



Bendera One Piece di Bawah Bendera Pusaka: Analisis Semiotika Budaya Pop, Identitas Nasional, dan Imajinasi Demokratis dalam Poster Media Indonesia

Fathir Khalid¹, Dzikri Cahya Mahesa², Anwar Alwi Al Farizi³, Iqhfa Qalbi⁴, Dayudin Dayudin⁵
^{1,2,5}Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

³Universitas Islam Malang

⁴Universitas Islam Nusantara

fk882069@gmail.com, 1225020044@uinsgd.ac.id, anwaralfarizi0105@gmail.com,
iqhfa.qalbi34@gmail.com, Dayudin@uinsgd.ac.id

Abstract

This study examines the phenomenon of the appearance of the One Piece flag alongside the Indonesian Red and White flag in an editorial poster published by Media Indonesia as a representation of a shift in how Indonesia's younger generation understands national identity and democratic imagination. Employing Ferdinand de Saussure's structural semiotics to dissect the system of signs, and Roland Barthes' semiotic framework to uncover layers of myth and ideology, the study analyzes how global popular culture negotiates with local national symbols within the visual space of mass media. The method used is qualitative semiotic analysis with a descriptive–interpretive approach, treating the poster as a visual text. The findings indicate that the combination of the two flags produces a new sign system that reflects the hybridity of youth identity, in which democratic values are no longer imagined solely through conventional narratives of nationalism, but through the appropriation of popular culture symbols perceived to resonate with contemporary political aspirations. At the denotative level, the two flags function as signifiers carrying different signifieds national sovereignty versus individual freedom. However, at the connotative and mythological levels, this juxtaposition deconstructs the myth of a pure national identity and opens up space for a more inclusive and transnational democratic imagination. This study contributes to an understanding of how the political subjectivity of the digital generation is formed through negotiations between the local and the global, and how mass media plays a role in producing discourse on national identity in the transnational era.

Keywords: *semiotics, One Piece, national identity, popular culture, democratic imagination.*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji fenomena kemunculan bendera One Piece berdampingan dengan bendera Merah Putih dalam poster editorial Media Indonesia sebagai representasi dari pergeseran cara generasi muda Indonesia memahami identitas nasional dan imajinasi demokratis. Menggunakan pendekatan semiotika struktural Ferdinand de Saussure untuk membedah sistem tanda, serta semiotika Roland Barthes untuk mengungkap lapisan mitos dan ideologi, penelitian ini menganalisis bagaimana budaya pop global bernegosiasi dengan simbol nasional lokal dalam ruang visual media massa. Metode yang digunakan adalah analisis semiotika kualitatif dengan pendekatan deskriptif interpretatif terhadap poster sebagai teks visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi kedua bendera tersebut menciptakan sistem tanda baru yang mencerminkan hibriditas identitas generasi muda, di mana nilai-nilai demokratis tidak lagi dibayangkan semata melalui narasi nasionalisme konvensional, melainkan melalui apropriasi simbol-simbol budaya pop yang dipandang memiliki resonansi dengan aspirasi politik kontemporer. Pada level denotatif, kedua bendera berfungsi sebagai penanda yang membawa petanda berbeda kedaulatan nasional versus kebebasan individual.



Namun pada level konotatif dan mitologis, juxtaposisi ini mendekonstruksi mitos tentang kemurnian identitas nasional dan membuka ruang untuk imajinasi demokratis yang lebih inklusif dan transnasional. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana subjektivitas politik generasi digital terbentuk melalui negosiasi antara yang lokal dan global, serta bagaimana media massa berperan dalam memproduksi wacana tentang identitas nasional di era transnasional.

Kata kunci: semiotika, *One Piece*, identitas nasional, budaya pop, imajinasi demokratis.

PENDAHULUAN

Pada tahun 2025, sebuah poster editorial yang diterbitkan oleh Media Indonesia memicu diskusi publik yang intens di media sosial. Poster tersebut menampilkan visualisasi yang tidak biasa, yakni bendera bajak laut Topi Jerami dari serial manga *One Piece* karya Eiichiro Oda ditempatkan dalam komposisi visual yang sama dengan bendera Merah Putih (Mohammad Fikri et al., 2025). Fenomena ini menarik perhatian tidak hanya karena melibatkan simbol nasional yang sakral, tetapi juga karena menunjukkan bagaimana generasi muda Indonesia menggunakan bahasa visual dari budaya pop untuk mengekspresikan aspirasi politik mereka (Rosid, 2025).

Pertemuan antara simbol nasional dan simbol budaya pop dalam satu ruang visual membuka pertanyaan teoretis yang penting: bagaimana sistem tanda bekerja ketika dua tradisi simbolik yang berbeda simbol kebangsaan yang diproduksi dan direproduksi oleh aparatus negara, dan simbol budaya pop yang berasal dari industri hiburan global saling bersinggungan? Apa makna yang muncul dari pertemuan ini, dan mitos-mitos apa yang sedang dikonstruksi atau didekonstruksi?

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa tanda-tanda visual dalam budaya kontemporer tidak pernah netral atau sekadar estetis. Mengikuti tradisi semiotika struktural yang dirintis oleh Ferdinand de Saussure dan dikembangkan oleh Roland Barthes, penelitian ini memandang tanda sebagai arena di mana makna diproduksi, dinegosiasikan, dan dikontestasikan. Lebih spesifik lagi, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana kombinasi bendera *One Piece* dan bendera Merah Putih dalam poster Media Indonesia mencerminkan transformasi dalam cara generasi muda membayangkan identitas nasional dan demokrasi.

Relevansi penelitian ini terletak pada konteks Indonesia kontemporer di mana generasi muda menghadapi berbagai tantangan politik: sempitnya ruang partisipasi demokratis, oligarki politik, dan krisis representasi. Dalam situasi di mana mekanisme politik formal sering kali tidak responsif terhadap aspirasi mereka, generasi muda mencari bahasa alternatif untuk mengekspresikan visi politik mereka dan budaya pop menjadi salah satu sumber penting dari bahasa tersebut. Memahami bagaimana proses apropriasi dan negosiasi makna ini berlangsung menjadi penting bagi kajian tentang transformasi subjektivitas politik di era digital dan transnasional.

