

Repetisi Simbol Lingkaran pada Pembuka Ke 25 Anime One Piece

Inko Sakti Dewanto

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung
Indonesia
inkosakti@itenas.ac.id

Diterima: Oktober, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

One Piece merupakan mahakarya komikus Jepang, Eiichiro Oda, yang telah meraih kesuksesan global sejak awal perilisannya pada tahun 1997. Kejeniusan Oda dalam meramu jalan cerita merupakan kunci sukses dari serial One Piece sehingga masih berlangsung hingga kini. Serial anime One Piece telah bekerjasama dengan banyak musisi yang menyumbangkan lagu untuk pembukaan dan penutupnya. Pada episode 1074, pembuka anime One Piece menggunakan lagu "Saiko Totatsuten" (yang berarti "Titik Tertinggi") karya band Jepang "Sekai No Owari". Pembuka ke-25 ini terasa spesial karena menjadi pengantar menuju akhir petualangan kru bajak laut Topi Jerami di Negeri Wano (negeri para samurai). Peneliti mengangkat topik ini karena dalam pembuka anime tersebut menyisipkan banyak simbol lingkaran yang muncul dari awal hingga akhir. Lingkaran atau dalam budaya Jepang disebut "Enso", dijelaskan sebagai simbol integritas, ketidakterbatasan, dan keabadian yang merepresentasikan dewa matahari. Visualisasi simbol lingkaran dalam video ini merefleksikan konsep Image of Time dari Henri Bergson, yang mencerminkan perjalanan waktu dan peristiwa kronologis. Namun, secara struktural, repetisi visual ini lebih mendekati konsep Naratologi Klasik Tzvetan Todorov, yang membagi alur menjadi gangguan (disruption), upaya perbaikan, hingga keseimbangan baru (new equilibrium). Landasan teori inilah yang membagi pembahasan artikel ini ke dalam tiga bagian utama yaitu sejarah dan penjajahan negeri Wano (sebagai disruption), perjuangan pembebasan negeri Wano (sebagai attempt to repair), hingga perayaan kemenangan perjuangan di negeri Wano (sebagai new equilibrium). Hasil kajian menunjukkan bahwa pembuka ke-25 anime One Piece secara efektif menggunakan simbol lingkaran untuk menarasikan siklus konflik hingga kedamaian dalam struktur cerita yang utuh, sekaligus memuat nilai mitos primitif seputar hidup-mati dan kepahlawanan.

Kata Kunci: Anime One Piece, Simbol Lingkaran, Image of Time

PENDAHULUAN

One Piece adalah serial manga karya Eiichiro Oda yang dirilis sejak tahun 1997, dan hingga kini telah menuai banyak kesuksesan serta banyak penggemar di seluruh penjuru dunia. Dunia One Piece yang diciptakan oleh Eiichiro Oda, mampu meraih kesuksesan luar biasa karena telah laris terjual lebih dari 490 juta kopi secara global (Dubourg et al., 2025). Dua tahun berselang pada tahun 1999, Toei Animation memproduksi serial anime dengan judul yang sama, disiarkan oleh stasiun televisi Fuji di Jepang. Hingga saat ini, anime One Piece telah ditayangkan sebanyak 1000 lebih episode. Selain anime, One Piece juga telah merilis sebanyak 15 judul film layar lebar, serta yang paling baru yaitu kesuksesan global melalui serial adaptasi dari manga (live action) yang diproduksi oleh Netflix. Anime One Piece telah menjadi serial paling populer di dunia, dan bisa dinikmati oleh para “nakama” (sebutan untuk fans One Piece) melalui berbagai situs streaming (Netflix, Crunchyroll, Prime Video, Hulu, Vudu, Pluto, Apple TV, dan lain-lain).

