

ANALISIS KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM FILM SERIAL LIVE ACTION ONE PIECE KARYA EIICHIRO ODA

Novdaly Fillamenta

RMK, STIKes Dona Palembang, Jalan Kolonel H Burlian no. 342, 33137, Indonesia

Email: Fillamenta@gmail.com

ABSTRAK

One Piece adalah serial manga dan anime populer yang ditulis oleh Eiichiro Oda. Kisah ini mengikuti petualangan Monkey D. Luffy, seorang bajak laut muda yang ingin mencari harta karun One Piece yang akan berada di Grand Line, lautan berbahaya penuh misteri. Sejak diluncurkan pada tahun 1997, One Piece telah menjadi salah satu serial manga terlaris sepanjang masa.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menganalisis karakter tokoh dari film serial live action one piece ini.

Penelitian ini menggunakan Teori Karakter dari Edgar V. Robert dan teori struktur kepribadian Sigmund Freud. Variabel unit analisis dalam penelitian ini adalah film serial live action one piece.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah dengan menonton film asli yang tidak dipotong maupun disensor dari awal sampai akhir episode, mengamati adegan-adegan yang penulis teliti.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan struktural, Uji validitas data dengan cara uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap data dengan melakukan Teknik triangulasi sumber data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif.

Kata kunci: *Karakter, tokoh, film serial live action, one piece.*

PENDAHULUAN

One Piece adalah serial manga dan anime populer yang ditulis oleh Eiichiro Oda. Kisah ini mengikuti petualangan Monkey D. Luffy, seorang bajak laut muda yang ingin mencari harta karun One Piece yang akan berada di Grand Line, lautan berbahaya penuh misteri. Sejak diluncurkan pada tahun 1997, One Piece telah menjadi salah satu serial manga terlaris sepanjang masa.

Film serial live action one piece ini merupakan adaptasi dari manga dan anime. Karena adaptasi yang sangat butuh penilaian secara objektif bagi setiap pendukungnya maka sutradara Bersama penulis asli one piece berkolaborasi untuk dapat menampilkan yang terbaik bagi penggemar manga dan anime pada kemasan live action ini.

Sinema atau Film merupakan karya sastra yang menggambarkan kehidupan dan mencerminkan kehidupan sosial masyarakat. Sinema juga dianggap sebagai sarana komunikasi yang ampuh bagi publik yang diinginkannya, karena sifat audionya, yang didasarkan pada kekuatan gambar dan suara yang jelas.

Sebuah halaman berlatar dunia fiksi tempat bajak laut, bajak laut, dan pemburu bertarung dan mencari harta karun. Dalam perjalanan Luffy, ia bertemu banyak karakter yang kuat dan beragam, sehingga membentuk Bajak Laut Topi Jerami. Masing-masing pelaut memiliki keterampilan dan karakteristik unik, dan bersama-sama mereka menghadapi musuh yang berbeda, mengarungi lautan, dan menghadapi banyak tantangan.

Film dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu film naratif dan film non-naratif. Film Unggulan merupakan film yang tercipta dari kisah para aktor dan aktris.

Dalam film naratif diperlukan suatu proses yaitu berupa penyampaian ide, pemikiran atau cerita yang berhasil. Dalam perkembangannya, film naratif dan film non-naratif saling mempengaruhi dan menciptakan berbagai jenis film dengan ciri, gaya, dan tekniknya masing-masing. Seperti halnya film one piece, film ini terkenal sebagai film fiksi, bukan fiksi atau sejarah. Perbedaan utama antara fiksi dan

nonfiksi adalah tujuan dan sifatnya. Nonfiksi adalah kenyataan sedangkan fiksi adalah kenyataan.

Melalui fiksi, pembaca dapat mempelajari, merasakan, dan mengalami berbagai aspek kehidupan yang sengaja diberikan pengarangnya. Oleh karena itu, fiksi atau buku pada umumnya sering dianggap dapat membuat orang menjadi lebih bijaksana dalam hidup. Dengan kata lain, sastra dapat membuat pembacanya memecahkan persoalan-persoalan kehidupan yang ada dalam dirinya. Film dapat menggambarkan bahwa setiap orang mempunyai karakter.

