPUNK	51
GAMBAR 4. MONKEY D. LUFFY	52
GAMBAR 5. ROB LUCCI.....	53
GAMBAR 6. SENTOMARU	53
GAMBAR 7.CHOPPER,JINBE.....	54
GAMBAR 8.SERAPHIM	54
GAMBAR 9.SERAPHIM	66
GAMBAR 10.DR.VEGAPUNK	67



Daftar Tabel

TABLE 1. PENELITIAN TERDAHULU.....	28
TABLE 2. WAKTU PENELITIAN.....	36
TABLE 3. ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES	71



Daftar Lampiran

DOKUMENTASI 1 DENGAN INFORMAN KUNCI.	105
DOKUMENTASI 2 DENGAN INFORMAN UTAMA.	106
DOKUMENTASI 3 DENGAN INFORMAN TAMBAHAN.	107
DOKUMENTASI 4 DENGAN TRIANGULATOR.	113



Pedoman

PEDOMAN 1 WAWANCARA DENGAN INFORMAN	108
PEDOMAN 2 WAWANCARA DENGAN TRIANGULATOR	114



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi ditandai oleh perubahan signifikan dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, seperti pendidikan, kedokteran, komunikasi, informasi, transportasi, bisnis, ekonomi, pertanian, dan lingkungan. Teknologi tidak hanya memengaruhi alat atau media, tetapi juga cara penggunaannya yang menimbulkan dampak nyata dalam kehidupan sehari-hari (Wartinah et al., 2025). Meskipun memberikan manfaat besar dan mempermudah aktivitas manusia, teknologi juga memiliki potensi ancaman bagi manusia dan lingkungan apabila tidak digunakan sesuai dengan fungsi dan tujuan awal penciptaannya (Suhartini Ismail, Septiani Dwi Pramanasari, 2024). Seiring kemajuan teknologi, sains turut berkembang sebagai fondasi utama, yang berasal dari kata Latin “Scientia” dan dimaknai sebagai informasi yang terorganisir secara metodis. Sains berperan sebagai disiplin ilmu yang menghasilkan pengetahuan logis melalui metode ilmiah dan pengujian sistematis, dengan tujuan memberikan pemahaman rasional tentang alam semesta secara menyeluruh (Salminawati, Raisa Nur Salum, Nurul Liza Nasution, 2024).

Perkembangan teknologi dan sains di era modern berlangsung sangat pesat dan membawa dampak besar dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya, sains bersifat netral, sementara manfaat atau kerugian yang ditimbulkannya bergantung pada bagaimana manusia menggunakannya. Teknologi berkembang mengikuti kebutuhan manusia, namun selain memberikan kemudahan, ia juga berpotensi menimbulkan bencana, sehingga memunculkan pertanyaan mendasar apakah hasil sains akan bermanfaat atau justru merugikan umat manusia. Paradoks inilah yang

melahirkan berbagai isu kontroversial, karena setiap produk sains kini selalu dikaitkan dengan nilai-nilai kehidupan (Sagita, 2020).

Di sisi lain, kemajuan sains dan teknologi dapat menjadi boomerang jika tidak dimanfaatkan secara bijak, meskipun berbagai penemuan baru telah mempermudah aktivitas manusia di bidang kedokteran, komunikasi, transportasi, hingga kecerdasan buatan (Meity Suratiningsih, Abdul Munir Mulkhan, 2025).

Seiring kecanggihan tersebut, dilema etis pun tidak terpisahkan dari setiap perkembangan sains dan teknologi (Dewanto, 2018). Dalam konteks ini, penelitian memiliki peran penting sebagai bagian dari ilmu pengetahuan untuk menjaga keberlanjutan dan pembaruan pengetahuan. Salah satu bentuknya adalah penelitian eksperimen yang bertujuan membuktikan pengaruh suatu tindakan, di mana peneliti secara sengaja menimbulkan suatu peristiwa untuk mengamati akibat yang terjadi, sehingga dapat diketahui hubungan sebab-akibat antara dua faktor (Meiliza Suci Rhayu, 2024).

Eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk melihat hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen melalui manipulasi sistematis terhadap variabel bebas sesuai kehendak peneliti, sementara pengaruh hubungan tersebut diperoleh dari perbedaan hasil observasi antar kelompok (Meiliza Suci Rhayu, 2024). Namun, setiap eksperimen sains kerap menimbulkan dilema etis, terutama terkait pertentangan antara manfaat ilmiah dan risiko yang ditimbulkan terhadap nilai kemanusiaan, sebagaimana terlihat pada praktik rekayasa genetika, kloning, dan penelitian senjata biologis. Dilema ini melahirkan pertanyaan moral mendasar tentang batas penggunaan ilmu pengetahuan dalam mengubah kehidupan, sehingga menjadikan etika sains

sebagai isu penting dalam diskursus akademik dan sosial. Secara konseptual, etika berasal dari bahasa Yunani “*Ethos*” yang merujuk pada adat istiadat, watak, sikap, dan perilaku manusia, sedangkan menurut KBBI etika diartikan sebagai ilmu tentang baik dan buruk serta hak dan kewajiban moral (Sutarno, 2024). Etika berkaitan dengan penilaian moral atas perilaku manusia, bersumber dari pemikiran filosofis, bersifat relatif, dan dapat berubah seiring perkembangan zaman. Dalam konteks yang lebih spesifik, bioetika—yang berasal dari kata bios (kehidupan) dan ethos (nilai moral)—merupakan cabang ilmu yang mengkaji persoalan etika dalam pengobatan dan penggunaan teknologi, serta berkembang menjadi bidang multidisipliner yang menyoroti dampak kemajuan biologi dan kedokteran terhadap aspek sosial, ekonomi, agama, dan hukum (Sutarno, 2024).

Etika dan sains merupakan landasan penting dalam praktik keilmuan karena keduanya tidak dapat dipisahkan dari tanggung jawab moral peneliti dalam melakukan eksperimen dan menyebarluaskan temuan kepada masyarakat. Etika berfungsi sebagai pedoman yang mengontrol tindakan ilmuwan agar penelitian yang dilakukan memberikan manfaat serta meminimalkan risiko kerusakan lingkungan dan sosial, sementara sains membantu manusia memahami dan mengembangkan pengetahuan tentang kehidupan sehingga turut memperkaya pemahaman etis itu sendiri (Belfinoer, 2024).

Dalam konteks penelitian ini, etika sains dipahami sebagai prinsip moral, tanggung jawab, dan batasan yang wajib dipatuhi ilmuwan, khususnya dalam eksperimen yang melibatkan makhluk hidup, teknologi baru, dan dampak sosial. Seiring perkembangan zaman, isu etika sains tidak lagi terbatas pada ranah akademik, tetapi juga hadir dalam media atau budaya populer yang dikonsumsi

luas melalui berbagai platform digital sebagai sarana penyampaian informasi, hiburan, edukasi, dan kontrol sosial (Sinaga & Sahputra, 2024).

Media populer kerap merepresentasikan sains dan eksperimen ilmiah karena kemampuannya membentuk opini publik tentang citra ilmuwan dan legitimasi eksperimen, bahkan menghadirkan narasi konflik moral dalam berbagai bentuk seperti film, novel, komik, dan anime (Pia Khoirotun Nisa, 2025)(Sondang Manik, Sahlan Tampubolon, 2022). Representasi tersebut tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi refleksi dan kritik atas kegelisahan masyarakat terhadap kemajuan sains, sehingga analisis teks media populer dapat membantu memahami konstruksi makna etika sains di tengah masyarakat (Anam, 2025).

Dalam ranah ilmu komunikasi, etika sains berperan penting dalam membentuk cara praktik ilmiah dan teknologi dikomunikasikan serta dipersepsikan publik, karena prinsip moral, potensi bahaya, dan konsekuensi sosial eksperimen memengaruhi representasi sains di media dan karya fiksi. Melalui komunikasi sains di berbagai saluran media, masyarakat membangun pemahaman mengenai batas kelayakan tindakan ilmiah, sekaligus membuka ruang bagi penyampaian, pengujian, dan kritik terhadap nilai-nilai etis dalam sains (Kurniawan & Wibawa, 2021) (Suhara et al., 2024).

Meningkatnya perhatian media populer terhadap isu etika sains menjadikan anime *One Piece* sebagai objek kajian yang relevan dan menarik (Yulia et al., 2024). Sebagai produk budaya populer Jepang, anime ini diminati lintas usia dan budaya karena alur cerita yang kuat serta pengangkatan tema-tema universal, termasuk sains dan eksperimen (Azis & Yuwita, 2023).

Dalam genre petualangan, *One Piece* juga menyampaikan kritik sosial,

politik, dan ilmiah melalui karakter dan narasi ceritanya (Yulia et al., 2024). Namun salah satu hal yang paling menarik di dalam anime *One Piece*, produk budaya jepang ini memiliki satu karakter yang juga sangat penting dalam pendukung alur cerita, yaitu Dr.Vegapunk, Vegapunk lahir di Pulau Karakuri (Grand Line) Lahir 9 Agustus (usia sekitar 65 tahun di cerita), Dr.Vegapunk awalnya bagian dari tim ilmuwan bernama MADS, kemudian bekerja untuk pemerintah dunia sebagai ilmuwan utama Angkatan Laut (Skwiki 2025). Digambarkan sebagai tokoh sentral perkembangan teknologi, Vegapunk menciptakan inovasi besar seperti manusia buatan dan Pacifista dalam rekayasa robotik serta persenjataan canggih, sekaligus meneliti aspek biologis melalui Buah Iblis dan keberhasilan menciptakan Buah Iblis buatan (Nurullah, 2025). Latar belakangnya berasal dari Pulau Karakuri, sebuah daerah futuristik yang membentuk identitas Dr. Vegapunk sebagai ilmuwan visioner yang selalu mendorong batas pengetahuan (Digitalmama, 2025). Sebagai ilmuwan pemerintah, ia bertanggung jawab atas penciptaan teknologi besar seperti Pacifista yang menunjukkan kemampuannya dalam rekayasa robotik dan persenjataan canggih (Nurullah, 2025). Eksperimen Dr. Vegapunk juga menyentuh aspek biologis melalui penelitiannya tentang Buah Iblis dan keberhasilannya menciptakan Buah Iblis buatan, yang menegaskan perannya sebagai pionir dalam bioteknologi (Nurullah, 2025). sementara pembagian dirinya menjadi enam satelit mencerminkan kompleksitas moral dan cara pikir ilmiahnya (Fandom, n.d.-b).

Keseluruhan eksperimen modern yang dilakukan Vegapunk menegaskan peran pentingnya dalam membingkai isu etika sains di dalam narasi *One Piece* (Anang Kurniawan, 2025). Di balik semua keberhasilan penelitian yang Dr.

Vegapunk lakukan ia digambarkan sebagai sosok kompleks dalam anime *One Piece* tersebut: di satu sisi ia menjunjung dan memiliki idealisme yang tinggi untuk memajukan kehidupan umat manusia di muka bumi melalui ilmu pengetahuan yang ia miliki, namun di sisi lain tindakannya dalam setiap penelitian dan eksperimen terbarunya menimbulkan dilema etis karena sangat sering sekali melibatkan eksploitasi, manipulasi, bahkan pengabaian nilai-nilai kemanusiaan.

Berdasarkan konteks tersebut anime *One Piece* ini termasuk penelitian ranah ilmu komunikasi, khususnya komunikasi massa, karena objek yang dikaji berupa anime sebagai produk media massa audiovisual yang dikonsumsi oleh khalayak luas. Anime *One Piece* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai pesan, nilai, dan wacana sosial. Melalui narasi, visual, dan simbol yang ditampilkan, anime membangun makna tertentu yang dapat memengaruhi cara pandang penonton terhadap isu-isu sosial, termasuk etika sains.

Pada episode 1101 *One Piece* menampilkan Seraphim sebagai hasil eksperimen puncak Dr. Vegapunk yang disebut sebagai “manusia terkuat”. Seraphim diciptakan melalui rekayasa genetika dan teknologi canggih, menggabungkan kekuatan fisik ekstrem, ketahanan tinggi, dan kepatuhan absolut. Dalam episode ini, Seraphim ditampilkan bukan sebagai manusia utuh, melainkan sebagai objek eksperimen dan senjata militer, sehingga memunculkan persoalan etika terkait manipulasi tubuh, penghilangan identitas, dan pengabaian nilai kemanusiaan demi kekuasaan.

Episode 1101 dipilih karena secara paling jelas merepresentasikan eksperimen ilmiah ekstrem dan konflik etika sains melalui penciptaan Seraphim. Episode ini menampilkan pertentangan antara kemajuan sains dan moralitas, di

mana manusia buatan diposisikan sebagai alat kekuasaan.

Anime jepang ini tepatnya di *Arc Egghead* pada episode 1101 merupakan momen yang sangat amat penting karena menyoroti eksperimen Dr. Vegapunk (Kharismawati & Wahidati, 2023). Di episode 1101 ini, hasil eksperimen yang sudah berhasil dilakukan oleh Vegapunk bukan hanya saja menampilkan kecanggihan teknologi yang sangat memukau, melainkan meyangkut persoalan etika yang juga menyertainya. Bagaimana cara eksperimen tersebut dijalankan, siapa saja yang dijadikan objek penelitiannya, serta apa saja tujuan di balik eksperimen yang telah dilakukan tersebut, hal-hal itu menjadi pertanyaan mendasar terkait moralitas dan etika sains. Representasi tersebut sangat menarik untuk dijadikan penelitian karena memperlihatkan ketegangan antara ambisi ilmiah dan nilai kemanusiaan, sesuatu yang juga menjadi isu nyata dalam perkembangan sains yang semakin modern saat ini.

Jadi untuk mendeskripsikan bagaimana etika sains yang sudah dilakukan karakter Dr.Vegapunk ini direpresentasikan dalam anime *One Piece* tepatnya di *Arc Egghead* pada episode 1101, maka dalam penelitian ini peneliti memutuskan menggunakan teori Semiotika Roland Barthes, yang dianggap sudah sangat relevan untuk mendeskripsikan tanda-tanda yang muncul dalam adegan eksperimen Dr. Vegapunk (Alviandhika, 2022). Kini Barthes membagi dua tingkatan cara pengartian teorinya. Tingkatan yang paling pertama yaitu bisa diartikan secara umum yang diterima dalam aturan dasar sebuah masyarakat, dan tingkatan kedua yaitu penciptaan makna tertentu (makna tambahan) yang disebut objek dari sistem sekunder. Jadi, denotasi itu merupakan apa yang digambarkan tanda terhadap suatu objek. Sementara itu konotasi ialah penggambaranya. Dalam

konsep semiotika Barthes, mitos tidak lagi dianggap sebagai cerita khayalan kuno yang terbelakang tetapi sudah menjadi hal yang biasa dan benar, bisa juga menjadi mitos modern. Di samping itu juga Idiologi merupakan sistem penandaan, dengan mengambil petanda (konsep) sebagai referen pada sistem penandaan tingkatan pertama (Sudipa, 2021). Dengan memakai teori ini, penelitian dapat mengungkap tidak hanya makna permukaan dari eksperimen Dr. Vegapunk, tetapi juga apakah merupakan penemuan kemajuan yang dibenarkan atau menjadi ancaman etis serta mitos yang dinaturalisasikan tentang sains yang terkandung dalam anime *One Piece* tersebut (Wulandah, 2023).

