

FRAMING KEPEMIMPINAN KARAKTER MONKEY D. LUFFY DALAM ANIME ONE PIECE ARC EAST BLUE ARLONG PARK

Sayid Salim^{1*}, Hasrullah², Mursalim³

Program Studi Magsiter Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin

* Email: kotaksuratnyasayid@gmail.com

ABSTRAK

Film bukan hanya bisa dimanfaatkan oleh khalayak untuk menjadi sumber hiburan dan informasi. Lebih dari itu film sebagai media komunikasi massa bisa menjadi medium bagi mereka yang ingin menyampaikan pesan-pesan atau isu yang coba dibangun dan ditonjolkan. Dalam penelitian ini melihat bahwa *Anime One Piece* yang mengambil tema bajak laut dan Monkey D. Luffy sebagai karakter utama bisa menjadi contoh bahwa kepemimpinan bisa dilihat dari sebuah karakter fiksi. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan menggunakan metode analisis framing dari Gamson dan Modigliani, yang didasarkan pada pendekatan konstruksionis yang melihat representasi media dengan aspek *Framing Device* dan *Reasonig Device*. Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa Monkey D. Luffy sebagai kapten dan juga karakter utama dari cerita ini menunjukkan bahwa Ia ditokohkan sebagai karakter yang bodoh, punya Kompas moral tersendiri yang membuatnya suka berbuat seenaknya. Namun dibalik itu Ia adalah karakter yang sangat peduli dengan rekan-rekannya.

Kata Kunci: Framing, Kepemimpinan, *Anime*, *One Piece*

FRAMING CHARACTER LEADERSHIP OF MONKEY D. LUFFY IN THE ONE PIECE ANIME ARC EAST BLUE ARLONG PARK

ABSTRACT

Films can not only be used by audiences as a source of entertainment and information. More than that, film as a mass communication medium can be a medium for those who want to convey messages or issues that they are trying to build and highlight. In this research, we see that the One Piece Anime which has a pirate theme and Monkey D. Luffy as the main character can be an example that leadership can be seen from a fictional character. This type of research is descriptive qualitative, using the framing analysis method from Gamson and Modigliani, which is based on a constructionist approach that looks at media representation with Framing Device and Reasoning Device aspects. The findings in this research show that Monkey D. Luffy as the captain and also the main character of this story shows that he is portrayed as a stupid character, has his own moral compass which makes him like to do whatever he pleases. But behind that, he is a character who really cares about his colleagues.

Keywords: Framing, Leadership, *Anime*, *One Piece*

Korespondensi: Sayid Salim, S.I.Kom. Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin. Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Makassar 90245 Sulawesi Selatan, Indonesia. (0411) 585024, WhatsApp: 081543324420
Email: kotaksuratnyasayid@gmail.com

PENDAHULUAN

Film merupakan media massa yang sering digunakan untuk menjadi hiburan oleh banyak orang. Namun di balik itu film tidak hanya berguna untuk menjadi sarana hiburan, lebih dari itu fungsi film sebagai media massa mempunyai beberapa fungsi. Salah satunya salah media penyampaian pesan oleh penulis dari film tersebut. Lewat film kita bisa mendapatkan berbagai hal termasuk melihat ideologi dari pembuat film tersebut. Hal ini yang memperkuat asumsi bahwa media punya agendanya masing-masing dalam memberikan konten mereka kepada khalayak.

Film terbagi atas beberapa jenis seperti fiksi dan dokumenter. Jika dilihat lebih detail dalam jenis itu juga terdapat film animasi. Film animasi atau sering disebut kartun merupakan tontonan yang menggunakan rekayasa komputer untuk membuatnya. Dan jenis film animasi yang populer adalah *Anime*. *Anime* adalah sebutan untuk film animasi dari Negara Jepang, memiliki keunikan sendiri karena *Anime* menggunakan Teknik menggambar manual yang dibuat *frame per frame* dan menciptakan ilusi *motion graphic* atau ilusi seakan-akan gambar tersebut bergerak. Bagi orang yang tinggal di Jepang seluruh film animasi atau kartun disebut *Anime*. dalam Bahasa Jepang “*Anime-shon*” (yang disingkat menjadi *Anime*). Dan orang yang tinggal di luar Jepang mengasumsikan bahwa *Anime* adalah kartun yang berasal dari Jepang.

