

Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun Anime One Piece Episode 235

¹Yudha Juwantara, ²Oji Kurniadi

^{1,2}Prodi Ilmu Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

Email: ¹juwantaraadhuy@gmail.com, ²oji.kurniadi@gmail.com

Abstract. Cartoon film is one of mass communication media that has the power to change the mindset of the audience to fit the media agenda made by the communicator. Leadership style is one of the most common aspects of a cartoon. "One Piece" is a Japanese anime film that has thousands of fans spread all over the world. The cartoon film's theme is about a group of pirates who sailed the ocean to become the king of pirates and find the biggest treasure called One Piece. The figure of a captain who has a good leadership style greatly influenced him to get the title of "King of Pirates" and get the One Piece treasure. This study researched on how and in what ways the media framed the leadership style of Monkey D. Luffy in the anime cartoon One Piece, episode of 235. This study uses a qualitative paradigm with the approach of framing analysis of William A. Gamson model. The object of this research were shown in verbal and non-verbal dialogues that occurred between Monkey D. Luffy with other characters as well as capture shot scene as research supporting data. The results of this study indicated that a leader must be ready to face a situation that has never been thought before. Decisions of a leader are very influential on common goals of a team. This study showed how the frame of leadership style of Monkey D. Luffy shown in episode 235 was categorized as autocratic leadership style. Based on the frame of central idea shown in this episode, Luffy as a captain had a tendency to make his decision firmly and precisely, this proved that his leadership style was categorized as autocratic.

Keywords: Autocratic, Leadership, One Piece, Framing Analysis, Monkey D. Luffy

Abstrak. Film kartun merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kekuatan untuk merubah pola pikir penonton agar sesuai dengan agenda media yang dibuat oleh komunikatornya. Gaya kepemimpinan merupakan salah satu aspek yang paling sering muncul dalam sebuah film kartun. "One Piece" merupakan sebuah film anime Jepang yang memiliki ribuan penggemar yang tersebar luas di seluruh dunia. Mengusung tema bajak laut yang mengarungi lautan untuk menjadi raja bajak laut dan menemukan harta karun terbesar One Piece. Sosok seorang kapten yang memiliki gaya kepemimpinan yang baik sangat mempengaruhi pantas atau tidaknya mendapatkan gelar raja bajak laut dan mendapatkan harta karun One Piece. Skripsi ini meneliti tentang bagaimana dan dengan cara apa media membingkai kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam kartun anime One Piece episode 235. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan analisis *framing* model William A. Gamson. Objek penelitian ini ditunjukkan pada dialog-dialog verbal dan nonverbal yang terjadi antara Monkey D. Luffy dengan tokoh-tokoh lainnya serta *capture shot* adegan sebagai data pendukung penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menjadi seorang pemimpin haruslah siap dalam menghadapi suatu situasi yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Keputusan pemimpin sangatlah berpengaruh terhadap tujuan bersama. Penelitian ini menunjukkan bagaimana bingkai gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy yang ditampilkan pada episode 235 menganut gaya kepemimpinan *otokratis*. Berdasarkan bingkai utama atau *frame central idea* yang digambarkan dalam episode ini adalah keputusan tepat dengan penyampaian yang keras terdapat dalam teori kepemimpinan *otokratis*.

Kata Kunci: Otokratis, kepemimpinan, *one piece*, analisis *framing*, Monkey D. Luffy

A. Pendahuluan

Media massa mampu memberikan banyak informasi. Bahkan tidak hanya informasi, media massa pun mampu menyebarkan nilai-nilai ideologi kepada banyak khalayak. Karena sifat dan faktanya bahwa pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka kesibukan utama media massa adalah mengkonstruksi berbagai realitas yang akan disiarkan. Media menyusun realitas dari berbagai peristiwa yang terjadi hingga menjadi cerita atau wacana yang bermakna. Dengan demikian seluruh isi media tiada lain adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*) dalam bentuk wacana yang bermakna.

Media massa merupakan alat yang sangat dominan untuk menceritakan suatu realitas yang ada di dalam masyarakat. Namun penting untuk diketahui bahwa dalam konstruksi realitas yang diciptakan oleh media massa, sesungguhnya realitas itu tidaklah sama persis dengan realitas yang sesungguhnya. Realitas sosial yang diangkat oleh media massa untuk disebarluaskan kepada khalayak mampu ditonjolkan dan dihilangkan sesuai dengan keinginan seseorang.

Anime *One Piece* merupakan anime terpopuler di dunia yang telah berlangsung dari tahun 98 hingga saat ini. Film bertemakan kepemimpinan masih menjadi topik yang sangat menarik untuk diteliti karena mampu memberikan motivasi dan inspirasi bagi kebanyakan orang. Dengan menggunakan metode analisis framing model William A. Gamson peneliti akan membuka bagaimana framing media terhadap gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam episode 235.