Tokoh merupakan bagian penting dalam cerita. Karakter diciptakan untuk membedakan suatu benda dengan benda lainnya (manusia, hewan, hantu, robot, furnitur, dan sebagainya) berdasarkan ciri-ciri mental, emosional, dan sosial. Amalan merupakan manfaat yang menyampaikan pengetahuan tentang permasalahan dan kegiatan berdasarkan cerita yang akan dibangun.

Aktor mempunyai peranan yang sangat penting. Tanpa menulis tidak akan ada cerita, tanpa menulis tidak akan ada alur. Padahal, perbedaan karakter akan melahirkan perubahan, konflik kepentingan, konflik yang akhirnya melahirkan cerita. Film dengan genre yang berbeda-beda saling melengkapi sehingga mampu memberikan konflik, alur, dan perkembangan cerita, sesuai kebutuhan pendongeng. Meski dalam perkembangannya, banyak juga film yang hanya menampilkan satu atau dua karakter selama penayangannya. Karakter sering kali digolongkan mempunyai sifat dan sifat yang unik. Tingkah laku tersebut tidak hanya asal usul tokoh berdasarkan umur tokoh, penampilan fisik, penampilan, fesyen, zaman atau gaya musiknya, tetapi juga sifat batinnya. Setiap karakter dalam film memiliki hubungan dekat dengan orang lain.

Sebuah proses memberikan seorang atau lebih tokoh sebuah karakter disebut karakterisasi atau identitas. Karakterisasi atau Identitas adalah sesuatu yang mencoba mengekspresikan watak atau karakter dari tokoh yang diberikan peran. Penokohan merupakan gambaran tokoh-tokoh dalam cerita. Bisa

berupa gambaran fisik (jenis kelamin, wajah, mata, rambut, pakaian, umur, cara berjalan, dll). Bisa juga menggambarkan psikologi dan emosi (perilaku, kesedihan, kemarahan, dll). Dalam sinema atau film, identitas atau karakterisasi bisa dianggap sebagai salah satu hal yang penting.

Istilah tersebut merupakan sesuatu hal yang tidak asing lagi didengar saat ini. Karena berbagai media massa, media elektronik, dan platform digital sudah dengan sadar dan nikmat memperhatikan serta membicarakan fenomena ini yang tanpa disadari sedara individu maupun massal atau berkelompok ikut mengkonsumsinya.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. (Fillamenta, 2019)

Dalam hal berkomunikasi para penggemar film serial one piece tidak lepas dari bagaimana mereka mengekspresikan apa yang sudah mereka nikmati, salah satunya dengan menonton film serial live actionnya.

Penggemar atau pendukung adalah seseorang yang menggemari sesuatu dengan antusias, seperti grup musik, film, buku, atau selebriti. Secara bersama-sama atau kolektif, para penggemar akan membentuk basis penggemar (*fanbase*). Para penggemar ini menunjukkan antusiasme mereka dengan bergabung menjadi anggota klub penggemar, menyelenggarakan atau ikut serta dalam diskusi dan pertemuan. Selanjutnya para penggemar juga menerbitkan majalah penggemar (*fanzine*), menulis surat penggemar, mengumpulkan benda-benda yang berhubungan dengan yang menjadi idola mereka, mempromosikan benda-benda untuk mendukung idola mereka, dan membuat seni penggemar (*fan art*). (Fuschillo, 2020)

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan imbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung melalui media, dengan tujuan untuk merubah sikap, pandangan dan perilaku. (Effendy, 2013)

Tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang yang diberikan oleh lawan berbicara kita serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain karena manusia tidak hanya makhluk individu tetapi juga makhluk sosial yang selalu mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Namun tidak semua orang terampil berkomunikasi, oleh sebab itu dibutuhkan beberapa cara dalam menyampaikan informasi.

Berdasarkan cara penyampaian informasi dapat dibedakan menjadi 2, yaitu (Fillamenta, 2019):

1. Komunikasi verbal (Lisan)

Yang terjadi secara langsung serta tidak dibatasi oleh jarak , dimana kedua belah pihak dapat bertatap muka. Contohnya dialog dua orang. Yang terjadi secara tidak langsung akibat dibatasi oleh jarak. Contohnya komunikasi lewat telepon.

2. Komunikasi nonverbal (Tertulis)

Naskah , yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kabar yang bersifat kompleks Perilaku manusia adalah sekumpulan kegiatan yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. (Fillamenta, 2015)

Perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditujukan kepada orang lain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang sangat mendasar. Perilaku tidak boleh disalahartikan sebagai perilaku

sosial, yang merupakan suatu tindakan dengan tingkat lebih tinggi, karena perilaku sosial adalah perilaku yang secara khusus ditujukan kepada orang lain.

