

**KONFLIK BATIN TOKOH USOPP DALAM KOMIK *ONE PIECE***

**(ワンピース) KARYA EIICHIRO ODA**

**(TINJAUAN STRUKTURAL)**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh*

*Gelar Sarjana Sastra Pada Fakultas Ilmu Budaya*

*Universitas Hasanuddin*

**ISTIANAH**

**F081191014**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 734/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 26 Mei 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Konflik Batin Tokoh Usopp dalam Komik One Piece Karya Eiichiro Oda”** yang disusun oleh Istianah, NIM F081191014 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 22 November 2023

Konsultan I



**Yunita Elrisman, S.S., M.A.**  
NIP. 19861207201504 2 001

Konsultan II



**Kasmawati, S.S., M.hum**  
NIP. 19810908201807 4 001

**Disetujui untuk diteruskan**  
**kepada Panitia Ujian Skripsi**  
Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 19821082201812 2 003

**SKRIPSI**  
**KONFLIK BATIN TOKOH USOPP DALAM KOMIK ONE PIECE**  
**(ワンピース) KARYA EIICHIRO ODA**

Disusun dan diajukan oleh:

**ISTIANAH**

**No Pokok: F081191014**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 4 Desember 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Menyetujui**  
**Komisi Pembimbing.**

**Konsultan I**



**Yunita El Risman, S.S., M.A.**  
**NIP. 19861207201504 2 001**

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Konsultan II**



**Kasmawati, S.S., M.Hum**  
**NIP. 19810908201807 4 001**

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
**NIP. 19821082201812 2 003**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “**Konflik Batin Tokoh Usopp dalam Komik One Piece Karya Eiichiro Oda**” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 4 Desember 2023

**Panitia Ujian Skripsi**

- |                 |                                     |   |
|-----------------|-------------------------------------|---|
| 1. Ketua        | : Yunita El Risman, S.S., M.A.      | (  ) |
| 2. Sekretaris   | : Kasmawati, S.S., M.Hum            | (  ) |
| 3. Penguji I    | : Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. | (  ) |
| 4. Penguji II   | : Nurfitri, S.S., M.Hum.            | (  ) |
| 5. Konsultan I  | : Yunita El Risman, S.S., M.A.      | (  ) |
| 6. Konsultan II | : Kasmawati, S.S., M.Hum            | (  ) |

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Istianah  
NIM : F081191014  
Fakultas : Ilmu Budaya  
Program Studi : Sastra Jepang  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

**KONFLIK BATIN TOKOH USOPP DALAM KOMIK *ONE PIECE*  
(ワンピース) KARYA EIICHIRO ODA**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 22 November 2023

Yang menyatakan,

  
(Istianah)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Usopp dalam Komik One Piece Karya Eiichiro Oda”. Penulisan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada program studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa dalam proses pengerjaan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, yaitu Ibu Medang dan Bapak Mukhlis Ibrahim yang telah memberikan dukungan kepada penulis berupa doa dan materil sehingga penulis dapat terus berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yunita El Risman, S.S., M.A. dan Kasmawati, S.S., M.hum yang telah membimbing penulis dengan sangat baik dari awal penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Seluruh dosen departemen sastra jepang : Fithy Sensei, Meta Sensei, Yunita Sensei, Ida Sensei, Imelda Sensei, Kasma Sensei, Fitri Sensei, Ayu Sensei, Taqdir Sensei, Rudy Sensei dan Yayat Sensei. Terima kasih banyak atas ilmu yang telah diajarkan kepada penulis semasa perkuliahan.
4. Saudara dan saudari saya : Aunur Rofiq dan Ummul Khair, yang telah memberikan support moral serta materil. Selalu mendengarkan keluhan kesah dan memberikan saran kepada penulis.

5. Kepada Asep : Intan, Mega dan Siti. Terima kasih atas waktu 4 tahun suka duka yang kita lalui bersama selama masa perkuliahan. Terima kasih telah mewarnai hari-hari penulis hingga perkuliahan terasa menyenangkan.
6. Eiichiro Oda, penulis dari komik One Piece. Terima kasih atas karya yang sangat luar biasa, sehingga penulis mendapatkan inspirasi dalam menulis skripsi ini. Tidak hanya sebagai inspirasi skripsi, bagi penulis komik One Piece juga menjadi hiburan semasa perkuliahan.
7. Seluruh teman-teman sastra jepang angkatan 2019 yang telah menjadi bagian dari perjalanan masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang telah terlibat dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat berguna bagi pembaca, khususnya pada pihak yang tertarik akan kajian sastra dan komik.

