IDENTIFIKASI NILAI-NILAI KARAKTER NASIONALISME REMAJA MELALUI TOKOH BAJAK LAUT TOPI JERAMI DALAM SERIAL *ANIME ONE PIECE*

SKRIPSI

OLEH
MUHAMMAD IQBAL
NIM F1221201025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

IDENTIFIKASI NILAI-NILAI KARAKTER NASIONALISME REMAJA MELALUI TOKOH BAJAK LAUT TOPI JERAMI DALAM SERIAL ANIME ONE PIECE

SKRIPSI

Diajukan Untuk Diseminarkan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial

OLEH
MUHAMMAD IQBAL
NIM F1221201025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2024

LEMBAR PENGESAHAN

IDENTIFIKASI NILAI-NILAI KARAKTER NASIONALISME REMAJA MELALUI TOKOH BAJAK LAUT TOPI JERAMI DALAM SERIAL *ANIME ONE PIECE*

Tanggung Jawab Yuridis

MUHAMMAD IQBAL
NIM F1221201025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dr. Syapriuri, S.Pd., M.Si.
NIP. 198406112019031013

Pembimbing II

Thomy Sastra Atmaja, SH,M.Pd
NIP.198512162019031010

Disahkan Oleh
Dekan FKIP Universitas
Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP.196604011991021001

IDENTIFIKASI NILAI-NILAI KARAKTER NASIONALISME REMAJA MELALUI TOKOH BAJAK LAUT TOPI JERAMI DALAM SERIAL *ANIME ONE PIECE*

Tanggung Jawab Yuridis Material pada Mahasiswa :

MUHAMMAD IQBAL
NIM F1221201025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Syamsuri, S.Pd., M.Si
NIP. 198406112019031013

Pembimbing II

Thomy Sastra Atmaja, SH., M.Pd.
NIP.198512162019031010

Penguji I

Prof. Dr. Bistari, M.Pd
NIP.196603131991021001

Penguji II

Shilmy Purnama, M.Pd.
NIP.199111122019032036

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FKIP Universitas Tanjungpura

Thomy Sastra Atmaja, SH., M.Pd.
NIP.198512162019031010

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Muhammad Iqbal
NIM	: F1221201025
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan PKn

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi perbuatan sendiri.

P[illegible] : 2024



MUHAMMAD IQBAL
NIM. F1221201025

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Almarhum ayah tercinta. Meski tak lagi hadir di dunia ini, kasih sayang, nasihat, dan doa, selalu menjadi sumber kekuatan yang membimbing setiap langkah saya. Kepada Ayah saya, terima kasih atas semua pengorbanan yang tak ternilai, atas cinta tanpa batas, dan dukungan yang tak pernah putus. Setiap lembar karya ini adalah bukti dari doa dan kerja keras yang di tanamkan dalam hidup saya. Semoga karya ini menjadi doa dan bakti kecil yang dapat membanggakan Ayah, di dunia maupun di kehidupan yang kekal. Dengan cinta dan rasa rindu yang mendalam.
- Keluarga besar bapak Sumarsono yang selalu mensupport saya hingga saya bisa menempuh pendidikan sejauh ini
- Keluarga saya, yang sudah membantu saya dan men-support saya
- Teman seperjuangan saya di Prodi PPKn yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya.
- Seseorang yang selalu menemani, membantu dan memberikan semangat kepada saya selama pengerjaan skripsi.
- Diri saya sendiri yang telah berjuang hingga saat ini, untuk memberikan yang terbaik.