KERANGKA TEORI

Semiotika Struktural Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure membangun fondasi bagi linguistik struktural dan semiotika modern melalui sejumlah konsep kunci yang mengubah cara kita memahami bahasa dan sistem tanda (Lagopoulos & Boklund-Lagopoulou, 2020). Konsep pertama dan paling fundamental adalah perbedaan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure, tanda adalah kesatuan yang tidak terpisahkan antara penanda aspek material dari tanda seperti bunyi, gambar, atau bentuk visual dan petanda konsep mental atau makna yang muncul di benak kita ketika menghadapi penanda tersebut (Velmezova & Fadda, 2022).

Yang paling revolusioner dari pemikiran Saussure adalah argumennya bahwa hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbitrer. Tidak ada keterkaitan alamiah atau logis antara bunyi



kata "anjing" dengan konsep binatang berkaki empat yang kita sebut anjing (Sørensen & Thellefsen, 2022). Hubungan ini terbentuk semata-mata melalui konvensi sosial dan kesepakatan kolektif dalam komunitas bahasa. Implikasi dari prinsip arbitraritas ini sangat mendalam: ini berarti bahwa sistem tanda adalah konstruksi sosial yang bisa berubah, bukan sesuatu yang given atau alamiah (Wąsik, 2010).

Lebih jauh, Saussure memperkenalkan konsep nilai (*valeur*) yang menekankan bahwa makna sebuah tanda tidak pernah intrinsik atau terikat, melainkan selalu relasional dan diferensial. Sebuah tanda memperoleh maknanya dari posisinya dalam sistem tanda yang lebih besar, terutama melalui perbedaannya dengan tanda-tanda lain. Dalam sistem warna misalnya, "merah" mendapatkan maknanya bukan dari kualitas inherennya, melainkan dari perbedaannya dengan "putih," "biru," "hijau," dan warna-warna lain dalam sistem (Stoltz, 2021).

Saussure juga membedakan antara *langue* dan *parole*. *Langue* adalah sistem bahasa yang abstrak, seperangkat aturan dan konvensi yang dimiliki bersama oleh komunitas bahasa. *Parole* adalah penggunaan bahasa yang konkret dan individual dalam situasi-situasi spesifik. Analogi yang berguna adalah hubungan antara sistem notasi musik (*langue*) dan performance musik individual (*parole*). Sistem memungkinkan komunikasi terjadi, tetapi ia hanya bisa diamati melalui manifestasi konkretnya (Ngué Um, 2020).

Dalam konteks penelitian ini, kerangka Saussure memberikan alat untuk mengidentifikasi komponen-komponen sistem tanda yang beroperasi dalam poster Media Indonesia. Bendera Merah Putih dan bendera Topi Jerami adalah penanda-penanda visual yang membawa petanda-petanda tertentu. Namun makna dari masing-masing penanda ini tidak bisa dipahami secara terpisah; ia harus dipahami dalam relasi diferensialnya dengan penanda lain dan dalam sistem tanda yang lebih luas, baik sistem simbolik kebangsaan Indonesia maupun sistem simbolik dalam narasi *One Piece*.

Semiotika Roland Barthes

Jika Saussure memberikan fondasi struktural untuk memahami bagaimana tanda bekerja, Roland Barthes memperluas dan mengaplikasikan semiotika ke dalam analisis budaya, ideologi, dan mitos. Kontribusi Barthes yang paling signifikan adalah konsepnya tentang sistem tanda tiga tingkat: denotasi, konotasi, dan mitos (Simanungkalit et al., 2025).

Pada tingkat denotasi, tanda bekerja dengan cara yang relatif satu arah, penanda mengacu pada petanda secara langsung (Khalid et al., 2025). Foto seekor kucing, misalnya, mendenotasikan binatang berkaki empat, berbulu. Namun Barthes menunjukkan bahwa tanda tidak berhenti pada level denotasi. Tanda kemudian menjadi penanda baru yang membangkitkan petanda-petanda tambahan pada level konotasi. Foto kucing yang sama bisa mengkonotasikan kelembutan, kemandirian, misteri, tergantung pada konteks kultural di mana foto itu muncul.

Yang lebih penting lagi adalah konsep Barthes tentang mitos. Dalam *Mythologies*, Barthes menjelaskan bahwa mitos adalah sistem semiologis tingkat kedua yang dibangun di atas sistem tanda yang sudah ada. Mitos bekerja dengan cara mengubah sejarah menjadi alam, mengubah yang kultural menjadi yang natural (The Tourism Sciences Society Of Korea & Cho, 2024). Proses ini adalah mekanisme utama di mana ideologi bekerja: ia membuat konstruksi sosial dan historis tampak seolah-olah merupakan kenyataan yang alamiah, universal, dan tidak bisa diganggu gugat.

Barthes memberikan contoh klasik tentang sampul majalah Paris Match yang menampilkan foto seorang prajurit kulit hitam berseragam Prancis sedang memberi hormat pada bendera Prancis. Pada level denotasi, ini adalah foto seorang prajurit yang sedang memberi hormat. Tetapi pada level mitos, gambar ini menyampaikan pesan "Prancis adalah kekaisaran yang besar, semua anak-anaknya, tanpa diskriminasi warna, setia melayani di bawah benderanya." Mitos naturalisasi imperialisme Prancis, ia menyembunyikan sejarah kolonialisme dan eksploitasi dengan



mempresentasikan kesetiaan sang prajurit seolah-olah sebagai sesuatu yang spontan dan alamiah (Suryobintoro, 2024).

Barthes mengembangkan analisisnya tentang bagaimana gambar visual bekerja. Ia mengidentifikasi tiga level pesan dalam gambar: pesan linguistik (teks yang menyertai gambar), pesan ikonik yang dikodekan (makna konotatif yang tergantung pada pengetahuan kultural), dan pesan ikonik yang tidak dikodekan (level denotatif). Barthes juga memperkenalkan konsep "anchorage" dan "relay" cara di mana teks linguistik bisa mengarahkan atau membatasi makna gambar yang polisemik (Ridho et al., 2023).