**Makassar, 8 Januari 2024**

**Istianah**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Sastra .....	8
2.1.2 Struktural.....	9
1. Tokoh dan Penokohan.....	10
2. Konflik Batin.....	12
2.2 Hasil Penelitian Relevan .....	13
2.3 Kerangka Pikir .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	19
3.3 Metode Analisis Data .....	20
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>21</b>
4.1 Konflik Batin Pada Tokoh Usopp .....	46
4.2 Faktor Penyebab Konflik Batin Usopp .....	74
4.3 Penyelesaian Konflik Batin Usopp .....	81

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Hasil pemeriksaan kapal Going Merry .....	46
Gambar 2.	Usopp menolak keputusan Luffy .....	56
Gambar 3.	Usopp bertarung dengan Luffy untuk mendapatkan Going Merry ...	62
Gambar 4.	Usopp menolak untuk ikut menyelamatkan Robin .....	64
Gambar 5.	Usopp menyamar sebagai Soge King untuk menyelamatkan Robin	68
Gambar 6.	Usopp menyelamatkan Robin dari gerbang keadilan.....	70
Gambar 7.	Usopp menolak ucapan Franky mengenai rusaknya Going Merry ...	73
Gambar 8.	Usopp dihajar oleh kumpulan bandit (Keluarga Franky).....	75
Gambar 9.	Perpisahan Going Merry dengan Bajak Laut Topi Jerami.....	79
Gambar 10.	Usopp berencana kembali pada kelompok Bajak Laut Topi Jerami ..	83

## **ABSTRAK**

Dalam penelitian ini, penulis ingin menelaah konflik batin tokoh Usopp dalam komik One Piece karya Eiichiro Oda. Untuk menganalisis perihal tersebut, digunakan pendekatan struktural dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konflik batin yang dialami tokoh Usopp, faktor penyebab serta penyelesaian konflik batin tokoh Usopp.

Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu komik One Piece karya Eiichiro Oda dan disandingkan dengan komik One Piece terjemahan dalam bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Usopp mengalami konflik batin yang disebabkan oleh rusaknya kapal yang ia sayangi, yaitu kapal Going Merry. Sehingga terjadi pertentangan antara Usopp dan Luffy yang mengakibatkan perpecahan dan menghasilkan konflik batin dalam diri Usopp.

**Kata kunci** : konflik batin, tokoh, struktural

## 要旨

この研究では、筆者は尾田栄一郎によるマンガ『ワンピース』のキャラクター、ウソップの内面の葛藤を探求したいと考えています。この問題を分析するために、質的研究の手法を用いた構造的アプローチが採用されています。この研究の目的は、ウソップの経験する内面の葛藤、その原因、およびその解決策を分析することです。

この研究で使用されるデータは、尾田栄一郎による『ワンピース』の漫画であり、それはインドネシア語に翻訳された『ワンピース』の漫画と対比されます。この研究の結果は、ウソップが彼の愛する船である「ゴーイング・メリー」の破壊によって引き起こされる内面の葛藤を経験していることを示しています。これにより、ウソップとルフィの間に葛藤が生じ、分裂が生じ、ウソップ自体の内面の葛藤が生まれます。

**キーワード:** 内面の葛藤、キャラクター、構造的

## **ABSTRACT**

In this research, the author aims to examine the inner conflict of the character Usopp in the comic One Piece by Eiichiro Oda. To analyze this matter, a structural approach with qualitative research methods is used. This research aims to analyze the internal conflicts experienced by the character Usopp, the causal factors, and the resolution of Usopp's internal conflicts.

The data used in this study are the One Piece comics by Eiichiro Oda, juxtaposed with the translated One Piece comics in the Indonesian language. The results of this research indicate that the character Usopp experiences internal conflict caused by the destruction of the ship he cherishes, the Going Merry. This results in a conflict between Usopp and Luffy, leading to a rupture and generating internal conflicts within Usopp.

