

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan sebuah rutinitas yang pasti dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi memiliki arti sebagai suatu proses untuk menyampaikan informasi berupa pesan, ide, serta gagasan antara setiap individu atau kelompok baik secara verbal ataupun non verbal. Dalam kehidupan manusia komunikasi memiliki peran penting untuk proses interaksi antar manusia satu dengan yang lainnya. Proses komunikasi pasti terjadi dalam keseharian manusia dan tidak akan pernah terlepas hingga kapan pun.

Sebagai makhluk sosial, manusia pasti mengalami masa persahabatan dengan sahabat atau teman terdekatnya. Persahabatan adalah ikatan sosial yang telah ada sepanjang sejarah manusia dan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan individu maupun masyarakat. Hubungan persahabatan melibatkan ikatan emosional, kepercayaan, dukungan, dan interaksi antara individu-individu yang berbagi kesamaan minat, nilai, atau tujuan. Persahabatan dapat terbentuk di berbagai tahap kehidupan, dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa, dan memainkan peran vital dalam membentuk identitas dan kesejahteraan manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan hubungan dengan orang lain. Persahabatan memberikan peluang untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membangun koneksi yang dapat memenuhi kebutuhan sosial ini. Memiliki hubungan persahabatan yang kuat berkaitan dengan peningkatan kesejahteraan emosional, penurunan tingkat stres, dan peningkatan kebahagiaan.

Seiring berkembangnya zaman, seluruh aspek yang ada dalam kehidupan turut berkembang salah satunya kemajuan teknologi informasi yang melahirkan media komunikasi serta mempengaruhi cara manusia dalam menyampaikan suatu pesan. Hadirnya berbagai media komunikasi membuat manusia dapat memberi pesan dengan efektif kepada khalayak secara meluas. Istilah ini dapat disebut sebagai sebuah studi ilmu komunikasi massa.

Komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak luas atau masyarakat umum yang komunikasinya bersifat heterogen. Komunikasi massa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai sarana untuk mendukung komunikasi tersebut. Berbeda dengan jenis komunikasi interpersonal atau pribadi, pesan yang disampaikan melalui komunikasi massa bersifat umum. Oleh karena itu, pesan tersebut tidak hanya ditujukan kepada satu orang atau lebih dan tidak bersifat pribadi. Komunikasi massa menyampaikan pesan umum dan menargetkan khalayak luas. Itu sebabnya proses komunikasi massa terbuka. Hal ini dapat terjadi karena komunikasi dalam komunikasi massa menyebar di berbagai tempat, selain itu isi pesan yang disampaikan memuat berita dan fakta penting serta menarik bagi setiap orang dari berbagai lapisan masyarakat yang dimana pesan tersebut tersampaikan melalui media massa.

Media massa yang biasa digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi di antara lain seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. media massa adalah sarana atau saluran resmi yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat banyak dengan cakupan luas.

Dalam konteks komunikasi massa, film adalah salah satu bentuk media massaberbentuk *audio visual* yang diciptakan oleh tenaga kreatif yang memiliki pengaruh besar dalam budaya populer dan industri hiburan. Sebagai media massa, film memiliki kemampuan untuk menjangkau audiens yang sangat luas dan memiliki potensi untuk memengaruhi pandangan dan opini publik melalui pesan yang disampaikan. Pesan pada sebuah film dapat berupa apapun tergantung dengan bagaimana tujuan film tersebut dibuat. Pada umumnya film memiliki berbagai macam pesan, film juga dapat dijadikan sebagai media hiburan, pendidikan, bahkan inspirasi bahkan sumber informasi bagi masyarakat. Film juga dapat berperan penting dalam menawarkan cara pandang yang berbeda terhadap masyarakat terkait peristiwa sosial karena daya persuasif film dinilai sangat tinggi. Itulah mengapa film sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan tertentu.