Yang krusial dari pendekatan Barthes adalah kesadaran bahwa mitos adalah medan pertarungan ideologis. Mitos tidak hanya mencerminkan ideologi yang dominan, tetapi juga bisa ditantang, didekonstruksi, dan dikontestasikan. Tugas kritikus budaya, menurut Barthes, adalah membongkar naturalisasi yang dilakukan oleh mitos menunjukkan bahwa apa yang tampak "alamiah" sebenarnya adalah hasil dari konstruksi sosial dan historis yang spesifik, dan karenanya bisa diubah (Zhang Shu-ping, 2017).

Integrasi Kedua Teori

Kedua teori ini bersifat komplementer dan membentuk kerangka analitis yang koheren. Saussure memberikan perangkat untuk mengidentifikasi dan menganalisis komponen-komponen struktural dari sistem tanda: penanda, petanda, dan relasi diferensial di antara tanda-tanda. Ini adalah level analisis sinkronis yang memungkinkan kita memahami bagaimana makna diproduksi melalui sistem.

Barthes kemudian mengambil analisis struktural ini dan menunjukkan dimensi historis, kultural, dan ideologisnya. Ia menunjukkan bahwa sistem tanda tidak pernah netral atau transparan, melainkan selalu terlibat dalam produksi dan reproduksi relasi kekuasaan. Melalui konsep mitos dan konotasi, Barthes memberikan alat untuk menganalisis bagaimana ideologi bekerja melalui tanda bagaimana makna-makna tertentu dinaturalisasi sementara yang lain disembunyikan atau ditutup.

Dalam penelitian ini, integrasi kedua teori ini memungkinkan analisis yang bergerak dari identifikasi komponen-komponen tanda (level Saussurean) ke pengungkapan lapisan-lapisan makna konotatif dan mitologis (level Barthesian). Analisis dimulai dengan mengidentifikasi penanda dan petanda dari masing-masing bendera, kemudian bergerak ke pemahaman tentang bagaimana kombinasi kedua bendera dalam satu ruang visual menciptakan sistem tanda baru dengan makna-makna yang tidak bisa direduksi ke penjumlahan sederhana dari makna individual. Akhirnya, analisis mengungkap mitos-mitos apa yang sedang dikonstruksi atau didekonstruksi melalui kombinasi ini, dan implikasi ideologis dari mitos-mitos tersebut.

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian adalah pada interpretasi dan pemahaman mendalam terhadap makna-makna yang terkandung dalam teks visual, bukan pada kuantifikasi atau generalisasi statistik. Jenis penelitian ini adalah deskriptif-interpretatif, di mana peneliti tidak hanya mendeskripsikan elemen-elemen visual dalam poster, tetapi juga menginterpretasikan makna-makna yang diproduksi oleh elemen-elemen tersebut dalam konteks sosial dan kultural yang spesifik.

Paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivis-interpretivis, yang memandang realitas sosial sebagai konstruksi yang diproduksi melalui praktik-praktik simbolik dan diskursif.



Dalam paradigma ini, makna tidak dipandang sebagai sesuatu yang inheren dalam objek atau teks, melainkan sebagai hasil dari proses interpretasi yang melibatkan teks, konteks, dan komunitas interpretif (Elo & Kyngäs, 2008).

OBJEK PENELITIAN

Objek material penelitian ini adalah poster editorial yang diterbitkan oleh Media Indonesia pada tahun 2025, yang menampilkan kombinasi visual antara bendera Merah Putih dan bendera Topi Jerami dari serial *One Piece*. Poster ini dipilih sebagai objek penelitian karena beberapa alasan, yang pertama, ia merepresentasikan fenomena yang lebih luas tentang apropriasi budaya pop oleh generasi muda Indonesia dalam ekspresi politik mereka, kedua, ia menimbulkan kontroversi dan diskusi publik yang intens, menunjukkan bahwa ia menyentuh isu-isu yang sensitif terkait identitas nasional, ketiga, sebagai produk dari media massa mainstream, ia memiliki jangkauan dan pengaruh yang signifikan dalam membentuk wacana publik (Zulkhaidirkadir, 2025).

Objek formal penelitian adalah sistem tanda dan mitos yang beroperasi dalam poster tersebut. Analisis berfokus pada bagaimana elemen-elemen visual dalam poster berfungsi sebagai penanda yang membawa petanda-petanda tertentu, bagaimana relasi antara elemen-elemen tersebut menciptakan makna-makna baru, dan bagaimana makna-makna tersebut berkontribusi pada produksi mitos tentang identitas nasional dan demokrasi.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data primer dalam penelitian ini adalah poster itu sendiri sebagai teks visual. Poster diakses melalui publikasi digital Media Indonesia dan dokumentasi di media sosial. Selain itu, data sekunder dikumpulkan dari beberapa sumber untuk memberikan konteks interpretasi:

1. Komentar dan diskusi publik di media sosial (Twitter, Instagram, Facebook) terkait poster tersebut, yang memberikan insight tentang bagaimana audiens yang berbeda menginterpretasikan poster.
2. Artikel dan berita yang membahas poster tersebut di berbagai media massa, yang menunjukkan bagaimana wacana tentang poster dibingkai oleh media.
3. Literatur akademis tentang semiotika, budaya pop, nasionalisme, dan identitas, yang memberikan kerangka teoretis untuk interpretasi.
4. Informasi tentang serial *One Piece*, termasuk narasi, karakter, dan nilai-nilai yang dipromosikan dalam serial tersebut, yang penting untuk memahami makna dari bendera Topi Jerami.

Analisis semiotika ini dilakukan melalui beberapa tahap yang berurutan, dimulai dari identifikasi hingga interpretasi makna yang lebih dalam. Pertama, dilakukan inventarisasi elemen visual dengan mendeskripsikan warna, bentuk, komposisi, teks, dan objek yang ada dalam poster secara rinci. Setelah itu, pada tahap denotatif, setiap elemen dianalisis berdasarkan makna literalnya menggunakan kerangka Saussure antara penanda dan petanda.



Gambar 1. Salah satu poster Bendera One Piece di bawah bendera Indonesia

Tahap berikutnya adalah analisis relasi sintagmatik dan paradigmatik, yang melihat hubungan antar elemen dalam susunan visual serta pilihan simbol yang digunakan. Setelah itu, analisis konotatif dilakukan untuk menggali makna simbolik yang muncul dari konteks budaya dan sosial, misalnya, bendera Merah Putih mengandung nilai nasionalisme dan pengorbanan, sedangkan bendera One Piece melambangkan kebebasan dan perlawanan terhadap otoritas.