Anime punya Sejarah yang panjang dalam perjalanannya hingga sekarang, dan bahkan *Anime* yang menjadi produk budaya dari Jepang menjadi soft power untuk negara tersebut karena peminatnya yang sangat besar di dunia. Menurut artikel yang diterbitkan Kompas sejumlah negara pun tercatat menjadi penonton *Anime* terbanyak, bahkan hingga lebih dari 50 persen total penduduk. Di mana posisi tersebut ditempati Jepang 75,87 persen populasi dengan jumlah 63,2 juta penonton dan Amerika Serikat: 71,86 persen populasi, 167,6 juta penonton. Indonesia sendiri juga termasuk negara dengan jumlah penikmat *Anime* terbesar, tidak ada data yang menyebutkan angka pasti namun jika dilihat dari *fans page* di media sosial, terlihat bahwa jumlah anggota dari komunitas-komunitas tersebut berada diangka puluhan ribu dan ratusan ribu penggemar dan tidak menutup kemungkinan lebih dari itu.

Salah satu *Anime* yang sangat mendunia adalah *One Piece* karangan dari Eiichiro Oda. *Anime* ini mengambil premis bajak laut dengan karakter utama bernama Monkey D. Luffy yang berkeliling dunia dari pulau ke pulau untuk mendapatkan harta karun terbesar dari raja bajak laut yang disebut “*One Piece*” yang tersimpan di pulau terakhir bernama Raftel. Dalam perjalanannya Ia tidak hanya berkeliling dunia namun dalam perjalanan itu pula Ia membangun pertemanan dengan orang-orang yang Ia kenal dan disebut “*Nakama*”. Dalam perjalanannya juga menemukan berbagai antagonis yang membuatnya semakin kuat sejauh Ia melakukan perjalanan. *One Piece* adalah series *Anime* yang sudah berjalan dari tahun 1997 dengan

jumlah manga sebanyak 103 volume dan 1077 episode hingga saat ini dan terus berlanjut. Keberlanjutan itu terus menghidrkan misteri baru dan juga menjawab misteri atau rahasia yang sudah ada. Ini menjadi salah satu nilai jual dari *Anime One Piece* dan bahkan penulisnya juga disebut sebagai salah satu orang jenius di abad ini.

Bukan hanya ceritanya saja yang menjadi nilai jual dari *Anime* ini, namun penokohan dari karakter utama begitu unik sehingga orang-orang menyukainya. Monkey D. Luffy sebagai karakter utama dan juga kapten dari bajak lautnya bernama Bajak Laut Topi Jerami. Ia adalah karakter yang cenderung bodoh dan suka melakukan apapun sesukanya. Namun dibalik itu rekan-rekan bajak lautnya loyal kepadanya dan bahkan rela menukarkan nyawanya demi kapten mereka. Penokohan karakternya yang selalu jujur apapun yang terjadi, kepercayaan kepada rekan-rekannya yang tinggi. Selalu fokus pada tujuan untuk berlayar menjadi Raja Bajak Laut, dan suka menolong orang lain menjadi alasan yang kuat mengapa karakter ini begitu unik. Lewat penelitian ini akan melihat lebih lanjut kepemimpinan seperti apa yang coba diperlihatkan oleh Eiichiro Oda melalui Monkey D. Luffy. Penelitian ini akan berfokus pada cerita *One Piece* tepatnya pada Arc East Blue Arlong Park. Penelitian ini juga menggunakan konsep framing di mana dalam perspektif komunikasi, analisis framing dipakai untuk membedah cara-cara atau ideologi media saat mengkonstruksi fakta. Analisis ini mencermati strategi seleksi, penonjolan, dan per-tautan fakta ke dalam berita atau film agar lebih bermakna, lebih menarik, lebih berarti atau lebih diingat, untuk menggiring interpretasi khalayak sesuai perspektifnya (Sobur dalam Imawan, 2018).

METODE PENELITIAN

Objek yang ada dalam penelitian ini adalah *One Piece* dengan fokus pada Arc East Blue Arlong park di mana Arc adalah pengelompokan beberapa episode dengan fokus cerita yang sama. Arlong Park berada pada episode 31 hingga 45 dengan total 15 episode. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yakni suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Kriyantono, 2014). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis framing dari Gamson dan Modigliani, Rumusan atau model Gamson dan Modigliani didasarkan pada pendekatan konstruksionis yang melihat representasi media berita dan artikel, terdiri atas *package* interpretatif yang mengandung konstruksi makna tertentu. Sedangkan aspek dari analisis ini mengandung dua struktur, yaitu *framing device* dan *reasoning device* (Sobur dalam Imawan, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tokoh namun berfokus pada karakter utama yakni Monkey D. Luffy dalam cerita yang berfokus pada Arc East Blue khususnya Arlong Park. Premis yang coba dibangun

dalam cerita ini adalah keinginan Luffy untuk membantu teman bajak lautnya yang sedang menghadapi masalah di kampung halamannya yakni Desa Kokoyashi. Luffy yang merasa bertanggung jawab sebagai kaptennya ingin membantu Nami dan membebaskan kampung halamannya dari tirani musuh bernama Arlong yang merupakan antagonis dari cerita ini.