B. Landasan Teori

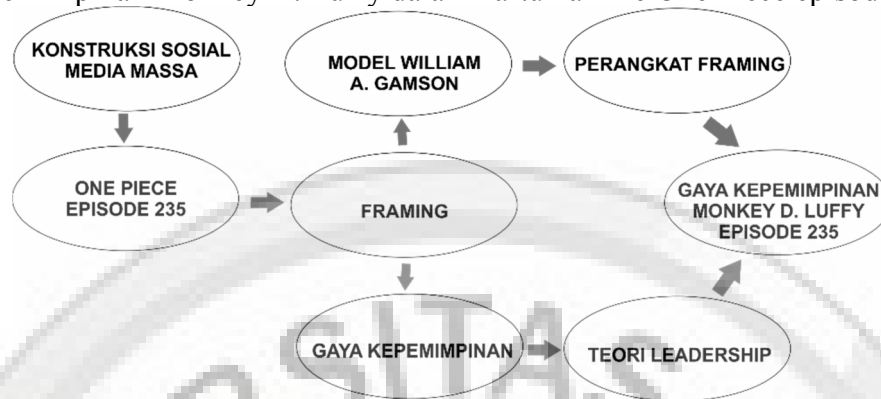
Media massa adalah faktor lingkungan yang mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi (*belajar sosial*). Dua fungsi dari media massa adalah media massa memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi (Rakhmat, 2001).

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa. Film sebagai media komunikasi massa yang membungkus pesan dari sutradara sebagai komunikator, terhadap penonton sebagai komunikan. Film menyajikan presentasi visual hidup di mana citra sudah ditampilkan secara matang, mudah dikenali dan mudah diikuti. Film memiliki kemampuan mengantar pesan yang sangat unik (McQuail, 1994:14).

Analisis framing merupakan salah satu alternatif model analisis yang dapat mengungkap rahasia di balik sebuah perbedaan bahkan pertentangan media dalam mengungkapkan fakta. Analisis framing dipakai untuk mengetahui bagaimana realitas dibingkai oleh media. Dengan demikian realitas sosial dipahami, dimaknai, dan dikonstruksi dengan bentukan dan makna tertentu. Elemen-elemen tersebut bukan hanya bagian dari teknis jurnalistik, melainkan menandakan bagaimana peristiwa dimaknai dan ditampilkan. Inilah sesungguhnya sebuah realitas politik, bagaimana media membangun, menyuguhkan, mempertahankan, dan mereproduksi, suatu peristiwa kepada pembacanya.

Melalui analisis framing akan dapat diketahui siapa mengendalikan siapa, siapa lawan siapa, mana kawan mana lawan, mana patron dan mana klien, siapa diuntungkan dan siapa dirugikan, siapa menindas dan siapa tertindas, dan seterusnya. Kesimpulan-kesimpulan seperti ini sangat mungkin diperoleh karena analisis framing merupakan suatu seni kreativitas yang memiliki kebebasan dalam menafsirkan realitas dengan menggunakan teori dan metodologi tertentu. Ada dua esensi utama dari analisis framing yaitu, Pertama, bagaimana peristiwa dimaknai. Ini berhubungan

dengan bagian mana yang diliput dan mana yang tidak diliput. Kedua, bagaimana fakta ditulis. Aspek ini berhubungan dengan pemakaian kata, kalimat, dan gambar untuk mendukung. Dengan menggunakan analisis framing peneliti akan menemukan gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam kartun anime One Piece episode 235.



Gambar 1. Analisis Framing

C. Hasil Penelitian

Dalam penelitian “One Piece Episode 235” terdapat beberapa tokoh di dalamnya. Tokoh utama dalam episode ini adalah sosok Monkey D. Luffy yang sebagai kapten dari Kru Bajak Laut Topi Jerami. Secara garis besarnya, Luffy adalah sosok seorang yang ambisius untuk menjadi raja bajak laut. Dia mempunyai 6 anggota bajak laut saat masih di episode 235 yakni Zoro, Sanji, Nami, Usopp, Chopper, dan Robin. Namun terjadi perpecahan antara Luffy dan Usopp karena keputusan Luffy yang sebagai kapten Bajak Laut Topi jerami memutuskan untuk mengganti kapal. Kapal tersebut merupakan kapal pemberian dari seseorang yang sangat berarti bagi Usopp.


Beberapa temuan yang di temukan oleh peneliti dari episode ini akan dibahas pada bab ini. Peneliti menggunakan teknik analisis framing model William A. Gamson untuk mengetahui bagaimana bingkai gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy di episode ini.