Tahap puncak adalah analisis mitologis, yang mengungkap ideologi dan narasi tersembunyi di balik kombinasi simbol-simbol tersebut, seperti bagaimana poster menegosiasikan makna identitas nasional dan globalisasi. Akhirnya, hasil analisis dikontekstualisasikan dalam realitas sosio-kultural Indonesia kontemporer, dengan mempertimbangkan dinamika generasi muda, budaya pop, dan kondisi politik saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Poster editorial Media Indonesia yang menjadi objek penelitian ini menampilkan komposisi visual yang secara sengaja menempatkan dua sistem simbolik yang berbeda dalam satu frame. Bendera Merah Putih ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang menonjol, mempertahankan proporsi standar dengan garis horizontal yang membagi dua warna, merah di bagian atas dan putih di bagian bawah. Bendera ini divisualisasikan dengan detail yang menunjukkan penghormatan terhadap simbol nasional tidak ada distorsi atau modifikasi yang bisa dianggap merendahkan.

Tabel 1. Hasil Penelitian

Level Analisis	Temuan Visual & Semiotik
Denotatif	Bendera Merah Putih: simbol resmi negara Indonesia, warna merah (keberanian), putih (kesucian). Bendera Topi Jerami: simbol bajak laut dalam One Piece, tengkorak bertopi jerami sebagai identitas kru Luffy. Kedua bendera ditampilkan berdampingan tanpa saling menutupi, menunjukkan koeksistensi visual yang setara.
Relasi Diferensial	Merah Putih memperoleh makna melalui perbedaan dengan simbol negara lain dan simbol nasional lainnya (Garuda, lagu kebangsaan). Topi Jerami bermakna melalui perbedaan dengan simbol bajak laut lain dan atribut budaya pop lain. Kombinasi keduanya membentuk oposisi nasional vs transnasional, formal vs populer, tanpa konflik.
Konotatif	Merah Putih mengkonotasikan heroisme, pengorbanan, dan nasionalisme formal; namun juga birokrasi dan ritual yang terasa jauh



bagi generasi muda. Topi Jerami mengkonotasikan kebebasan, solidaritas, dan perlawanan terhadap otoritas korup. Kombinasi keduanya mengusulkan identitas hibrid dan imajinasi demokratis alternatif.

Mitologis

Poster mendekonstruksi mitos kemurnian identitas nasional dan membuka ruang bagi narasi demokrasi yang lebih inklusif dan transnasional. Bendera One Piece menjadi simbol aspirasi politik generasi muda yang frustrasi dengan sistem formal, namun tetap ingin berpartisipasi secara kreatif dan damai.

Komposisi Visual

Tidak ada dominasi visual: kedua bendera diberi ruang yang seimbang. Warna poster cenderung netral dan editorial, bukan komersial atau sensasional. Teks editorial mengarahkan pembacaan ke isu representasi politik dan aspirasi generasi muda.

Resonansi Sosial

Poster memicu diskusi publik di media sosial dan media massa. Menjadi simbol ekspresi politik non-kekerasan berbasis budaya pop. Menunjukkan pergeseran cara generasi digital memahami dan menegosiasikan identitas nasional melalui media visual.

Di sisi lain, bendera Topi Jerami ditampilkan dengan karakteristik visualnya yang khas, tengkorak dengan tulang bersilang, dilengkapi dengan topi jerami yang menjadi ciri khas protagonis Monkey D. Luffy (Hasan Labiqul Aqil & Danang Puji Atmojo, 2025). Latar belakang bendera ini berwarna hitam, sesuai dengan representasi dalam serial *One Piece*. Yang menarik adalah posisi kedua bendera ini tidak hierarkis dalam pengertian visual keduanya diberikan ruang dan prominence yang relatif seimbang, meskipun bendera Merah Putih tetap memiliki posisi yang lebih sentral (Fathiya, 2025).

Komposisi ini disertai dengan elemen tekstual yang memberikan konteks editorial. Teks tersebut mengarahkan pembacaan bahwa juxtaposisi ini terkait dengan diskusi tentang aspirasi generasi muda dan representasi politik. Warna dalam poster secara keseluruhan menggunakan palet yang tidak terlalu mencolok, memberikan kesan serius dan editorial, bukan sekadar sensasional atau komersial.

Yang penting untuk diperhatikan adalah bahwa poster ini bukan sekadar montase digital yang asal jadi. Komposisinya menunjukkan pertimbangan estetis dan editorial yang matang. Kedua bendera tidak saling menimpa atau menutupi, tetapi ditempatkan dalam relasi yang memungkinkan keduanya untuk berbicara secara visual. Ini adalah pilihan komposisi yang signifikan secara semiotik, karena ia mengindikasikan niat untuk menciptakan dialog, bukan konflik atau dominasi.

Analisis Level Denotatif

Pada level denotative level makna yang paling langsung dan referensial kita bisa mengidentifikasi komponen-komponen dasar dari sistem tanda yang beroperasi. Bendera Merah Putih sebagai penanda membawa petanda "bendera nasional Republik Indonesia." Ini adalah hubungan denotatif yang telah dikonvensionalisasi dan dikodifikasi secara hukum melalui peraturan perundang-undangan tentang simbol negara.



Merah dan putih sebagai warna-warna dalam bendera juga memiliki petanda denotatif yang telah ditetapkan, merah melambangkan keberanian, sementara putih melambangkan kesucian. Ini adalah makna yang telah dikodifikasi dalam narasi resmi negara dan diajarkan di sekolah-sekolah (Rahmawati, 2020). Namun penting untuk dicatat bahwa bahkan pada level denotatif ini, apa yang tampak sebagai makna alamiah sebenarnya adalah hasil dari proses kodifikasi sosial dan institusional. Merah tidak secara inherent berarti keberanian makna ini dihasilkan melalui konvensi kultural yang telah dinaturalisasi melalui repetisi dan institusionalisasi.

Bendera Topi Jerami sebagai penanda membawa petanda "simbol kelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey D. Luffy dalam serial *One Piece*." Tengkorak dengan tulang bersilang secara tradisional adalah simbol bajak laut dalam ikonografi Barat, sementara topi jerami adalah elemen yang spesifik untuk karakter Luffy. Kombinasi keduanya menciptakan identitas visual yang unik untuk kelompok ini dalam narasi *One Piece* (Assadiyah, 2025).