Penerimaan terhadap perilaku seseorang diukur relatif terhadap norma sosial dan diatur oleh berbagai kontrol sosial. Dalam kedokteran perilaku seseorang dan keluarganya dipelajari untuk mengidentifikasi faktor penyebab, pencetus atau yang memperberat timbulnya masalah kesehatan. Intervensi terhadap perilaku seringkali dilakukan dalam rangka penatalaksanaan yang holistik dan komprehensif. (Fillamenta, 2015)

Menonton film pada dasarnya dipergunakan untuk mendapatkan sebuah hiburan yang difungsikan untuk menghilangkan stress dan/atau rasa lelah setelah bekerja dan beraktivitas, karena hobi atau hanya sekedar untuk mengisi waktu luang. Selain itu didalam sebuah film juga ternyata dapat terkandung fungsi informatif, edukatif, serta persuasif yang bisa diambil sisi atau hal-hal baiknya.

Kekuatan film dalam mempengaruhi para penontonnya terdapat dalam aspek *audio visual* yang terdapat didalamnya, juga kemampuan sutradara dalam menggarap film tersebut dengan sempurna, sehingga akan tercipta sebuah cerita yang menarik dan membuat penontonnya terpengaruh.

Film dapat berfungsi sebagai media komunikasi massa, sebab disaksikan oleh penonton yang sifatnya heterogen. Pesan yang terkandung di dalam film disampaikan secara luas kepada masyarakat yang menyaksikan film tersebut.

Pesan Moral adalah ungkapan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus bertindak supaya menjadi manusia yang baik (Bartens, 2004). Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi-tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi tertentu.

Pesan moral hanya sebatas tentang ajaran baik-buruk perbuatan dan kelakuan (akhlak)

secara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran serta berkaitan dengan disiplin dan kemajuan kualitas perasaan, emosi, dan kecenderungan manusia.

Standar moral dapat diidentifikasi dengan lima ciri (Bartens,2004), yaitu:

- 1.) Standar moral berkaitan dengan persoalan yang dianggap akan merugikan secara serius atau benar-benar merugikan manusia.
- 2.) Standar moral terletak pada kecukupan nalar yang digunakan untuk mendukung kebenaran.
- 3.) Standar moral berdasarkan pada pertimbangan yang tidak memihak.
- 4.) Standar moral harus lebih diutamakan dari pada nilai lain termasuk kepentingan lain.
- 5.) Standar moral diasosiasikan dengan emosi tertentu.

Sedang nilai-nilai moral diartikan sebagai berfikir, berkata, dan bertindak baik. Maka pesan moral yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah di mana tampilan setiap tayangan gambar dan bahasa yang disampaikan oleh tokoh utama yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral.

Menurut Edgar V Roberts]terdapat empat cara untuk bisa meneliti perkembangan karakter yang ada didalam film, yaitu:

1. Apa yang dikatakan oleh tokoh tersebut tentang dirinya
2. Apa yang dilakukan tokoh tersebut
3. Apa yang dikatakan oleh tokoh-tokoh lain tentang tokoh yang dianalisis
4. Apa yang dikatakan oleh pengarang tentang tokohnya

Teori strukturalis digunakan untuk memudahkan analisis film karena terdapat beberapa unsur film yang dapat mendukung teori psikoanalitik dalam teori analitis.

Unsur struktural meliputi tema, fakta cerita, dan sastra. Tema merupakan gagasan pokok atau gagasan suatu karya sastra. Fakta cerita terdiri dari cerita, alur, dan latar. Alat sastra biasanya mencakup sudut pandang, gaya dan suasana bahasa, simbol, pencitraan, dan penamaan suatu karya sastra. Fungsi karya

sastra adalah memadukan fakta sastra dengan tema agar dapat dipahami secara jelas makna karya sastra tersebut.