Secara harfiah, film berasal dari kata *cinematographie* yang diambil dari beberapa kata yaitu *cinema* yang berarti gerak, *tho* atau *phytos* yaitu cahaya, dan *graphie* atau *grhap* dapat diartikan sebagai tulisan, gambar, atau citra. Jadi pengertiannya film (*cinema*) yaitu melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, dibutuhkan penggunaan alat teknologi khusus yang disebut kamera. (Riadi, 2012)

Film pertama kali diciptakan pada tahun 1805 oleh Lumiere Brothers. Kemudian pada tahun 1899 George Melies mulai menampilkan film dengan gaya editing yang berjudul “*Trip To The Moon*”. Lalu pada tahun 1902, Edwin Peter membuat film yang berjudul “*Life Of In American Fireman*” (Lestari, 2021)

Di Indonesia sendiri, film mencapai kejayaannya pada era 70-an sampai 80-an atau tepatnya sebelum masuknya *Broadcast-Broadcast TV* pada tahun 1988. Masyarakat sangat apresiatif dalam menanggapi film-film yang ada dan tayang di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan bobot serta isi dari film tersebut yang dapat memenuhi kebutuhan psikologi dan spiritual dari masyarakat Indonesia ataupun sebagai bahan hiburan sehari-hari.

Di Indonesia, bioskop pertama kali muncul di Batavia (Jakarta), tepatnya pada 5 Desember 1900, di Tanah Abang Kebonjae. Namun, kehadiran bioskop ini tidak dapat dikatakan sebagai perkembangan awal sejarah perfilman di Indonesia. Alasannya, film-film yang tayang pada saat itu masih impor dari luar negeri. Film cerita pertama yang diproduksi di Indonesia pertama kali hadir pada tahun 1926 di Bandung. Film ini berjudul *Loetoeng Kasaroeng*. Film ini bisa dikatakan sebagai pondasi awal bagi sejarah film di Indonesia. Kesuksesan produksi film tersebut tidak terlepas dari keterlibatan bupati Bandung, Wiranatakusumah V di dalamnya. (Muiz, 2022)

Pada pembuatannya, Terdapat banyak pihak yang berpartisipasi dalam produksi karya film diantaranya seperti produser, sutradara, editor, script writer. Film memiliki berbagai macam aliran seperti *horror, action, romantic*, drama, dan komedi. Selain itu jenis film berdasarkan bentuknya pun berbeda-beda, seperti film cerita, *documenter*, eksperimental, dan animasi. Dalam segi cerita, terdapat film yang dimana ceritanya didasarkan pada kisah-kisah yang benar-benar terjadi di dunia nyata, ada pula cerita film fiksi dibuat dari imajinasi penulis atau sutradara yang dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur imajinasi dengan realitas, seringkali menampilkan karakter atau situasi yang tidak mungkin terjadi

dalam kehidupan sehari-hari. Selain hasil karangan, cerita pada film dapat diadaptasi langsung dari sebuah cerita atau karya yang sudah ada sebelumnya.

Bagaimanapun bentuknya, film memiliki suatu pesan moral berupa amanat atau nilai-nilai positif kehidupan manusia yang ingin disampaikan kepada penontonnya, seperti cinta, keberanian, kesetiaan, keadilan dan persahabatan. Pesan moral umumnya berupa nilai-nilai baik yang dapat dijadikan sebagai teladan serta membangun keutuhan cerita.