MOTTO

TETAPLAH HIDUP UNTUK ORANG TUAMU, CLUB FAVORIT MU, HOBIMU. TEMAN YANG MERANGKUL MU, DAN UNTUK ORANG YANG KAMU CINTAI.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang nilai-nilai karakter nasionalisme remaja melalui tokoh bajak laut topi jerami dalam serial *anime one piece*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sumber data penelitian ini adalah ketua komunitas *anime one piece* Pontianak, anggota komunitas *anime one piece* Pontianak, dan remaja pecinta *anime one piece* yang berusia 15-21 tahun.Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakter nasionalisme yang terdapat dalam tokoh utama serial *anime one piece* yakni persatuan dan kesatuan, solidaritas, kemandirian dan rela berkorban. Gambaran karakter nasionalisme yang dicontoh oleh remaja setelah menonton serial *anime one piece* yakni persatuan dan kesatuan dalam kegiatan yang mereka lakukan, solidaritas dalam hal pertemanan, kemandirian yang di tunjukkan dengan tekad dan keinginan yang kuat, dan rela berkorban yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Terdapat dampak positif seperti dapat memberikan dorongan untuk pengembangan pribadi dan sosial, dapat membentuk karakter yang lebih baik dengan lingkungan sekitar, sedangkan dampak negatif yakni lebih cenderung menghabiskan waktu untuk menonton layar handphone, remaja lebih konsumtif dengan membeli pernak Pernik atau pakaian yang sesuai dengan tokoh animasi *one piece*, setelah menonton serial *anime one piece.*

Kata Kunci: Nilai - Nilai Karakter Nasionalisme, serial anime, remaja, *one piece,* fenomenologi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis diberikan kelancaran dalam menyusun sehingga dapat menyelesaikan desain penelitian ini yang berjudul "IDENTIFIKASI NILAI-NILAI KARAKTER NASIONALISME REMAJA MELALUI TOKOH BAJAK LAUT TOPI JERAMI DALAM SERIAL *ANIME ONE PIECE".*

Desain penelitian ini diajukan untuk diseminarkan dalam rangka langkah awal untuk penyusunan tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Tanjungpura.

Selama penyusunan desain penelitian ini penulis mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsuri, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penulisan desain penelitian ini.
2. Thomy Sastra Atmaja, SH.M.Pd selaku dosen pembimbing kedua. Sekaligus ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penulisan desain penelitian ini.
3. Dosen Pembimbing Akademik (PA) Shilmy Purnama, M.Pd. yang telah memberikan arahan, masukan dan bimbingan selama masa perkuliahan penulis di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
4. Dr. H. Ahmad Yani T, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

5. Dr. Imran, M.Kes. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Dr. Bistari, M.Pd selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Shilmy Purnama, M.Pd. selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat, nasehat, motivasi, dukungan dan medoakan penulis hingga saat ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Angkatan 2020 yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan desain penelitian ini.
11. Kepada komunitas *anime one piece* Pontianak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi saya.
12. Terakhir tidak kalah penting, terimakasih kepada diriku. Terimakasih kepada diriku yang telah mempercayaiku, terimakasih kepada diriku karena telah bekerja keras, terimakasih kepada diriku karena tidak pernah menyerah, terimakasih kepada diriku karena selalu melakukan kebenaran kepada yang salah, terimakasih kepada diriku karena telah menjadi diriku sepanjang waktu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan desain penelitian ini masih

terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyajian baik dari segi isi maupun sistematika penulisan. Penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk memperbaiki desain penelitian ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, semoga desain penelitian ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, November 2024

Muhammad Iqbal
F1221201025

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
Abstrak vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Pendidikan 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Pendidikan 5
1. Manfaat Penelitian 5
2. Manfaat Teoritis 6
3. Manfaat Praktis 6
D. Ruang Lingkup Penelitian 7
1. Fokus Penelitian 7
2. Operasional Konsep 7
BAB II KAJIAN TEORI 10
A. Nilai-Nilai Karakter 10
B. Nilai-Nilai Karakter Nasionalisme 12
C. Indikator karakter nasionalisme 13
D. Anime One Piece 15

1. Pengertian Anime 15
2. Anime one piece 15
3. Nilai Karakter Nasionalisme dalam Anime *One Piece* 19
4. Nilai Arc *Anime one piece* yang mengambarkan karakter nasionalisme 20
F. Penelitian Yang Relevan 24
BAB III METODE PENELITIAN 28
A. Bentuk penelitian 28
B. Metode Penelitian 28
C. Kehadiran Peneliti 29
D. Lokasi Peneitian 30
E. Subjek Penelitian 30
F. Sumber Data Peneliti 31
G. Teknik Pengumpulan Data 32
H. Alat Pengumpulan Data 34
I. Teknik Analisis Data 35
J. Teknik Penguji Keabsahan Data 36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 39
C. Pembahasan 53
BAB V PENUTUP 61
A. Kesimpulan 61
B. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN 67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan……..25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Triangulasi Sumber 39