Secara garis besar, ceritanya berpusat pada petualangan protagonis utama, Monkey D. Luffy dan para kru nya, Bajak Laut “Topi Jerami”, untuk mewujudkan cita-citanya menjadi raja bajak laut dan meraih harta karun legendaris yang disebut “One Piece” (Nesha, 2007). Sang kreator, Eiichiro Oda, dikenal sebagai seseorang yang cerdas dalam membangun alur cerita, penokohan, karakter, hingga segala macam detil yang ada pada One Piece. Eiichiro Oda disebut sebagai visual storyteller yang jenius, karena referensi-referensinya terinspirasi dari sejarah dan perkembangan dunia serta tokoh-tokoh berpengaruhnya. Bahkan tak jarang juga, Oda menyelipkan simbol-simbol baik eksplisit maupun implisit dalam karya-karyanya



**Gambar 1 Monkey D. Luffy (tengah berbaju merah) dan para anggota kru bajak laut Topi Jerami yang menjadi karakter sentral dalam serial One Piece
(Sumber: Google Images, 2023)**

Dalam perjalanannya, serial anime One Piece telah banyak berkolaborasi dengan artis atau musisi yang mengisi soundtrack untuk pembuka dan penutupnya. Semua pembuka dan penutup pada tiap episode terdiri dari 1 lagu dengan visual berupa cuplikan adegan pada animenya. Lagu berjudul “Saiko Totatsuten” (yang berarti “Titik Tertinggi”), karya band Jepang “Sekai No Owari”, menjadi latar musik pada pembuka anime ke 25 (dirilis pada episode 1074, 3 September 2023). Pembuka ini menuai banyak reaksi positif dan terasa sangat spesial dari para penggemar di seluruh karena menjadi pengantar menuju akhir yang indah bagi petualangan Luffy dan kru nya di Negeri Wano. Kisah di Negeri Wano dalam animenya sudah berlangsung selama 4 tahun. Perjuangan jatuh bangun Luffy dan kru nya membebaskan negeri Wano (negeri para samurai) hingga meraih kemenangan dalam melawan penindasan Kaido (tokoh antagonis utama), semuanya tervisualkan secara apik dalam pembuka anime ini (Nesha, 2023).



Gambar 2 Salah satu cuplikan dalam pembuka anime ke 25 dari serial One Piece, yang menutup petualangan Luffy dan kru bajak laut Topi Jerami di Negeri Wano (Sumber: Google Images, 2023)

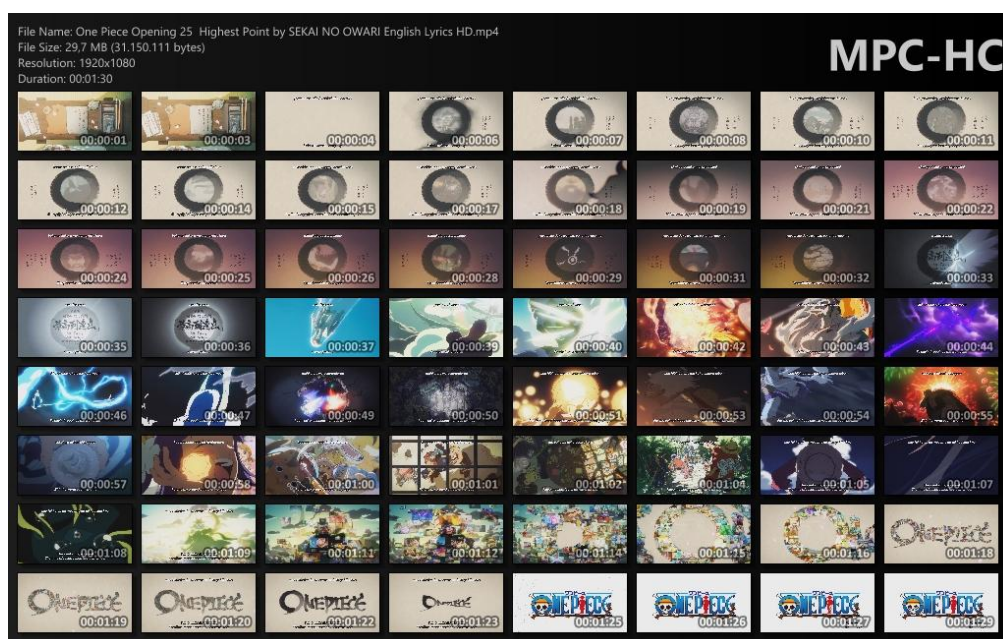
Sebagian besar fans One Piece, menangkap perasaan serta kesan yang sama yaitu sukacita serta keharuan, karena sajian animasi pada pembuka ini begitu memukau dan didukung oleh lagu yang mampu mewakili kisah tersebut. Menariknya, Eiichiro Oda dan timnya menyisipkan banyak simbol lingkaran yang langsung mencuri perhatian. Sejak pertama melihat pembuka anime ke 25 ini, peneliti langsung menangkap keberadaan simbol-simbol lingkaran yang terus dimunculkan baik secara eksplisit maupun implisit sepanjang video pembuka. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna-makna simbolik yang terkandung dalam studi kasus yang diambil, serta memberikan wawasan kepada masyarakat luas khususnya penggemar manga-anime, bahwa artefak budaya populer tidak sebatas hiburan semata, melainkan medium yang berperan sebagai pemicu supaya kita lebih berpikir kritis dalam menangkap korelasinya dengan kehidupan di dunia nyata. Berangkat dari fenomena tersebut, maka objek pembuka ke 25 anime One Piece ini menjadi menarik untuk dikaji mendalam melalui perspektif budaya visual yang relevan.