Peneliti telah menemukan beberapa temuan yang akan dikaji dalam penelitian ini, berfokus pada bagaimana kepemimpinan Monkey D. Luffy saat menghadapi masalah. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis framing model Gamson dan Modigliani untuk melihat kepemimpinan dari karakter utama tersebut. Temuan yang ditemukan merupakan scene-scene yang mewakili bagaimana kepemimpinan Monkey D. Luffy menggunakan aspek-aspek framing model Gamson dan Modigliani. Yakni, aspek *Frame Central Idea*, *Framing Device* yang di dalamnya terdapat; *methapors*, *catchphrases*, *exemplar*, *depiction*, dan *visual image*. Selanjutnya adalah *Reasoning Device* yang di dalamnya terdapat; *roots*, *appeals to principles*, dan *consequenses*.

Peneliti telah mengobservasi dengan menonton *Anime One Piece Arc East Blue* khususnya pada cerita Arlong Park yang berada pada episode 31 hingga 45 dengan total 15 episode. Hal yang menarik dari premis pada cerita ini adalah bagaimana Monkey D. Luffy tetap bersikeras untuk menolong temannya walaupun temannya tidak ingin ditolong dan tidak mengindahkan apa yang coba dilakukan Monkey D. Luffy, namun sifat unik dari dirinya yang hanya ingin melakukan apapun yang ia inginkan menjadikan dirinya ingin tetap menolong, namun dibalik itu hal ini adalah bentuk kepedulian Monkey D. Luffy kepada teman-teman bajak lautnya dan juga kewajiban sebagai kapten untuk mengambil sikap atas masalah yang menimpa rekannya. Adapun temuan dari penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Frame Central Idea: Kepedulian terhadap Rekan

<i>Framing Devices</i>
<p><i>Methapors: Verbal</i> <i>Luffy</i>: Aku memang tidak bisa menggunakan pedang, Aku juga tidak tahu bagaimana bernavigasi, serta aku tidak bisa masak, dan juga seperti Ussop. Aku tahu aku membutuhkan orang lain dalam hidupku!</p>
<p><i>Cathphrases: Verbal</i> <i>Luffy</i>: *sambil berteriak* Nami! Kau adalah <i>Nakamaku</i>!</p>
<p><i>Exemplaar Verbal</i> <i>Arlong</i>: Mengapa mereka harus mempertaruhkan nyawanya demi menyelamatkan orang sepertimu? Orang yang tidak berguna sepertimu, kenapa bisa menjadi seorang kapten? Emangnya apa yang bisa kau lakukan? <i>Luffy</i>: Aku bisa mengalahkanmu!</p>
<p><i>Depiction: Verbal</i> <i>Luffy</i>: beraninya kau membuat navigatorku menangis!</p>
<p><i>Visual Image</i> Gambar ekspresi marah atas apa yang terjadi dan sikap Monkey D. Luffy untuk membantu rekan bajak lautnya.</p>



Reasoning Device

Root

Konflik yang terjadi adalah sebab dari kekuasaan Arlong yang menjajah dan otoriter kepada orang lain, Nami mengambil Langkah untuk membebaskan Masyarakat dari tirani Arlong.

Appeals to Principle

Monkey D. Luffy sebagai kapten punya beban moral untuk menolong rekan-rekannya yang menghadapi masalah. Walaupun ada penolakan Luffy tetap akan menolong karena tanggung jawab sebagai kapten untuk mengambil sikap.