Gambar 2. Triangulasi Teknik 39

Gambar 3. Keberagaman dalam kru topi Jerami. 40

Gambar 4 Solidaritas. 46

Gambar 5 Karakter One Piece 48

Gambar 6. Kegiatan kumpul bareng 52

Gambar 7 Kumpul bareng pecinta one piece 53

Gambar 8 Bakti Sosial 54

Gambar 9 Nonton bareng dan pembagian masker 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Panduan Observasi 43

Lampiran 2 Panduan wawancara 44

Lampiran 3 Kisi-kisi pedoman dokumentasi 47

Lampiran 4 Pedoman Wawancara Dengan Anggota Komunitas Anime One Piece 48

Lampiran 5 Panduan Wawancara Dengan Guru ketua komunitas *Anime* one piece Pontianak 49

Lampiran 6 Panduan Wawancara Dengan Remaja 50

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belakangan ini isu mengenai rasa nasionalisme remaja yag mulai pudar sering muncul dari media sosial televisi ataupun hal lainnya, remaja pada masa saat ini cenderung mempunyai kepribadian yang malas di karenakan waktu yang dihabiskan remaja saat ini sebagian besar adalah untuk bermain handphone dibandingkan untuk belajar dan berkumpul bersama keluarga ataupun temen. Hal ini di sebabkan oleh arus globalisasi yang begitu cepat menyebar di kalangan masyarakat terutama di kalangan remaja. Pengaruh globalisasi tersebut telah membuat banyak anak remaja kehilangan kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia.

Arus globalisasi yang begitu cepat menyebar membuat sekat-sekat antar negara seperti sudah tidak ada, banyak sekali terjadi pertukaran budaya yang masuk secara cepat di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia, salah satu budaya yang populer di Indonesia yaitu budaya Jepang yang menyebar melalui *anime* atau animasi. Pada dasarnya, *anime* hanya berfungsi sebagai tontonan biasa yang banyak disukai oleh anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Namun, tanpa disadari, *anime* yang biasa hanya dianggap sebagai tontonan dan tidak memiliki fungsi akademis oleh kaum awam ternyata memiliki daya pembelajaran. Anak-anak atau remaja cenderung meniru apa yang mereka suka tidak terkecuali dari hasil tontonan mereka seperti *anime*. Banyak *anime* yang bertema perjuangan dan mencerminkan karakter nasionalisme.

Karakter-karakter yang dicerminkan dari tokoh *one piece* merupakan nilai positif dari serial tersebut dan bernilai sebagai pembelajaran yang mendorong tumbuhnya karakter anak remaja walaupun hanya dari sebatas menonton sebuah serial *anime*.

Dalam *anime one piece* ini banyak menghadirkan berbagai nilai-nilai karakter nasionalisme yang kuat yang di hadirkan oleh para kru dari topi jerami seperti mereka berjuang untuk kebebasan, keadilan dan persatuan serta melawan penindasan dan korupsi. Dengan begitu *anime one piece* ini dapat menjadi media yang efektif untuk membangun nilai-nilai karakter nasionalisme remaja. Melalui cerita *anime one piece* dan karakter-karakter dari tokoh *anime one piece* ini dapat menginspirasi remaja untuk memiliki semangat kebangsaan yang tinggi dan berkontribusi untuk meningkatkan rasa nasionalisme bagi para remaja.

Persebaran komunitas pecinta *anime* bukan hanya berada di kota-kota besar Indonesia, namun juga berada di Kalimantan Barat. Peneliti mencoba menemukan komunitas - komunitas ini di beberapa kalangan remaja khususnya di Kota Pontianak sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan proses penelitian. Sebelum itu, peneliti juga melakukan pengamatan awal. Berdasarkan pengamatan awal, peneliti melihat beberapa kasus yang ada mengenai nilai karakter nasionalisme dalam tokoh serial *anime one piece*. Adapun pengamatan awal yang peneliti lakukan dengan mendalami makna dari serial *anime one piece* itu sendiri, serta dari beberapa film *movie* dari *anime one piece* tersendiri. Hasilnya ditemukan sikap dan karakter nasionalisme yang ada pada tokoh dalam *anime one piece*, seperti bela negara, kesetiaan kerja keras pantang menyerah dan lain sebagainya.