METODOLOGI

Berikut ini adalah uraian mengenai tahapan dan prosedur penelitian yang diterapkan:

Metode Pengumpulan Data

Penelitian menerapkan metode kualitatif didefinisikan sebagai metode yang bersifat deskriptif dengan menganalisis objek atau subjek secara mendalam, baik berupa karya seni, desain, dan perilaku kelompok masyarakat tertentu (Creswell, 2017). Berdasarkan karakteristik tersebut, para peneliti secara proaktif melakukan analisis mendalam terhadap unsur-unsur teks dalam konteks aslinya melalui pendekatan kualitatif ini, dengan mengutamakan pemahaman kontekstual secara menyeluruh dibandingkan analisis kuantitatif semata (Sambeka & Ali, 2024). Objek penelitian pembuka ke-25 anime One Piece, dipilih berdasarkan metode purposive sampling. Tinjauan peneliti yaitu berdasarkan respons dan apresiasi positif para fans global One Piece terhadap video pembuka tersebut di kanal-kanal Youtube. Seluruh data penelitian yang digunakan termasuk ke dalam kategori data sekunder, baik berupa cuplikan video, literatur pustaka (buku dan jurnal), serta beberapa artikel internet terkait.



Gambar 3 Objek kajian penelitian berupa cuplikan thumbnails Pembuka ke 25 Anime One Piece yang memuat banyak simbol lingkaran
(Sumber: Youtube, 2023)

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan beberapa teori terkait dalam membedah objek kajiannya, yaitu sebagai berikut:

1. Simbol Lingkaran Dalam Budaya Jepang (“Enso”)

Simbol lingkaran, atau bisa disebut sebagai sirkularitas, sejatinya merupakan siklus yang merepresentasikan perjalanan waktu. Dalam ajaran agama Buddha yang dianut masyarakat Jepang, lingkaran Zen menyimbolkan kekosongan dan juga alam semesta. Sedangkan pada perspektif kepercayaan dan kebudayaan lainnya, lingkaran merupakan representasi dari sesembahan utama, dewa Matahari, yang memiliki banyak nama, wujud, dan visualisasi yang berbeda-beda.



Gambar 3 Berbagai wujud lingkaran “Enso” dalam artefak budaya Jepang.
(Sumber: Sumber: Google Images, 2023)

Simbol lingkaran Zen yang disebut sebagai “Enso” menjadi awalan dan akhiran yang muncul pada pembuka One Piece ke 25, yang menjadi objek visual kajian kali ini. Lingkaran Zen, Ensō, adalah simbol pengajaran, realitas, pencerahan, dan banyak hal lain yang sejenis. Bentuk lingkaran sempurna dalam kontinuitas, keseimbangan, dan kelengkapan, namun dalam pelaksanaannya seringkali tidak teratur (Yoshiko Seo, 2007). Ensō adalah bentuk yang paling sederhana, tapi di lain sisi secara mendasar juga paling kompleks. Ensō, lebih jauh lagi, merepresentasikan kebangkitan kekuatan, dinamisme, pesona, humor, drama, dan ketenangan (hening). Beberapa seniman melukiskan Ensō dengan bukaan di dalam lingkaran, tetapi ada pula seniman lain yang melengkapi lingkarannya. Adapun yang pertama, bagi beberapa seniman tersebut, keterbukaan dapat mengungkapkan berbagai gagasan, seperti bahwa Ensō tidak terpisah, melainkan bagian dari sesuatu yang lebih besar (Lisina, 2020).