Di dalam penelitian – penelitian yang sudah ada sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan semiotika Roland Barthes telah digunakan secara luas untuk mengungkap makna, ideologi, dan nilai moral yang tersembunyi dalam berbagai bentuk media populer. Penelitian (M. H. Al Azhar, 2025) menunjukkan bahwa anime *One Piece*, khususnya Arc Wano, merepresentasikan simbol-simbol otoritarianisme melalui tanda visual dan naratif yang membangun mitos kekuasaan absolut dan penindasan rakyat. Temuan tersebut diperkuat oleh (Kemalasari, 2021), yang menguraikan bagaimana film *Parasite* membangun pesan ideologis tentang struktur kelas sosial melalui mekanisme denotasi, konotasi, dan mitos menurut Barthes. Selanjutnya, (A. Azhar, 2024) juga membuktikan bahwa semiotika Barthes efektif dalam menafsirkan representasi nilai nasionalisme dalam video musik *Menjadi Indonesia*, menunjukkan bagaimana tanda-tanda visual membentuk pesan ideologis tertentu. Penelitian (Delvina, 2024) turut memperluas penggunaan analisis Barthes pada lirik lagu, membuktikan bahwa makna motivasional dalam musik dapat dipahami melalui

struktur tanda yang memproduksi pesan identitas dan penerimaan diri. Selain itu, (Nurdin, 2021) mengkaji konstruksi citra tokoh dalam tayangan YouTube, dan menemukan konsistensi pembentukan mitos melalui visual dan bahasa, yang menguatkan relevansi Barthes untuk membaca representasi dalam media audiovisual lintas episode. Berbeda dengan itu, (Sinaga, 2024) meneliti resepsi audiens terhadap konten TikTok, dan meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda, penelitian ini menunjukkan bahwa media populer selalu memproduksi makna yang ditafsirkan secara beragam oleh khalayak.

Kajian lain dalam ranah anime juga memperlihatkan relevansi metode Barthes. Penelitian (Aulia, 2025) mengungkap bahwa nilai-nilai kemanusiaan dalam *Golden Kamuy* dibangun melalui tanda visual dan naratif yang menciptakan mitos moral tertentu. Sementara itu, (Rifqi, 2023) menyoroti representasi rasisme dalam anime *One Piece*, menemukan bahwa stereotip visual dan dialog membangun mitos yang memengaruhi persepsi penonton mengenai kelompok ras yang berbeda. Relevansi metode ini juga tampak dalam penelitian (Aditya, 2025), yang menunjukkan bahwa nilai pantang menyerah dalam *One Piece* Arc Wano disampaikan melalui tanda-tanda konotatif yang membangun pesan moral tertentu bagi audiens. Selain itu, (Busra, 2024) turut menguatkan bahwa analisis semiotika Barthes mampu menyingkap pesan kesetaraan ras dalam anime melalui representasi visual penyelamatan karakter manusia ikan dari perbudakan, yang memproduksi mitos tentang nilai kemanusiaan dan hak asasi. Dari keseluruhan penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa kajian semiotika Barthes telah diaplikasikan secara luas pada anime, film, musik, dan media digital untuk mengkaji representasi nilai, ideologi, moralitas, maupun isu sosial. Namun,

tidak satu pun dari penelitian tersebut yang secara khusus mengkaji representasi etika sains, terutama dalam konteks eksperimen ilmiah karakter Dr. Vegapunk dalam *One Piece* Episode 1101. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan kajian dengan menghadirkan analisis semiotik yang berfokus pada bagaimana eksperimen ilmiah, moralitas teknologi, dan persoalan etika sains direpresentasikan dalam anime modern.

Maka penelitian ini dianggap sangat penting dilakukan karena memiliki beberapa relevansi. Pertama, secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian komunikasi, khususnya dalam analisis teks media populer dengan pendekatan semiotika Roland Barthes (Handayani, 2021). Kedua, secara sosial, penelitian ini relevan untuk memahami bagaimana media populer membentuk cara pandang masyarakat terhadap sains dan etika eksperimen. Anime sebagai salah satu bentuk media hiburan global ternyata memiliki peran dalam menyebarkan wacana dan nilai moral tertentu (Sugiono, 2023). Ketiga, secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bahwa media populer tidak hanya bersifat hiburan, melainkan juga sarat dengan pesan moral dan kritik sosial (Khaerani, 2025). Dengan demikian, penelitian ini sangat diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai representasi etika sains dalam media populer, khususnya melalui analisis semiotika Roland Barthes terhadap eksperimen Dr. Vegapunk dalam *One Piece* episode 1101.

Perkembangan sains dan teknologi modern saat ini tidak hanya menghadirkan kemajuan, tetapi juga memunculkan dilema etis yang semakin kompleks, terutama terkait eksperimen ilmiah terhadap makhluk hidup,

manipulasi teknologi, dan dampak sosial yang ditimbulkan. Dalam realitas modern, etika sains tidak lagi terbatas pada ruang laboratorium dan forum akademik, tetapi telah bergeser ke ruang publik melalui media populer.

Anime sebagai bagian dari budaya populer memiliki peran strategis dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap sains dan ilmuwan. *One Piece*, sebagai anime global dengan jangkauan lintas budaya, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium refleksi sosial yang menyisipkan kritik terhadap kekuasaan, teknologi, dan moralitas ilmu pengetahuan. Kehadiran karakter Dr. Vegapunk memperlihatkan kompleksitas sosok ilmuwan modern: jenius, visioner, namun terjebak dalam konflik antara kemajuan ilmu dan nilai kemanusiaan.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi etika sains ditampilkan melalui eksperimen Dr. Vegapunk pada anime *One Piece* episode 1101 sebagai teks media populer. Penelitian ini menitik beratkan pada analisis tanda-tanda visual, narasi, serta simbol-simbol yang muncul dalam adegan eksperimen Dr. Vegapunk dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Makna yang dikaji tidak hanya sebatas denotasi, tetapi juga konotasi dan mitos yang mengungkap pesan etika sains dalam teks media populer. Dengan demikian, penelitian ini membatasi diri pada analisis teks anime sebagai data utama, dan melibatkan beberapa responden atau pengumpulan data lapangan secara langsung.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi etika sains ditampilkan dalam eksperimen Dr.

Vegapunk pada anime *One Piece* episode 1101?

2. Bagaimana analisis semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos) mengungkap pesan etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk pada anime *One Piece* episode 1101?

D. Tujuan Penelitian

1. Bagaimana Untuk mengetahui representasi etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk pada *One Piece* Episode 1101.
2. Bagaimana mengetahui makna denotatif, konotatif, dan mitos dari eksperimen Dr. Vegapunk menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- Menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam analisis media populer dengan pendekatan semiotika.
- Memberikan pemahaman baru tentang representasi etika sains dalam budaya populer.

2. Manfaat Praktis

- Memberikan wawasan bagi akademisi dan mahasiswa tentang hubungan sains, etika, dan media populer.
- Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji media populer dengan perspektif etika.

3. Manfaat Sosial

- Penelitian ini memberikan wawasan kepada masyarakat untuk lebih kritis dalam memahami representasi sains dan ilmuwan dalam media populer,

khususnya anime *One Piece*.

- Penelitian ini juga mendorong kesadaran bahwa perkembangan sains dan teknologi harus selalu mempertimbangkan nilai etika, tanggung jawab moral, dan kemanusiaan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada khalayak luas melalui media massa seperti surat kabar, radio, televisi, film, dan media daring. Pesan yang disampaikan bersifat terbuka, ditujukan kepada publik yang heterogen, dan disebarakan secara serentak dengan bantuan teknologi media. Dengan demikian, komunikasi massa tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk opini publik, menyebarkan nilai sosial, serta mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat (Effendy, 2018). Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh komunikator institusional melalui media massa kepada khalayak luas yang bersifat heterogen, anonim, dan tersebar, dengan tujuan menyampaikan informasi, hiburan, pendidikan, serta membentuk opini dan makna sosial (McQuail, 2011). Ciri utama komunikasi massa terletak pada penggunaan media teknologi, sifat pesan yang terbuka untuk publik, serta adanya jarak antara komunikator dan komunikan. Media massa tidak hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan, tetapi juga sebagai produsen makna. Pesan yang disampaikan media dikonstruksi melalui simbol, bahasa, visual, dan narasi tertentu yang sarat dengan nilai, ideologi, dan kepentingan sosial (Bungin, 2018).

B. Media Baru

Media baru merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan bentuk media yang berbasis teknologi digital dan terhubung dengan jaringan internet, yang memungkinkan terjadinya interaktivitas antara pengguna dan

konten secara dua arah, Selain itu, media baru memungkinkan komunikasi berlangsung secara real time maupun tidak serentak (asynchronous), sehingga pengguna dapat mengakses, menyebarkan, dan memodifikasi informasi kapan saja dan di mana saja (McQuail, 2011).

C.Film

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang menyampaikan pesan melalui rangkaian gambar bergerak yang disertai unsur suara, dialog, musik, dan efek visual. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana informasi, pendidikan, ekspresi budaya, serta refleksi realitas sosial. Menurut Onong Uchjana Effendy, film adalah media komunikasi audio-visual yang memiliki kekuatan besar dalam memengaruhi khalayak karena mampu menyajikan pesan secara hidup, konkret, dan emosional (Effendy, 2003). Film mampu membentuk persepsi, sikap, bahkan nilai-nilai sosial penontonnya melalui cerita dan simbol yang ditampilkan.

1. Genre Film

Genre film merupakan pengelompokan film berdasarkan kesamaan tema, alur cerita, suasana, dan gaya penyajian. Pengelompokan genre memudahkan penonton dalam mengenali karakteristik film yang akan ditonton serta membantu pembuat film dalam menentukan pendekatan naratif.

Berikut beberapa genre film yang umum dikenal:

1. Drama

Genre drama menekankan pada konflik emosional dan perkembangan karakter. Film drama sering menggambarkan kehidupan manusia secara realistis dan menyentuh aspek psikologis penonton (Pratista, 2017).

2. Komedi

Film komedi bertujuan menghibur dengan menghadirkan humor, kelucuan, dan situasi ringan. Genre ini sering digunakan sebagai sarana kritik sosial yang dikemas secara santai (Effendy, 2003).

3. Aksi (Action)

Genre aksi menonjolkan adegan fisik seperti perkelahian, kejar-kejaran, dan ledakan. Film aksi biasanya menampilkan tokoh protagonis yang menghadapi konflik secara langsung dan dinamis

4. Horor

Film horor bertujuan menimbulkan rasa takut, tegang, dan cemas pada penonton. Genre ini sering menggunakan unsur supranatural, makhluk menyeramkan, atau ketegangan psikologis (Pratista, 2017).

5. Romantis

Genre romantis berfokus pada hubungan cinta antar tokoh, konflik perasaan, serta perjalanan emosional yang menyertainya. Film romantis sering dikombinasikan dengan genre drama atau komedi.

6. Fiksi Ilmiah (Science Fiction)

Genre ini mengangkat tema teknologi, sains, dan masa depan, serta kemungkinan ilmiah yang bersifat spekulatif. Film fiksi ilmiah sering digunakan untuk merefleksikan dampak perkembangan ilmu pengetahuan terhadap kehidupan manusia

7. Animasi

Film animasi disajikan melalui gambar atau objek yang digerakkan secara digital maupun manual. Genre ini tidak terbatas pada anak-anak, tetapi

juga menyampaikan pesan kompleks bagi penonton dewasa.

D. Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah suatu bentuk ilmu pengetahuan yang kini digunakan untuk mempelajari setiap tanda yang ada pada kehidupan manusia. Namun awalnya manusia itu sendiri juga mampu untuk melihat dan mencari makna pada setiap peristiwa sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Di dalam adat-istiadat semiotika komunikasi pada dasarnya sudah dilihat sebagai pengantaraan atau juga penukaran tanda-tanda dengan cara kesepakatan bersama (Rohmaniah, 2021). John Locke yang merupakan seorang filsuf terkemuka dan juga ia berprofesi sebagai seorang dokter medis yang berkebangsaan Inggris, beliau adalah salah satu pribadi yang sudah berhasil mempopulerkan semiotika yang ia katakan sebagai doktrin tanda-tanda.

Semiotika merupakan salah satu cabang dari tiga ilmu pengetahuan yang lain dari pada *Physica* (pengetahuan atau filsafat) dan *Practica* (metode dan keterampilan). Semiotika sudah disesuaikan dengan logika yang sudah memberi jalan terbukanya komunikasi melalui penahapan signifikasi ide. Sudjiman berkata bahwa semiotika adalah studi yang berkaitan dengan tanda dan semua hal yang berkaitan dengannya, mulai dari cara berfungsi, dan kaitannya dengan tanda-tanda yang lain, pengiriman juga penerimaannya bagi setiap penggunaannya. Dalam pendapat yang lebih luas, teori semiotika berarti studi yang sistematis dan teratur mengenai produksi dan interpretasi tanda, cara kerjanya, dan manfaatnya bagi kehidupan umat manusia di muka bumi ini (Rohmaniah, 2021).

Semiotika merupakan kajian yang membahas mengenai tanda-tanda. Semiotika itu sendiri mempelajari mengenai struktur, tanda-tanda di dalam

penggunaannya di tengah-tengah masyarakat. Diketahui kata semiotika ini berasal dari bahasa Yunani yaitu, *semion* yang memiliki arti tanda, awalnya dimulai dari penelitian bahasa sehingga semakin berkembang menjadi penelitian kebudayaan. Semiotik merupakan sebuah bidang penelitian sastra yang sudah sangat banyak dikembangkan oleh para ahli yang hebat seperti Ferdinand de Saussure, Charles Peirce, Umberto Eco, serta Roland Barthes.

