

Konflik Batin Tokoh Usopp dalam Komik *One Piece*

Istianah¹, Yunita El Risman^{2*}

Departemen Sastra Jepang FIB Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia

yunita@unhas.ac.id*

Received:	Revised:	Accepted:
14-04-2026	18-05-2026	15-06-2026

ABSTRACT

This article examines the inner conflict experienced by Usopp, one of the central supporting characters in Eiichiro Oda's *One Piece*, using a structural analysis approach. Although *One Piece* is widely recognized for its adventurous narrative, thematic depth, and large cast of characters, the psychological dimension of Usopp remains understudied in academic scholarship. As a character known for his cowardice, insecurity, and tendency to lie, Usopp displays a unique pattern of emotional struggle that intensifies in the Water Seven arc, particularly surrounding the condition of the Straw Hat Pirates' ship, the Going Merry. This study aims to identify the forms of Usopp's internal conflict, the factors that trigger it, and the resolutions he undertakes as his character develops. The research employs a qualitative descriptive method with data drawn from volumes 34-45 of the Indonesian and Japanese editions of *One Piece* as well as supporting literature. The analysis reveals three core internal conflicts: fear versus responsibility, longing for recognition versus inferiority, and dishonesty versus moral integrity. These conflicts are influenced by Usopp's background, personal traits, and the extreme situations he encounters during his journey with the Straw Hat Pirates. Usopp resolves his internal conflicts through a gradual process of self-confrontation, emotional maturation, and redefinition of self-worth. The findings demonstrate that Usopp's inner struggle plays a crucial role in shaping narrative tension and contributes significantly to the thematic structure of *One Piece*.

Keywords: *Usopp; internal conflict; structural analysis; One Piece;*

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan studi sastra modern, komik atau *manga* tidak lagi dipandang sekadar sebagai media hiburan, tetapi sebagai teks budaya dan naratif yang memiliki struktur, simbolisme, serta dinamika karakter yang kompleks. McCloud (1993) mengemukakan bahwa komik merupakan *sequential art*, yaitu rangkaian gambar yang disusun berdampingan untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan emosi. Pandangan ini menempatkan manga sebagai objek kajian sastra yang setara dengan bentuk karya naratif lainnya, karena ia menggabungkan aspek visual dan tekstual dalam konstruksi makna. Sebagai salah satu produk budaya Jepang yang paling menonjol, manga berkembang pesat dan menjadi fenomena global sejak pertengahan abad ke-20. Gravett (2004) menegaskan bahwa manga bukan hanya representasi hiburan populer, tetapi juga representasi nilai, konflik, dan perkembangan masyarakat Jepang. Hal ini terlihat jelas pada *shōnen manga*, salah satu genre paling berpengaruh, yang biasanya menonjolkan tema persahabatan, perjuangan, dan transformasi diri. Dalam ranah akademik, penelitian terhadap manga semakin berkembang karena karakter-karakter di dalamnya menampilkan dinamika psikologis yang dapat dianalisis dengan pendekatan struktural maupun psikologi sastra (Berndt, 2008).

Salah satu manga yang mempunyai dampak budaya terbesar adalah *One Piece* karya Eiichiro Oda. Sejak diterbitkan pada tahun 1997 dalam majalah *Weekly Shonen Jump*, *One Piece* berhasil memecahkan rekor dunia sebagai seri komik tunggal dengan jumlah cetak terbanyak oleh satu pengarang, yaitu mencapai lebih dari 320 juta kopi hingga tahun 2015 (Guinness World Records, 2015). Popularitas ini tidak hanya disebabkan oleh petualangan seru dan dunia imajinatif yang luas, tetapi juga oleh kedalaman karakter dan konflik emosional yang ditampilkan. Bouissou (2010) menyebut *One Piece* sebagai salah satu manga yang berhasil menggabungkan humor, tragedi, dan drama personal sehingga mampu menciptakan kompleksitas naratif setara novel.