Pada level denotatif, kita juga perlu mengidentifikasi relasi spasial antara kedua bendera. Mereka ditempatkan dalam kedekatan visual yang menunjukkan adanya hubungan atau koneksi. Namun mereka tidak melebur atau bercampur, masing-masing mempertahankan integritas visualnya. Ini adalah detail penting karena ia membawa implikasi tentang jenis relasi yang diusulkan, bukan asimilasi atau dominasi, tetapi koeksistensi.

Analisis Relasi Diferensial

Mengikuti prinsip Saussurean bahwa makna adalah efek dari perbedaan, kita perlu menganalisis bagaimana masing-masing tanda memperoleh maknanya melalui relasi diferensialnya dengan tanda lain. Bendera Merah Putih memperoleh maknanya tidak hanya dari apa yang ia representasikan, tetapi juga dari apa yang ia bukan. Ia berbeda dari bendera negara-negara lain berbeda dari Sang Saka Merah Putih Belanda yang memiliki tiga warna, berbeda dari Rising Sun Jepang yang memiliki lingkaran merah di tengah bidang putih.

Dalam sistem simbolik kebangsaan Indonesia, bendera Merah Putih juga berada dalam relasi dengan simbol-simbol nasional lain: Garuda Pancasila, lagu Indonesia Raya, bahasa Indonesia. Makna bendera tidak bisa dipisahkan dari jaringan relasi dengan simbol-simbol ini. Ia adalah bagian dari apa yang Saussure sebut sebagai *langue*, yakni sistem simbol yang membentuk identitas nasional.



Gambar 2. Penjelasan penempatan bendera dari segi hukum sebagai bagian demokrasi

Bendera Topi Jerami juga memperoleh maknanya melalui perbedaan-perbedaannya dengan bendera-bendera kelompok bajak laut lain dalam *One Piece* (seperti bendera Whitebeard, bendera Red Hair Pirates, bendera Big Mom), dan perbedaannya dengan simbol-simbol lain dalam budaya pop. Topi jerami bukan mahkota, bukan helm, bukan topeng dan perbedaan-perbedaan ini membawa makna. Topi jerami dalam narasi *One Piece* adalah simbol yang sederhana, tidak megah, yang merepresentasikan kerendahan hati dan keterhubungan dengan rakyat biasa.

Yang paling krusial dalam analisis ini adalah relasi diferensial antara kedua bendera ketika mereka ditempatkan bersama. Posisi ini menciptakan sistem oposisi biner yang produktif secara semiotik, yakni nasional versus transnasional, formal versus populer, tradisi versus modernitas. Namun yang menarik adalah bahwa poster ini tidak mempresentasikan oposisi-oposisi ini sebagai konflik yang harus diselesaikan dengan memilih salah satu sisi. Sebaliknya, komposisi visual mengusulkan kemungkinan koeksistensi dan dialog.

Analisis Level Konotatif

Bergerak dari level denotatif ke konotatif, kita memasuki wilayah di mana makna menjadi lebih kompleks dan bergantung pada pengetahuan kultural audiens. Pada level ini, bendera Merah Putih tidak lagi sekadar mendenotasikan bendera nasional, tetapi mengkonotasikan seluruh kompleks nilai, emosi, dan narasi yang terkait dengan kebangsaan Indonesia.

Untuk generasi yang mengalami perjuangan kemerdekaan atau mendengar narasi dari generasi orang tua mereka, bendera Merah Putih mengkonotasikan pengorbanan, heroisme, dan perjuangan melawan kolonialisme. Ia membangkitkan memori kolektif tentang proklamasi kemerdekaan, tentang pemuda yang merobek bagian biru dari bendera Belanda untuk menciptakan bendera Merah Putih, tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Ini adalah konotasi yang diproduksi dan dipelihara melalui pendidikan formal, ritual negara, dan narasi media massa.



Namun konotasi tidak pernah bermakna abstrak. Untuk generasi muda kontemporer yang tumbuh jauh dari periode kemerdekaan, bendera Merah Putih mungkin juga mengkonotasikan hal-hal yang lebih jelas, seperti birokrasi negara yang kaku, nasionalisme yang kadang menjadi eksklusif dan asing, ritual-ritual formal yang terasa kuno dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ini bukan berarti mereka anti-nasionalis, tetapi bahwa relasi mereka dengan simbol nasional lebih kompleks dan penuh negosiasi.

Bendera Topi Jerami membawa konotasi berbeda yang diproduksi melalui narasi *One Piece*. Serial ini bukan sekadar cerita petualangan bajak laut, tetapi narasi panjang tentang perlawanan terhadap sistem kekuasaan yang korup (World Government), perjuangan melindungi yang lemah, dan pencarian kebebasan. Luffy dan kru Topi Jerami konsisten menentang struktur kekuasaan yang menindas bangsawan yang eksploitatif, angkatan laut yang brutal, sistem perbudakan.

Dalam konteks Indonesia kontemporer, konotasi ini resonan dengan aspirasi generasi muda yang frustrasi dengan oligarki politik, korupsi sistemik, dan sempitnya ruang partisipasi demokratis. Bendera *One Piece* menjadi bahasa visual untuk mengekspresikan keinginan akan sistem politik yang lebih adil, pemimpin yang peduli rakyat kecil, dan solidaritas melampaui batas-batas konvensional.

Yang krusial adalah konotasi yang muncul dari kombinasi kedua bendera. Dua hal ini mengkonotasikan beberapa hal, pertama, kemungkinan dialog antara nilai-nilai nasional tradisional dan aspirasi kontemporer yang diekspresikan melalui budaya pop. Kedua, identitas hibrid generasi muda yang tidak lagi bisa dipahami melalui dikotomi sederhana lokal-global. Ketiga, demokratisasi simbol nasional bendera Merah Putih tidak lagi monopoli elite atau institusi negara, tetapi bisa dinegosiasikan dan diartikulasikan ulang oleh warga biasa menggunakan referensi kultural mereka sendiri.

Level Mitologis

Barthes mengajarkan bahwa mitos bekerja dengan menyembunyikan kontingensi historis dan sosial, membuat konstruksi tampak alamiah. Dalam konteks bendera nasional, mitos yang beroperasi adalah mitos "kesatuan nasional" dan "identitas tunggal." Bendera Merah Putih dipresentasikan seolah memiliki makna tetap, universal, dan tidak bisa diganggu gugat simbol sakral di luar kontestasi.