Melihat kondisi tersebut melalui proses pengamatan awal, maka dari peneliti mencoba menggunakan teori yang cocok sebagai acuan dalam penelitian, yaitu teori dari Jean Baudrilard mengenai hiperealitas. Jean Baudrilard menggunakan istilah hiperialitas untuk menjelaskan perekayasaan (dalam pengertian distorsi) makna di dalam media. Hiperealitas komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi, di mana kesemuanya dianggap lebih nyata daripada kenyataan, dan kepalsuan dianggap lebih benar daripada kebenaran (Azwar. M, 2014). Hal ini disebabkan karena kecenderungan remaja yang suka menonton *anime one piece* membuat remaja seakan menjadikan sebuah fantasi sebagai sesuatu yang nyata dan di jadikan sebagai suatu contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai karakter nasionalisme dan *anime one piece*. Namun, beberapa penelitian tersebut membahas tentang. Materi dan Metode Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi *One Piece Arc Alabasta* (Lira, 2022) . Nilai-nilai pendidikan karakter moral dalam film *one piece episode of Alabasta princes of the desert and the pirates* terhadap siswa kelas VII di MTS Negeri 2 Kotabaru (Afni, 2023). dan nilai pendidikan moral dalam komik *one piece* jilid 1-23 karya Eiichiro Oda (Widiatmaka, 2016). Beberapa penelitian tersebut memfokuskan kepada membangun karakter Nasionalisme melalui pengembangan bahan ajar, membangun karakter nasionalisme berbasis agama Islam, materi dan metode pendidikan akhlak dalam animasi *one piece* dan nilai-nilai pendidikan karakter moral. Sayangnya, penelitian tentang karakter nasionalisme remaja melalui toko animasi *one piece* masih minim.

Penting untuk diketahui bahwa mengangkat isu tentang tentang membangun karakter nasionalisme remaja di perkembangan terknologi dan arus globalisasi yang telah membawa masuknya budaya-budaya populer di Indonesia ini sangat minim, perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang telah membawa budaya populer di Indonesia dapat mengaburkan rasa nasionalisme pada kalangan remaja Indonesia. Karakter nasionalisme merupakan bagian yang penting bagi warga negara yang memberikan sebuah ciri khas dan rasa cinta terhadap tanah air yang dimiliki oleh warga negara. Dengan adanya budaya asing khususnya *anime* dikhawatirkan menyebabkan pudarnya rasa nasionalisme yang ada di kalangan remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk menambah penelitian tentang membangun karakter nasionalisme melalui animasi *one piece* dalam sudut pandang kewarganegaraan dan untuk mengetahui manfaat dari *Anime one piece*. Walaupun pandangan tentang animasi terutama animasi *one piece* terkadang hanya dianggap film yang biasa ditonton oleh kebanyakan anak, namun pada dasarnya ketika kita lebih kritis dan teliti, sebuah animasi seperti *one piece* juga memberikan nilai pembelajaran yang berharga seperti yang dicerminkan dari tokoh dalam animasi tersebut . Maka dari itu, peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul "identifikasi nilai-nilai karakter nasionalisme remaja melalui toko bajak laut topi jerami dalan serial *Anime one piece*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran karakter nasionalisme yang terdapat dalam tokoh animasi *one piece*?
2. Bagaimana gambaran karakter nasionalisme yang di contoh oleh remaja setelah menonton serial *Anime one piece* ?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif bagi remaja setelah menonton *Anime one piece*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahu karakter nasionalisme yang terdapat dalam *anime one piece.*
2. Untuk mengetahui gambaran karakter nasionalisme yang dapat di contoh oleh remaja dalam *anime one piece..*
3. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif remaja setelah menonton serial *anime one piece.*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi diri penulis maupun bagi khalayak baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui Secara kebersamaan apa saja nilai nasionalisme yang di dapat melalui menonton animasi