Ferdinand de Saussure adalah orang pertama yang dikenal mengemukakan dan memperkenalkan tentang ilmu semiotik. Kemudian Roland Barthes adalah murid dari Ferdinand de Saussure, Barthes merupakan seorang ahli yang mengemukakan teori semiotik tentang modus transaksi amanat. Ada 5 lima kode untuk memperoleh suatu modus transaksi amanat, yaitu (1) kode teka-teki (*the hermeneutic code*), (2) kode konotatif (*the code of semes or signifiers*), (3) kode Simbolik (*the symbolic code*), (4) kode aksian (*the proairetic code*), (5) kode budaya (*the cultural code or reference code*) (Putri, 2021).

Menurut Littlejohn, manusia dengan adanya penghubungan tanda dapat melakukan komunikasi dan manusia dapat berkomunikasi membahas banyak hal yang ada di dunia ini. Semiotika digunakan untuk menganalisis media dengan menggunakan dasar pikiran bahwa media dapat dikomunikasikan harus dengan menggunakan seperangkat tanda.

Semiotika dari model Roland Barthes menitik beratkan kepada pembacaan tanda. Semiotika adalah studi mengenai tanda (*sign*) dan cara makna dibentuk melalui tanda. Menurut Barthes, tanda terdiri dari dua aspek: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Melalui analisis Barthes, makna dapat dilihat dalam dua tingkat: makna denotatif (garis luar, literal) dan makna konotatif (mekanisme

tambahan, ideologis) — dan pada tingkat lebih jauh muncul mitos, yakni makna yang telah dijadikan alam sehingga tampak alami.

Barthes memperluas gagasan tanda dengan memperkenalkan konsep “mitos” sebagai makna kedua yang menjadi bagian dari sistem budaya. Tanda visual dan verbal bisa dibaca sebagai semacam ideologi terselubung (mitos) yang tampak “netral” (Azzen, 2023).

Dalam aplikasi media visual, Barthes menyarankan agar peneliti melakukan tiga tahapan analisis:

1. Denotasi — apa yang secara harfiah tampak dalam teks (dialog, gambar, simbol, *setting*).
2. Konotasi — makna tambahan yang ditambahkan oleh budaya, konteks, latar belakang sosial.
3. Mitos — bagaimana makna konotatif dijadikan wacana yang tampak “alami” atau diterima masyarakat.

E. Etika Sains

Etika adalah studi yang mempelajari benar dan salah, moral dan apa sebab akibat dari suatu tindakan yang dilakukan manusia itu sendiri. Istilah etika ini sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu “*ethos*” di dalam bentuk tunggal yang memiliki arti sebagai tempat tinggal yang biasa dan sederhana seperti padang rumput, kandang, kebiasaan, adat-istiadat, ahlak, watak, perasaan, sikap dan cara berfikir. Sedangkan dalam bentuk jamak (*ta etha*) yang memiliki makna adat-istiadat kebiasaan. Sehingga pengertian terakhir dari etika inilah yang menjadi landasan terbentuknya istilah etika oleh para filsuf Yunani terutama filsuf Aristoteles (384-332 S.M) yang sudah dipakai untuk menunjukkan filsafat moral.

Dan juga jika kita membuka KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dan mencari arti dari etika, maka dalam kamus tersebut mengatakan bahwa etika itu dapat dibedakan dalam 3 arti seperti berikut :

- a. Ilmu Tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral atau akhlak.
- b. Kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak,
- c. Nilai yang berkenaan mengenai benar dan salah yang dianut golongan atau masyarakat.

Menurut K.Bartens etika sangat berkaitan dengan ilmu moral sebagaimana dengan *rule of control* yang terdapat di dalam diri manusia di semua konteks. Tanpa adanya etika manusia tidak akan memiliki control akan apa yang dilakukan dalam setiap tindakan dan perilakunya (Rinwanto et al., 2021).

Di dalam bahasa Indonesia etika, bahasa Arab *akhlaq*, bahasa latin *ethica*, bahasa Inggris *ethics*, bahasa Prancis *ethique*, bahasa Belanda *ethiek*, bahasa Jerman *ethic*. Namun secara etimologis kata etika diturunkan dari bahasa Yunani yaitu *-ethos*” yang memiliki arti adat istiadat atau kebiasaan bersikap. Namun dalam bahasa latin etika disebut dengan kata *mos*, *moris* juga mempunyai makna yang sama. Setelah ditelaah ternyata kata etika memiliki banyak sekali perbedaan dalam penyebutan namun walaupun begitu etika memiliki makna dan pengertian yang sama. Sehingga dalam makna yang lebih umum tata cara pergaulan, perilaku, adat kebiasaan manusia di dalam bermasyarakat kemudian menentukan nilai baik atau tidak suatu tindakan yang dilakukan, itu semua disebut etika.

Diketahui etika berawal dari kegiatan berfilsafat juga berpikir yang telah dilakukan manusia, karena itulah sebenarnya etika merupakan keluarga besar dari

filsafat, etika terlahir dan ada dari filsafat. Etika dimulai dari saat manusia menggambarkan atau merefleksikan unsur-unsur yang bersifat etis dari pendapat-pendapat spontan yang diucapkan oleh seseorang. Etika mempelajari mengapa seseorang harus menaati moralitas yang sudah ditentukan, atau bagaimana cara individu mengambil tanggung jawab dalam menghadapi moralitas yang muncul (Saggaf et al., 2021).

Sehingga konsep dalam etika sains adalah seperangkat prinsip moral, nilai, dan norma yang mengatur perilaku ilmuwan dalam melakukan penelitian, eksperimen, serta penerapan ilmu pengetahuan. Sampai kepada tanggung jawab ilmuwan terhadap subjek penelitian yang dia lakukan pada manusia, hewan, tumbuhan, dan juga semua makhluk hidup yang ia pakai di dalam praktiknya tersebut. Dan tanggung jawab terhadap dampak yang muncul pada akhirnya di lingkungan, batas eksperimen, transparansi, dan akuntabilitas. Etika sains merujuk pada norma-norma, prinsip, dan tanggung jawab moral yang mengatur perilaku ilmuwan, praktik penelitian, dan penerapan teknologi serta konsekuensinya bagi masyarakat. Etika sains mencakup isu-isu seperti integritas penelitian, keselamatan subjek, penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, dan tanggung jawab sosial ilmuwan terhadap dampak teknologi (Belfinoer, 2024).

Etika sains juga memiliki kode dan pedoman yang mengatur para ilmuwan yang dinamai Kode Nuremberg (Wikipedia, 2025). Berikut isi pedoman tersebut:

Kode Nuremberg "Eksperimen Medis yang Diizinkan"

1. Persetujuan sukarela dari subjek manusia mutlak diperlukan. Ini berarti bahwa orang yang terlibat harus memiliki kapasitas hukum untuk memberikan persetujuan; harus berada dalam posisi yang memungkinkan

mereka untuk menjalankan hak pilih mereka secara bebas, tanpa intervensi unsur paksaan, penipuan, tipu daya, paksaan, tindakan yang melampaui batas, atau bentuk paksaan atau tekanan tersembunyi lainnya; dan harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang unsur-unsur pokok masalah yang terlibat sehingga memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang bijaksana dan bijaksana. Unsur terakhir ini mensyaratkan bahwa sebelum keputusan afirmatif diterima oleh subjek eksperimen, mereka harus diberitahu tentang sifat, durasi, dan tujuan eksperimen; metode dan cara pelaksanaannya; semua ketidaknyamanan dan bahaya yang wajar diperkirakan; dan dampak terhadap kesehatan atau pribadi mereka yang mungkin timbul dari partisipasi mereka dalam eksperimen. Tugas dan tanggung jawab untuk memastikan kualitas persetujuan berada di tangan setiap individu yang memulai, mengarahkan, atau terlibat dalam eksperimen. Ini adalah tugas dan tanggung jawab pribadi yang tidak dapat didelegasikan kepada orang lain tanpa hukuman.

2. Percobaan tersebut haruslah menghasilkan hasil yang bermanfaat bagi kebaikan masyarakat, tidak dapat diperoleh melalui metode atau sarana penelitian lain, dan tidak bersifat acak dan tidak perlu.
3. Percobaan harus dirancang sedemikian rupa dan didasarkan pada hasil percobaan hewan dan pengetahuan tentang sejarah alami penyakit atau masalah lain yang diteliti sehingga hasil yang diantisipasi akan membenarkan pelaksanaan percobaan.
4. Percobaan harus dilakukan untuk menghindari semua penderitaan dan cedera fisik dan mental yang tidak perlu.

5. Tidak ada eksperimen yang boleh dilakukan jika ada alasan *apriori* untuk meyakini bahwa kematian atau cedera yang menyebabkan kecacatan akan terjadi; kecuali, mungkin, dalam eksperimen di mana dokter eksperimen juga berperan sebagai subjek.
6. Tingkat risiko yang diambil tidak boleh melebihi tingkat risiko yang ditentukan oleh kepentingan kemanusiaan dari masalah yang harus dipecahkan melalui percobaan tersebut.
7. Persiapan yang tepat harus dilakukan dan fasilitas yang memadai disediakan untuk melindungi subjek eksperimen terhadap kemungkinan cedera, cacat, atau kematian, sekalipun kemungkinan yang kecil.
8. Eksperimen ini hanya boleh dilakukan oleh orang yang memiliki kualifikasi ilmiah. Keahlian dan kehati-hatian tertinggi harus dituntut di semua tahap eksperimen oleh mereka yang melakukan atau terlibat dalam eksperimen.
9. Selama berlangsungnya percobaan, subjek manusia seharusnya bebas untuk mengakhiri percobaan jika ia telah mencapai keadaan fisik atau mental di mana kelanjutan percobaan tampaknya mustahil baginya.
10. Selama berlangsungnya percobaan, ilmuwan yang bertugas harus siap untuk menghentikan percobaan pada tahap apa pun, jika ia memiliki alasan yang cukup untuk meyakini, dengan menjalankan itikad baik, keterampilan yang unggul, dan pertimbangan cermat yang dituntut darinya, bahwa kelanjutan percobaan kemungkinan besar akan mengakibatkan cedera, cacat, atau kematian pada subjek percobaan (Wikipedia, 2025).

Etika sains dapat disimpulkan sebagai seperangkat prinsip-prinsip moral dan norma yang dimana hal itu dapat mengatur setiap sifat dan perilaku ilmuwan di saat melakukan riset atau penelitiannya, memperbarui dan mempercanggih teknologi kemudian mengaplikasikan ilmu pengetahuan ilmiah. Etika sains itu sendiri harus bersifat jujur didalam pengumpulan dan analisis data, berintegritas dalam laporan hasil riset yang dilakukan, dan harus mempertimbangkan kemungkinan adanya dampak bahaya dari penemuan ilmiah di lingkungan sekitar terutama mengenai masyarakat. Semua prinsip-prinsip itu bertujuan untuk memastikan bahwa setiap praktek ilmiah yang sudah dilakukan memiliki tanggung jawab dan jika ada masalah terhadap hasil praktek itu maka dapat dipertanggung jawabkan, dan juga untuk menjaga keyakinan publik kepada sains yang semakin berkembang (Kerwanto, 2024).

Dapat disimpulkan bahwasannya setiap ilmuwan tidak hanya bertanggung jawab pada integritas pekerjaan yang mereka lakukan, namun juga bertanggung jawab atas konsekuensi sosial dan lingkungan dari setiap penemuan dan inovasi terbaru yang mereka hasilkan. Dapat dikatakan dalam konteks yang lebih luas etika dan juga tanggung jawab sains itu memiliki keterkaitan yang kuat dan menjadi pondasi untuk praktek ilmiah yang bertanggung jawab. Kedua hal tersebut memiliki peranan yang sangat penting untuk memastikan bahwa setiap perkembangan ilmiah dan teknologi yang semakin canggih itu sejalan menggandeng nilai-nilai kemanusiaan, keadilan sosial dan keberlanjutan lingkungan. Dengan memakai prinsip-prinsip etika dan memenuhi semua tanggung jawab sosial yang ada, kemudian komunitas ilmiah yang dibentuk juga dapat membantu mendapatkan kepercayaan publik, mendorong setiap inovasi

yang terbaru semakin bertanggung jawab, sehingga semakin memiliki kontribusi di dalam pembangunan berkelanjutan (Kerwanto, 2024).

Namun kini juga sudah sangat banyak terdapat didalam literatur populer (sains-fiksi, film, anime) sering muncul gambaran fiksi seperti *“science gone wrong”*, di mana protagonis memperkenalkan teknologi canggih yang berbalik merugikan umat manusia. Representasi semacam itu membantu publik menyentuh pertanyaan-pertanyaan moral: apakah ilmu pengetahuan itu netral? Siapa yang akan menderita akibat kemajuan? Apakah teknologi yang tampak profitabel harus selalu dijalankan? Representasi fiksi bisa menjadi kaca reflektif terhadap nilai-nilai publik terhadap sains, dan memancing diskusi etis di luar laboratorium.

F. Representasi dan Media Populer

Representasi di dalam studi media populer dipahami bukan sekadar sebagai pantulan realitas saja, tetapi dipahami juga sebagai proses aktif pembentukan makna di mana tanda, bahasa, dan praktik representasional membentuk apa yang dipahami publik sebagai *“kenyataan”*. Secara umumnya representasi merupakan bagan konseptual yang dipergunakan untuk memahami tanda makna juga mengenai pemahaman budaya yang ada di dunia. Makna dan juga pemahaman yang dihasilkan kemudian dikomunikasikan, dan diperjuangkan dalam bentuk simbol, gambar atau tanda. Representasi ini juga bisa dikatakan dapat membentuk suatu persepsi, identitas dan juga hubungan sosial. Representasi ini bekerja mencakup dua hal yang sangat penting yaitu konsep pikiran dan bahasa, dua hal ini memiliki ketergantungan satu sama lain.

Setiap pemikiran yang tercipta dalam diri manusia , melibatkan penggunaan bahasa, simbol, dan juga gambar untuk mewakilinya. Teori representasi

melibatkan cara bagaimana makna dibentuk dan bagaimana caranya disampaikan melalui berbagai macam media dan semua pola komunikasi dalam masyarakat (Ivana Grace Sofia Radja & Leo Riski Sunjaya, 2024). Menurut Barker, representasi dalam konteks sosial merupakan proses pemaknaan bentuk atau tanda oleh individu atau kelompok dalam suatu budaya untuk tujuan tertentu.