Di antara anggota kelompok Bajak Laut Topi Jerami, Usopp merupakan salah satu tokoh yang paling menarik untuk dianalisis. Berbeda dari karakter-karakter lain yang memiliki kekuatan fisik atau kemampuan bertarung luar biasa, Usopp tampil sebagai sosok yang penuh keraguan, mudah takut, dan sering berbohong. Namun di balik kelemahannya, Usopp memiliki dinamika psikologis yang kaya dan mencerminkan pergulatan batin manusia pada umumnya antara keberanian dan ketakutan, antara identitas diri yang rapuh dan kebutuhan akan pengakuan. Dalam penelitian manga, karakter seperti Usopp sering disebut sebagai representasi *relatable human figure* atau tokoh yang paling dekat dengan pengalaman emosi pembaca (Berndt, 2008).

Konflik batin Usopp mencapai puncaknya pada arc Water Seven dan Enies Lobby yang tergambar dalam *One Piece* volume 34-45 (Oda, 1997-2010). Pada arc ini, tokoh Usopp diperhadapkan pada dilema emosional terkait kerusakan parah kapal Going Merry, kapal pertama kelompok Topi Jerami yang memiliki nilai sentimental kuat baginya. Keputusan Luffy untuk meninggalkan Going Merry demi keselamatan seluruh kru memicu pergolakan batin Usopp yang akhirnya menyebabkan pertengkaran dan perpisahan dramatik antara Usopp dan kelompoknya. Adegan-adegan ini menunjukkan bahwa konflik dalam manga tidak hanya bersifat eksternal, tetapi juga internal, yakni konflik yang berakar pada perasaan takut, rendah diri, trauma masa lalu, serta kebutuhan akan jati diri yang utuh.

Pendekatan struktural dipilih dalam penelitian ini karena mampu mengungkap keterkaitan antarusur intrinsik teks. Nurgiyantoro (2015) menjelaskan bahwa analisis struktural berfokus pada relasi dan fungsi tokoh, alur, latar, serta tema dalam membentuk keseluruhan makna cerita. Dalam konteks ini, konflik batin Usopp tidak hanya dianalisis sebagai fenomena psikologis, tetapi sebagai komponen naratif yang memengaruhi perkembangan plot dan dinamika hubungan antartokoh. Abrams (1999) dan Stanton (1965) juga menegaskan pentingnya melihat konflik sebagai katalis bagi pertumbuhan karakter dan pengembangan tema.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa konflik batin merupakan salah satu unsur naratif paling dominan dalam manga dan novel Jepang. Saputri (2016), misalnya, mengkaji konflik batin tokoh Nami dalam manga *One Piece* dan menemukan bahwa trauma masa lalu sangat memengaruhi tindakan serta keputusan tokoh tersebut. Sinaga (2020) dan Ainuddin (2020) juga menguatkan temuan bahwa konflik batin sering muncul dalam tokoh-tokoh utama sastra Indonesia sebagai refleksi situasi sosial dan tekanan psikologis yang dialami mereka. Namun demikian, belum banyak penelitian yang membahas konflik batin tokoh Usopp secara mendalam, padahal karakter ini memiliki alur perkembangan yang signifikan dalam struktur naratif *One Piece*. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk konflik batin Usopp, menganalisis faktor penyebabnya, dan menjelaskan

bagaimana konflik tersebut diselesaikan dalam jalannya cerita. Analisis ini berupaya memberikan kontribusi terhadap kajian sastra populer Jepang, khususnya dalam memahami bagaimana manga membangun representasi karakter yang kompleks melalui konflik internal. Lebih jauh lagi, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pembaca dan peneliti mengenai pentingnya pendekatan struktural dalam menelaah karya sastra visual, serta memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana konflik batin membentuk perkembangan karakter dalam naratif manga.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis konflik batin tokoh Usopp dalam komik *One Piece*. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menafsirkan data berupa dialog, adegan, dan perkembangan karakter secara mendalam (Moleong, 2018). Pendekatan yang digunakan adalah analisis struktural, yang memandang karya sastra sebagai totalitas unsur intrinsik yang saling berkaitan, seperti tokoh, alur, konflik, dan tema (Nurgiyantoro, 2015). Pendekatan ini diperkuat oleh teori penokohan Abrams (1999) dan pandangan Stanton (1965) mengenai fungsi konflik sebagai pendorong perkembangan karakter. Sumber data primer penelitian berupa komik *One Piece* volume 34-45 karya Eiichiro Oda (1997-2010), yang mencakup arc Water Seven dan Enies Lobby sebagai bagian yang memuat konflik batin Usopp paling dominan. Data sekunder diperoleh dari buku teori sastra dan penelitian terdahulu terkait konflik batin tokoh dalam karya sastra (Saputri, 2016; Sinaga, 2020; Ainuddin, 2020), serta referensi akademik tentang manga seperti McCloud (1993) dan Gravett (2004).