Temuan-temuan tersebut telah diidentifikasi sebagai aspek-aspek yang dianggap memenuhi kriteria gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy yang di gambarkan dalam episode ini. Aspek-aspek tersebut di antaranya meliputi aspek frame Central Idea, Framing Device (methapors, catchphrases, exemplaar, depiction, dan visual images), dan Reasoning devices (roots, appeals to principles, dan consequenses).

Sebelumnya, peneliti telah memulai turun ke lapangan dengan menonton film animasi “One Piece” sampai ke episode 741. Peneliti tertarik untuk mengangkat episode 235 menjadi bahan penelitian karena menganggap bahwa gaya kepemimpinan Luffy di episode 235 ini sangat banyak terlihat. Peneliti mengetahui banyak tentang sosok gaya kepemimpinan Luffy sampai di episode 741, namun khusus di episode 235 ini gaya kepemimpinan Luffy memang sedang diuji. Karena dengan adanya hubungan yang tidak harmonis di dalam tubuh tim maka akan mengakibatkan terhambatnya tujuan bersama. Untuk memaksimalkan penemuan-penemuan penelitian, peneliti akan mengidentifikasi temuan dalam episode 235. Temuan tersebut di antaranya:

Temuan Penelitian

Tabel 1. Frame central idea: Keputusan tepat dengan pennyampaian yang keras

<i>Framing Devices</i>	<i>Reasoning Devices</i>
<p>Methapors: Verbal tidak akan aku biarkan ! aku tidak akan membiarkanmu melakukannya. Dengar Luffy, tidak ada orang yang akan tahan mengikuti orang sepertimu selamanya. Aku tidak bisa berlayar jika harus meninggalkan teman terluka di belakang.</p>	<p>ROOTS: Verbal Kau tidak butuh teman yang lemah, jadi kau harus membuang teman yang tak berguna. Jika kau ingin membuang merry-go, lalu lakukan juga padaku.</p>
<p>CATHPHRASES: Verbal Tetap disana nami, aku sudah memutuskan, aku tidak akan mengubahnya. Tak peduli apa katamu, kita akan membeli kapal, di sini kita akan berpisah dengan merry-go.</p>	<p>APPEALS TO PRINCIPLE: Verbal omong kosong, kapal dan teman adalah dua hal yang berbeda!</p>
<p>EXEMPLAAR: Verbal Jangan membuat aku mengulanginya, merry-go tidak bisa lagi diperbaiki. Tak seorangpun bisa melakukannya. Jika ada jalan lain, aku tidak akan membuat keputusan ini.</p>	<p>CONSEQUENCES: Verbal Luffy, aku bukan lagi anggotamu, maaf untuk semua masalahnya. Kapal ini milikmu, karena kau kapten. Jadi aku menantangmu Monkey D. Luffy. Aku menantangmu duel.</p>
<p>DEPICTION: Verbal KAU BUKAN TUKANG KAYU USOPP!!!</p>	
<p>Visual Image: Gambar tersebut adalah gambar dimana pertengkaran antara Luffy dan Usopp. Dimana Luffy berkata telah memutuskan untuk mengganti kapal, dan memutuskan tidak akan peduli dengan apa yang terjadi.</p>  <p><small>Penerjemah : odafansub.blogspot.com</small></p> <p><small>Tetap disana nami, aku sudah memutuskan</small></p>	

D. Kesimpulan

Dari seluruh temuan yang peneliti temukan baik itu dari hasil pengamatan penelitian dan hasil wawancara sebagai data triangulasi dari pemaparan pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bagaimana bingkai gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy yang di tampilkan oleh pengarang One Piece yaitu Eiichiro Oda. Monkey D. Luffy yang diceritakan teguh pada keputusan untuk mengganti kapal Going Merry ini meski harus kehilangan salah satu anggota bajak lautnya menganut gaya kepemimpinan Otokratis pada episode 235.

Adapun ditinjau dari penelitian yang dilihat dari aspek-aspek Frame central idea, framing devices, dan reasoning devices mengerucut kepada ciri-ciri gaya kepemimpinan otokratis.