one piece ini, selain itu penelitian ini dapat menjadi wadah pengetahuan dan pembelajaran di bidang pendidikan kewarganegaraan serta menjadi tolak ukur serta pedoman sebagai bahan pertimbangan dan sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti, memberikan pengalaman dalam menganalisis muatan nilai karakter nasionalisme pada media populer seperti *anime One Piece*, mengembangkan pemahaman mengenai nasionalisme, dan untuk membantu peneliti menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjugpura Pontianak.

b. Bagi remaja pecinta animasi *one piece*

Penelitian ini diharapkan dapat memberi umpan balik dan pengetahuan khususnya masalah pentingnya sikap nasionalisme guna memperkuat kesatuan bangsa, dan mngetahui pengaruh *anime One Piece* terhadap karakter remaja dan bagaimana *anime* ini dapat menjadi contoh dalam membangun karakter nasionalisme.

c. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ataupun pengetahuan bagi pembaca mengenai nilai-nilai nasionalisme ,serta menjadi bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini mencakup tentang, "Identifikasi nilai-nilai karakter nasionalisme remaja melalui Tokoh bajak laut topi jerami dalam *anime one piece*". Adapun aspek-aspek yang menjadi fokus dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut:

a. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana Penggambaran karakter nasionalisme yang terdapat dalam tokoh animasi *one piece*
b. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana gambaran karakter nasionalisme yang di contoh oleh remaja setelah menonton serial *anime one piece*
c. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana dampak positif dan negatif remaja setelah menonton serial *anime one piece.*

2. Operasional Konsep

Peneliti melakukan operasional konsep karena untuk menghindari perbedaan dalam penafsiran antara penafsiran peneliti dengan penafsiran pembaca terhadap istilah dari makna yang akan digunakan pada penelitian, maka diperlukan beberapa istilah sebagai berikut:

a. Membangun

Membangun memiliki makna sebagai sebuah proses yang dilakukan secara terencana guna mendapatkan suatu perubahan yang dilakukan melalui upaya-upaya sadar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Membangun juga bermakna

menumbuhkan sesuatu yang sudah ada agar dapat terlihat dan bermakna atau menumbuhkan sesuatu yang sudah padam agar dapat muncul kepermukaan.

b. Nasionalisme

Nasionalisme yang di maksud dalam penelitian ini adalah nasionalisme yang merupakan sebuah sikap dan tingkah laku seseorang yang merujuk pada loyalitas dan pengabdian kepada bangsa atau negara. Menurut (Mastrianto et al., 2020) indikator nasionalisme dibagi menjadi:

1. Persatuan dan kesatuan
2. Solidaritas
3. Kemandirian
4. Rela berkorban

c. Karakter

karakter dapat diartikan sebagai sifat yang berupa tabiat, watak, tingkah laku subyektif yang dapat membentuk kepribadian pada diri seseorang. Proses pembentukan karakter pada seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor khas yang ada pada orang yang bersangkutan yang sering juga disebut faktor bawaan atau faktor endogen atau nature dan oleh faktor lingkungan atau eksogen atau nurture.

d. Anime

Anime merupakan suatu karya sastra berasal dari Jepang yang biasanya digambar dengan tangan ataupun komputer, yang memiliki ciri khas tersendiri dalam menampilkan para tokoh, penggambaran lokasi serta alur cerita. *Anime* ini sebenarnya kata serapan dari animation, yang kemudian penyebutannya

disesuaikan dengan pengucapan orang Jepang, sehingga menjadi *anime*. Animasi Jepang ini, memiliki begitu banyak *genre* mulai dari *action*, komedi, romantis, *josei*, drama, *shounen*, *slice of life*, shouju, *fantasy*, supranatural, petualangan, serta masih banyak lagi. Dengan beragamnya genre dalam *anime* membuat animasi buatan Jepang ini dapat dijangkau oleh berbagai kalangan dari anak kecil, remaja, hingga orang dewasa.