Freud menyatakan bahwa kepribadian manusia dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor sejarah masa lalu dan faktor masa kini. Dengan kata lain, faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang adalah faktor bawaan dan faktor lingkungan yang membentuk kepribadian individu tersebut. Kedua faktor ini secara langsung mempengaruhi perilaku psikologis masyarakat, sehingga membentuk perilaku bahkan kepribadiannya. (Minderop, 2010)

Freud juga membagi jiwa manusia menjadi tiga bagian, yaitu id (terletak di bagian bawah sadar), ego (terletak di antara alam sadar dan bawah sadar), dan superego (sebagian di bagian sadar dan sebagian lagi berada di alam bawah sadar). di alam bawah sadar) bagian) bagian). (Minderop, 2010).

Freud menyatakan bahwa id adalah energi psikis dan naluri manusia yang memaksa manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar, seperti: makan, berhubungan seks, atau penolakan terhadap rasa sakit dan ketidaknyamanan. Id tidak mempunyai hubungan langsung dengan pikiran bawah sadar.

Ego adalah jiwa manusia dan tugasnya adalah mendamaikan id dan superego. Freud menyatakan bahwa ego adalah keadaan psikologis yang terperangkap di antara kekuatan-kekuatan yang saling bertentangan yang mempertahankan dan menaati prinsip-prinsip realitas dengan mencapai kebahagiaan pribadi yang dibatasi oleh realitas.

Superego merupakan psikis insan yg mengacu pada nilai-nilai moral yg dipegang dan diyakini. Freud menyatakan bahwa superego sama halnya dengan hati nurani yang bisa membedakan nilai yg baik serta buruk . tidak sama dengan id serta ego, superego tak mempertimbangkan empiris sebab tidak berhubungan menggunakan hal-hal realistik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode

penelitian deskriptif. Moleong (2017) menyatakan bahwa penelitian deskriptif ialah penelitian yg bertujuan buat memecahkan duduk perkara yang sedang terjadi sesuai data dengan cara menganalisis serta menginterpretasi. di penelitian ini, data dianalisis menggunakan cara dideskripsikan serta diinterpretasikan sesuai teori yg sudah dikemukakan. Dalam penelitian ini, ada tiga aspek krusial yg dikemukakan, yaitu: ilustrasi kepribadian Luffy sebagai tokoh utama, faktor-faktor yg menghipnotis perubahan tingkah laku Luffy, serta proses perubahan tingkah laris yang dialami sang tokoh utama dalam film ini.. Untuk menyajikan data dari ketiga aspek tersebut, digunakan metode deskriptif menggunakan menggambarkan akibat penelitian sesuai warta serta data yang telah dikumpulkan sebelumnya. menggunakan memakai teori karakter Edgar V. Robert dan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

Metode penelitian dalam penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif (Fillamenta, 2019).

Dilihat dari inti permasalahan yang dikaji, peneliti menggunakan pendekatan struktural yaitu pendekatan yang berorientasi kepada karya sastra, karena pendekatan struktural dipandang sebagai salah satu pendekatan penelitian kesusastraan yang menekankan kajian hubungan antara unsur-unsur pembangun karya yang bersangkutan. Sebuah struktur mempunyai tiga sifat yaitu totalitas, transformasi, dan pengaturan diri. Dengan langkah analisis struktural menggunakan metode kepustakaan untuk menganalisis unsur instrinsik dalam film yang diteliti

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh film live action bergenre fiksi. Pendekatan penelitian yang dimaksud terdiri atas dua perspektif, yakni pendekatan keilmuan dan pendekatan metodologis. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah film serial live action yang melibatkan berbagai factor dari budaya sampai percintaan.

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari hasil observasi bahan audio-visual, hasil wawancara maupun temuan data dokumentasi. Bahan audio-visual yang dimaksud adalah film serial live action "One

Piece” dalam format Video. Sedangkan data dokumentasi terdiri synopsis “One Piece”, berbagai komentar tertulis pada platform digital maupun trailer film yang dapat diakses dari media online.

Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari penelusuran data pustaka (*library research*) yang bertujuan untuk mendapatkan keterangan data bersifat teori dari literatur-literatur yang relevan dengan materi penelitian ini.