1. Ditinjau dari frame central idea adalah keputusan tepat dengan penyampain yang keras. Dalam episode ini Monkey D. Luffy memperlihatkan bahwa dia adalah sosok kapten yang mampu mengambil keputusan dan tindakan secara cermat, tepat dan tegas. Dia tidak peduli dengan resiko keluarnya Ussop dari anggota bajak laut Topi Jerami. Bahkan Luffy begitu kuat dalam mempertahankan keputusannya tersebut disaat bajak laut Topi Jerami mengalami situasi yang begitu sulit.
2. Jika ditinjau dari framing devices, pada kelima bingkai yang telah dipaparkan terlihat bahwa seseorang yang menganut gaya kepemimpinan otokratis teguh pada pendirian keputusan. Bingkai yang paling menonjol dari kelima bingkai tersebut adalah pada bingkai “Jangan membuat aku mengulanginya, merry-go tidak bisa lagi diperbaiki. Tak seorangpun bisa melakukannya. Jika ada jalan lain, aku tidak akan membuat keputusan ini”. Luffy telah cukup matang mempertimbangkan berbagai hal, dan Dia sudah merasa cukup bertanya kepada ahlinya sehingga pada keputusan tersebut. Jadi dengan pendapat dia dan didukung oleh pendapat ahlinya Dia sudah merasa matang mengambil keputusan secara rasional.
3. Jika dilihat dari aspek reasoning devices, adalah aspek kausal sebab akibat yang menekankan pada penalaran. Monkey D. Luffy mengetahui bahwa Going Merry merupakan salah satu harta yang paling berharga yang dimiliki oleh bajak laut Topi Jerami. Karena bagaimanapun juga kedekatan Luffy dengan kapal Going Merry yang merupakan salah satu saksi sejarah perjalanan bajak laut Topi jerami. Klaim moral yang sangat menonjol ini adalah ketika Luffy mengatakan “Omong kosong, kapal dan teman adalah dua hal yang berbeda! “. Disini peneliti bisa menafsirkan bahwa pengertian teman dan kapal itu berbeda. Pada dasarnya Luffy adalah seseorang yang rela mempertaruhkan nyawanya untuk seorang teman. Ini sangat menggambarkan bahwa menurut Luffy Kapal bukanlah teman yang sesungguhnya. Jika Luffy menganggap kapal adalah Teman, dengan sikap keras kepalanya maka Luffy akan sangat mengusahakan agar kapal tersebut bisa di perbaiki.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Oemi. 1995. Dasar-dasar Public Relations. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Ardianto, Elvinaro, Erdinaya dan Lukiati Komala. 2007. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Askurifai, Baksin. 2003. Membuat Film Indie Itu Gampang. Bandung: Kataris Bogdan,
- R. C. dan Biklen, S. K. 1982. Qualitative Research for Education: An

- Introduction to Theory and Methods, Boston : Allyn and Bacon, Inc
- Effendy, Onong Uchjana. 1995. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- _____. 2005. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto. 2012. Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Pace, R. Wayne & Don. F. Faules. 2006. Komunikasi Organisasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Littlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. 2009. Teori Komunikasi. Edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hidayat, Dedy Nur. 1999. Paradigma dan Perkembangan Penelitian Komunikasi. Jurnal Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia. Vol III. Jakarta: IKSI dan Rosda.
- Kartono, Kartini. 2013. Pemimpin dan Kepemimpinan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lincoln, Y. S. dan Guba, E. G. 1985. Effective Evaluation. San Franscisco: Jossey Bass Publishers.
- McQuail, Denis. 1987. Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa). Jakarta: Erlangga.
- _____. 1994. Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2009. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2014. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Cetakan ke 18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaludin. 2011. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Severin, W. J. dan J. W. Tankard. 2008. Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, Terapan. Edisi Kelima. Jakarta : Prenada Media Kencana.
- Shriberg, Arthur, David. L. Shriberg, dan Richa Kumari. 2005. Practicing Leadership Principles and Applications. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Sobur, Alex. 2012. Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Terry, G. R. 2006. Asas-asas Manajemen. Bandung: PT. Alumni.

Lainnya:

- <http://www.nathanistic.com/index.php/2016/01/21/belajar-jiwa-kepemimpinan-dari-kaptan-monkey-d-luffy/> Diakses pada tanggal 25 Oktober 2016 pukul 21.45 WIB.
- <https://tentangkartunku.wordpress.com/2013/01/06/sejarah-kartun/> Diakses pada tanggal 27 Januari pukul 21.54 WIB.
- <http://basnendar.dosen.isi-ska.ac.id/category/artikel/kartun-artikel/> Diakses pada tanggal 26 Oktober 2016 pukul 20.15 WIB.
- <http://www.pengertianku.net/2014/07/pengertian-media-massa-dan-menurut-para.html> Diakses pada tanggal 26 Oktober 2016 pukul 21.15 WIB.
- <http://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-animasi-menurut-menurut-ahli.html>) Diakses pada tanggal 11 September 2017 pukul 21:45WIB.

<http://www.mandalamaya.com/pengertian-animasi-dan-jenis-jenis-animasi/> Diakses pada tanggal 10 September 2017 pukul 20:00WIB.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Anime> Diakses pada tanggal 13 September 2017 pukul 18:50WIB.