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Gamson dan Modigliani menawarkan perangkat framing dalam membedah wacana yang coba dibangun, *Framing device* adalah ide sentral yang ada pada sebuah wacana, dalam temuan penelitian terlihat pada methaphors bahwa Monkey D. Luffy sebagai kapten menyadari banyak kekurangannya dalam upaya mengatakan bahwa dirinya tanpa teman-temannya bukanlah apa-apa, maka dari itu baginya pertemanan adalah segalanya. Pada aspek selanjutnya karakter utama ini ingin mengatakan dengan tegas bahwa orang yang Ia tolong adalah rekannya dengan berteriak bahwa Ia adalah *Nakama* (rekan seperjuangan). Dalam cerita ini juga memperlihatkan hal yang menarik pada aspek *exemplar*, di mana orang lain menyadari bahwa Monkey D. Luffy menjadi seorang kapten adalah sesuatu yang tidak biasa. Di mana Ia ditokohkan sebagai karakter yang bodoh dan suka berbuat sesuatu seenaknya, maka dari itu orang-orang meragukannya sebagai kapten, dan inilah salah satu nilai jual yang coba diberikan oleh Eiichiro Oda sebagai penulis cerita One Piece. Walaupun ditokohkan sebagai orang yang bodoh dan suka berbuat seenaknya, Monkey D. Luffy adalah orang yang sangat peduli dengan orang sekitarnya tidak terkecuali dengan rekan-rekan bajak lautnya. Monkey D. Luffy berani untuk mempertaruhkan nyawanya untuk membantu rekan yang menghadapi masalah, ini adalah bukti bahwa sebagai kapten Ia tidak akan ragu untuk mengambil sikap. Pada *Reasoning Device* bahwa premis yang coba dibangun adalah menghadirkan antagonis yang punya kepemimpinan otoriter dan ini yang menjadi sebab yang membuat Monkey D. Luffy mengambil Tindakan membantu rekannya. Sebagai kapten ini adalah tanggung jawab moral dan mengambil sikap atas apa yang terjadi, walaupun menerima penolakan dalam upaya untuk membantu Ia orang lain, Monkey D. Luffy punya kompas moral tersendiri untuk bertindak. Inilah yang membuatnya suka berbuat sesuatu seenaknya. Apa yang dianggapnya benar akan dilakukan tanpa memikirkan apa yang orang lain katakan.

SIMPULAN

One Piece tidak hanya menawarkan cerita yang menarik untuk dinikmati. Namun dibalik itu ada bingkai yang coba dibangun oleh Eiichiro Oda sebagai penulis cerita. Kepemimpinan Monkey D. Luffy adalah salah satu yang bisa terlihat lewat penelitian ini. Monkey D. Luffy ditokohkan sebagai orang bodoh dan suka berbuat seenaknya walaupun Ia adalah seorang kapten. Punya kompas moral tersendiri membuat Ia bertnidak tanpa pikir panjang dan tidak mendengar pendapat orang lain. Namun dibalik itu Monkey D. Luffy sangat peduli dengan rekan-rekannya yang disebut dalam *Anime* ini sebagai Nakama atau teman seperjuangan. Melalui cerita yang coba dibangun pula terlihat bahwa dalam memimpin Luffy dengan ketidakpeduliannya pada perkataan orang lain sangat mengedepankan kepercayaan. Di mana masalah yang rekannya hadapi akan mereka cari jalan keluarnya bersama. Bodoh, tidak peduli perkataan orang lain, suka berbuat sesukanya, dan peduli kepada orang lain merupakan akumulasi uniknya Monkey D. Luffy sebagai kapten dan karakter utama, seleksi isu ini adalah aspek-aspek yang coba ditonjolkan Eiichiro Oda dalam cerita One Piece khususnya pada Arc East blue Arlong Park

DAFTAR PUSTAKA

- Dexerto.com. One Piece creator ranks among the top 10 geniuses of the current era. Diakses dari <https://www.dexerto.com/tv-movies/one-piece-creator-ranks-among-the-top-10-geniuses-of-the-current-era-2125771>
- Eriyanto. (2011). Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial lainnya
- Juwantara, Y., & Kurniadi, O. (2018). Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun *Anime* One Piece Episode 235. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 310-316.
- Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif. (No Title).
- Nasrullah, R. (2019). Teori dan riset khalayak media. Prenada Media.
- Nurhadiansah, I. (2021). Analisis Unsur Intrinsik Tokoh Dan Penokohan Nico Robin Dalam Komik One Piece Karya Oda Eiichiro. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 5(1), 139-144.
- Sobur, A. (2018). Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik Dan Analisis Framing. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sportskeeda.com. One Piece: Luffy beats Peaky Blinders' Cillian Murphy, Moon Knight, and others as the top TV character of 2022. Diakses dari <https://www.sportskeeda.com/Anime/news-one-piece-luffy-beats-peaky-blinders-cillian-murphy-moon-knight-others-top-tv-character-2022>
- Whipmedia.com. TV Time Unveils TV Time REWIND 2022. Diakses dari https://whipmedia.com/press_items/tv-time-unveils-tv-time-rewind-2022/#:~:text=The%20Anime%20hit%20%E2%80%9COne%20Piece,was%20the%20most%2Dwatched%20movie
- KOMPAS.com. 10 *Anime* Negara Penonton Terbanyak 2023, Ada Indonesia? Diakses dari <https://www.kompas.com/tren/read/2023/11/22/113000365/10-negara-penonton-Anime-terbanyak-2023-ada-indonesia>