Data teoritis yang dimaksud antara lain adalah ilmu komunikasi khususnya kajian analisis teks media, ilmu yang khususnya membahas teori perfilman atau sinematografi, dan teori yang relevan lainnya.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Hal itu dimaksudkan jika melihat posisi peneliti sebagai pengamat yang menginterpretasikan data-data observasi penelitiannya. Dalam kaitan ini, peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian dengan menggunakan alat bantu rekam peristiwa seperti kamera foto/video maupun catatan pengamatan (*fieldnote*)

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada 4 (empat) tahap yaitu: (1) tahap pertama dengan cara menonton sampai tuntas 8 episode film serial live action One Piece, (2) tahap kedua adalah observasi film serial live action One Piece dengan cara mengamati adegan dan dialog, selanjutnya mencatat, memilah, dan memilih kajian sesuai metode analisis data yang digunakan peneliti. Uji Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi yang dilakukan peneliti adalah membandingkan sumber data, teori dengan menggunakan metode penelitian yang dipakai peneliti yaitu analisis semiotika.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini bertujuan untuk mengkaji aspek psikologis tokoh utama film One Piece dengan pendekatan psikologis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud. Penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memecahkan masalah secara sistematis dan faktual berdasarkan fakta dan sifat yang dimiliki oleh populasi (Moleong,

2017). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk memecahkan masalah dalam aspek psikologis tokoh utama dalam film serial live action One Piece dengan teori karakter Edgar V. Robert (1983) dan pendekatan psikologis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud (1960). Selain mengungkap teori kepribadian yang ada dalam psikologi, pendekatan psikologi juga digunakan untuk mengungkap faktor-faktor yang melatarbelakangi aspek kejiwaan yang terjadi pada tokoh utama.

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kualitatif melalui 3 tahap yaitu:

1) Mereduksi Data

Tahap mereduksi data mulai dilakukan melalui proses penyeleksian, identifikasi dan pengklasifikasian. Penyeleksian dan pengidentifikasian merupakan kegiatan untuk menyeleksi dan mengidentifikasi data-data pada kategori karakter tokoh utama film. Tahap pengklasifikasian merupakan proses yang dilakukan untuk mengklasifikasikan data, memilih data dan mengelompokkan data.

2) Menyajikan Data

Menyajikan data merupakan kegiatan pengelompokan data melalui tahap reduksi data pada kategori karakter tokoh utama. Dalam penelitian ini disajikan data berupa peristiwa yang dialami oleh tokoh utama dan menganalisis data tersebut dengan mengidentifikasi unsur pembentuk karya sastra seperti alur dan latar. Setelah itu dianalisis faktor psikologis berupa kepribadian tokoh utama menggunakan teori Sigmund Freud dan teori karakter Edgar V. Robert.

3) Menarik Simpulan

Setelah dilakukan penyajian data, langkah selanjutnya adalah menyusun, menarik simpulan, menganalisis dan memeriksa data kembali, sehingga simpulan dapat menjawab rumusan masalah yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, tokoh utama film ini tidak lepas dari orang-orang disekitarnya atau yang sering disebut dengan tokoh sekunder atau tokoh pendukung. Kedua tokoh tersebut merupakan faktor penting yang mempengaruhi watak tokoh utama. Berikut adalah tokoh-tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung untuk menunjang analisis karakter tokoh-tokoh utama dalam film serial live action one piece.

Berikut ini adalah karakterisasi tokoh utama dengan menggunakan teori Edgar V. Robert.

Tabel 1. Analisis Karakterisasi

No	Nama	Karakter	keterangan
1	Monkey D. Luffy	- ceria - setia kawan - berani - gigih - optimis	- tokoh utama - diperrankan oleh Inaki Godoy - kapten Bajak laut topi jerami
2	Nami	- misterius - pendendam	- diperankan oleh Emily Rudd - navigator dan ahli kartografi
3	Roronoa Zoro	- pendiam - setia kawan - gigih - ambisius	- diperankan oleh Mackenyu Arata - ahli memakai 3 pedang
4	Usopp	- ceria - setia kawan - pembual - ambisius	- diperankan oleh Jacob Romero - penembak jitu
5	Sanji	- romantis - setia kawan - pendiam	- diperankan oleh Taz Skylar - Koki ulung - petarung hanya dengan kaki
4	Koby	- penakut - pemalu - ambisius	- diperankan oleh Morgan Davies

			- ingin menjadi mariner yang jujur
5	Buggy The Clown	- oportunist - egois	- diperankan oleh Jeff Ward
6	Dracule Mihawk	- kejam - dingin - pemberani	- diperankan oleh Steven Ward - Ahli pedang yang ditakuti di laut lepas
7	Arlong	- kejam - licik - pemarah	- diperankan oleh Mckinley Belcher