2. Image Of Time

Konsep "Image of Time" yang merujuk pada gagasan bahwa waktu bukanlah serangkaian momen-momen yang berbeda, melainkan aliran atau durasi yang kontinu. Menurut Bergson, persepsi kita tentang waktu bersifat subjektif, fluid, dan tidak dapat sepenuhnya ditangkap oleh kemajuan linier jam atau kalender (Bergson, 2007). Sebaliknya, (masih menurut Bergson) bahwa waktu seharusnya dipahami sebagai pengalaman kualitatif, di mana masa lalu, sekarang, dan masa depan selalu saling berdampingan dan bersatu. Konsep ini menentang pemahaman konvensional tentang waktu sebagai serangkaian peristiwa diskrit, dan lebih condong tentang pendekatan yang holistik dan intuitif terhadap pengalaman temporal. Gagasan tersebut sejalan dengan konsep lain dari Ronald Bogue dalam buku "Deleuze on Cinema", yang menganalisis secara mendalam pemikiran filsuf Prancis, Gilles Deleuze, dalam konteks sinema sebagai medium yang menggambarkan realitas unik dan menawarkan pemahaman baru tentang alam semesta. Beberapa konsep lain seperti "waktu-ruang sinematik" dan "gambar-gambar bergerak" sangat menjelaskan cara sinema mampu menciptakan pengalaman estetis yang melekat bagi penontonnya (Bogue, 2003). Konsep tadi tentunya relevan dengan studi kasus pembuka anime One Piece yang diangkat pada artikel kali ini.

3. Naratologi Klasik (Struktur Cerita)

Mengingat visualisasi dalam video pembuka ini bersifat kronologis yang menceritakan urutan peristiwa, analisis ini juga menggunakan pendekatan naratologi klasik sebagai fondasi utama bedah struktur cerita (Todorov, 1969). Tzvetan Todorov, seorang teoretikus sastra, memformulasikan struktur narasi yang dikenal sebagai Narrative Equilibrium (Selden et al., 2017). Menurut Todorov narasi klasik bergerak melalui pola/alur siklus berikut:

- a. Equilibrium (Keseimbangan Awal): Situasi damai dan stabil.
- b. Disruption (Gangguan): Terjadinya peristiwa yang merusak kestabilan tersebut.
- c. Recognition (Pengakuan): Penyadaran akan adanya gangguan.
- d. Attempt to Repair (Upaya Perbaikan): Usaha tokoh untuk menyelesaikan masalah.
- e. New Equilibrium (Keseimbangan Baru): Situasi kembali damai dengan kondisi baru. Teori ini sangat relevan untuk membedah struktur visual pembuka anime ke-25 ini sebagai kerangka struktural formal.

4. Mitos

Secara epistemologi, mitos adalah cerita-cerita tradisional yang menggambarkan berbagai aspek kehidupan manusia dan alam semesta. Mitos sering mengandung unsur supernatural atau gaib, dan berfungsi untuk

menjelaskan asal-usul dunia, serta fenomena alam semesta. Mitos juga erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya, moralitas, dan keyakinan yang dianut oleh suatu masyarakat. Mitos dianggap sebagai cerminan kebutuhan manusia untuk memberikan makna pada kehidupan mereka (Philip, 2004). Keanekaragaman mitos di seluruh dunia menjadi penting untuk memahami konteks budayanya. Lebih jauh lagi, mitos adalah bentuk representasi atau penyajian tertentu yang digunakan oleh masyarakat untuk mengkomunikasikan ideologi, nilai-nilai, atau pandangan dunia tertentu (Barthes, 1977). Mitos bukan sekadar cerita-cerita kuno atau legenda, tetapi sesuatu yang lebih abstrak dan terselubung dalam bentuk-bentuk seperti iklan, media massa, atau bahkan simbol-simbol sehari-hari. Bagi Roland Barthes, mitos dianggap sebagai cara untuk mengesahkan struktur kekuasaan dan norma sosial yang ada dalam masyarakat, bagaimana simbol tertentu digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu, dan bagaimana pesan itu diterima sebagai kebenaran yang tak terbantahkan oleh masyarakat (Preston & Carrie J, 2011).