Didalam anime khususnya, representasi sains sering menggunakan konvensi fiksi ilmiah dan *exaggeration* estetika yang memungkinkan penggambaran teknologi dan eksperimen yang spektakuler sekaligus memuat komentar moral tentang penggunaan sains (Ridia & Swaradesy, 2023). Sains di dalam media populer memiliki aspek-aspek tertentu untuk dipilih dan diperlihatkan. Didalam fiksi ilmiah atau anime teknologi dan eksperimen sering sekali digambarkan sebagai inovasi baru yang mengagumkan dengan efek yang dramatis dan efek yang besarpada masyarakat, tanpa selalu menunjukkan dilema etis dan moral di dalamnya.

Stuart Hall berpendapat bahwa representasi dalam kajian media menyatakan bahwa media bukan sekadar mencerminkan realitas, melainkan *membangun* realitas melalui bahasa, simbol, dan pilihan representasional. Media populer seperti film, anime, serial televisi memiliki peran dalam menyebarkan nilai, ideologi, dan citra moral di masyarakat (Winda Ayunda, Dindasari Sidabalok, 2024).

Beberapa poin penting:

- a) Representasi bersifat selektif — media memilih apa dan bagaimana menggambarkan sesuatu, termasuk sains, eksperimen, ilmuwan.
- b) Representasi bisa menormalisasi suatu pandangan: misalnya menggambarkan

eksperimen sebagai “inovasi hebat” tanpa mempertimbangkan sisi negatif.

- c) Representasi visual (*setting* laboratorium, alat, warna, pencahayaan) bersama teks / narasi (dialog, monolog, penjelasan) bekerja bersama membentuk makna moral.

Dalam konteks anime, representasi sains sering disajikan lewat unsur fiksi ilmiah yang luar biasa, tetapi sering mengandung kritik atau pesan moral tertentu terhadap bagaimana sains digunakan (atau disalahgunakan).



G. Penelitian Terdahulu

Table 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama, Asal, Tahun	Judul	Teori / Metode	Hasil	Relevansi	
					Persamaan	Perbedaan
1	Mufti Hasan Al Azhar, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2025.	Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime One Piece.	Semiotika Roland Barthes.	Anime One Piece, Khususnya Pada Arc Wano, Merepresentasikan Simbolisasi Otoritarianisme Melalui Narasi Visual Dan Dialog Yang Menyiratkan Kekuasaan Absolut, Penindasan Terhadap Rakyat, Manipulasi Informasi Sejarah, Serta Hilangnya Kebebasan Individu.	Menggunakan Semiotika Roland Barthes Untuk Membaca Tanda Visual Dalam One Piece; Relevan Secara Metodologis.	Fokus Pada Tema Politik/Otoritarianisme, Bukan Etika Sains Atau Eksperimen.
2	Regina Dewi Kemalasari, Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia 2020.	Representasi Sosial Masyarakat Dalam Film Parasite: Kajian Semiotika Roland Barthes.	Semiotika Roland Barthes	Film Membentuk Pesan Ideologis Dan Mitos Yang Mempengaruhi Pembacaan Penonton Terhadap Isu Sosial. Di Dalam Film Parasite, Digambarkan Bahwa Kelas Atas Memiliki Kuasa Untuk Menjadikan Kelas Bawah Sebagai Alat Untuk Mendapatkan Keuntungan Sebesar-Besarnya.	Metode Semiotik Barthes, Analisis Representasi Lewat Citra Dan Narasi, Relevan Untuk Memeriksa Bagaimana Eksperimen Vegapunk Direpresentasikan.	Objeknya Film Fitur (Bukan Anime Ep. Spesifik) Dan Topik Utamanya Representasi Sosial/Kelas, Bukan Etika Sains.
3	Alim Azhar, Program Studi Komunikasi	Analisis Semiotika Representasi Nasionalisme	Semiotika Roland Barthes	Nilai-Nilai Nasionalisme Yang Ada Dalam Video Klip –Menjadi Indonesia” Sejalan	Sama-Sama Analisis Representasi Nilai/Ideologi Lewat	Topik Nilai Nasionalisme, Bukan Etika Sains; Medium

	Penyiaran Islam, Jurusan Manajemen Komunikasi Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2024.	Dalam Video Klip –Menjadi Indonesia” Karya Kunto Aji.		Dengan Ajaran Agama Islam , Seperti Kecintaan Terhadap Tanah Air (Cinta Tanah Air), Menjaga Keberagaman Budaya (Bhinneka Tunggal Ika), Pentingnya Sumber Daya Manusia Dalam Membangun Negara (Sumber Daya Manusia), Pentingnya Persatuan Dalam Masyarakat (Persatuan), Dan Semangat Optimisme Dalam Menghadapi Tantangan (Optimisme).	Tanda-Tanda Visual Dan Audio—Paralel Ke Representasi Etika Sains.	Musik Video Bukan Anime.
4	Delvina, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2024.	Analisis Semiotika Makna Pesan Motivasi Dalam Lirik Lagu –Magic Shop” Bts.	Semiotika Roland Barthes	Dapat Disimpulkan Bahwa Lirik Lagu –Magic Shop” Bts Secara Keseluruhan Memiliki Pesan Motivasi Tentang Mencintai Diri Sendiri Sendiri. Perjalanan Seseorang Dalam Menemukan Jati Diri Dan Menerima Diri Apa Adanya.	Metode Analisis Barthes Diaplikasikan Pada Produk Budaya Populer; Relevan Untuk Anime/Pop Culture.	Analisis Berbasis Lirik/Teks Musik, Bukan Gambar Atau Representasi Eksperimen Sains.
5	M. Fathul Fauzy Nurdin, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar 2021.	Jokowi Dengan Anak-Anak Indonesia: Suatu Analisis Semiotika Dalam 10 Tayangan Di Media Youtube.	Semiotika Roland Barthes	Menunjukkan Konsistensi Pembentukan Mitos Dan Framing Pada Tokoh Melalui Elemen Visual Dan Bahasa.	Model Analitis Lintas-Episode/Tayangan Dapat Diterapkan Untuk Menganalisis Episode Anime Tertentu (Mis. Ep. 1101).	Fokus Pada Tokoh Politik Dan Media Penyiaran; Bukan Pada Fiksi Ilmiah/Etika Sains.
6	Naomi Septina Sinaga, Program	Analisis Resepsi Khalayak Terhadap	Analisis Resepsi.	Menemukan Perbedaan Pemahaman Pesan Antar	Persamaannya Adalah Sama-Sama Meneliti Di	Platform Dan Topik Berbeda (Tiktok &

	Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Medan 2024.	Konten Tiktok @Vmuliana Sebagai Media Edukasi Di Bidang Karier.		Kelompok Audiens Dan Faktor Yang Memengaruhi Resepsi.	Media Populer.	Edukasi Karier Vs Anime & Etika Sains).
7	Nadira Aulia, Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Manajemen Dan Komunikasi Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2025.	Representasi Kemanusiaan Dalam Anime Golden Kamuy (Analisis Semiotika Roland Barthes).	Analisis Semiotika Roland Barthes	Ditemukan Beberapa Nilai Kemanusiaan Di Dalam Anime Tersebut. Nilai Kemanusiaan Di Dalam Penelitian Ini Dibagi Menjadi Lima Nilai, Seperti Kasih Sayang Dan Belas Kasih, Keadilan, Toleransi Dan Penghargaan Keberagaman, Ketulusan Dan Integritas, Dan Saling Menolong Dan Kemanusiaan.	Sama-Sama Memakai Barthes Untuk Memeriksa Nilai Moral Yang Direpresentasikan Oleh Media Anime.	Tema Moral Umum/Kemanusiaan, Bukan Spesifik Etika Sains Atau Eksperimen Ilmiah.
8	Ahmad Rifqi, Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar 2023.	Analisis Semiotika : Representasi Rasisme Dalam Film Anime One Piece.	Analisis Semiotika Roland Barthes	Menemukan Bahwa Rasisme Direpresentasikan Lewat Stereotip Karakter, Dialog Bernuansa Prasangka, Dan Simbol Visual (Mis. Warna Kulit/Kostum) Yang Berpotensi Mempengaruhi Persepsi Penonton.	Sama-Sama Mengkaji One Piece Menggunakan Analisis Semiotika (Pendekatan Roland Barthes Relevan Secara Metodologis Untuk Menelaah Tanda Dan Mitos).	Topiknya Fokus Pada Isu Rasisme—Bukan Etika Sains Atau Karakter Vegapunk— Sehingga Objek Kajian Dan Fokus Tema Berbeda.
9	Muhammad Fajar Aditya, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam Universitas Islam Negri (Uin)	Representasi Pesan Moral Pantang Menyerah Dalam Anime One Piece Arc Wano.	Analisis Semiotika Roland Barthes	Anime One Piece Arc Wano Terdapat Beberapa Tanda Yang Memiliki Arti Tersembunyi. Tanda Tersebut Di Temukan Pada Salah Satu Karakter Yang Ada Dalam Arc	Sama-Sama Menganalisis Pesan/Nilai Yang Direpresentasikan Oleh Anime Menggunakan Pendekatan Semiotika	Fokus Pada Pesan Moral Umum (Ketahanan/Semangat), Bukan Etika Eksperimen Sains.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

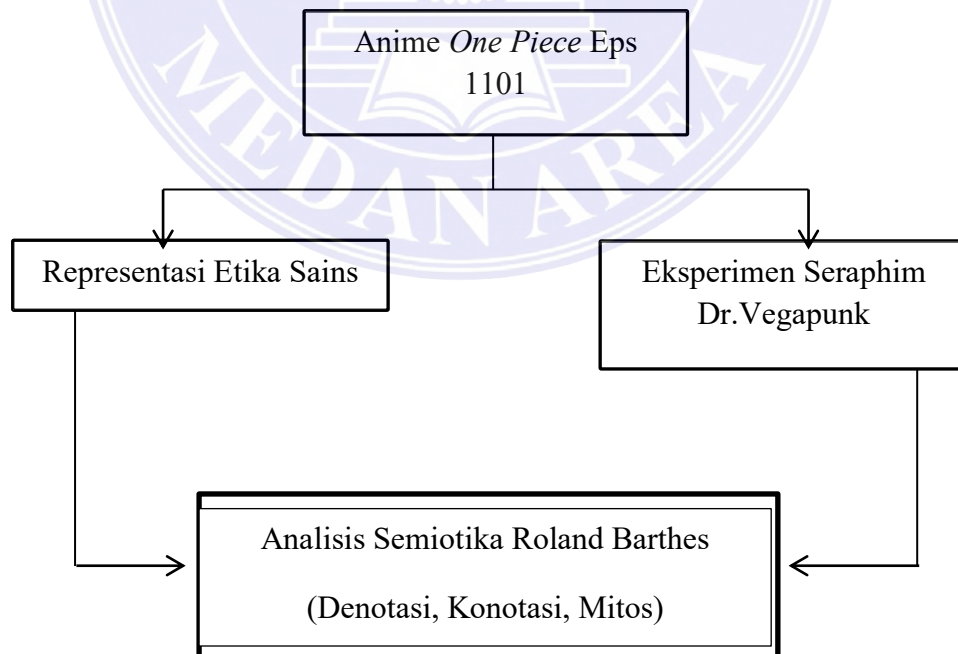
	Datokarama Palu 2025.			Wano, Karakter Tersebut Banyak Mengandung Pesan Moral Pantang Menyerah.	Berguna Untuk Model Analisis Konotasi Dan Mitos Terhadap Pesan Etika.	
10	Ihsanulbusra, Programstudiilmu Komunikasi Fakultasdakwahdan komunikasi Universitasislamne gerisultansyarifkas yimriau 2024.	Analisis Semiotika Anime One Piece Dalam Mendukung Kesetaraan Ras Manusia.	Analisis Semiotika Roland Barthes	Bentuk Pesan Yang Mendukung Kesetaraan Ras Manusia Pada Hasil Penelitian Ini Adalah Bentuk Penyelamatan Seorang Manusia Ikan Akan Akan Dijual Di Acara Pelelangan Untuk Dijadikan Budak. Penyelamatan Yang Dilakukan Bukan Hanya Dari Kru Bajak Laut Topi Jerami Saja, Namun Ada Karakter Penting Lainnya Yang Berperan Dalam Mendukung Kesetaraan Ras Manusia.	Memanfaatkan Analisis Semiotika Barthes Sehingga Memberi Banyak Contoh Aplikasi Praktis Untuk Men-Dekonstruksi Tanda Dan Mitos Dalam Anime.	Objek/Isu Spesifik Berbeda (Mis. Rasisme, Kesetaraan, Pesan Moral).

Sumber: Penulis, 2026

Dari penelitian-penelitian diatas tersebut, terlihat bahwa topik representasi etika sains dalam media populer belum banyak menyoroti *One Piece*, khususnya karakter Dr. Vegapunk yang menjadi simbol “*Imuwan* idealis yang dikorbankan oleh sistem kekuasaan.” Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan analisis mendalam menggunakan pendekatan semiotika Barthes.

H. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ialah suatu gambar, bagan berupa konsep yang membahas mengenai hubungan diantara variabel satu dan variabel yang lainnya. Kerangka berfikir lebih baik dibuatkan di dalam bentuk diagram atau bentuk skema sehingga mempermudah untuk memahami beberapa variabel yang akan dipelajari pada tahapan berikutnya. Kerangka berfikir dapat dikatakan sebagai rumusan-rumusan masalah yang sudah dibuat melalui proses deduktif untuk menghasilkan sebuah konsep sehingga memudahkan seorang peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitiannya (Hardani, Helmina Andriani, 2020).



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Sumber: Peneliti, 2026

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat jelas pada gambar di atas, dengan harapan penelitian ini dapat mengungkap bagaimana representasi etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk di anime *One Piece* episode 1101 dengan teori semiotika Roland Barthes.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian berjudul representasi etika sains pada eksperimen vegapunk dalam anime *One Piece* episode 1101: analisis semiotika roland barthes. peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. penelitian kualitatif berkembang sebagai sebuah metode penelitian dalam konteks permasalahan tentang fenomena sosial, budaya, dan tingkah laku manusia (Hardani, Helmina Andriani, 2020). Menurut Sugiono penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek alamiah dimana peneliti itu sendiri yang merupakan instrumen kunci. Sedangkan menurut moleong penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang bermaksud untuk memahami sebuah fenomena mengenai apa saja yang dialami oleh subjek penelitian misalnya dari segi perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya, secara holistic atau dengan cara deskriptif yang disusun dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu hal yang khusus dan alamiah dan juga memanfaatkan semua metode alamiah lainnya (Nasution, 2023).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif (*narrative analysis*) merupakan ucapan, tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek) tersebut yang sedang diteliti (Citriadin, 2020). Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui etika sains dalam eksperimen Dr. vegapunk dalam anime *One Piece* episode 1101. Dengan metode pendekatan ini penulis dapat langsung menarasikan fenomena atau hal yang diteliti di dalam anime *One Piece* tersebut. Melalui metode penelitian ini peneliti juga bertujuan untuk dapat memahami denotasi, konotasi dan mitos di dalam anime yang diteliti

tersebut.