Selanjutnya adalah hasil analisis mengenai bentuk karakter tokoh utama sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Bentuk Kepribadian Tokoh Utama Monkey D. Luffy

No	Peristiwa	Unsur Psikis
1	- Luffy terdampar di sebuah kapal yang tenggelam, kemudian ia ditemukan oleh koby di dalam kapal. - Luffy mulai bertemu dengan zoro dan nami dalam sebuah persinggahannya dengan koby di pulau marinir. - Luffy mulai berpetualang menjadi raja bajak laut dengan mencari kru, peta dan kapal yang besar	<u>Id:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah keyakinan luffy mendapatkan kru, kapal dan peta untuk menuju grand line guna menemukan harta karun one piece. <u>Ego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah kekaguman Luffy kepada Zoro dan Nami dalam bertarung. Hal ini membuat Luffy yakin untuk merekrut zoro dan nami menjadi kru bajak laut topi jerami. <u>Superego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini

		adalah rasa simpati Luffy kepada koby yang berkeinginan keras menjadi marinir.
2	- Luffy bersama Zoro dan Nami disandera oleh Buggy The Clown	<p><u>Id:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah Luffy berhasil membentuk kerjasama tim untuk mengalahkan Buggy The Clown beserta krunya</p> <p><u>Ego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah kepolosan dan keyakinan Luffy ingin menjadi raja bajak laut menuju Grandline untuk mencari harta karun one piece sehingga mereka tertangkap oleh Buggy dan krunya. Walaupun akhirnya mereka bias lolos</p> <p><u>Superego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah rasa simpati Luffy untuk membebaskan para tawanan Buggy setelah ia bersama zoro dan nami menang melawan Buggy dan krunya.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> - Luffy bertemu Usopp di kampung syrop serta mendapatkan kapal Going Merry dan akhirnya merekrut Usopp menjadi kru bajak laut topi jerami. - Seteh menghindari serangan mariner Luffy dan kru menemukan Baratie tempat restoran terapung dan bertemu dengan Sanji. Kemudian Sanji diajak bergabung menjadi kru bajak laut topi jerami. 	<p><u>Id:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah keyakinan luffy mendapatkan kapal untuk mereka menuju grand line guna menemukan harta karun one piece.</p> <p><u>Ego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah kekaguman Luffy kepada Usopp dan Sanji dalam bertarung. Hal ini membuat Luffy yakin untuk merekrut Usopp dan Sanji menjadi kru bajak laut topi jerami.</p> <p><u>Superego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah rasa simpati Luffy kepada cerita Usopp dan Sanji yang mempunyai ambisi kuat.</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> - Luffy bertemu Dracule Mihawk dan Arlong di Baratie. - Zoro bertarung dengan Mihawk dan Luffy bertarung dengan Arlong. - Luffy menuju pulau coco untuk mencari dan membantu nami dari kejajaman Arlong. - Luffy berhasil mengalahkan 	<p><u>Id:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah keyakinan luffy terhadap Zoro untuk bertarung melawan Mihawk.</p> <p><u>Ego:</u> Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah Luffy</p>

<p>Arlong danjuga berhasil menjadi menjadi Bajak laut topi jerami</p>	<p>membiarkan Zoro bertarung melawan Mihawk dan kemudian kalah. Dengan kejadian itu Luffy juga akhirnya kalah melawan Arlong. Kemudian setelah menemukan Nami di pulau coco tempat asal Nami dan tempat kekuasaan Arlong dengan strategi bersama kru akhirnya Luffy berhasil mengalahkan Arlong sendirian.</p> <p>Superego: Unsur dominan yang muncul pada peristiwa ini adalah rasa bersalah Luffy Zoro yang terluka parah kibat bertarung dengan Mihawk, sehingga ia berusaha keras untuk menyembuhkan Zoro.</p>
---	---

untuk menjadi raja bajak laut yaitu, 4 kru yang kuat terdiri atas Nami sang navigator, Zoro petarung 3 pedang yang berani, Usopp penembak jitu dan Sanji seorang koki handal dan petarung yang hanya menggunakan kakinya.

Karakter Luffy berdasarkan teori Edgar V. Robet adalah

1. Ceria

Dalam setiap keadan dan situasi Luffy selalu menampilkan keadaan ceria dan riang. Hal ini membuat orang yang melihat sosok Luffy menjadi senang dan nyaman.