Seperti persahabatan atau pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial. Dalam pengertian ini, istilah "persahabatan" menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan, afeksi dan perasaan. Sahabat akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan kesetiaan satu sama lain, sering kali hingga pada altruisme. Selera mereka biasanya serupa dan mungkin saling bertemu, dan mereka menikmati kegiatan-kegiatan yang mereka sukai. Mereka juga akan terlibat dalam perilaku yang saling menolong, seperti tukar-menukar nasihat dan saling menolong dalam kesulitan. Sahabat adalah orang yang memperlihatkan perilaku yang berbalasan dan reflektif. Namun bagi banyak orang, persahabatan sering kali tidak lebih daripada kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka. Melalui persahabatan, individu dapat belajar keterampilan sosial, seperti empati, komunikasi, dan penyelesaian konflik. Persahabatan juga dapat memacu pertumbuhan pribadi dan perkembangan karakter. Persahabatan memberikan saluran dukungan emosional dan praktis dalam menghadapi tantangan hidup. Teman dekat seringkali menjadi sumber dukungan yang dapat diandalkan. Teman memiliki pengaruh yang

signifikan pada keputusan dan perilaku seseorang. Persahabatan dapat mempengaruhi gaya hidup, minat, dan aspirasi seseorang. Persahabatan juga seringkali menjadi tema sentral dalam berbagai karya seni, termasuk sastra, film, musik, dan seni visual. Ini mencerminkan relevansi dan daya tarik universal dari hubungan ini.

Pemilihan tema persahabatan dalam karya film memiliki alasan yang kuat, karena persahabatan adalah topik universal yang mudah diterima oleh berbagai jenis penonton dan memiliki potensi untuk menghasilkan cerita yang kuat dan memikat. Persahabatan melibatkan hubungan yang kuat antara karakter-karakter dalam film. Hal ini dapat menciptakan ikatan emosional antara penonton dengan karakter-karakter tersebut, sehingga penonton lebih mudah terhubung dengan cerita dan merasakan perasaan yang ada dalam film. Persahabatan juga merupakan pengalaman manusia yang universal. Setiap orang memiliki pengalaman persahabatan, baik dalam bentuk pertemanan dekat, persahabatan masa kecil, atau hubungan teman sebaya. Karena universalitas ini, tema persahabatan dapat merangkul berbagai lapisan masyarakat. Karya film yang mengangkat tema persahabatan sering kali memberikan pesan-pesan positif, seperti pentingnya saling mendukung, kepercayaan, dan berbagi dalam hubungan antarmanusia. Pesan-pesan ini dapat memberikan inspirasi dan harapan kepada penonton dan kisahnya dapat dikenang lewat karya film tersebut. Penonton sering merasa terhubung dengan karakter dalam film yang memiliki hubungan persahabatan. Mereka dapat merasakan kegembiraan, perasaan kehilangan, atau konflik yang dihadapi oleh karakter-karakter tersebut. Melalui kisah-kisah persahabatan dalam film, penonton dapat belajar lebih banyak tentang dinamika hubungan sosial, komunikasi, penyelesaian konflik, dan pengembangan pribadi.

Makna persahabatan tersebut dapat disampaikan melalui berbagai tanda atau simbol yang disajikan dalam film, seperti melalui dialog antar karakter, adegan, musik atau efek suara, bahkan pada tata letak dan pengambilan gambar. Tanda dan simbol yang disampaikan dalam film dapat lebih dipahami dengan menggunakan teori semiotika dari seorang ahli semiotika asal Prancis bernama Roland Barthes. Menurutnya, semiotika adalah studi tentang tanda dan cara mereka menghasilkan makna. Ia membagi tanda menjadi dua kategori, yaitu tanda langsung (denotasi) dan tanda tidak langsung (konotasi). Tanda langsung menunjukkan arti yang sebenarnya dari suatu objek atau tindakan, sedangkan tanda tidak langsung menunjukkan arti yang lebih luas dan mengacu pada konvensi sosial atau budaya. Barthes juga mengembangkan pengertian mitos dalam semiotika, yang mengacu pada cara tanda-tanda yang digunakan untuk menguatkan dan memperkuat kepercayaan atau nilai tertentu dalam masyarakat. Menurut Barthes, mitos menimbulkan ideologi yang diterima sebagai kebenaran oleh masyarakat dan seringkali menimbulkan persepsi yang salah atau stereotip tentang dunia. Dalam artian bahwa mitos adalah bahasa atau sebuah sistem komunikasi.