Analisis deskriptif dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, analisis ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk mengetahui denotasi, konotasi dan mitos dalam anime *One Piece*, dan juga mengetahui representasi etika sains dalam eksperimen Dr. vegapunk di episode 1101. Teori Roland Barthes dikenal sebagai *Two Order of Signification* mencakup makna denotasi yaitu tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna eksplisit, langsung, pasti atau makna sebenarnya. Sedangkan, makna konotasi yaitu menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai yang lahir dari pengalaman kultural dan personal. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu berupa "mitos" yang menandai suatu masyarakat (Al Fiatur Rohmaniah, 2021).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini untuk mendapat data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu denotasi, konotasi dan juga mitos pada anime *One Piece* yang akan membantu mendeskripsikan etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk episode 1101.

2. Waktu Penelitian

Table 2. Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan dan Tahun 2025						Ket
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	
1	Pengajuan judul							
2	Penyusunan proposal							
3	Seminar proposal							
4	Perbaikan seminar proposal							
5	Penelitian lapangan							
6	Penyusunan laporan							
7	Seminar hasil							
8	Perbaikan seminar hasil							
9	Sidang							

Sumber: Peneliti, 2026

C. Subjek dan Objek Penelitian

Di dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah peneliti sendiri sehingga objek penelitian ini adalah etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk anime *One Piece* episode 1101.

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini yang sangat penting ialah sumber data dan harus diperhatikan oleh peneliti . Adapun sumber data pada penelitian ini telah terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer yang akan peneliti dapat ialah dari observasi pada anime *One Piece* yang akan menunjukkan fenomena etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk.
2. Data sekunder yang akan peneliti dapat ialah dari triangulasi data yaitu dari narasumber yang sudah menonton anime *One Piece* tepatnya episode 1011 dan juga dari triangulator atau ahli yang mengerti anime *One Piece*, penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, buku terkait yang membahas tema penelitian ini dan juga dari berbagai macam sumber *website* yang tersedia di internet.

E. Informan Penelitian

Di dalam penelitian ini, peneliti berencana untuk melakukan wawancara kepada 3 orang untuk menjadi sumber data sekunder dipenelitian ini sebagai informan kunci (key informant), informan utama, informan tambahan 3 narasumber ini merupakan penonton sejati *One Piece* atau sering disebut dengan nakama, yang akan menjadi triangulasi di dalam penelitian ini, mereka yaitu:

1. informan kunci (key informant)

Thomas Sitepu

2. informan utama

Sindi Wihandayani

3. informan tambahan

Alfredo Pintubatu

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh

data yang diinginkan adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik observasi memungkinkan untuk merekam jejak perilaku dalam suatu peristiwa yang sedang terjadi. Tujuan dari observasi itu sendiri ialah untuk mendeskripsikan secara jelas latar yang sedang diobservasi (Nasution, 2023). Peneliti melakukan observasi atau pengamatan dengan menonton anime *One Piece* di aplikasi streaming yaitu bstation secara berulang-ulang. Setiap kali peneliti menonton, peneliti akan mengamati dan mendalami tanda, narasi, ekspresi tokoh dalam anime *One Piece* tersebut untuk melihat etika sains dalam eksperimen Vegapunk sehingga peneliti juga dapat menyesuaikan dengan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti telah mengetahui dengan pasti mengenai informasi apa yang akan diperoleh. Jadi dalam melakukan wawancara peneliti harus menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya juga sudah dipersiapkan (Nasution, 2023). Jadi di dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara dari triangulasi yaitu kepada narasumber yang sudah menonton anime *One Piece*, dan juga dari triangulator atau ahli yang mengerti anime *One Piece* untuk menjadi sumber pendukung keabsahan data yang didapat.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan gambar, narasi di dalam setiap scane dari keseluruhan anime *One Piece* episode 1101 yang membahas mengenai etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk untuk dijadikan sebagai dokumentasi di dalam

penelitian ini. Studi dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dipergunakan peneliti kualitatif sehingga bisa mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek dari suatu media tertulis dan berbagai dokumen lain yang tertulis dan dibuat langsung dari subjek yang bersangkutan (Nasution, 2023).

4. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif instrument intinya ialah peneliti itu sendiri. Sebagai human instrument menetapkan fokus penelitian, memilih informan sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas semuanya hal tersebut. Keberadaan peneliti dalam pengumpulan data memiliki kedudukan yang sangat penting (Nasution, 2023). Dalam penelitian ini instrument penelitian data sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrument intinya melakukan pengamatan terhadap objek untuk mendapatkan data, juga terlibat secara langsung dalam wawancara kepada seluruh informan.
2. Peneliti menggunakan laptop untuk menjadi alat pendukung penelitian ini, untuk menonton anime secara berulang-ulang dan sumber utama mendapatkan dokumentasi gambar dan narasi sebagai bentuk visualisasi data yang akan dijelaskan dalam bentuk deskripsi.
3. Tanda, ekspresi setiap karakter, narasi dalam scene 1101 di anime *One Piece* yang menunjukkan etika sains dalam eksperimen Dr. Vegapunk yang akan dianalisis sebagai hasil dari observasi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, yang berfokus pada tiga tahapan pemaknaan, yaitu

denotasi, konotasi, dan mitos. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana makna-makna mengenai etika sains direpresentasikan melalui tanda-tanda visual dan verbal dalam adegan eksperimen Dr. Vegapunk di anime *One Piece* episode 1101. Barthes menjelaskan bahwa setiap tanda tidak hanya memiliki makna literal (denotatif), tetapi juga mengandung makna kultural dan ideologis (konotatif dan mitologis) yang membentuk cara pandang masyarakat terhadap suatu fenomena tertentu (Al Fiatur Rohmaniah, 2021).

1. Denotasi

Pada tahap denotasi, peneliti mengidentifikasi makna literal dari adegan-adegan eksperimen yang menampilkan tindakan ilmiah, alat laboratorium, dialog ilmuwan, serta ekspresi karakter. Tahap ini berfungsi untuk mendeskripsikan apa yang tampak secara faktual pada teks visual dan naratif.

2. Konotasi

Selanjutnya, tahap konotasi dilakukan dengan menafsirkan makna kultural dari tanda-tanda tersebut, misalnya bagaimana alat laboratorium atau sikap Dr. Vegapunk diasosiasikan dengan nilai-nilai kemajuan, otoritas ilmiah, atau pelanggaran moral.

3. Mitos

Tahap terakhir, mitos, bertujuan untuk mengungkap ideologi yang tersembunyi di balik representasi sains tersebut, seperti pandangan bahwa ilmu pengetahuan bersifat absolut dan dapat membenarkan segala tindakan atas nama kemajuan.

H. Teknik Pengujian Kredibilitas Data (Triangulasi Data)

Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang

dilakukan dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data tersebut (Nasution, 2023). Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan untuk memastikan validitas makna tanda dan representasi etika sains dalam analisis semiotika Roland Barthes terhadap adegan eksperimen Dr. Vegapunk.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui:

- Sumber primer: cuplikan visual dan dialog dari *One Piece* episode 1101 yang menampilkan eksperimen Dr. Vegapunk.
- Sumber sekunder: artikel, analisis daring, forum penggemar, serta literatur terkait etika sains dan karakterisasi ilmuwan dalam budaya populer.
- Sumber ahli: wawancara atau pendapat dari pakar komunikasi, budaya populer, atau etika sains untuk memperkuat interpretasi tanda.

Tujuannya adalah menemukan kesesuaian makna denotatif dan konotatif yang muncul dalam tanda visual dan naratif anime dengan prinsip etika sains seperti tanggung jawab ilmiah, moralitas eksperimen, dan humanisme teknologi (Nasution, 2023).

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil data dari berbagai teknik pengumpulan:

- Observasi dokumen visual: menelaah adegan dan simbol-simbol dalam anime dengan pendekatan semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos).

- Studi dokumen: menelaah referensi ilmiah, artikel, dan teori etika sains untuk memperkuat interpretasi semiotik.
- Wawancara terfokus : meminta pandangan penonton atau akademisi terkait pesan moral eksperimen Dr. Vegapunk.

Dengan menggunakan beberapa teknik ini, peneliti dapat menilai sejauh mana hasil analisis semiotika konsisten dan memiliki kredibilitas tinggi (Nasution, 2023).

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan menganalisis data pada waktu yang berbeda, misalnya:

- Tahap awal: analisis awal dilakukan saat episode baru tayang untuk melihat persepsi publik spontan.
- Tahap lanjutan: analisis dilakukan ulang beberapa waktu kemudian setelah muncul diskusi atau ulasan dari media dan komunitas penggemar.

Pendekatan ini dilakukan untuk melihat kestabilan makna dan interpretasi tanda dalam konteks waktu yang berbeda (Nasution, 2023).

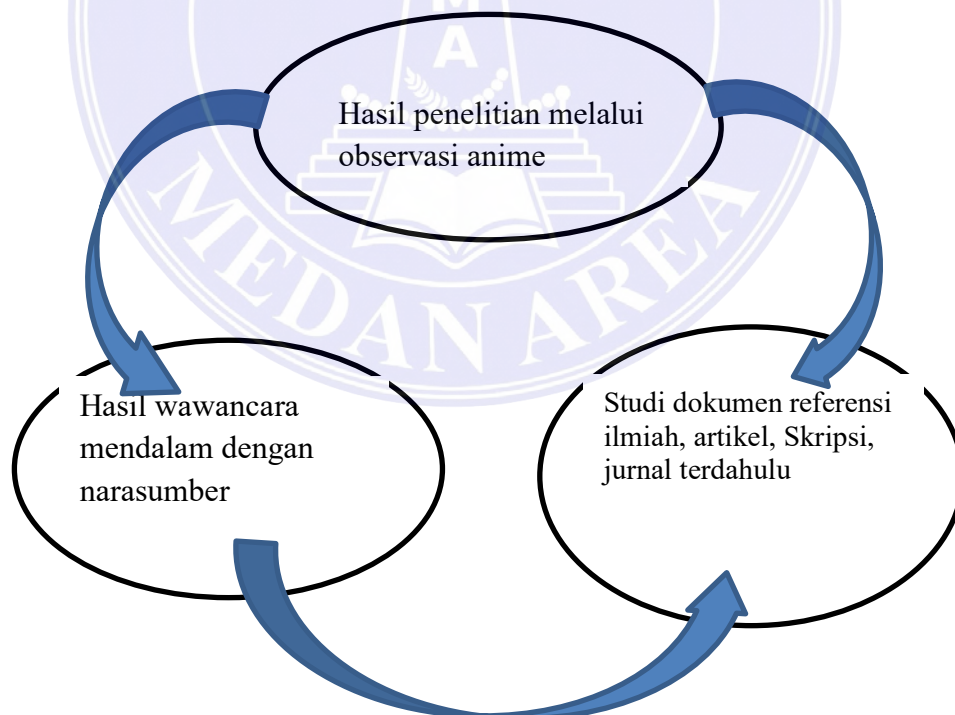
Triangulasi dalam penelitian ini membantu memastikan kredibilitas (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan ketegasan (*confirmability*) dari hasil analisis semiotika yang dilakukan, sesuai dengan prinsip validitas penelitian kualitatif (Nasution, 2023). Akan tetapi dalam penelitian dengan judul representasi etika sains pada eksperimen Dr. Vegapunk dalam anime One Piece episode 1101: analisis semiotika Roland Barthes, peneliti hanya menggunakan teknik pengujian kredibilitas data (triangulasi data) sebagai berikut ini.

1. Triangulasi Sumber

2. Triangulasi Teknik

Dan untuk memvalidasi keabsahan data dalam penelitian ini sangat penting adanya triangulator data, maka peneliti memutuskan untuk mencari dan menentukan seseorang dari bidang akademis yang mengerti mengenai film / anime untuk menjadi triangulator data penelitian ini, beliau akan menjadi salah satu kunci keabsahan data dipenelitian ini, peneliti berencana menjadikan salah satu Dosen Universitas Medan Area Fakultas Isipol Prodi Ilmu Komunikasi, yang memahami dan juga menonton Anime *One Piece* beliau akan menjadi kunci keabsahan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Khairullah S.I.Kom, M.I.Kom

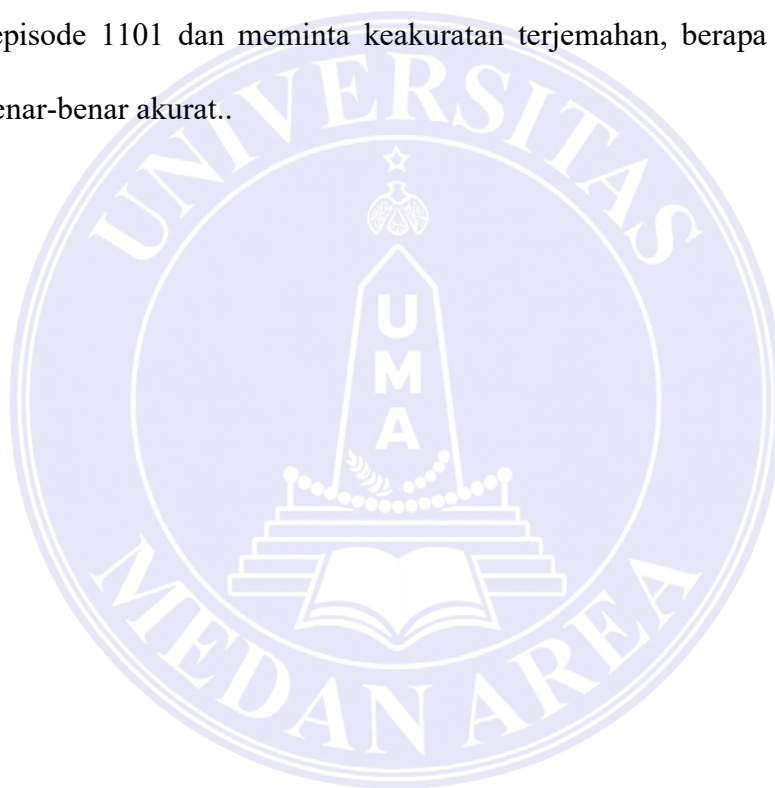


Gambar 2.Operasional Triangulasi

Sumber: Peneliti, 2026

Tahap triangulasi yang dilakukan oleh peneliti sama seperti gambar diatas, bahwa data-data yang diperoleh peneliti adalah dari penelitian terdahulu yang dikuatkan keabsahannya melalui proses wawancara secara mendalam kepada narasumber terkait yang membenarkan adanya temuan pada hasil penelitian.