2. Setia kawan

Hal yang paling dipegang teguh oleh Luffy adalah ras setia kawan yang tinggi. Karakter ini membuat Luffy sangat membenci orang yang mengganggu apalagi menyakiti teman-temannya dalam keadaan apapun.

3. Berani

Karakter ini dapat membantu menambah semangat teman-temannya daam menghadapi berbagai macam situasi.

4. Optimis

Karakter ini menjadi kekuatan Luffy sejak awal untuk menjadi raja bajak laut mencari jarta karun one piece di grand line. Dengan Optimis yang dimilikinya, Luffy akhirnya berhasil menjadi bajak laut sesuai keinginan mas kecilnya.

Faktor psikologis tokoh utama Monkey D. Luffy dalam film serial live action one pice berdasarkan teori kepribadian Sigmund Freud adalah:

Id

Id adalah kepribadian yang dibawa sejak lahir. Das es merupakan “reservoir” yang menggerakkan das ich dan das ueber ich karena dibawa sejak lahir. Id merupakan gudang-gudang penyimpanan-penyimpanan kebutuhan manusia yang mendasar seperti makan, minum, istirahat, rangsangan seksualitas, dan agresifitas. Insting-insting ini dapat bekerja sama bersamaan dalam situasi yang berbeda untuk mempengaruhi perilaku Luffy sebagai tokoh utama. Id berada dalam beroperasi dalam daerah unconscious mewakili subyektifitas yang tidak pernah disadari sepanjang usia. Id berhubungan erat dengan proses fisik untuk

Pembahasan

Film Serial Live Action One Piece merupakan gambaran keinginan yang kuat dari tokoh utama Monkey D. Luffy yang ingin menjadi raja bajak laut. Keinginannya yang kuat tersebut terinspirasi oleh harta karun one piece yang berada di Grand Line.

Dengan merekrut kru, memiliki peta dan memiliki kapal besar menuju Grand Line , keinginan Luffy untuk menjadi Raja bajak laut menjadi kuat.

Selama masa pencariannya Luffy berhasil menemukan ketiga hal yang diinginkannya

mendapatkan energi psikis yang digunakan untuk mengoperasikan sistem dari struktur kepribadian yang lainnya. Id beroperasi berdasarkan prinsip-prinsip kenikmatan (pleasure principle), yaitu berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit. Das es berfungsi menghindari diri dari ketidakbenaran dan mengejar keenakan.

Ego

Ego disebut juga *system der bewussten verbewussten*. Aspek ini adalah aspek psikologis dari kepribadian tokoh utama yang timbul karena kebutuhan organisme untuk menghubungkan secara baik dengan kenyataan (realitas). Ego berkembang dari id yang dalam hal ini Luffy sebagai tokoh utama mampu menangani realitas sehingga ego beroperasi mengikuti prinsip realita (reality principle) usaha memperoleh kepuasan yang dituntut id dengan mencegah terjadinya tegangan baru atau menunda kenikmatan sampai ditemukan obyek yang nyata dapat memuaskan kehidupan sebagai raja bajak laut. Ego adalah eksekutif (pelaksana) dari kepribadian, yang memiliki dua tugas utama; pertama, memiliki stimulasi mana yang hendak direspon atau insting mana yang akan dipuaskan sesuai dengan prioritas kebutuhan. Kedua, menentukan kapan dan bagaimana kebutuhan itu dipuaskan sesuai dengan tersedianya peluang yang risikonya minimal.

Super Ego

Super ego adalah aspek sosiologis dari kepribadian, merupakan wakil dari nilai-nilai tradisional serta cita-cita masyarakat. Sebagaimana ditafsirkan orang tua kepada anaknya, yang diajarkan dengan berbagai perintah dan larangan. Super ego adalah kekuatan moral dan etik dari kepribadian, yang beroperasi memakai prinsip idealistik (idealistic principle) sebagai lawan dari prinsip kepuasan id dan prinsip realistic dari ego. Fungsi dari super ego yang pokok adalah menentukan apakah sesuatu benar atau salah, pantas atau tidak, dan dengan demikian pribadi dapat bertindak sesuai dengan moral masyarakat. Super ego berkembang dari ego dan seperti ego, ia tidak mempunyai energi sendiri. Sama dengan ego, super ego beroperasi di tiga daerah

kesadaran. Namun berbeda dengan ego, dia tidak mempunyai kontak dengan dunia luar sehingga kebutuhan kesempurnaan yang dijangkaunya tidak realistis (id tidak realistis dalam memperjuangkan kenikmatan).