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik baca-catat, yakni mengidentifikasi dialog, adegan, dan narasi yang menunjukkan konflik internal Usopp. Data kemudian dikelompokkan berdasarkan jenis konflik, faktor penyebab, dan pola penyelesaiannya. Analisis dilakukan melalui tiga tahap: identifikasi konflik, kategorisasi, dan pembacaan fungsi konflik dalam struktur naratif *One Piece*. Keabsahan data dijaga dengan triangulasi teori dan sumber. Triangulasi teori dilakukan dengan membandingkan hasil analisis dengan konsep struktural (Nurgiyantoro, 2015), teori karakter (Abrams, 1999), serta teori konflik (Stanton, 1965). Triangulasi sumber dilakukan melalui perbandingan data dari komik dengan penelitian relevan. Dengan metode ini, interpretasi terhadap konflik batin Usopp dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas secara mendalam konflik batin tokoh Usopp dengan menggunakan pendekatan struktural yang memfokuskan diri pada unsur tokoh, penokohan, konflik, dan alur. Analisis dilakukan dengan menelusuri bagaimana konflik batin dibentuk, apa saja faktor pemicunya, dan bagaimana konflik tersebut mempengaruhi perkembangan karakter serta struktur cerita *One Piece* pada arc Water Seven dan Enies Lobby. Pembahasan ini dibagi menjadi lima subbagian utama: (1) posisi Usopp dalam struktur naratif *One Piece*, (2) bentuk-bentuk konflik batin Usopp, (3) faktor-faktor penyebab konflik batin, (4) cara Usopp menyelesaikan konflik batin.

3.1 Posisi Usopp dalam Struktur Naratif *One Piece*

Usopp merupakan karakter yang secara struktural memiliki fungsi kompleks dalam kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Secara permukaan, ia sering ditampilkan sebagai tokoh humor, pembohong, dan mudah takut, sehingga dianggap paling lemah dibanding anggota lainnya. Namun dalam pembacaan struktural, Usopp justru

memegang peran naratif yang signifikan. Ia mewakili figur “manusia biasa” dalam dunia yang dipenuhi individu berkekuatan super, sehingga menghadirkan sudut pandang paling realistis serta kaya konflik internal yang berfungsi sebagai penggerak emosional cerita. Dari perspektif teori struktural, Usopp dapat dikategorikan sebagai **tokoh dinamis** (*dynamic character*) yang mengalami perkembangan kepribadian secara signifikan (Nurgiyantoro, 2015). Perubahan ini tercermin dalam peningkatan rasa percaya diri, kesadaran moral, serta kemampuannya mengelola rasa takut. Ketika karakter lain mengambil keputusan berdasarkan logika atau kekuatan, Usopp justru menghadirkan suara emosional yang manusiawi mewakili kegamangan, keraguan, dan ketidaksiapan menghadapi kerasnya dunia bajak laut.



Gambar 1. Usopp bernegosiasi dengan klan raksasa

Pada Gambar 1, Usopp terlihat berbicara dengan para raksasa di Little Garden. Adegan ini memperlihatkan bagaimana Usopp memosisikan dirinya di antara figur-figur yang secara kekuatan dan ukuran jauh melampaui dirinya. Meskipun tampak takut, Usopp tetap berinteraksi dengan penuh antusiasme dan rasa kagum. Scene ini menegaskan dua fungsi naratif penting dalam pembentukan karakter Usopp: (1) Usopp mengagumi keberanian para raksasa dan bercita-cita menjadi “prajurit pemberani lautan.” Kekaguman ini menjadi fondasi identitas heroiknya, meskipun ia tidak memiliki kekuatan fisik seperti karakter lain; (2) Ketakutan Usopp tidak menghalanginya untuk tetap berbicara dan belajar dari mereka. Keberaniannya berangkat dari kegugupan dan kerentanan, bukan kekuatan. Inilah bentuk keberanian yang khas dari karakter Usopp. Adegan ini secara struktural berfungsi sebagai *foreshadowing* bagi konflik besar di arc Water Seven, ketika Usopp harus mengambil keputusan yang didorong oleh nilai-nilai moral dan emosional yang ia pelajari sejak awal, termasuk dari interaksi dengan para raksasa.