Kemunculan bendera *One Piece* dalam ruang visual yang sama mendekonstruksi mitos ini. Ia menunjukkan bahwa makna simbol nasional tidaklah tetap, melainkan terus dinegosiasikan dalam praktik kultural. Generasi muda tidak pasif menerima makna yang telah ditetapkan, tetapi aktif memproduksi makna baru dengan mengkombinasikan dan mereinterpretasikan simbol-simbol yang tersedia.

Beberapa mitos yang didekonstruksi atau dikonstruksi ulang adalah mitos Kemurnian Identitas Nasional. Poster menantang asumsi bahwa identitas nasional harus dijaga dari kontaminasi budaya luar. Sebaliknya, ia menunjukkan identitas nasional kontemporer terbentuk melalui dialog dengan pengaruh global. Ini bukan sesuatu yang perlu ditakuti, melainkan dirayakan sebagai dinamika kultural yang sehat. Poster mengusulkan mitos alternatif, yakni identitas nasional yang vital adalah identitas yang mampu berinteraksi dengan dan mengadaptasi pengaruh global tanpa kehilangan esensinya.

Mitos Politik sebagai Ranah Elit. Dalam narasi konvensional, demokrasi dibayangkan melalui mekanisme formal, seperti pemilu, parlemen, partai politik. Penggunaan simbol budaya pop untuk mengekspresikan aspirasi politik menunjukkan generasi muda membayangkan politik lebih luas.



Politik bukan hanya institusi formal, tetapi juga tentang bagaimana membayangkan masyarakat yang baik, nilai-nilai yang diperjuangkan, dan solidaritas yang dibangun. Budaya pop menyediakan bahasa dan imajinasi untuk politik semacam ini.

Poster mengkonstruksi mitos baru, yaitu politik partisipatif kultural di mana warga biasa, terutama generasi muda, memiliki hak untuk mengekspresikan aspirasi politik menggunakan bahasa dan referensi kultural mereka sendiri. Ini adalah mitos yang lebih demokratis karena tidak membatasi ekspresi politik pada bahasa formal dan elitis.

Diskursus demokrasi di Indonesia sering didominasi referensi ke model Barat. Kemunculan referensi dari budaya pop Jepang menunjukkan kemungkinan membayangkan demokrasi melalui referensi kultural berbeda. *One Piece*, dengan narasi tentang persahabatan, kesetiaan, perlawanan terhadap tirani, dan perjuangan melindungi yang lemah, menawarkan imajinasi demokratis yang kuat namun berakar pada tradisi naratif berbeda dari liberalisme Barat.

Namun, analisis kritis harus juga mengidentifikasi mitos problematik yang mungkin diproduksi. *One Piece* sebagai produk industri budaya global membawa ideologinya sendiri, termasuk romantisasi individualisme dan meritokrasi merupakan gagasan bahwa setiap orang bisa mencapai mimpinya kalau cukup kuat dan tekun. Ideologi ini bisa menyembunyikan ketimpangan struktural dan hambatan sistemik yang dihadapi kelompok marginal.

Ada juga bahaya komodifikasi. Media massa seperti Media Indonesia beroperasi dalam logika pasar di mana rating dan engagement penting. Penggunaan simbol budaya pop populer bisa dilihat sebagai strategi komersial untuk menarik audiens muda. Dalam hal ini, poster mungkin memproduksi mitos "resistensi kultural yang aman", bentuk oposisi yang cukup menarik untuk dijual tetapi tidak benar-benar mengancam struktur kekuasaan yang ada.

Budaya Pop, Hegemoni, dan Resistensi Kultural

Konsep hegemoni menunjukkan dominasi tidak pernah total dan selalu melibatkan negosiasi. Budaya pop adalah arena penting di mana hegemoni diproduksi, dipelihara, tetapi juga ditantang. Dalam konteks Indonesia kontemporer, generasi muda menghadapi sempitnya ruang demokrasi, oligarki politik, dan kesenjangan ekonomi. Ketika partisipasi politik konvensional terasa tidak efektif, budaya pop menawarkan ruang alternatif untuk mengekspresikan aspirasi politik.

Penggunaan simbol *One Piece* dalam konteks diskusi politik Indonesia adalah bentuk resistensi kultural cara generasi muda mengatakan: "Kami memiliki bahasa kami sendiri untuk berbicara tentang politik. Kami tidak perlu selalu menggunakan bahasa formal dari institusi politik yang ada."

Namun, Stuart Hall mengingatkan bahwa makna yang diekode produsen tidak selalu sama dengan makna yang didekode audiens (Jacobson et al., 1997). Meskipun *One Piece* membawa pesan tertentu, cara pesan diinterpretasikan audiens Indonesia bisa sangat berbeda tergantung konteks sosial dan politik mereka. Lebih jauh, ada pertanyaan tentang sejauh mana resistensi kultural bisa diterjemahkan menjadi perubahan politik konkret.

Di satu sisi, kita tidak boleh meremehkan kekuatan tindakan kultural dalam membentuk kesadaran kolektif dan membangun solidaritas. Banyak gerakan sosial besar dimulai dari perubahan imajinasi kultural sebelum diterjemahkan menjadi aksi politik konkret. Di sisi lain, kita tidak boleh naif mengasumsikan perubahan kultural otomatis menghasilkan perubahan struktural.



Yang ditunjukkan poster ini adalah bahwa batas antara "politik serius" dan "budaya pop hiburan" semakin kabur. Generasi muda tidak melihat pemisahan tajam antara kedua ranah ini. Bagi mereka, mendiskusikan politik melalui referensi *One Piece* sama legitimnya dengan mendiskusikan melalui referensi teori politik klasik. Ini adalah pergeseran epistemologis penting dalam cara kita memahami politik dan partisipasi demokratis.

Media Massa dan Produksi Wacana Hibriditas

Media Indonesia sebagai media massa mainstream memiliki peran strategis dalam memproduksi wacana tentang identitas nasional. Keputusan editorial menggunakan kombinasi kedua bendera menunjukkan kesadaran tentang perubahan lanskap kultural dan upaya berbicara dalam bahasa relevan bagi audiens muda.