**Keywords:** internal conflict, character, structural

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah buah dari pemikiran manusia yang berupa imajinasi yang disalurkan dalam wujud lisan maupun tulisan. Menurut Susanto (2016: 13) karya sastra adalah dunia imajinasi dan fiksi. Karya sastra adalah sebuah dunia rekaan yang realitas atau faktanya telah dibuat sedemikian rupa oleh pengarang. Selanjutnya, Susanto (2012: 1) menyebutkan bahwa sastra pada umumnya berupa sesuatu yang tertulis atau tercetak berbentuk seperti buku yang berisikan tulisan indah. Salah satu jenis karya sastra adalah komik. Komik banyak digemari segala kalangan karena alur cerita komik yang seru, menghibur, dan mudah diakses. Menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comic* (1993: 9) komik adalah susunan gambar-gambar dan lambang-lambang yang bersebelahan dalam urutan tertentu. Komik bertujuan untuk menyalurkan informasi kepada pembacanya.

Salah satu komik yang populer adalah komik berjudul *One Piece* (ワンピース) dan komikus dari komik ini adalah Oda Eiichiro. Oda Eiichiro lahir di prefektur Kumamoto Jepang pada tanggal 1 Januari 1975. Sejak kecil, Oda Eiichiro ingin menjadi seorang bajak laut, karena itulah ia menciptakan komik karyanya sendiri yang berjudul *One Piece* (ワンピース) yang bertemakan tentang perjalanan sekelompok bajak laut. Hingga pada tahun 1997 komik *One Piece* (ワンピース) pertama kali terbit di majalah *Weekly Shonen Jump*. Komik *One Piece* (ワンピース)

ス) telah menjadi komik yang sangat populer tidak hanya di Jepang tetapi juga di dunia. Hal ini dibuktikan dengan melejitnya penjualan komik *One Piece* (ワンピース) sebanyak 417 juta eksemplar di Jepang dan 100 juta eksemplar lebih telah tersebar di beberapa negara. Hingga pada tahun 2015, komik *One Piece* (ワンピース) memecahkan rekor *Guinness World*.<sup>1</sup>

Komik *One Piece* (ワンピース) berceritakan tentang petualangan Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi raja bajak laut. Tokoh Luffy memiliki ciri khas selalu mengenakan topi jerami. Oleh karena itu kelompok bajak laut yang dipimpin oleh Luffy disebut sebagai “Bajak Laut Topi Jerami”. Kedelapan anggota kelompok Bajak Laut Topi Jerami memiliki kepribadian yang unik. Salah satu anggota Bajak Laut Topi Jerami yang menarik perhatian penulis ialah tokoh yang bernama Usopp.

Tokoh Usopp merupakan seorang pemuda yang memiliki perilaku yang berbeda dari bajak laut lainnya yang pemberani dan pantang menyerah. Tokoh Usopp memiliki sifat penakut, sehingga untuk menutupi ketakutannya ia sering berbohong. Saat Usopp berada dalam bahaya atau tersudutkan ia akan mengucapkan kebohongan dengan harapan musuh menyerah dan tidak menyerangnya. Meski memiliki sifat penakut, Usopp bercita-cita menjadi ksatria laut yang pemberani. Oleh karena itu, ia memutuskan menjadi bajak laut bersama Luffy dan kawan-kawan.

---

<sup>1</sup> <https://www.google.com/amp/s/hot.detik.com/book/d-6215844/rekor-lagi-manga-one-piece-terjual-500-juta-kopi-di-dunia/amp> (diakses jam 21.04 WITA, Minggu 14 Mei 2023)