Pada arc Water Seven, posisi Usopp dalam struktur naratif meningkat drastis. Peran yang sebelumnya hanya sebagai karakter pelengkap berubah menjadi sentral ketika konflik terkait Going Merry muncul. Kondisi kapal yang rusak tidak hanya menjadi persoalan teknis, tetapi juga memunculkan dilema moral antara rasionalitas dan emosionalitas. Di sinilah Usopp menjadi pusat ketegangan karena ia menempatkan nilai emosional di atas pertimbangan rasional, dan sikap itulah yang memicu konflik

batin maupun konflik eksternal dengan Luffy. Usopp sering menjadi suara emosional dalam kelompok. Ketika anggota lain mengambil keputusan secara rasional, Usopp justru mengungkapkan keterbatasannya sendiri. Dalam salah satu momen rapuh, ia berkata secara jujur:

Dialog 1

おれはみんなほど強くねえ...!! でもいっしょに戦いてえんだ!!

(Oda Eiichiro, 2004)

Ore wa minna hodo tsuyoku nē...!! Demo issho ni tatakaitē nda!!

'Aku tidak sekuat kalian... tapi aku tetap ingin bertarung bersama!'

Dialog ini merupakan percakapan Usopp dalam arc Water Seven ketika ia menyadari posisinya sebagai anggota paling lemah secara fisik dalam kru Topi Jerami, tetapi tetap menegaskan **keinginannya untuk berjuang bersama**. Kutipan ini menunjukkan bahwa Usopp menjadi resonansi emosional dalam kru, sosok yang lemah tetapi memilih untuk tetap melawan. Perannya sebagai *resonansi manusiawi*, tokoh yang hadir sebagai wujud kerentanan dan keberanian dalam satu tubuh yang sama. Dengan demikian, baik melalui data visual pada Gambar 1 maupun dialog di arc Water Seven, Usopp tampil sebagai tokoh yang memainkan fungsi struktural penting: menghadirkan suara manusiawi, menyeimbangkan rasionalitas dan emosionalitas, serta memperkaya ketegangan naratif melalui dinamika perkembangan karakter yang konsisten dan transformatif.

3.2 Bentuk-Bentuk Konflik Batin Tokoh Usopp

Analisis terhadap data primer menunjukkan bahwa Usopp mengalami tiga bentuk utama konflik batin: (1) konflik antara rasa takut dan tanggung jawab, (2) konflik antara kebutuhan akan pengakuan dan perasaan rendah diri, serta (3) konflik antara kebohongan dan integritas moral. Ketiga bentuk konflik ini saling berkaitan dan berkembang seiring perjalanan tokoh dalam alur cerita.



Gambar 2. Usopp panik melihat kerusakan Going Merry, menandai awal konflik emosionalnya.

Adegan ini memperlihatkan bagaimana kepanikan Usopp berakar pada rasa takut kehilangan sesuatu yang bermakna, sekaligus mengantisipasi pertentangan batin yang lebih besar yang akan ia hadapi.

Ketakutan vs Tanggung Jawab

Konflik batin pertama muncul dari pertentangan antara sifat pengecut Usopp dan tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok. Usopp digambarkan memiliki rasa takut yang berlebihan terhadap bahaya. Dalam banyak adegan, ia menunjukkan kecenderungan untuk menghindari pertarungan atau mengambil langkah mundur ketika menghadapi ancaman. Namun, rasa takut tersebut bertentangan dengan tanggung jawab moral yang ia rasakan sebagai bagian dari kelompok.