Foucault melalui konsep power/knowledge mengingatkan kekuasaan tidak hanya beroperasi melalui represi tetapi juga produksi wacana (Burchell et al., 1991). Media massa adalah institusi penting dalam produksi wacana ini. Dengan memilih simbol tertentu dan membingkai isu dengan cara tertentu, media membentuk apa yang bisa dipikirkan dan dikatakan dalam ruang publik.

Poster ini memproduksi wacana tentang "identitas nasional hibrid" dan "nasionalisme inklusif" yang mengakomodasi pengaruh global tanpa dipandang sebagai ancaman. Wacana ini berpotensi lebih inklusif dibanding narasi nasionalisme konvensional yang cenderung eksklusif dan defensif terhadap pengaruh luar.

Namun, kita perlu kritis terhadap posisi media massa. Media beroperasi dalam medan kompleks di mana kepentingan ekonomi, politik, dan kultural saling berinteraksi. Poster bisa sekaligus merupakan upaya tulus untuk terlibat dengan perubahan kultural dan strategi komersial untuk menarik audiens. Kedua hal ini tidak saling eksklusif. Yang lebih penting adalah bahwa poster membuka ruang untuk percakapan publik tentang identitas, nasionalisme, dan demokrasi. Fakta bahwa ia memicu diskusi, baik positif maupun negative menunjukkan ia berhasil menginterupsi narasi yang sudah mapan dan memaksa refleksi atas asumsi-asumsi tentang apa artinya menjadi warga negara Indonesia di era global.

Imajinasi Demokratis Transnasional

Benedict Anderson menunjukkan bahwa bangsa adalah komunitas imajiner yang dibayangkan melalui teknologi komunikasi ('The Spectre of Comparisons', 1999). Dalam era digital, teknologi komunikasi berubah drastis, dan cara membayangkan komunitas politik juga berubah. Generasi muda Indonesia tumbuh dengan internet, media sosial, dan akses ke budaya pop global. Imajinasi politik mereka dibentuk tidak hanya oleh narasi nasional, tetapi juga narasi yang dikonsumsi melalui manga, anime, film, dan berbagai bentuk budaya pop.

Ini menghasilkan bentuk imajinasi demokratis berbeda. Jika generasi Orde Baru membayangkan demokrasi terutama sebagai oposisi terhadap otoritarianisme, generasi muda kontemporer membayangkan demokrasi lebih kompleks dan multidimensional. Mereka peduli tidak hanya prosedur formal, tetapi juga keadilan sosial, kesetaraan gender, hak minoritas, dan keberlanjutan lingkungan.

One Piece menyediakan narasi yang resonan: sekelompok orang berbeda latar belakang bekerja sama melawan sistem tidak adil. Ini resonan dengan aspirasi generasi muda yang menginginkan masyarakat lebih inklusif dan adil. Serial ini juga menampilkan berbagai karakter dari



berbagai ras, gender, dan kemampuan yang berkontribusi dengan cara unik mereka, narasi yang lebih inklusif dibanding narasi heroisme maskulin tunggal dalam banyak narasi nasionalis konvensional.

Globalisasi tidak menghasilkan homogenisasi melainkan hibriditas, apropriasi, dan lokalisasi (Hasan et al., 2024). Kombinasi bendera nasional dengan bendera *One Piece* adalah contoh sempurna: generasi muda tidak sekadar mengimpor budaya Jepang, tetapi mengambil elemen tertentu, memberikan makna baru dalam konteks perjuangan politik mereka, dan mengintegrasikannya ke dalam repertoar simbolik mereka. Ruang di antara budaya di mana berbagai tradisi bertemu adalah ruang paling produktif untuk pembentukan identitas baru dan bentuk resistensi baru. Poster Media Indonesia adalah representasi visual dari poster ini, di mana identitas nasional Indonesia dan budaya pop Jepang bertemu dan menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru.

Namun, kita perlu kritis terhadap keterbatasan imajinasi demokratis yang dimediasi budaya pop. Budaya partisipatif tetap memiliki potensi demokratis tetapi juga risiko. Tidak semua orang memiliki akses sama ke teknologi digital dan literasi media. Ada bahaya bahwa bentuk partisipasi kultural ini justru memperkuat kesenjangan yang sudah ada di mana mereka yang memiliki akses ke budaya pop global dan kemampuan mengartikulasikannya memiliki suara lebih besar dalam percakapan publik.

KESIMPULAN

Analisis semiotika terhadap poster Media Indonesia yang menampilkan bendera *One Piece* dan bendera Merah Putih mengungkap kompleksitas negosiasi makna antara simbol nasional dan budaya pop dalam konteks Indonesia kontemporer. Pada level denotatif, kedua bendera berfungsi sebagai penanda dengan petanda berbeda yang menciptakan sistem oposisi biner. Pada level konotatif, kombinasi ini menghasilkan makna-makna baru tentang identitas hibrid dan imajinasi demokratis transnasional. Pada level mitologis, poster mendekonstruksi mitos kemurnian identitas nasional dan mengkonstruksi mitos alternatif tentang identitas nasional yang vital melalui dialog dengan pengaruh global.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia tidak sekadar mengonsumsi budaya pop secara pasif, tetapi aktif mengapropriasikannya sebagai bahasa untuk mengekspresikan aspirasi politik mereka. Ini mencerminkan pergeseran dalam cara demokrasi dibayangkan tidak lagi terbatas pada mekanisme formal, tetapi meluas ke ranah kultural di mana warga biasa bisa berpartisipasi menggunakan referensi mereka sendiri.

Namun, penelitian juga mengidentifikasi keterbatasan dan bahaya potensial, seperti komodifikasi resistensi kultural, kesenjangan akses ke literasi budaya pop global, dan risiko depolitisasi. Oleh karena itu, penting untuk mempertahankan sikap kritis terhadap fenomena ini mengakui potensi emansipatorisnya sambil tetap waspada terhadap bagaimana ia bisa dikooptasi oleh logika pasar atau digunakan untuk menyembunyikan ketimpangan struktural. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang transformasi subjektivitas politik di era digital dan transnasional, serta membuka ruang untuk kajian lebih lanjut tentang bagaimana budaya pop memediasi relasi antara warga dan negara dalam konteks demokrasi kontemporer.