HASIL & PEMBAHASAN

Analisis kali ini terbagi menjadi tiga sub bab pembahasan yang disesuaikan dengan struktur Narrative Equilibrium dari Tzvetan Todorov, yaitu: (1) sejarah dan penjajahan negeri Wano sebagai representasi Disruption; (2) perjuangan pembebasan negeri Wano sebagai Attempt to Repair; serta (3) perayaan kemenangan di negeri Wano sebagai New Equilibrium. Tiap sub bab tersebut masing-masing akan dikaji secara deskriptif dan kronologis.

Sejarah dan Penjajahan Negeri Wano (Disruption)

Sekilas tentang Wano, yang merupakan negara di Dunia Baru yang tidak berafiliasi dengan Pemerintah Dunia dan dikenal sebagai negeri asal dari para pendekar pedang hebat (samurai) dalam serial One Piece. Dikisahkan bahwa dulunya Wano adalah negara yang sangat indah, makmur, dan memiliki sumber daya alam yang melimpah (Equilibrium awal). Hal inilah yang membuat banyak bajak laut tergoda untuk menguasainya, hingga akhirnya, Kaido dan para kru bajak laut “Beast” yang mampu menduduki Wano. Kaido sendiri merupakan 1 dari 4 “kaisar bajak laut” (atau disebut “Yonko”) yang ditakuti lawan-lawannya, bahkan oleh pemerintah dunia sendiri. Dalam perspektif Todorov, kedatangan Kaido dan eksekusi Kozuki Oden merupakan tahap Disruption (Gangguan) yang merusak tatanan sosial dan alam negeri Wano.



Gambar 4 Cuplikan adegan yang menunjukkan perjalanan peristiwa di masa lalu negeri Wano yang dibingkai dalam lingkaran Enso
(Sumber: Youtube, 2023)

Pada adegan pembuka anime ini, lingkaran Enso muncul di awal dengan membentuk “frame”, yang berisi transisi gambaran masa lalu di Wano, namun dengan tingkat saturasi yang sedikit dikaburkan. Bisa dilihat dengan jelas bahwa di sini, Eiichiro Oda ingin menunjukkan perjalanan waktu, berupa aliran atau sebuah lintasan yang menunjukkan peristiwa-peristiwa secara kronologis di Wano. Hal ini sejalan dengan teori Image of Time yang dikemukakan oleh Henry Bergson (2007), yaitu segala sesuatu terus bergerak tanpa henti, seperti waktu. Kita tidak bisa mengulangi waktu, kecuali dengan mengulangi representasinya, yang dalam pembuka anime One Piece ini diwakilkan oleh tokoh-tokoh berpengaruh pada masa lalu negeri Wano yang muncul di dalam bingkai lingkaran Enso. Konsepsi waktu inilah yang menjadi prinsip dalam setiap narasi film atau karya audio visual (termasuk animasi/anime). Pada pembuka anime ini, kita melihat “kristal” dengan aspek-aspek yang saling mencerminkan gambar virtual/aktual dan durasi virtual/aktual yang tidak dapat ditetapkan. Di setiap kristal (lingkaran enso) tersebut, kita melihat adanya gambaran waktu serta peristiwa di Wano saat masih menjadi negeri yang makmur pada masa lalu.

Bila dilihat pada Gambar 4 baris kedua, terlihat masa kegelapan yang mulai menyelimuti Wano, yaitu kedatangan Kaido dan kru bajak laut Beast, diangkatnya shogun (pemimpin negeri) yang baru dan zalim, sumber air menjadi kotor, bencana kekeringan akibat pabrik tambang, hingga dieksekusinya Kozuki Oden, shogun Wano yang sebelumnya memimpin dan dicintai oleh rakyatnya. Dalam bingkai tersebut jelas tergambar “realitas-realitas” yang menjadi ciri khas lingkaran Enso dan rangkaian realitas tersebut terjadi melalui perjalanan waktu yang divisualkan dalam pembuka anime ini. Simbol lingkaran (tidak hanya Enso) juga merupakan simbol universal dari “waktu”, contohnya perputaran arah jarum jam. Lingkaran Enso di sini berfungsi sebagai bingkai waktu yang merekam fase “gangguan” tersebut, mempertegas bahwa kestabilan negeri tersebut telah terenggut dan sedang berada dalam fase ketidakseimbangan. Segala macam peristiwa dari era ke era, periode ke periode, akan terekam dalam sebuah bingkai yang kita kenal sebagai waktu, dalam bentuk visual

berupa lingkaran. Sebuah bentuk geometris yang sederhana, sekaligus dengan muatan kompleksitasnya tersendiri.