Dalam mengarungi lautan, hal yang paling dibutuhkan bajak laut adalah sebuah kapal. Ada pula kapal yang telah menemani kelompok Bajak Laut Topi Jerami bernama “Going Merry”. Bagi Bajak Laut Topi Jerami, kapal Going Merry bukan sekedar alat transportasi melainkan teman seperjuangan mereka. Setelah melewati berbagai rintangan, kapal Going Merry akhirnya mendapat banyak kerusakan. Hingga secara kebetulan Bajak Laut Topi Jerami sampai di pulau Water Seven yang terkenal akan pembuat kapal terbaik. Oleh karena itu, dengan uang sebanyak 300 juta berry (mata uang dalam dunia *One Piece*), anggota Bajak Laut Topi Jerami sepakat menggunakannya untuk memperbaiki kapal Going Merry. Namun, Usopp yang membawa koper berisi uang 200 juta berry diculik oleh bandit di pulau Water Seven. Setelah merampas uang 200 juta berry tersebut, Usopp dihajar dan ditinggalkan di pinggir sungai. Saat tersadar, Usopp merasa malu akan dirinya yang sangat lemah dan tidak berani menemui teman-temannya karena telah menghilangkan uang tersebut.

Pada saat yang sama, Luffy dan Nami sedang berkonsultasi dengan pengrajin kapal dari perusahaan *Galleya*. Hasil pemeriksaan menyatakan bahwa Going Merry, tidak dapat diperbaiki lagi karena lunas kapalnya telah rusak. Lunas kapal adalah penopang semua bagian kapal sehingga apabila lunas kapal rusak, maka tidak dapat diperbaiki lagi. Hingga akhirnya Luffy dengan memutuskan untuk membeli kapal baru agar ia dan teman-temannya dapat melanjutkan perjalanan. Namun, begitu mendengar keputusan tersebut, Usopp tidak dapat menerimanya. Di antara anggota Bajak Laut Topi Jerami, Usopp adalah anggota yang paling

menyayangi kapal Going Merry. Sehingga Usopp tidak dapat menerima kenyataan bahwa kapal mereka tidak dapat diperbaiki.

Dari salah satu permasalahan tersebut dapat dilihat terjadi konflik batin yang dialami tokoh Usopp yang sangat ingin mempertahankan kapal Going Merry. Disaat anggota Bajak Laut Topi Jerami lainnya telah memutuskan untuk mengganti kapal, hanya Usopp yang tetap mempertahankan kapal Going Merry. Meskipun Usopp sangat menyayangi anggota Bajak Laut Topi Jerami lainnya, namun Usopp tidak sanggup meninggalkan kapal Going Merry yang telah menemani mereka dari awal perjalanan. Bagi Usopp sendiri kapal Going Merry sudah sama berharganya dengan rekan seperjuangan mereka. Karena dihadapkan dengan permasalahan tersebut dan merasa rendah diri akan dirinya yang lemah dan tidak dapat menjaga uang mereka. Sehingga pada akhirnya Usopp memutuskan untuk keluar dari kelompok Bajak Laut Topi Jerami dan memilih untuk tetap bersama kapal Going Merry hingga akhir.

Tokoh Usopp merupakan salah satu tokoh protagonis yang mendukung jalannya cerita dan sering memunculkan berbagai konflik yang menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menelaah lebih lanjut mengenai sosok tokoh Usopp dan bagaimana ia menghadapi konflik batin dalam dirinya dengan menggunakan metode pendekatan struktural. Metode pendekatan struktural adalah salah satu pendekatan sastra yang berfokus pada analisis unsur intrinsik yang terdapat pada suatu karya sastra. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan melakukan identifikasi, kemudian menggambarkan hubungan unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada karya fiksi tersebut. Kemudian, data yang digunakan dalam

melakukan penelitian ini, yaitu komik *One Piece* (ワンピース) volume 34-45. Penulis memilih untuk menggunakan volume 34-45 dikarenakan hanya pada kesebelas volume tersebut yang membahas permasalahan dan konflik batin tokoh Usopp.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil bacaan penulis tentang komik *One Piece* (ワンピース), ditemukan beberapa masalah yang berhubungan dengan penelitian ini. Masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Usopp sangat menyayangi kapal Going Merry.
2. Rasa rendah diri Usopp akibat dirinya yang tidak bisa diandalkan.
3. Rasa tanggung jawab yang tinggi menyebabkan Usopp mengabaikan batas kemampuannya.
4. Kerusakan lunas kapal pada Going Merry membuat kapal tersebut tidak dapat diperbaiki kembali.
5. Usopp tidak dapat menerima kenyataan bahwa kapal Going Merry tidak diperbaiki.
6. Perbedaan pendapat antara Usopp dan Luffy membuat Usopp memutuskan keluar dari kelompok Bajak Laut Topi Jerami.
7. Usopp memiliki ego yang tinggi menyebabkannya enggan mengakui kesalahannya.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro?