Menggunakan semiotika untuk menganalisis film memiliki banyak manfaat, karena film adalah bentuk komunikasi visual yang kompleks dan penuh dengan tanda-tanda yang memiliki makna yang lebih dalam. Film adalah media yang kaya akan berbagai elemen visual, seperti gambar, warna, komposisi, simbol, dan tata letak. Semiotika membantu mengidentifikasi tanda-tanda ini dan menganalisis makna yang terkandung di dalamnya, yang mungkin tidak selalu jelas bagi penonton biasa. Banyak film menggunakan simbolisme dan metafora untuk menyampaikan pesan yang lebih dalam daripada apa yang tampak di permukaan.

Dengan menggunakan semiotika, Anda dapat menggali lebih dalam untuk mengungkapkan lapisan-lapisan narasi dan tema yang mungkin tidak langsung terlihat. Semiotika membantu menganalisis bagaimana karakter dalam film direpresentasikan melalui pakaian, ekspresi wajah, tindakan, dan lingkungan di sekitar mereka. Ini membuka peluang untuk memahami karakter secara lebih mendalam dan menggali motivasi mereka. Film sering kali mengandung tanda-tanda yang terkait dengan konteks budaya tertentu. Semiotika memungkinkan kita untuk mengidentifikasi elemen-elemen budaya ini dan memahami bagaimana mereka berkontribusi terhadap interpretasi film dalam konteks budaya yang lebih luas. Semiotika membantu mengungkapkan pesan-pesan ideologis, nilai-nilai sosial, dan pandangan dunia yang mungkin tertanam dalam film. Ini penting untuk memahami pengaruh film terhadap penonton dan bagaimana film dapat merefleksikan atau membentuk pandangan masyarakat. Film sering kali memiliki banyak lapisan makna yang dapat diartikan dengan berbagai cara. Pendekatan semiotika menghormati keragaman tafsiran dan memungkinkan analisis yang lebih luas dan terbuka terhadap berbagai penafsiran.

Tidak hanya pada film *live action*, teori semiotika juga berlaku pada film animasi yang dibuat dengan berbagai jenis gaya seperti *2D*, *3D* dan *stop motion*. animasi juga dapat menjadi medium yang sangat efektif untuk menggambarkan situasi yang sulit atau tidak mungkin untuk difilmkan secara langsung. Misalnya, film animasi dapat menggambarkan karakter atau dunia fiksi yang tidak mungkin ada dalam kehidupan nyata atau memvisualisasikan konsep-konsep abstrak.

Meskipun dalam pandangan awal banyak orang beranggapan bahwa film animasi hanya bersifat hiburan dan fantasi semata, sebenarnya film animasi juga

mampu merepresentasikan realita dengan cara-cara yang beragam. Film animasi dapat menggunakan gambar-gambar yang diilustrasikan dengan berbagai gaya dan teknik visual yang kreatif untuk menggambarkan realitas. Ini bisa berarti merepresentasikan dunia nyata dengan imajinasi dan penekanan visual yang berbeda dari film live-action. Animasi memiliki kemampuan untuk menggambarkan karakter-karakter yang memiliki emosi dan ekspresi unik. Karakter animasi dapat merepresentasikan berbagai sifat manusia, emosi, dan reaksi terhadap situasi, sehingga menghadirkan dimensi emosional yang mendalam.