Perjuangan Pembebasan Negeri Wano (Attempt to Repair)

Dua puluh tahun berselang setelah disruption terjadi, narasi bergerak ke tahap Attempt to Repair (Upaya Perbaikan). Luffy dan krunya berhasil tiba di Wano, dengan bantuan beberapa bawahan Kozuki Oden (shogun Wano sebelumnya yang dieksekusi), yang datang kepadanya untuk meminta bantuan menggulingkan rezim Kaido yang zalim. Masih dalam konsepsi waktu (bingkai lingkaran Enso), seperti yang nampak pada Gambar 5 berikut ini, terlihat secara kronologis bagaimana perjuangan dan kegigihan Luffy dan krunya, dibantu dengan para samurai serta aliansi bajak laut yang bersekutu dengannya (representasi visual dari upaya memulihkan keseimbangan). Hingga mendekati puncak pertarungan mereka, simbol lingkaran Enso nampak mulai berpendar dan bercahaya. Inilah yang menjadi awal titik “pembebasan” atau liberation dari negeri Wano. Dari sini, pembahasan analisis sudah masuk ke dalam ranah mitos-mitos yang masih tervisualisasikan melalui bentuk lingkaran.



Gambar 5 Cuplikan adegan pemberontakan di Wano, hingga kebangkitan kekuatan puncak Luffy yang disebut “Gear 5th”
(Sumber: Youtube, 2023)

Selanjutnya beralih pada gambar 5 baris kedua di atas, di mana lingkaran Enso sudah tidak lagi membingkai adegan-adegan. Nampak di situ, Luffy, dengan wujud puncak dari kekuatan “karet” miliknya, yang disebut sebagai “Gear 5th “. Kekuatan karet Luffy ini berasal dari “buah iblis” yang dimakannya saat masih kecil, hingga memberikan kekuatan dan elastisitas seperti material karet. Seiring perjalanannya, level kekuatannya terus berkembang (mulai Gear 1st hingga Gear 4th), dan kini mencapai puncaknya saat pertempuran sengit dengan Kaido di Wano. Visualisasi Gear 5th sendiri nampak bercahaya, perawakan Luffy menjadi serba putih (rambut dan pakaiannya), dengan ekspresi-ekspresi wajah yang penuh kesenangan (joy) dan tawa riang. Dalam ceritanya, Gear 5th ini disebut sebagai kekuatan reinkarnasi dewa

matahari yang bersemayam dalam sosok pahlawan legendaris “Joyboy”. Wujud tersebut menyimbolkan pembebasan dan kemerdekaan, serta mampu menularkan kebahagiaan dari tawanya kepada seluruh orang yang melihatnya. Sedangkan dalam konteks naratologi, kejadian ini adalah klimaks dari usaha perbaikan.

Dikisahkan bahwa rakyat Wano selama dua puluh tahun tersebut mempercayai bahwa kelak negerinya akan kembali damai, merdeka, dan bebas dari penindasan. Mereka meyakini bahwa kelak akan datang, sang kesatria pembebas, yang kini telah muncul dalam diri seorang Monkey D. Luffy melalui kekuatan puncaknya Gear 5th yang berwujud seperti dewa matahari (disebut “Nika” dalam serial One Piece). Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Philip (2004), bahwa mitos terkadang digunakan untuk mengartikan keyakinan yang belum tentu benar oleh orang atau kelompok masyarakat. Namun, mitologi bukanlah kumpulan kebohongan, melainkan kumpulan kebenaran. Pada setiap kebudayaan, manusia membuat kisah tentang penciptaan dunia, asal usul umat manusia, kisah dewa-dewi, bahkan perihal makna kehidupan itu sendiri. Pun demikian seperti yang dipercayai oleh rakyat Wano dalam serial One Piece, selama dua puluh tahun itu mereka sadar bahwa sang kesatria pembebas itu belum tentu ada (eksis), namun mereka tidak berhenti mempercayainya.