CATATAN

* I would like to thank an anonymous reviewer for very helpful comments on the earlier draft.



* Penulis berterima kasih kasih kepada mitra bebestari yang telah memberikan saran-saran untuk perbaikan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Assadiyah, D. (2025). Respons Publik terhadap Isu Bendera *One Piece* di TikTok Menjelang HUT RI. *JURNAL NAWALA POLITIKA*, 3(2), 60–78. <https://doi.org/10.24843/jnp.v3i2.126>

Burchell, G., Gordon, C., & Miller, P. (1991). *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226028811.001.0001>

Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x>

Fathiya, D. N. (2025). Pop Culture Protest Symbol: Raising the ‘One Piece’ Flag in Non-Violent Political Expression in Indonesia. *International Journal of Social Research*, 3(1), 12–22. <https://doi.org/10.59888/insight.v3i1.73>

Hasan Labiqul Aqil & Danang Puji Atmojo. (2025). Politik Simbolik dan Resistensi Kultural Anak Muda Menjelang HUT ke-80 RI: Analisis Wacana Pengibaran Bendera *One Piece*. *JURNAL NAWALA POLITIKA*, 3(2), 79–98. <https://doi.org/10.24843/jnp.v3i2.461>

Hasan, Z., Pradhana, R. F., Andika, A. P., & Al Jabbar, M. R. D. (2024). Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Budaya Lokal dan Pancasila. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, 1(2), 333–341. <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385>

Jacobson, J., Hall, S., & Gay, P. D. (1997). Questions of Cultural Identity. *The British Journal of Sociology*, 48(1), 153. <https://doi.org/10.2307/591920>

Khalid, F., Dedi Supriadi, & Siti Muslikah. (2025). Cultural Adaptation And Paralinguistic In McDonald’s Arabia Advertising: A Semiotic Analysis Using Roland Barthes’ Framework: English. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 10(2), 165–190. <https://doi.org/10.18326/inject.v10i2.4671>

Lagopoulos, A. Ph., & Boklund-Lagopoulou, K. (2020). *Theory and Methodology of Semiotics: The Tradition of Ferdinand de Saussure*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110618808>

Mohammad Fikri, Fajar Ainol Yakin, & Muhammad Muslim. (2025). Bendera Bajak Laut di Negara Bajakan: Semiotika Perlawanan terhadap Nasionalisme Palsu. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(4), 81–94. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i4.2361>

Ngué Um, E. (2020). Had Ferdinand de Saussure spoken Wolof or Basaa..., the discipline of linguistics would have fared differently. *Language, Culture and Society*, 2(1), 107–115. <https://doi.org/10.1075/lcs.00022.ngu>



- Rahmawati, M. (2020). Makna Bendera Merah Putih Bagi Generasi Muda: Tinjauan Sejarah dari Masa Kerajaan Majapahit. *CHRONOLOGIA*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5500>
- Ridho, R. A., Sofia, A., Muin, B. A., Adams, A., & Mohamed, B. M. A. (2023). ROLAND BARTHES SEMIOTIC STUDY: UNDERSTANDING THE MEANING WORD OF 'AZAB, A REINTERPRETATION FOR MODERN SOCIETY. *QiST: Journal of Quran and Tafseer Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.23917/qist.v3i1.1445>
- Rosid, I. (2025). Dinamika Pengaturan Simbol Negara dan Kebebasan Ekspresi Terhadap Polemik Mengenai Bendera One Piece. *Rampai Jurnal Hukum (RJH)*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.35473/rjh.v4i1.4351>
- Simanungkalit, K. E., Saddhono, K., & Rohmadi, M. (2025). Representation of Cultural Elements in Tombak Sulu Sulu Among the Batak Toba Community: A Semiotic Analysis Using Roland Barthes' Perspective. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(4), 1298–1307. <https://doi.org/10.17507/tpis.1504.28>
- Sørensen, B., & Thellefsen, T. (2022). Ferdinand de Saussure in Contemporary Semiotics. *Language and Semiotic Studies*, 8(1), 1–5. <https://doi.org/10.1515/lass-2022-080101>
- Stoltz, D. S. (2021). Becoming a dominant misinterpreted source: The case of Ferdinand de Saussure in cultural sociology. *Journal of Classical Sociology*, 21(1), 92–113. <https://doi.org/10.1177/1468795X19896056>
- Suryobintoro, S. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Gerongan dalam Cakepan Gerongan Ladrang Raja Manggala Laras Pelog Pathet Nem. *Jurnal IKADBUDI*, 13(2), 79–89. <https://doi.org/10.21831/ikadbudi.v13i2.77357>
- The spectre of comparisons: Nationalism, Southeast Asia, and the world. (1999). *Choice Reviews Online*, 36(10), 36-5921-36–5921. <https://doi.org/10.5860/CHOICE.36-5921>
- The Tourism Sciences Society Of Korea, & Cho, K.-E. (2024). Semiotic signification and mythologies in travel and tourism texts: Meaning of tourism promotional videos through Roland Barthes' myth theory. *The Tourism Sciences Society of Korea*, 48(8), 225–249. <https://doi.org/10.17086/JTS.2024.48.8.225.249>
- Velmezova, E., & Fadda, E. (2022). Introduction: Reflecting on Ferdinand de Saussure's intellectual legacy in the modern context of the development of semiotics and history and epistemology of ideas. *Sign Systems Studies*, 50(1), 7–10. <https://doi.org/10.12697/SSS.2022.50.1.01>



Wąsik, Z. (2010). Epistemological Awareness in Semiotic Teaching: A Study of German and English Translations of Ferdinand de Saussure's Sign-Concept from the French Cours de linguistique générale. *Chinese Semiotic Studies*, 4(2), 232–244. <https://doi.org/10.1515/css-2010-0213>

Zhang Shu-ping. (2017). A Survey on Roland Barthes' Myth Today. *US-China Foreign Language*, 15(3). <https://doi.org/10.17265/1539-8080/2017.03.008>

Zulkhaidirkadir. (2025). Pengibaran Bendera One Piece dan Produksi Musuh Imajiner: Pendekatan Kriminologi Kritis atas Politik Ketakutan. *Mahkamah: Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 2(4), 41–54. <https://doi.org/10.62383/mahkamah.v2i4.1148>