Film animasi seringkali menggunakan allegori atau metafora untuk menyampaikan pesan-pesan yang berkaitan dengan realitas. Karakter dan plot dalam film animasi bisa menjadi representasi simbolis dari situasi atau masalah dalam dunia nyata. Film animasi dapat merefleksikan aspek-aspek sosial, politik, dan budaya dalam masyarakat. Mereka bisa mengangkat isu-isu penting seperti hak asasi manusia, lingkungan, keadilan, dan lain-lain. Animasi dapat menciptakan dunia dan latar belakang yang unik, tetapi dalam banyak kasus, mereka didasarkan pada inspirasi dari lokasi dan budaya nyata. Ini dapat memberikan kesempatan untuk menggambarkan realitas dalam konteks yang lebih fantastis. Film animasi seringkali mengambil elemen-elemen dari sejarah dan mitos, kemudian mengubahnya menjadi narasi yang berbeda. Hal ini dapat memberikan pandangan baru terhadap realitas sejarah dan mitos yang sudah ada. Salah satu kekuatan film animasi adalah kemampuannya untuk mengekspresikan realitas dengan cara yang tidak terbatas oleh batasan fisik dan teknis. Ini memungkinkan pencipta film animasi untuk menggambarkan dunia nyata dengan imajinasi yang lebih luas.

Seperti pada serial film animasi “*One Piece*” karya Eiichiro Oda yang diangkat dari *manga* (kata komik dalam bahasa Jepang) dengan judul yang sama. Sejak kelahirannya pada tahun 1997 hingga sekarang, *One Piece* telah mengeluarkan 1079 chapter, 101 volume, 1056 episode anime, dan 18 movie. *One Piece* juga resmi menerima penghargaan Guinness World Record sebagai “*The most copies published for the same comic book series by single author*” atau komik dengan penjualan terbanyak oleh satu pengarang di dunia berdasarkan dari komik yang terjual mulai dari tahun 1997 hingga 2014 dengan jumlah 320,866,000 copy di seluruh dunia dan telah diterjemahkan ke dalam banyak bahasa, dari bahasa aslinya yakni Jepang, lalu diterjemahkan ke dalam bahasa lain seperti Indonesia, Inggris, China, Arab, Korea, Prancis, dan masih banyak lainnya. (Rintan, 2021)

One Piece menceritakan tentang petualang seorang anak bernama Monkey D. Luffy yang ingin menjadi bajak laut, hal tersebut diakibatkan atas dasar kematian seorang raja bajak laut bernama Gol D. Roger yang dieksekusi mati di depan publik. Sebelum kematiannya ia mengumumkan mengenai harta miliknya yang bernama “*One Piece*” yang diduga merupakan sebuah harta karun terbesar yang pernah ada. Kematian tersebut memicu dimulainya “era bajak laut”, ditandai dengan banyaknya bajak laut yang turut berburu harta karun tersebut. Luffy termasuk salah satu bajak laut yang berniat menemukan harta karun *One Piece* dan menjadi raja bajak laut berikutnya. Luffy memulai petualangannya dengan mencari anggota dan menamai kelompok bajak lautnya dengan nama bajak laut Topi Jerami, yang berasal dari kata bahasa Jepang, *mugiwara*. Setiap anggota kelompok bajak laut Topi Jerami memiliki tujuan, cita-cita masing-masing yang ingin dicapai dengan berpetualang mengarungi lautan, yang dalam dunia *One Piece* disebut Grand Line. Kelompok bajak laut Topi Jerami ini memiliki anggota

berdasarkan urutan bergabung, yaitu Roronoa Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Tony Tony Chopper, Nico Robin, Franky, Brook dan Jinbe. Setiap anggota memiliki sejarah dan latar belakang sendiri yang menjadi bagian alur cerita manga One Piece. Setiap anggota memiliki jabatan dan peranan yang berbeda selama petualangannya mengarungi samudera tersebut. Ditengah petualangannya tersebut, Luffy mengalami banyak masalah dengan berbagai macam pihak baik itu dengan sesama bajak laut ataupun dengan pasukan pemerintah dunia. Konflik yang terjadi pun didasari dengan latar belakang yang berbeda-beda seperti kebencian, rasisme, perbudakan, hingga konflik sosial dan politik, yang menyebabkan mereka harus menghadapi berbagai tantangan dan mencari cara terbaik untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas menjadi alasan utama bagi peneliti untuk mengetahui lebih lanjut tanda-tanda komunikasi yang tersirat serta makna simbolis mengenai makna persahabatan yang di sampaikan pada serial animasi One Piece dengan melakukan analisis terhadap beberapa scene dalam episode yang telah dipilih diantaranya :