2. Bagaimana faktor penyebab konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro?
3. Bagaimana penyelesaian konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro?

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yakni :

1. Mendeskripsikan konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro.
2. Menjelaskan penyebab konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro.
3. Menjelaskan langkah penyelesaian konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro.

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian ini ialah diharapkan dapat memberikan manfaat berupa wawasan bagi penulis ilmiah dengan bidang ilmu sastra.
2. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan seputar analisis konflik batin dalam karya sastra komik sehingga dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menarik minat baca terhadap karya sastra Jepang terutama komik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Dalam suatu penelitian diperlukan landasan teori yang dapat menjadi dasar dari penelitian yang dilakukan. Landasan teori adalah dasar penelitian yang perlu dipertahankan agar dasar penelitian menjadi kokoh dan menjadi tumpuan dalam melakukan penelitian.

##### **2.1.1 Sastra**

Menurut Rene Wellek dan Austin Warren (1993: 3) sastra adalah suatu kegiatan yang kreatif dan menghasilkan sebuah karya seni. Dianggap juga sebagai karya tulisan yang imajinatif, fiktif, inovatif dan lainnya. Namun, menurut Terry Eagleton (1996: 1) sastra tidak hanya berupa tulisan yang imajinatif. Tulisan dengan pemikiran yang paling sederhana sekalipun asal memiliki nilai estetika, maka dapat termasuk ke dalam golongan sastra. Sastra dapat diartikan tidak hanya dari segi fiktif ataupun imajinatif saja, tetapi sastra yang menggunakan bahasa dengan cara yang unik.

Terdapat banyak sekali definisi dari sastra, hal ini disebabkan adanya beberapa sudut pandang dari golongan masyarakat yang berbeda ataupun perbedaan zaman. Dalam mendefinisikan suatu objek, sudut pandang yang berbeda memengaruhi perbedaan pendapat. Contohnya, apabila terdapat sekelompok orang yang memandang sastra dari aspek moral, maka sekelompok orang tersebut akan menganggap bahwa sastra dapat menjadi petunjuk kehidupan yang mengutamakan

moral dalam kehidupannya. Apabila terdapat karya sastra yang dianggap tidak mengandung nilai moral yang mereka percayai maka karya sastra tersebut akan dianggap sebagai karya sastra yang buruk dan tidak pantas.

Menurut Susanto (2012: 1) sastra pada umumnya berupa sesuatu yang tertulis atau tercetak berbentuk fisik seperti buku ataupun kitab yang berisikan tulisan indah, mendidik dan juga buku-buku pengajaran. Diantara berbagai karya sastra yang ada, salah satunya adalah komik. Menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comic* (1993: 9) menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan dalam urutan tertentu. Ada pula negara yang terkenal akan komiknya adalah Jepang. Komik dalam bahasa Jepang disebut sebagai *manga*.

### **2.1.2 Struktural**

Dalam melakukan penelitian sastra, terdapat berbagai metode yang dapat diaplikasikan menjadi metode pendekatan. Maka, metode pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini ialah pendekatan struktural. Zainuddin Fananie (2000: 114) berpendapat bahwa dari banyaknya pendekatan sastra yang ada, pendekatan yang berlandaskan struktur (strukturalisme) merupakan pendekatan yang banyak membuat teori. Menurut Susanto (2012: 89) pendekatan strukturalisme adalah salah satu bentuk pemikiran filsafat yang mengungkapkan struktur paling inti dari realitas yang tidak beraturan secara ilmiah. Strukturalisme tidak hanya diaplikasikan dalam bidang kesusastraan saja, namun dapat juga digunakan dalam bidang sosiologi, biologi, psikologi, sejarah, filsafat, bahasa dan bidang ilmu lainnya.