Namun dalam penelitian ini juga peneliti akan melakukan konfirmasi keakuratan terjemahan bahasa Jepang-Indonesia dengan meminta validasi seseorang yang paham dan tahu berbahasa jepang untuk menonton anime One Piece episode 1101 dan meminta keakuratan terjemahan, berapa persen makna yang benar-benar akurat..



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis Semiotika Roland Barthes tentang representasi etika sains dalam percobaan Dr.Vegapunk dalam film One Piece episode 1101, dapat diambil beberapa poin penting ini:

1. Representasi Etika Sains dalam Eksperimen Seraphim Dr.Vegapunk

Berdasarkan hasil analisis terhadap adegan eksperimen Seraphim Dr.Vegapunk dalam anime One Piece episode 1101, penelitian ini menemukan bahwa etika sains direpresentasikan secara ambivalen (bertentangan) dan problematis. Di satu sisi, Dr.Vegapunk digambarkan sebagai ilmuwan pintar dan memiliki wawasan mengenai masa depan dengan idealisme tinggi untuk memajukan peradaban melalui ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, di sisi lain, eksperimen yang dilakukan menunjukkan adanya pelanggaran prinsip etika sains, khususnya terkait manipulasi makhluk hidup, eksploitasi objek eksperimen, serta pengabaian aspek persetujuan dan keselamatan subjek.

Eksperimen penciptaan Seraphim yang menampilkan kecanggihan teknologi yang luar biasa, tetapi sekaligus memperlihatkan bagaimana makhluk hidup diubah menjadi alat berteknologi canggih, ilmiah dan digunakan untuk alat kekuasaan. Hal ini mencerminkan konflik moral antara kemajuan sains dan tanggung jawab kemanusiaan. Dengan demikian, representasi etika sains dalam eksperimen Vegapunk tidak ditampilkan sebagai praktik yang sepenuhnya etis, melainkan sebagai dilema moral yang mempertanyakan batas dukungan atas tindakan ilmiah demi nama kemajuan zaman.

2. Semiotika (Denotasi, Konotasi, Mitos)

a. Makna Denotasi

Pada tingkat denotasi, seluruh adegan menampilkan representasi visual ilmiah dan futuristik yang berpusat pada sosok Dr. Vegapunk sebagai ilmuwan. Visual yang dominan meliputi teknik close-up dan low angle, pencahayaan terang, latar laboratorium canggih, simbol DNA, cairan biologis (darah hijau), serta hasil eksperimen seperti Seraphim. Ekspresi wajah karakter lain seperti Usopp dan S-Snake diperlihatkan secara jelas untuk menekankan reaksi emosional terhadap kemajuan sains. Dialog-dialog bersifat informatif, menjelaskan proses penciptaan buatan, replikasi kekuatan, manipulasi genetika, dan hasil eksperimen ilmiah.

b. Makna Konotasi

Pada tingkat konotasi, visual dan audio membangun makna tentang otoritas ilmu pengetahuan. Sosok Vegapunk dikonotasikan sebagai figur jenius, berpengalaman, dan pemilik kuasa intelektual melalui rambut putih, jas laboratorium, pencahayaan dramatis, serta posisi tubuh dominan. Simbol DNA, cahaya neon, dan darah hijau mengonotasikan kendali manusia atas kehidupan biologis. Seraphim, yang berwujud anak kecil namun memiliki kekuatan destruktif, mengandung konotasi paradoks antara kepolosan dan bahaya. Reaksi ketakutan Usopp mengonotasikan kecemasan manusia biasa terhadap teknologi yang melampaui batas moral dan nalar. Dialog seperti “puncak pencapaian sains” dan “hanya menjalankan perintah” menegaskan konflik antara rasionalitas ilmiah dan kemanusiaan.

c. Makna Mitos

Pada tingkat mitos, keseluruhan adegan membangun ideologi bahwa sains adalah kekuatan tertinggi yang dianggap wajar untuk mengendalikan alam dan

kehidupan. Ilmuwan dimitoskan sebagai pemilik kebenaran dan penentu masa depan dunia. Kemajuan teknologi direpresentasikan sebagai keniscayaan, meskipun mengorbankan nilai etika dan kemanusiaan. Mitos dominasi manusia atas alam muncul melalui normalisasi rekayasa genetika, penciptaan “senjata hidup”, dan manipulasi tubuh. Di sisi lain, adegan emosional S-Snake dan ketakutan Usopp membongkar mitos tersebut dengan menunjukkan dampak psikologis dan moral dari sains yang tak terkendali. Dengan demikian, narasi ini tidak hanya memuja sains, tetapi juga secara implisit mengkritik arogansi manusia yang berambisi menyaingi kekuasaan Tuhan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa eksperimen Seraphim Dr.Vegapunk dalam *One Piece* episode 1101 merepresentasikan etika sains sebagai ruang konflik antara idealisme ilmiah dan tanggung jawab moral. Melalui analisis semiotika Roland Barthes, makna denotasi menampilkan kemajuan teknologi, makna konotasi mengungkap praktik manipulasi dan eksploitasi, sementara makna mitos menormalisasi dominasi sains yang berpotensi mengabaikan nilai kemanusiaan dan ilmuwan yang menyaingi pencipta (Tuhan).

Dengan demikian, *One Piece* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium kritik sosial yang menegaskan pentingnya etika dalam praktik sains. Representasi ini mengajak penonton untuk merefleksikan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan seharusnya berjalan seiring dengan prinsip moral, tanggung jawab sosial, dan penghormatan terhadap kehidupan.

B. Saran

1. Saran Teoretis

1. Untuk penelitian selanjutnya, jika pengkaji lain meneliti babak lain di anime One Piece. Atau, carilah cerita fiksi ilmiah yang punya tema percobaan, teknologi, dan nilai benar-salah. Ini sangat penting, tujuannya agar pembahasan etika sains jadi lebih lengkap.
2. Penelitian berikutnya bisa menggunakan pendekatan semiotika lain, contohnya, bisa pakai semiotika dari Charles Sanders Peirce, atau pakai John Fiske juga bisa, ini akan membuat analisis pandangan tanda dan arti jadi lebih kaya.
3. disarankan, melibatkan seorang ahli, misalnya, dosen di bidang etika biologi, ilmu filsafat, atau komunikasi sains. Hal ini membuat tafsiran etika sains semakin dalam dan punya banyak ilmu.
4. Studi ini bisa dikembangkan, bisa jadi pembahasan soal kajian komunikasi sains, hususnya tentang bagaimana tontonan populer membentuk cara orang melihat ilmu dan uji coba ilmiah.

2. Saran Praktis

1. Untuk para penonton anime, diharapkan menjadi lebih teliti saat memahami ilmu pengetahuan dalam tontonan umum. Jangan hanya sebagai melihatnya hiburan semata, lihatlah juga itu sebagai cerminan nilai baik masyarakat dan moral.
2. Untuk pembuat acara dan industri hiburan, penting untuk menyajikan cerita ilmu pengetahuan yang lebih rata. Hasilnya adalah hasil baik dan buruk dari kemajuan teknologi. Ini penting agar perilaku jahat atau pemanfaatan ilmu yang salah tidak dianggap biasa.

3. Untuk semua orang secara umum, studi ini diharapkan bisa membuat kita lebih sadar. Majunya ilmu pengetahuan harus selalu diikuti oleh rasa tanggung jawab moral. Ikuti juga nilai dan pertimbangan kemanusiaan yang benar.
4. Anime serta tontonan populer sebaiknya dipakai sebagai cara mengajarkan etika ilmu pengetahuan, jangan hanya sebagai sarana senang-senang, ini akan membentuk cara berpikir yang penting pada perkembangan teknologi di dunia nyata.



Daftar Pustaka

Buku :

- Bungin, B. (2018). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Citriadin, Y. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (suatu pendekatan dasar). In *Sanabil Creative*.
- Effendy, O. U. (2018). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hardani, Helmina Andriani, J. U. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *CV.Pustaka Ilmu Group* (Vol. 5, Issue 1).
- McQuail, D. (2011). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage Publications.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. Albina (ed.)).
- Pia Khoirotun Nisa, N. A. (2025). Konstelasi Media di Era Digital: Hierarki, Opini Publik, dan Dialektika Gender. In *Konstelasi Media di Era Digital: Hierarki, Opini Publik, dan Dialektika Gender*.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sudipa, I. N. (2021). *Mutiara Kebijaksanaan Para Filsuf Zaman Yunani Sampai Post Modern*.

Jurnal:

- Aditya, M. F. (2025). Representasi Pesan Moral Pantang Menyerah Dalam Anime *One Piece Arc Wano*.
- Al Fiatur Rohmaniah. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Alviandhika. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Pendek –HAR” Alviandhika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14580–14588. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4735/4008>
- Anang Kurniawan, P. (2025). Onomatope dan Efek Visual Dalam Komik One Piece Chapter 1047 Karya 尾田栄一路 (Oda Eiichiro). *Hikari*, 9(2), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/70403/51175>
- Aulia, N. (2025). Representasi Kemanusiaan Dalam Anime *Golden Kamuy* (Analisis Semiotika Roland Barthes).
- Azhar, A. (2024). Analisis Semiotika Representasi Nasionalisme Dalam Video Klip “Menjadi Indonesia” Karya Kunto Aji.
- Azhar, M. H. Al. (2025). Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Simbolisasi Otoritarianisme Dalam Anime *One Piece*.
- Azen, S. K. (2023). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Anime “The Journey” [Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. [https://digilib.uinkhas.ac.id/24217/1/Syaqrah Karara Azen_D20191019.pdf?utm](https://digilib.uinkhas.ac.id/24217/1/Syaqrah%20Karara%20Azen_D20191019.pdf?utm_source=ig)
- Belfinoer, A. A. (2024). Etika dalam Sains dan Teknologi di Era 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 98–105. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22779>
- Busra, I. (2024). Analisis Semiotika Anime *One Piece* Dalam Mendukung Kesetaraan Ras Manusia.
- Delvina. (2024). Analisis Semiotika Makna Pesan Motivasi Dalam Lirik Lagu “Magic Shop” Bts.
- Dewanto, A. (2018). Studi Pendahuluan tentang Perspektif Ilmuwan Islam dan Katolik dalam Dilema Etika Surplus Embrio serta Opsi Pemecahan Masalahnya. *Jurnal*

- Etika Kedokteran Indonesia*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.26880/jeki.v2i2.20>
- Handayani, A. P. (2021). Analisis Semiotika John Fiske pada Iklan Kampanye Pemilu Presiden 2019 Jokowi-Ma'ruf Amin di Televisi. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 15(1), 1–9. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/04/2>
- Ivana Grace Sofia Radja, & Leo Riski Sunjaya. (2024). Representasi Budaya Jember dalam Jember Fashion Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall. *WISSEN : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 13–20. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i3.160>
- Kemalasari, R. D. (2021). *Representasi Sosial Masyarakat Dalam Film Parasite: Kajian Semiotika Roland Barthes*.
- Kerwanto, K. (2024). Etika Dan Tanggung Jawab Sains Dalam Perspektif Islam. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 20(2), 126–134. <https://doi.org/10.31000/rf.v20i2.12542>
- Khaerani, L. (2025). Pesan Moral Dari Film Miracle In Cell No 7 Versi Indonesia : Analisis Semiotika. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 161–170.
- Kharismawati, M., & Wahidati, L. (2023). *Nakama : Penerimaan Penonton Anime One Piece oleh Eiichiro Oda*. 7(2), 218–233.
- Kurniawan, & Wibawa. (2021). Analisis Kritis Etika Keilmuan Dalam Bidang Teknologi Sains. 1(7), 546–556. <https://doi.org/10.17977/um068v1i72021p546-556>
- Lusy Erawatidan Sutarno. (2024). Layanan Terapi SelPunca Ditinjau dari PerspektifBioetikadi Indonesia. *Jurnal Hukum Dan Etika Kesehatan*, 4(1), 1–15.
- M. Soffan Azis, & Nurma Yuwita. (2023). Representasi Konflik Kebangkitan Sosial Dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa (Studi Analisis Roland Barthes). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 1(01), 187–193.
- Meiliza Suci Rhayu, R. A. S. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Meity Suratiningsih, Abdul Munir Mulkhan, Z. S. (2025). Dampak Negatif Ilmu Pengetahuan dalam Kajian Etika dan Moral pada Generasi Muda. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 15(1), 159–164.
- Naomi Septiana Sinaga, Dedi Sahputra, K. (2024). Analisis Penerimaan Audiens terhadap Konten TikTok @Vmulliana sebagai Media Pendidikan di Bidang Karir. *Jurnal Komunikasi, Vol .7 No.*
- Nurdin, M. F. F. (2021). *Jokowi Dengan Anak-Anak Indonesia: Suatu Analisis Semiotika Dalam 10 Tayangan di Media Youtube*.
- Putri, N. P. (2021). Semiotik Roland Barthes Pada Cerpen Tunas Karya Eko Tunas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2), 249–268. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v1i2.2648>
- Raihan, M. (n.d.). *Gambar Luffy*. <https://id.pinterest.com/muhraihaanrex/luffy/>
- Ridia, M. B., & Swaradesy, R. G. (2023). Analisis Semiotika Pertentangan Sains Dan Kekuatan Fisik Dalam Film Dr. Stone. *LAYAR: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.26742/layar.v9i1.2414>
- Rifqi, A. (2023). *Analisis Semiotika : Representasi Rasisme Dalam Film Anime One Piece*.
- Saggaf, M. I., Arif, M. W., Habibie, M., & Atqiya, K. (2021). Prinsip Komunikasi Islam Sebagai Etika Bermedia Sosial. *Journal of Communication Studies*, 1(01), 15–29. <https://doi.org/10.37680/jcs.v1i01.698>
- Sagita, S. (2020). Kontroversi Penelitian Dan Terapi Sel Induk (Stem Cells) Dalam Pandangan Etika Sains. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(2), 54–62. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i2.22287>
- Salminawati, Raisa Nur Salum, Nurul Liza Nasution, I. W. B. T. (2024). Pengertian, tujuan, dan objek kajian sains. *Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 333–344.