Prinsip *idea listic* mempunyai dua sub prinsip, yakni conscience dan ego-ideal conscience menghukum orang dengan memberika rasa dosa, sedangkan ego-ideal menghadiahi orang dengan rasa bangga akan dirinya. Super ego dalam sastra berupa pembatasan tingkah laku tokoh yang dipengaruhi oleh id. Fungsi super ego menuntun mengendalikan ego dalam melakukan semua tindakannya antara baik dan buruk perilaku yang tokoh akan atau telah lakukan tokoh, sebab super ego didasarkan pada norma atau hati nurani yang dapat mengontrol diri tokoh. Dalam hal ini adalah semua rasa simpati Luffy terhadap keempat krunya.

Super ego oleh pengarang juga dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan amanat melalui perantara perilaku-perilaku tokoh. Demikianlah analisis tokoh utama dengan melihat struktur kepribadian menurut Sigmund Freud, yang terdiri dari tiga aspek yaitu id, ego dan super ego yang ketiganya tidak dapat dipisahkan. Secara umum, id bisa dipandang sebagai komponen biologis kepribadian, ego sebagai komponen psikologisnya sedangkan super ego adalah komponen sosialnya

SIMPULAN

Terdapat satu tokoh utama dalam film serial live action one pice ini yaitu Monkey D. Luffy. Selanjutnya ada 4 tokoh tambahan yaitu Nami, Zoro dan Usopp yang berperan sebagai teman sekaligus kru dari Luffy. Karakteristik Luffy adalah ceria, setia kawan, berani dan optimis. Struktur kepribadian tokoh utama Luffy adalah mempunyai keinginan untuk menjadi raja bajak laut, egonya mampu menangani realitas sebagai satu kekuatan tim dalam melakukan aksi, sementara super egonya adalah mampu memikirkan keadaan teman-temannya walaupun keinginan yang dimilikinya kuat secara ego.

Penelitian ini hanya menganalisis karakter dan kepribadian tokoh utama saja. Untuk lebih

maksimal bisa dilakukan penelitian lanjutan dari aspek variable yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bartens, Kees. 2004. *Etika*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Barthes, Roland. 2007. *Membedah Mitos- Mitos Budaya Masa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cardulio, Robert. 2014. *Experimental theatre in the twentieth century: avant-gardism, the absurd, and the postmodern*. *Journal Neohelicon*. Volume 42 (1). 341-358.
DOI: [10.1007/s11059-013-0215-8](https://doi.org/10.1007/s11059-013-0215-8)
- Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Freud, Sigmund. 1960. *A General Introduction of Psychoanalysis*. New York: Washington Square Press
- Roberts, Edgar V. 1983. *Writing Themes About Literature*. Englewood Cliffs, N.J., Prentice Hall
- Fillamenta, Novdaly. 2015. *Psikologi Kesehatan Sebuah Pengantae*. Yogyakarta: Sapu Lidi
- Fillamenta, Novdaly. 2019. *Metode Penelitian Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Sapu Lidi
- Fillamenta, Novdaly. 2019. *Psikologi Komunikasi Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Sapu Lidi
- Fuschillo, Gregorio. 2020. "Fans, fandoms, or fanaticism," *Journal of Consumer Culture*, Volume 20, Issue 3, 347-365, DOI: 10.1177/1469540518773882
- Kellner, Douglas. 2010. *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*. Yogyakarta: Jalasutra
- Minderop, Albertin. (2010). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, L.J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja.
- Skaggs, Steven. 2018. "Visual Identity: System and Semiotic," *TAJS: The American Journal of Semiotics*, Volume 34, Issue 3-4, 313-330, DOI: 10.5480/ajs201931347
- Sovia Wulandari, Erik D Siregar. 2020. *Kajian Semiotika Charles Sander Pierce: Relasi Trikotomi (ikon, indeks dan symbol) Dalam Cerpen Anak Ercusuar Karya Mashdar Zainal*. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, Vol-ume 04, Number 1, Juni 2020, 1-13.
- Sussure, Ferdinand De. 2013. *Critical Assesments of Leading Linguists*. London, United : Taylor & Francis Ltd.