Pendekatan struktural merupakan salah satu pendekatan sastra yang berfokus pada analisis unsur intrinsik yang terdapat pada suatu karya sastra. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan melakukan identifikasi, mengkaji, kemudian menggambarkan hubungan unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada karya fiksi tersebut. Adapun menurut Nurgiyantoro (2015: 60) tujuan dari pendekatan struktural adalah untuk menguraikan fungsi dan hubungan antara unsur-unsur karya sastra secara tepat.

Selanjutnya, Endaswara (2013: 51) berpendapat bahwa teori pendekatan strukturalisme merupakan setiap teks karya sastra yang mempunyai suatu struktur khusus yang membedakannya dengan teks-teks lain. Struktur teks tersebut disusun agar saling berhubungan dengan elemen-elemen lain. Sehingga teks menjadi bermakna, masuk akal, dan dapat dimengerti.

Dalam suatu karya sastra, struktur tidak hanya terdapat pada kata dan bahasanya, namun terdapat juga pada unsur pembentuk seperti tema, plot, karakter, latar, sudut pandang dan lainnya. Pada saat membaca suatu karya fiksi seperti komik, maka akan terdapat beberapa tokoh, peristiwa yang dialami tokoh, latar tempat, latar waktu dan latar belakang sosial di dalamnya. Segala hal tersebut akan saling terhubung dan menghasilkan jalan cerita yang dapat dimengerti.

## **1. Tokoh dan Penokohan**

Tokoh adalah orang yang menjadi pelaku yang dikenai kejadian di dalam suatu karya fiksi yang diciptakan oleh pengarang. Meskipun, tokoh merupakan karakter ciptaan seorang pengarang, menurut Nurgiyantoro (2015: 249) tokoh

seharusnya berupa sosok orang yang hidup dengan sewajarnya. Sebagaimana manusia pada umumnya yang memiliki tubuh, memiliki akal untuk berpikir dan memiliki perasaan.

Tokoh terbagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan, pembagian kategori tersebut berdasarkan peran dan seberapa pentingnya suatu tokoh tersebut. Dalam suatu karya sastra, seperti komik terdapat beberapa tokoh dalam penceritaannya. Tetapi, dalam keseluruhan cerita, peran tokoh-tokoh tersebut tidak sama. Tokoh utama adalah tokoh yang keberadaannya sangat penting dalam suatu alur cerita. Dalam sebuah cerita, frekuensi kemunculan tokoh utama lebih banyak daripada tokoh-tokoh lainnya. Oleh karena itu tokoh utama sangat mendominasi dan menjadi penentu perkembangan alur cerita.

Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang sering diabaikan dan kurang diperhatikan oleh pembaca. Tokoh tambahan atau bisa juga disebut sebagai figuran memang tidak memiliki peran yang sangat penting seperti tokoh utama, namun keberadaan tokoh tambahan ini juga diperlukan dalam suatu cerita fiksi.

Menurut Gasong (2012: 54) tokoh adalah seorang pemeran yang tidak nyata dalam suatu karya sastra. Sedangkan penokohan merupakan suatu cara untuk mengungkapkan perwatakan manusia secara umum yang diperankan oleh tokoh fiktif dalam suatu cerita. Selanjutnya, Nurgiyantoro (2015: 247-248) berpendapat bahwa penokohan adalah jati diri tokoh yang terdapat pada suatu karya fiksi yang membuat pembacanya menginterpretasikan karakter tokoh secara langsung melalui tindakannya atau secara tidak langsung melalui ucapannya. Definisi dari penokohan

lebih dari “tokoh” atau “perwatakan” karena penokohan meliputi permasalahan dari penentuan tokoh cerita, bagaimana watak suatu tokoh dan bagaimana gambaran tokoh dalam suatu cerita, sehingga dapat dimengerti oleh pembaca. Penokohan juga berfungsi atas perkembangan tokoh dalam suatu karya fiksi.

## **2. Konflik Batin**

Menurut Nurgiyantoro (2015: 178-179) konflik adalah suatu peristiwa penting yang dibuat oleh pengarang untuk menarik minat pembaca. Konflik berfungsi untuk menimbulkan ketegangan dan memancing rasa ingin tahu pembaca akan penyelesaian konflik tersebut. Dalam suatu karya fiksi seperti komik, dibutuhkan konflik sebagai pembangun plot cerita. Biasanya konflik berupa kejadian yang menimpa para tokoh dan menjadi masalah yang tidak menyenangkan. Menurut Gasong (2012: 20) biasanya konflik yang kuat berkaitan dengan masalah manusia dan berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Konflik sebagai peristiwa terbagi menjadi dua, yaitu konflik eksternal dan konflik internal.