Perayaan Kemenangan di Negeri Wano (New Equilibrium)

Setelah melalui perjuangan dan pertarungan sengit, akhirnya negeri Wano pun dinyatakan merdeka setelah Kaido beserta bajak laut Beast dikalahkan oleh aliansi bajak laut dan samurai. Babak ini merupakan penanda narasi telah mencapai akhir yaitu tahap New Equilibrium (Keseimbangan Baru). Bagian ini merupakan konklusi analisis, di mana simbol-simbol lingkaran dimunculkan secara implisit dalam wujud objek benda, seperti yang nampak pada cuplikan adegan di Gambar 6 berikut. Pada tahapan ini simbol-simbol lingkaran tersebut juga tetap direlasikan dengan teori terkait mitos.



Gambar 6 Cuplikan perayaan kemenangan di negeri Wano, beserta simbol-simbol lingkaran yang divisualisasikan berbeda-beda dalam tiap adegannya
(Sumber: Youtube, 2023)

Menurut Barthes (1977), bahwa mitos adalah sebuah bentuk sistem komunikasi, dengan kata lain, sebuah pesan. Hal ini memungkinkan seseorang untuk melihat hingga menginterpretasi, bahwa mitos tidak mungkin menjadi suatu obyek, konsep, atau ide; mitos adalah suatu bentuk yang bermakna. Dari sini, peneliti mencoba merelasikannya, yaitu dengan bentuk lingkaran yang memuat makna-makna dalam rangka selebrasi kemenangan dan kemerdekaan rakyat Wano dalam serial One Piece ini.

Pada gambar 6 di atas, nampak banyak objek benda berbentuk lingkaran, antara lain lampion (perayaan adat dan tradisi), sinar kembang api (puncak selebrasi), gelas berisi sake (merayakan peristiwa penting), mangkok berisi makanan (bentuk syukur dan kemakmuran, karena sebelumnya rakyat Wano hidup dalam penderitaan), hingga gerbang yang terrefleksikan pada sungai yang jernih (kehidupan baru yang lebih baik, karena sebelumnya rakyat Wano hidup dalam kekeringan). Simbol-simbol lingkaran tadi divisualkan sedemikian rupa untuk menunjukkan bahwa kisah negeri Wano dalam serial One Piece ini sudah mendekati babak akhir. Rona penuh kebahagiaan, perayaan kemenangan mutlak dan absolut, serta harapan akan kehidupan baru yang damai dan makmur, semuanya terwakilkan secara visual dalam simbol lingkaran yang repetitif. Ini menandakan kembalinya kemakmuran, kedamaian, dan keseimbangan "baru", karena Wano bukan kembali ke masa lalu, tetapi melangkah menuju era baru yang lebih cerah.



Gambar 7 Cuplikan adegan penutup yang menunjukkan pernyataan kemerdekaan dan kebebasan negeri Wano
(Sumber: Youtube, 2023)

Menuju bagian akhir video pembuka (Gambar 7), penonton disuguhi visual berupa Luffy yang sedang mengibarkan bendera simbol bajak laut Topi Jerami dan krunya sedang berdiri menghadap laut. Adegan ini menyiratkan tentang misi mereka yang berhasil dan sudah sampai di penghujung, waktunya untuk berpisah dan melanjutkan ke petualangan selanjutnya. Di penutup video, simbol lingkaran sekali lagi muncul, dengan kumpulan thumbnails kecil adegan-adegan yang terjadi di Wano selama 4 tahun penayangan anime, hingga akhirnya membentuk tulisan One Piece dalam goresan kuas (huruf O membentuk lingkaran Enso). Dari sini bisa diinterpretasikan bahwa dari simbol lingkaran yang nampaknya sederhana, ternyata mengandung banyak nilai-nilai mitos di dalamnya, yang terangkum dalam sebuah siklus abadi (ketakterbatasan) yang berjalan dalam lintasan waktu (image of time) serta struktur narasi yang kokoh (naratologi klasik).