- Sinaga, N. S. (2024). *Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Konten Tiktok @Vmuliana Sebagai Media Edukasi Di Bidang Karier*.
- Sondang Manik, Sahlan Tampubolon, I. P. (2022). Analisis Semiotika Pragmatika Tanda Pada Billboard Iklan. *Scientia*, 0(1), 367–377.
- Sugiono, S. (2023). Peran Komunikasi Sains di Media Sosial pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 20(1), 97–116.
<https://doi.org/10.24002/jik.v20i1.4792>
- Suhara, Sapari, Ri'aeni, & Suherman. (2024). *Etika Komunikasi Dalam Komentar Netizen di Youtube (Studi Etnografi Virtual pada Konten Live Sidang Ijazah Palsu Berlanjut Rocky Gerung Jadi Saksi Ahli di Youtube Refly Harun dan Konten Refly Harun Mencium Bau Intimidasi Soal Gugatan Penundaan Pemilu 2024. XVIII*, 125–137.
- Suhartini Ismail, Septiani Dwi Pramanasari, R. I. (2024). Penggunaan teknologi dalam pengukuran kekuatan otot pasien kritis: A scoping review. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 18(1), 54–64. <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i1.218>
- Syakhilani, R. N. H. H. S. M. (2021). Etika Komunikasi dalam Media Sosial Sesuai Tuntutan Al-Qur'an. *JCS: Journal of Communication Studies*, 1(01), 49–61.
- Wartinah, W., Fepriani, J., & Suwadi, S. (2025). Inovasi Teknologi dalam Mengembangkan Asesmen Psikomotorik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7100–7107.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8392>
- Winda Ayunda, Dindasari Sidabalok, A. B. P. (2024). Budaya Jawa dalam Film Primbon: Analisis Representasi Stuart Hall. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 7(2), 440–449. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.4184>
- Wulandah, S. (2023). Fenomena Cyberbullying: Krisis Etika Komunikasi Netizen Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 12(2), 387–409.
<https://doi.org/10.20961/jas.v12i2.70025>
- Yulia, N., Hasmawati, F., & Muslimin. (2024). Analisis Semiotika Dalam Film Animasi The Anthem Of The Heart. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(3), 14.
<https://doi.org/10.47134/pssh.v1i3.172>

Web page :

- Ahmad Khoirul Anam. (2025). *5 Eksperimen Ilmiah di One Piece, Mulai dari Kloning Sampai Robot*. IDN TIMES. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/eksperimen-ilmiah-di-one-piece-clc2-01-r14pk-3f7l7y?>
- Bstation, & Indonesia. (2024). *One Piece*. <https://www.bilibili.tv/id/play/37976>
- Digitalmama. (2025). *Biografi Dr. Vegapunk*. Screen Score.
<https://screenscore.digitalmama.id/character/onepiece/dr-vegapunk/?utm>
- Doria. (n.d.). *Rob Lucci*. <https://id.pinterest.com/pin/414683078210148845/>
<https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Vegapunk/Shaka?utm>
- Kumar, A. (2025). *One Piece – Penjelasan tentang Dr. Vegapunk dan 6 Tubuhnya*. 2 Agustus 2025. <https://beebom.com/dr-vegapunk-bodies-satellites-one-piece/>
- Moonsia. (n.d.). *Chopper and Jinbe*. <https://es.pinterest.com/pin/716494621979730077/>
- Nurullah, F. R. U. (2025). *10 Fakta Vegapunk One Piece, Ilmuwan Paling Genius*. <https://Duniaku.Idntimes.Com/>. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/one-piece/10-fakta-vegapunk-one-piece-ilmuwan-paling-genius-1-00-rgfzd-w2hnyc?utm>
- Raihan, M. (n.d.). *Gambar Luffy*. <https://id.pinterest.com/muhraihaanrex/luffy/>
- Skwiki. (2025). Who is Doctor Vegapunk in One Piece?.
<https://wiki.sportskeeda.com/one-piece/who-is-doctor-vegapunk-in-one-piece?utm>
- Fandom. (n.d.). *Vegapunk/Shaka*. Wikia One Piece. <https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Vegapunk/Shaka?utm>
- Fandom. (n.d.-a). *Seraphim*. <https://onepiece.fandom.com/wiki/Seraphim>

- Fandom. (n.d.-b). *Vegapunk/Shaka*. Wikia One Piece.
Wikipedia. (2025). *Kode Nuremberg*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Nuremberg_Code?
Zonahobisaya. (2024). *7 Fakta Sentomaru One Piece, Punya Otoritas Memberi Perintah Pada Seraphim*. 25 Agustus 2024. <https://www.zonahobisaya.web.id/2024/08/7-fakta-sentomaru-one-piece-punya.html>



Lampiran

Dokumentasi 1 Dengan Informan Kunci.



Wawancara dengan informan kunci, Thomas Sitepu sebelah kiri, peneliti sebelah kanan

Sumber Gambar : Peneliti

Dokumentasi 2 Dengan Informan Utama.



Wawancara dengan informan utama, Sindi Wihandayani sebelah kanan, peneliti sebelah kiri

Sumber Gambar : Peneliti

Dokumentasi 3 Dengan Informan Tambahan.



Wawancara dengan informan tambahan, Alfredo Pintubatu sebelah kiri, peneliti sebelah kanan

Sumber Gambar : Peneliti

Pedoman 1 Wawancara Dengan Informan

Daftar Pertanyaan Untuk Informan :

Informan Kunci: Penggemar Anime One Piece yang selalu mengikuti jalan cerita dari awal

Nama : Thomas Sitepu

Pekerjaan : Mahasiswa

1. Adegan eksperimen Dr. Vegapunk mana yang paling Anda anggap penting dalam Episode 1101? Mengapa?

Jawaban: Menurut saya adegan saat Vegapunk menjelaskan Seraphim di laboratorium adalah yang paling penting, karena di situ kelihatan jelas bagaimana eksperimen itu dijalankan dan bagaimana Seraphim diposisikan bukan sebagai manusia, tapi sebagai hasil sains.

2. Apa yang pertama kali Anda pahami tentang tujuan eksperimen Vegapunk dalam episode ini?

Jawaban: Yang saya tangkap, tujuan utamanya adalah menciptakan kekuatan militer yang sangat kuat dan bisa dikendalikan sepenuhnya.

3. Menurut Anda, siapa atau apa yang menjadi objek eksperimen dalam adegan tersebut?

Jawaban: Objeknya adalah Seraphim, yang sebenarnya berasal dari makhluk hidup tapi diperlakukan seperti proyek teknologi.

4. Bagaimana cara Vegapunk memperlakukan objek eksperimennya dalam Episode 1101?

Jawaban: Vegapunk terlihat lebih fokus pada hasil eksperimen, bukan pada kondisi atau sisi kemanusiaan Seraphim.

5. Apakah Seraphim ditampilkan sebagai makhluk hidup yang memiliki hak, atau hanya sebagai produk teknologi?

Jawaban: Menurut saya lebih ditampilkan sebagai produk teknologi, bukan makhluk hidup yang punya hak.

6. Apakah Anda melihat Seraphim lebih sebagai alat perlindungan atau alat kekuasaan? Mengapa?

Jawaban: Lebih ke alat kekuasaan, karena digunakan untuk mengontrol dan menundukkan pihak lain.

7. Dalam episode ini, apakah Vegapunk digambarkan sebagai ilmuwan yang bertanggung jawab atau justru berbahaya?

Jawaban: Dia digambarkan pintar, tapi juga berbahaya karena terlalu percaya pada kecanggihan sains.

8. Apakah menurut Anda Vegapunk mempertimbangkan keselamatan makhluk hidup dalam eksperimennya terhadap Seraphim?

Jawaban: Menurut saya tidak terlalu, karena keselamatan Seraphim tidak menjadi fokus utama.

9. Apakah tindakan Vegapunk melanggar nilai kemanusiaan menurut Anda?

Jawaban: Iya, karena menciptakan makhluk hidup hanya untuk dijadikan senjata jelas melanggar nilai kemanusiaan.

10. Apakah Anda melihat adanya batas moral yang dilanggar dalam penciptaan Seraphim?

Jawaban: Ada, terutama ketika kehidupan dijadikan alat eksperimen.

11. Apakah anime ini menampilkan penderitaan atau potensi penderitaan dari makhluk eksperimen?

Jawaban: Walaupun tidak ditampilkan secara langsung, potensi penderitaannya terasa.

12. Menurut Anda, apakah Vegapunk lebih mementingkan ilmu atau keselamatan makhluk hidup?

Jawaban: Lebih mementingkan ilmu dan hasil eksperimen.

13. Menurut Anda, apa pesan moral yang ingin disampaikan anime melalui eksperimen Vegapunk?

Jawaban: Bahwa sains tanpa etika bisa membawa dampak berbahaya.

14. Apakah Episode 1101 membangun mitos bahwa “sains selalu benar”?

Jawaban: Iya, sains ditampilkan sangat dominan, seolah selalu punya jawaban.

15. Dari episode ini, apakah sains digambarkan sebagai penyelamat atau ancaman?

Jawaban: Lebih sebagai ancaman jika tidak dibatasi oleh moral.

Informan Utama: Penggemar Anime One Piece yang mengikuti namun menonton episode tertentu yang menarik

Nama : Sindi Wihandayani

Pekerjaan : Mahasiswa

1. Adegan eksperimen Dr. Vegapunk mana yang paling Anda anggap penting dalam Episode 1101, dan mengapa?

Jawaban: Menurut saya adegan paling penting itu waktu Vegapunk menjelaskan tentang Seraphim di laboratorium. Soalnya di situ kelihatan jelas kalau Seraphim bukan sekadar karakter biasa, tapi hasil eksperimen sains yang serius dan berbahaya.

2. Apa yang pertama kali Anda pahami tentang tujuan eksperimen Vegapunk dalam episode ini?

Jawaban: Yang saya pahami, tujuan eksperimen Vegapunk itu buat menciptakan makhluk yang sangat kuat dan bisa dikontrol, terutama untuk keperluan perlindungan dan kekuatan militer.

3. Menurut Anda, siapa atau apa yang menjadi objek eksperimen dalam adegan tersebut?

Jawaban: Objek eksperimennya jelas Seraphim, yang kelihatannya berasal dari manusia atau makhluk hidup, tapi sudah diubah lewat teknologi.

4. Bagaimana cara Vegapunk memperlakukan objek eksperimennya dalam Episode 1101?

Jawaban: Vegapunk memperlakukan Seraphim lebih seperti hasil ciptaan atau alat, bukan seperti makhluk hidup yang punya perasaan atau kehendak sendiri.

5. Apakah Seraphim ditampilkan sebagai makhluk hidup yang memiliki hak, atau

hanya sebagai produk teknologi?

Jawaban: Menurut saya Seraphim lebih ditampilkan sebagai produk teknologi, karena yang ditekankan itu fungsinya, bukan hak atau kehidupannya.

6. Apakah Anda melihat Seraphim lebih sebagai alat perlindungan atau alat kekuasaan? Mengapa?

Jawaban: Lebih sebagai alat kekuasaan, karena Seraphim dipakai untuk mengontrol situasi dan menunjukkan kekuatan, bukan sekadar melindungi.

7. Dalam episode ini, apakah Vegapunk digambarkan sebagai ilmuwan yang bertanggung jawab atau justru berbahaya?

Jawaban: Menurut saya Vegapunk digambarkan sebagai ilmuwan yang pintar, tapi juga berbahaya karena eksperimennya bisa berdampak besar dan sulit dikendalikan.

8. Apakah menurut Anda Vegapunk mempertimbangkan keselamatan makhluk hidup dalam eksperimennya terhadap Seraphim?

Jawaban: Kalau dari yang saya lihat, keselamatan makhluk hidup bukan jadi fokus utama Vegapunk, yang penting eksperimennya berhasil.

9. Apakah tindakan Vegapunk melanggar nilai kemanusiaan menurut Anda? Jelaskan berdasarkan adegan Episode 1101.

Jawaban: Menurut saya iya, karena Seraphim yang berasal dari makhluk hidup justru dijadikan senjata tanpa mempertimbangkan sisi kemanusiaannya.

10. Apakah Anda melihat adanya batas moral yang dilanggar dalam penciptaan Seraphim?

Jawaban: Iya, batas moralnya dilanggar karena kehidupan diperlakukan seperti bahan eksperimen.

11. Apakah anime ini menampilkan penderitaan atau potensi penderitaan dari makhluk eksperimen?

Jawaban: Walaupun tidak diperlihatkan secara langsung, saya merasa ada potensi penderitaan karena Seraphim tidak punya kebebasan.

12. Menurut Anda, apakah Vegapunk lebih mementingkan ilmu atau keselamatan makhluk hidup?

Jawaban: Vegapunk lebih mementingkan ilmu dan kemajuan sains dibanding keselamatan makhluk hidup.

13. Menurut Anda, apa pesan moral yang ingin disampaikan anime melalui eksperimen Vegapunk?

Jawaban: Menurut saya pesannya adalah sains yang tidak dibatasi etika bisa jadi berbahaya.

14. Menurut Anda, apakah Episode 1101 membangun mitos bahwa “sains selalu benar”?

Jawaban: Iya, karena sains digambarkan sangat kuat dan seolah selalu punya solusi, walaupun dampaknya mengerikan.

15. Dari episode ini, apakah sains digambarkan sebagai penyelamat atau ancaman?

Jawaban: Menurut saya lebih digambarkan sebagai ancaman kalau digunakan tanpa mempertimbangkan nilai moral dan kemanusiaan.

Informan Tambahan: Penonton Anime One Piece yang hanya menonton sekilas dan tidak aktif

Nama : Alfredo Pintubatu

Pekerjaan : Mahasiswa

1. Adegan eksperimen Dr. Vegapunk mana yang paling Anda anggap penting dalam Episode 1101, dan mengapa?

Jawaban: Menurut saya yang paling penting itu saat Vegapunk menjelaskan Seraphim di dalam laboratorium, karena dari situ kelihatan hasil eksperimennya dan seberapa ekstrem teknologi yang dia buat.

2. Apa yang pertama kali Anda pahami tentang tujuan eksperimen Vegapunk dalam episode ini?

Jawaban: Yang saya tangkap, tujuannya untuk menciptakan makhluk yang sangat kuat dan bisa dipakai untuk bertarung atau menjaga keamanan.

3. Menurut Anda, siapa atau apa yang menjadi objek eksperimen dalam adegan tersebut?

Jawaban: Objek eksperimennya jelas Seraphim, yang kelihatannya bukan manusia biasa, tapi juga bukan mesin sepenuhnya.