- Episode 4 (1999) di menit 14.02-14.27
- Episode 278 (2006) di menit 46.18-46.34
- Episode 129 (2002) di menit 07.45-07.52
- Episode 278 (2006) di menit 36.03-36.08
- Episode 505 (2011) di menit 18.49-19.00
- Episode 767 (2017) di menit 23.05-23.11
- Episode 507 (2011) di menit 22.40-23.05

- Episode 808 (2017) di menit 08.45-09.11

Dijadikannya serial animasi *One Piece* sebagai objek penelitian ini karena adanya representasi realita sosial berupa kandungan nilai-nilai makna persahabatan positif bermanfaat bagi kehidupan yang terkandung pada serial ini. Dari apa yang telah dipaparkan diatas, maka penulis melakukan penelitian skripsi ini dengan judul “REPRESENTASI MAKNA PERSAHABATAN DALAM SERIAL FILM ANIMASI”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana makna persahabatan yang terdapat dalam serial animasi *One Piece*?

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini diantara lain :

1. Bagaimana makna persahabatan direpresentasikan sesuai dengan tanda denotasi yang terdapat dalam serial animasi *One Piece* dilihat dari analisis semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana makna persahabatan direpresentasikan sesuai dengan tanda konotasi yang terdapat dalam serial animasi *One Piece* dilihat dari analisis semiotika Roland Barthes?
3. Apa saja mitos yang terdapat dalam serial animasi *One Piece* dilihat dari analisis semiotika Roland Barthes?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, diantara lain :

1. Mengetahui bagaimana makna denotasi ditampilkan dalam serial animasi *One Piece* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.
2. Mengetahui bagaimana makna konotasi ditampilkan dalam serial animasi *One Piece* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.
3. Mengetahui bagaimana mitos ditampilkan dalam serial animasi *One Piece* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

1.5. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini yang terbagi menjadi dua, yaitu teoritis dan kegunaan praktis dengan penjelasan sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi khazanah keilmuan bidang komunikasi, khususnya yang terkait dengan semiotika, selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan masukan pemikiran bagi pengkaji masalah ilmu komunikasi khususnya pada jenis masalah penelitian yang sama, serta sebagai bahan perbandingan.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan penjelasan yang menghasilkan wawasan baru bagi para pembacanya mengenai pemahaman akan berbagai makna atau pesan moral dengan tema persahabatan dalam suatu film melalui analisis semiotika.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam pendahuluan ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan, lokasi dan waktu penelitian.

- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Terdiri dari rangkuman teori, kajian atau penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam metode penelitian ini berisikan mengenai pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

- **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam hasil penelitian ini penulis membahas mengenai objek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan dari hasil penelitian yang sudah penulis lakukan. Semua itu akan penulis bahas secara keseluruhan dan secara mendalam pada hasil penelitian ini.

- **BAB V PENUTUP**

Dalam bab penutup ini penulis akan membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada serial animasi One Piece dengan menggunakan *platform* aplikasi iQiyi dan situs *streaming online* Crunchyroll untuk penayangannya. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis langsung terhadap isi serial animasi tersebut, dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian semiotika yang mengharuskan menganalisa dan membaca tanda-tanda denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat dalam serial animasi tersebut. Sehingga tidak dilakukannya penelitian langsung ke lapangan seperti pada umumnya. Penelitian ini dimulai tepatnya pada tanggal 15 Maret 2023.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Penyusunan BAB I						
2.	Penyusunan BAB II						
3.	Penyusunan BAB III						
4.	Penyusunan Bab IV						
5.	Penyusunan BAB V						
6.	Sidang Akhir						