Konflik eksternal adalah konflik yang berasal dari luar diri seorang tokoh. Sedangkan konflik internal adalah permasalahan yang terjadi di dalam (batin) diri seorang tokoh, seperti dalam hati ataupun benaknya. Hal yang memicu terjadinya konflik internal yaitu pada saat adanya pertentangan keinginan, pemikiran, keyakinan, harapan yang berbeda ataupun masalah lainnya. Di antara konflik internal yang ada, konflik batin merupakan salah satu konflik internal yang menjadi masalah dan sering dialami setiap orang.

Konflik batin adalah konflik yang terjadi akibat terdapat dua atau lebih pemikiran atau keinginan yang saling bertentangan untuk menguasai diri sehingga

mempengaruhi tingkah laku suatu tokoh dalam cerita. Konflik batin juga bisa dipicu akibat perbedaan jalan pemikiran antara seorang tokoh dan tokoh lain yang menyebabkan perselisihan. Keinginan yang tidak sesuai dengan kenyataan juga dapat membuat batin seseorang menjadi kacau. Konflik batin merupakan masalah yang sering dialami setiap orang karena kebanyakan orang mudah dikuasai oleh alam batinnya sendiri. Namun, tidak mudah untuk mengatasi atau menyelesaikan konflik batin yang dialami diri sendiri. Oleh karena itu, diperlukan bantuan interaksi dengan tokoh-tokoh lain dalam menyelesaikan permasalahan konflik batin.

## **2.2 Hasil Penelitian Relevan**

Dalam melakukan penelitian diperlukan data-data dari penelitian sebelumnya sebagai landasan penelitian. Setelah mengamati penelitian-penelitian sebelumnya dalam bentuk skripsi atau karya tulis ilmiah, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian pertama yang memiliki relevansi dengan penulisan penelitian ini dilakukan oleh Kiki Saputri dari Universitas Andalas pada tahun 2016 dengan judul *Konflik Batin Tokoh Nami dalam Komik One Piece (ワンピース) Karya Oda Eiichiro*. Pada penelitian ini terdapat permasalahan konflik batin yang dialami tokoh Nami yang disebabkan kebenciannya pada bajak laut Arlong yang telah membunuh orang tua angkatnya yang bernama Belmel. Selain itu, bajak laut Arlong pun memaksa Nami untuk mengumpulkan uang sebanyak seratus juta berry. Nami pun terpaksa menuruti permintaan Arlong agar penduduk desanya selamat. Demi mendapatkan uang sebesar seratus juta berry

tersebut Nami menjadi pencuri dan mengkhianati desanya. Penelitian oleh Kiki Saputri dari Universitas Andalas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Kiki Saputri, yaitu terletak pada objek penelitian yang berupa komik *One Piece* (ワンピース) dan membahas konflik batin. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada tokoh yang diambil, pada penelitian oleh Kiki Saputri menganalisis konflik batin yang dialami tokoh Nami, sedangkan pada penelitian ini menganalisis konflik batin dari tokoh Usopp.

2. Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian oleh Jansen Sinaga dari Universitas Hasanuddin pada tahun 2020 yang berjudul *Konflik Batin dalam Novel Coin Locker Babies Karya Ryu Murakami (pendekatan Psikologi Sastra)*. Penelitian ini membahas konflik batin yang dialami tokoh Kikuyuki Sekiguchi yang dibuang ibunya sejak ia kecil sehingga sering merasa kesepian akibat tidak merasakan kasih sayang seorang ibu. Hingga akhirnya Kiku memiliki seorang sahabat yang bernama Hashio Mizouchi dan Kiku pun menaruh rasa padanya. Namun, rasa cinta Kiku justru menjadi konflik batin karena Kiku merasa takut dan tidak pantas sebab ia hanyalah seorang anak yang lahir di sebuah loker sewaan. Pada penelitian oleh Jansen Sinaga, jika dibandingkan dengan penelitian ini maka memiliki persamaan dan perbedaan di dalamnya. Persamaannya ialah sama-sama menganalisis konflik batin seorang tokoh yang diteliti. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian sastra yang digunakan. Jansen

Sinaga mengaplikasikan metode psikologi sastra dalam penelitiannya sedangkan penelitian ini menggunakan metode pendekatan struktural.