4. Bagaimana cara Vegapunk memperlakukan objek eksperimennya dalam Episode 1101?

Jawaban: Vegapunk memperlakukannya seperti ciptaan atau hasil karya, bukan seperti makhluk hidup yang punya perasaan.

5. Apakah Seraphim ditampilkan sebagai makhluk hidup yang memiliki hak, atau hanya sebagai produk teknologi?

Jawaban: Lebih ditampilkan sebagai produk teknologi, karena tidak ada kesan Seraphim punya hak atau kebebasan sendiri.

6. Apakah Anda melihat Seraphim lebih sebagai alat perlindungan atau alat kekuasaan? Mengapa?

Jawaban: Menurut saya lebih ke alat kekuasaan, karena Seraphim dibuat sangat kuat dan bisa dipakai untuk mengontrol keadaan.

7. Dalam episode ini, apakah Vegapunk digambarkan sebagai ilmuwan yang bertanggung jawab atau justru berbahaya?

Jawaban: Dia terlihat pintar, tapi juga agak berbahaya karena eksperimennya terlalu jauh dan berisiko.

8. Apakah menurut Anda Vegapunk mempertimbangkan keselamatan makhluk hidup dalam eksperimennya terhadap Seraphim?

Jawaban: Sepertinya tidak terlalu, karena yang ditonjolkan lebih ke keberhasilan teknologinya.

9. Apakah tindakan Vegapunk melanggar nilai kemanusiaan menurut Anda? Jelaskan berdasarkan adegan Episode 1101.

Jawaban: Menurut saya iya, karena menciptakan makhluk hidup hanya untuk dijadikan senjata terasa tidak manusiawi.

10. Apakah Anda melihat adanya batas moral yang dilanggar dalam penciptaan Seraphim?

Jawaban: Iya, karena kehidupan diperlakukan seperti alat eksperimen.

11. Apakah anime ini menampilkan penderitaan atau potensi penderitaan dari

makhluk eksperimen?

Jawaban: Walaupun tidak diperlihatkan secara langsung, tetap terasa ada potensi penderitaan dari Seraphim.

12. Menurut Anda, apakah Vegapunk lebih mementingkan ilmu atau keselamatan makhluk hidup?

Jawaban: Lebih mementingkan ilmu dan hasil eksperimennya.

13. Menurut Anda, apa pesan moral yang ingin disampaikan anime melalui eksperimen Vegapunk?

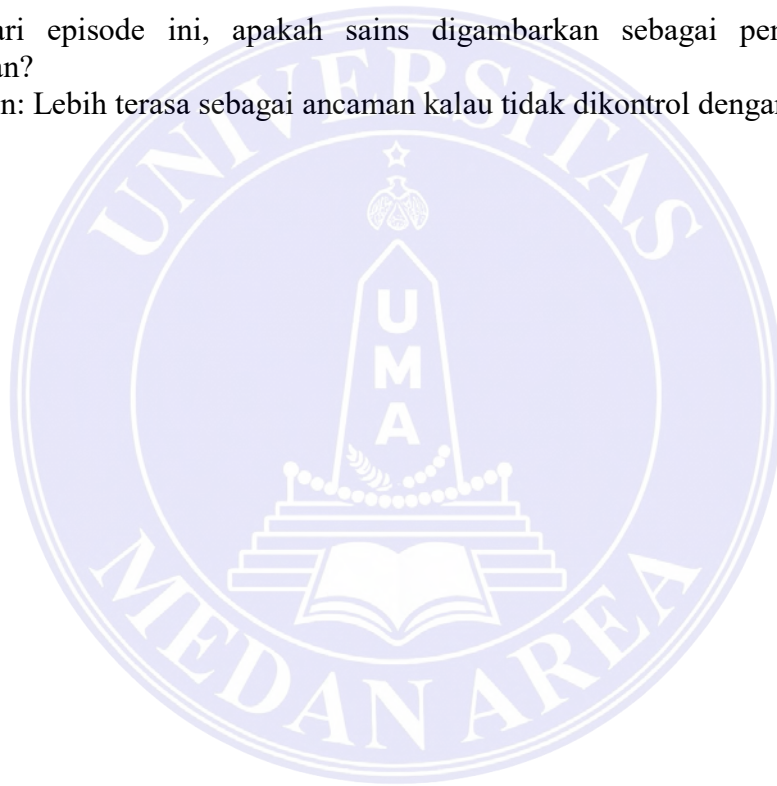
Jawaban: Menurut saya pesannya adalah teknologi yang terlalu jauh tanpa batas moral bisa berbahaya.

14. Menurut Anda, apakah Episode 1101 membangun mitos bahwa “sains selalu benar”?

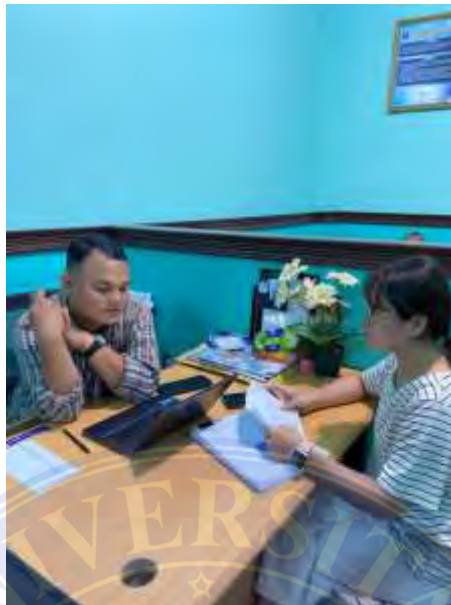
Jawaban: Iya, karena sains digambarkan sangat kuat dan seolah-olah tidak bisa salah.

15. Dari episode ini, apakah sains digambarkan sebagai penyelamat atau ancaman?

Jawaban: Lebih terasa sebagai ancaman kalau tidak dikontrol dengan baik.



Dokumentasi 4 Dengan Triangulator.



Wawancara dengan triangulator, Bapak Khairullah S.I.Kom, M.I.Kom sebelah kiri, peneliti sebelah kanan

Sumber Gambar : Peneliti

Pedoman 2 Wawancara Dengan Triangulator

Nama : Khairullah S.I.Kom, M.I.Kom

Pekerjaan :Dosen

Syarat : Seseorang dari bidang akademis yang mengerti dan memahami film/anime.

1. Menurut Anda, apakah tema etika sains dalam penelitian ini relevan untuk dikaji melalui anime One Piece episode 1101?

Jawaban: Menurut saya, tema etika sains sangat relevan dikaji melalui One Piece episode 1101. Episode ini secara eksplisit menampilkan praktik eksperimen ilmiah yang melibatkan penciptaan Seraphim, sehingga membuka ruang diskusi tentang batas moral, tanggung jawab ilmuwan, dan implikasi sosial dari sains. Media populer seperti anime mampu merepresentasikan isu etika sains secara kontekstual dan mudah dipahami oleh khalayak luas.

2. Apakah karakter Dr. Vegapunk layak dijadikan representasi ilmuwan dalam kajian etika sains? Mengapa?

Jawaban: Karakter Dr. Vegapunk sangat layak dijadikan representasi ilmuwan dalam kajian etika sains. Ia digambarkan sebagai ilmuwan jenius dengan idealisme tinggi, namun berada dalam tekanan kekuasaan politik dan militer. Posisi ini mencerminkan dilema nyata ilmuwan modern, yaitu pertentangan antara kemajuan ilmu pengetahuan dan tanggung jawab moral terhadap dampak temuannya.

3. Apakah penggunaan teori semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos) sudah tepat untuk menganalisis penelitian ini?

Jawaban: Penggunaan teori semiotika Roland Barthes sangat tepat. Kerangka denotasi, konotasi, dan mitos memungkinkan peneliti tidak hanya membaca makna visual dan dialog secara literal, tetapi juga menafsirkan ideologi dan nilai budaya yang tersembunyi di balik representasi eksperimen ilmiah dalam anime tersebut.

4. Menurut Anda, apakah tanda visual dan dialog yang dianalisis peneliti sudah cukup kuat untuk merepresentasikan etika sains?

Jawaban: Ya, tanda visual dan dialog yang dianalisis sudah cukup kuat. Visual laboratorium, desain Seraphim, serta ekspresi dan dialog Vegapunk secara konsisten merepresentasikan praktik ilmiah yang kompleks dan problematis secara etis. Unsur-unsur tersebut mendukung pembacaan etika sains secara semiotik.

5. Apakah hasil analisis peneliti sesuai dengan makna yang muncul dalam adegan eksperimen Dr. Vegapunk?

Jawaban: Hasil analisis peneliti selaras dengan makna yang muncul dalam adegan eksperimen. Interpretasi tentang dilema moral, potensi eksploitasi, dan konflik batin ilmuwan muncul secara logis dari data visual dan naratif yang dianalisis,

sehingga tidak bersifat spekulatif.

6. Apakah terdapat kesesuaian antara hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini?

Jawaban: Terdapat kesesuaian yang baik antara observasi adegan, dokumentasi visual, dan wawancara pendukung. Ketiga sumber data tersebut saling melengkapi dan memperkuat temuan, sehingga menunjukkan penerapan triangulasi data yang memadai dalam penelitian kualitatif.

7. Menurut Anda, apakah makna konotatif dan mitos yang ditemukan peneliti dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah?

Jawaban: Makna konotatif dan mitos yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah karena didasarkan pada teori yang jelas, data yang konkret, serta analisis yang konsisten. Peneliti tidak melepaskan interpretasi dari konteks visual, dialog, dan narasi yang ada.

8. Apakah penelitian ini sudah menunjukkan dilema etika sains secara jelas melalui representasi media populer?

Jawaban: Penelitian ini berhasil menunjukkan dilema etika sains secara jelas melalui media populer. Anime digunakan bukan sekadar hiburan, tetapi sebagai teks budaya yang merefleksikan persoalan ilmiah, moral, dan kekuasaan yang relevan dengan realitas sosial.

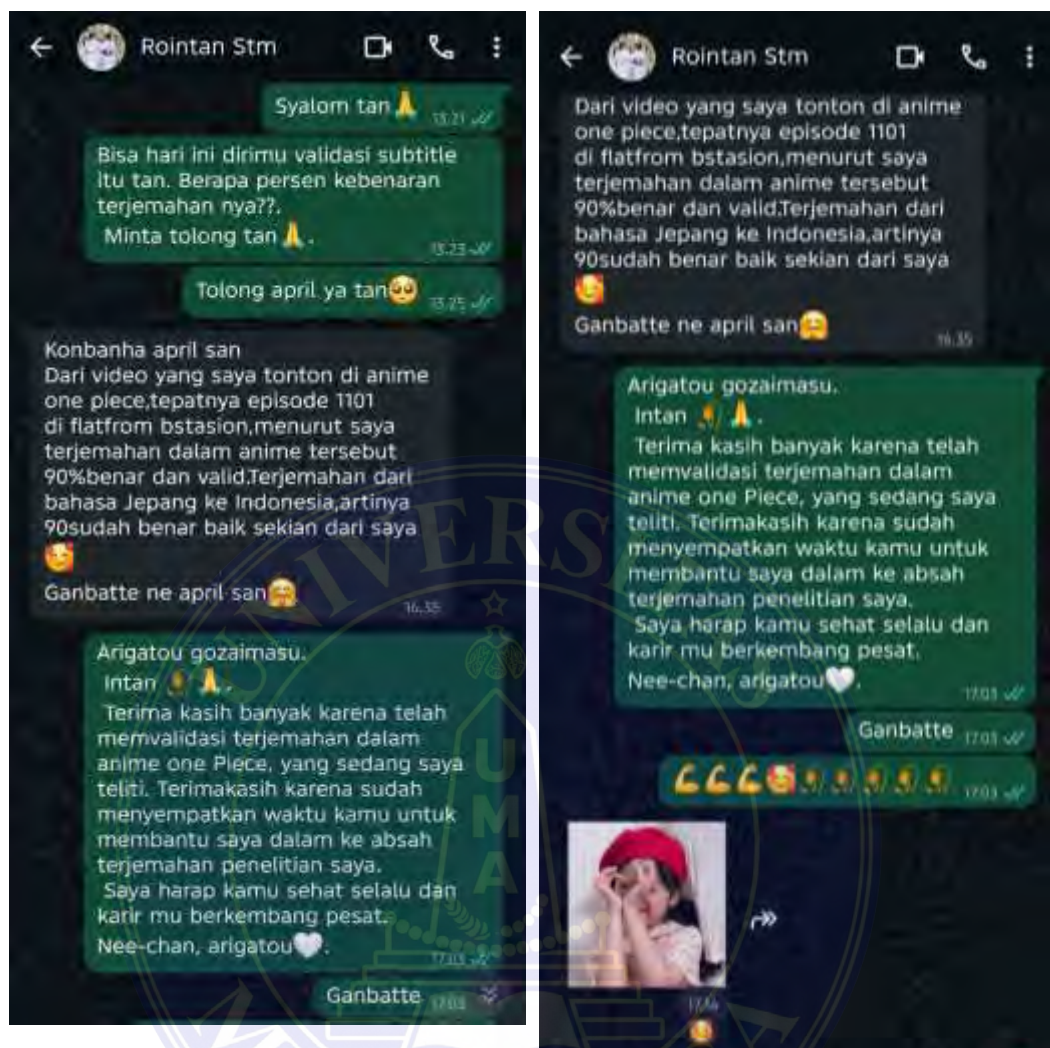
9. Menurut Anda, apakah kesimpulan penelitian ini sudah sesuai dengan data yang dianalisis?

Jawaban: Kesimpulan penelitian sudah sesuai dengan data yang dianalisis. Peneliti mampu merangkum temuan utama tanpa melebihi-lebihkan hasil, serta tetap merujuk pada data visual, dialog, dan hasil analisis semiotika yang telah dipaparkan sebelumnya.

10. Secara keseluruhan, apakah penelitian ini sudah valid dan layak secara akademik sebagai penelitian kualitatif?

Jawaban: Secara keseluruhan, penelitian ini valid dan layak secara akademik sebagai penelitian kualitatif. Topik yang relevan, kerangka teori yang tepat, data yang jelas, serta penerapan triangulasi menunjukkan bahwa penelitian ini memenuhi standar akademik dan berkontribusi pada kajian komunikasi, budaya populer, dan etika sains.

Dokumentasi 5 Validasi Terjemahan.



Kolom teks warna hitam milik Rointan Situmorang, kolom hijau milik peneliti

Sumber Gambar : Peneliti