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Bagi peneliti, serial One Piece merupakan sebuah mahakarya (masterpiece) yang tidak hanya menarik untuk ditonton dan diikuti, tetapi juga untuk dipelajari dan diungkap makna-makna simbolik pada unsur-unsur visual yang seringkali muncul. Apresiasi setinggi-tingginya untuk Eiichiro Oda sebagai kreator, karena mampu secara konsisten menghasilkan narasi kompleks yang membuat semua fansnya penasaran dan setia mengikuti. Dalam ranah budaya visual, serial One Piece bisa dipastikan memiliki banyak relasi teori-teori budaya visual terkait. Contohnya pada repetisi bentuk lingkaran pada video pembuka ke 25 kali ini yang tidak hanya sebagai estetika, tetapi sebagai penanda struktur cerita. Kesimpulannya bahwa video ini menerapkan struktur naratologi klasik (Equilibrium - Disruption - New Equilibrium); memuat nilai-nilai mitos (primitive myths) yaitu seputar hidup-mati (life-death), manusia-dewa/dewi (men-gods), baik-buruk (good-evil); yang keseluruhannya dibingkai dalam konsep filosofis Image of Time.

Rekomendasi dari penelitian ini ialah mendorong para pemerhati budaya visual secara umum dan penggemar One Piece secara khusus, untuk secara proaktif mengamati visualisasi simbolik serupa pada episode lainnya, sehingga memperkaya pemahaman tentang narasi visual dan mitologis dalam karya Eiichiro Oda. Selain itu, kajian semacam ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan seni rupa dan multimedia untuk membangun kesadaran kritis terhadap artefak budaya populer sebagai cerminan realitas sosial dan budaya. Akhirnya, melalui pengungkapan makna simbol-simbol lingkaran pada pembuka ke-25, artikel ini diharapkan dapat memicu gelombang apresiasi yang lebih mendalam, sehingga membuktikan bahwa One Piece bukan sekadar hiburan, melainkan warisan budaya populer yang abadi bagi generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. (1977). *Mythologies*. Paladin Books.
- Bergson, H. (2007). *Creative Evolution* (K. Ansell-Pearson, M. Kolkman, & M. Vaughan (eds.)). PALGRAVE MACMILLAN.
- Bogue, R. (2003). *Deleuze on Cinema*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications Ltd.
- Dubourg, E., Safa, R., Thouzeau, V., & Baumard, N. (2025). Charting the rise of imaginary worlds in history. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 580. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04877-x>
- Lisina, E. (2020). Maru: a Circle. <https://en.japantravel.com/blog/maru-a-circle/61367>

- Nesha, D. (2007). One Piece (Anime).
[https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_\(Anime\)](https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_(Anime))
- Nesha, D. (2023). Saiko Totatsuten.
https://onepiece.fandom.com/wiki/Saiko_Totatsuten
- Philip, N. (2004). *Mythology of the World*. Kingfisher.
- Preston, & Carrie J. (2011). *Modernism's mythic pose: gender, genre, solo performance*. Oxford University Press.
- Sambeka, F. L., & Ali, M. I. (2024). Evolution of Abstracting Metaphors in Modern Japanese J-pop Lyrics: Analysis of Linguistic Devices. *Acta Linguistica Lithuanica*, 91, 310–328. <https://doi.org/10.35321/all91-13>
- Selden, R., Widdowson, P., & Brooker, P. (2017). *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*. Routledge.
- Todorov, T. (1969). *Grammaire du Décaméron*. Mouton.
- Yoshiko Seo, A. (2007). *Ensō: Zen Circles of Enlightenment*. Shambhala Publications.

BIODATA PENULIS

Inko Sakti Dewanto merupakan dosen prodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung, yang memiliki kepakaran di bidang Desain Grafis dan Audio Visual, serta aktif mengkaji topik terkait Budaya Visual, Budaya Populer, dan Musik. Latar belakang pendidikannya yang kokoh dimulai dari gelar Sarjana (S1) di prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, dilanjutkan dengan gelar Magister (S2) dari prodi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB), hingga saat ini sedang menempuh program Doktor (S3) di prodi Ilmu Seni Rupa dan Desain, FSRD ITB, sehingga menegaskan komitmennya dalam memperkaya wacana akademik desain dan praktik budaya visual di Indonesia.