3. Penelitian ketiga yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu, penelitian oleh Nur Adinah Ainuddin pada tahun 2020 yang berjudul “*Konflik Batin Tokoh Sumikawa Sayuri dalam Novel Ankoku Joshi Karya Akiyoshi Rikako*” (*Suatu Tinjauan Struktural*). Meskipun tokoh utama dari novel *Ankoku Joshi* adalah Shiraishi Itsumi, namun yang dominan memiliki konflik dalam cerita adalah tokoh Sayuri. Beberapa konflik yang dialami tokoh Sayuri, yaitu ada konflik antara Sayuri dan Shiraishi Itsumi yang berupa obsesi Sayuri terhadap Itsumi dan kekecewaan Sayuri akibat perubahan sikap Itsumi. Adapula konflik tokoh Sayuri dengan tokoh lainnya, yaitu Nitani Mirei, Kominami Akane, Diana Detcheva, Koga Sonoko dan Takaoka Shiyo. Perbedaan dari penelitian oleh Nur Adinah dengan penelitian ini, terdapat pada objek penelitian yang digunakan. Penelitian oleh Nur Adinah ini menggunakan novel *Ankoku Joshi Karya Akiyoshi Rikako* sebagai objek penelitian. Sedangkan, dalam penelitian ini menggunakan Komik *One Piece* (ワンピース) *Karya Oda Eiichiro*. Kemudian persamaannya yaitu sama-sama membahas konflik batin seorang tokoh, menggunakan pendekatan struktural dan pada objek penelitian oleh Nur Adinah menggunakan novel *Ankoku Joshi Karya Akiyoshi Rikako* sedangkan pada penelitian ini menggunakan komik *One Piece* (ワンピース) karya *Oda Eichiro* sebagai objek penelitian.
4. Penelitian keempat yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, yaitu penelitian oleh Irman Nurhadiansah universitas IKIP Siliwangi Bandung pada

tahun 2021. Penelitian ini membahas penokohan Nico Robin yang merupakan salah satu anggota Bajak Laut Topi Jerami dengan kisah masa lalu yang tragis. Saat Robin berusia delapan tahun, terjadi pembantaian massal di Ohara dan hanya Robin yang selamat dari tragedi tersebut sehingga menimbulkan trauma dalam dirinya. Robin muncul pertama kali sebagai tokoh antagonis dengan julukan *Miss All Sunday*, namun setelah bergabung dengan kelompok Bajak Laut Topi Jerami, Robin termasuk sebagai tokoh protagonis dalam cerita. Terdapat persamaan dari penelitian oleh Irman Nurhadiansah dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitian yang sama berupa komik *One piece* (ワンピース) dan pendekatan struktural. Sedangkan untuk perbedaannya, penelitian oleh Irman Nurhadiansah membahas tokoh dan penokohan Nico Robin sedangkan untuk penelitian ini membahas mengenai konflik batin tokoh Usopp.

### **2.3 Kerangka Pikir**

Dalam suatu penelitian, diperlukan tujuan yang jelas dan hal yang harus tercapai. Oleh karena itu, penulis menyusun kerangka pikir dengan berdasarkan pemahaman teori struktural yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian karya sastra merupakan hasil pemikiran manusia sehingga alur cerita dari karya sastra tidak lepas dari peristiwa kehidupan manusia.

Konflik yang menjadi dasar dari penelitian ini sangat dibutuhkan dalam pembangunan plot cerita. Kemunculan konflik dipengaruhi oleh latar belakang hubungan antara keluarga, pertemanan dan lingkup lainnya. Oleh karena itu,

penelitian ini berfokus pada tokoh Usopp dan konflik-konflik yang terdapat dalam komik *One Piece* (ワンピース) karya Oda Eiichiro.