Misalnya, ketika kelompok Topi Jerami menghadapi ancaman besar di Alabasta, Usopp awalnya ingin melarikan diri, tetapi kemudian kembali karena merasa perlu membantu Luffy dan yang lain. Dalam konteks struktural, konflik ini menunjukkan adanya ketegangan antara dorongan internal (fear) dan tuntutan eksternal (duty), sebuah konflik klasik yang banyak muncul dalam tokoh-tokoh dinamis.

Pada arc Water Seven, konflik ini mencapai intensitas tinggi ketika kelompok harus menghadapi CP9 untuk menyelamatkan Robin. Usopp tidak cukup kuat secara fisik untuk terlibat, tetapi ia tetap berusaha memberikan kontribusi, baik melalui peran sebagai Sniper King maupun melalui dukungan moral. Konflik antara ketakutan dan tanggung jawab inilah yang membentuk perkembangan signifikan pada karakter Usopp. Konflik tersebut tercermin secara verbal dalam pernyataannya sebelum memasuki Water Seven, ia mengatakan:

Dialog 2

おれはこええよ...でも、みんなを一人で行かせるわけにいかねえ！

(Oda Eiichiro, 2004)

Ore wa koee yo... demo, minna o hitori de ikaseru wake ni ikanee!

‘Aku takut... tapi aku tidak bisa membiarkan kalian maju sendiri!’

Kutipan ini memperlihatkan dualitas emosional Usopp: ketakutannya sangat kuat, tetapi rasa tanggung jawabnya terhadap kelompok lebih besar. Pada arc Water Seven dan Enies Lobby, konflik ini mencapai intensitas tertinggi. Meskipun tidak memiliki kekuatan fisik yang memadai, Usopp tetap berusaha membantu melalui identitas Sniper King. Ketegangan antara rasa takut dan tanggung jawab ini membentuk perkembangan signifikan pada karakter Usopp sebagai tokoh dinamis.

Keinginan Diakui vs Rasa Rendah Diri

Konflik batin kedua berakar pada masalah identitas. Usopp ingin diakui sebagai anggota kru yang berharga, terutama oleh Luffy. Namun, keinginan tersebut berbenturan dengan rasa rendah diri yang kuat. Usopp menyadari bahwa ia adalah anggota paling lemah dalam kelompok, baik secara fisik maupun strategis. Pertentangan ini memuncak ketika Going Merry rusak parah. Karena kapal tersebut merupakan hadiah dari Kaya, Usopp merasa memikul tanggung jawab personal untuk mempertahankannya. Ketika ia gagal dan kemudian dikalahkan oleh Franky Family, ia mengalami krisis identitas mendalam. Dalam adegan tersebut, Usopp melontarkan kalimat yang mencerminkan kehancuran harga dirinya:

Dialog 3

おれが守れねえんじゃ...何のためにここにいるんだよ！(Oda Eiichiro, 2004)

Ore ga mamorenee n ja... nan no tame ni koko ni irun da yo!
'Kalau aku tidak bisa melindungi apa yang kubawa... apa gunanya aku di sini?'

Perasaan rendah diri ini menjadi katalis konflik Usopp dengan Luffy. Ia tidak hanya merasa gagal sebagai anggota kru, tetapi juga gagal sebagai individu yang ingin membuktikan dirinya. Krisis identitas ini kemudian membuat Usopp memutuskan untuk keluar dari kelompok. Dalam struktur naratif, keputusan ini memainkan peran penting dalam menggerakkan ketegangan emosional dan membuka jalan bagi perkembangan karakter Usopp pada tahap selanjutnya.

Kebohongan vs Integritas Moral

Konflik ketiga berkaitan dengan sifat Usopp sebagai pembohong. Sejak awal, kebohongan Usopp bukanlah kebohongan manipulatif, melainkan mekanisme pertahanan diri untuk menutupi rasa takut, menghibur orang lain, atau memotivasi dirinya sendiri. Namun, di Water Seven, kebohongan tidak lagi menjadi pelindung bagi Usopp. Keputusan untuk menantang Luffy dalam duel merupakan bentuk pertentangan moral terbesar yang ia hadapi. Ia mengetahui bahwa tindakannya emosional dan tidak rasional, tetapi ia merasa kehilangan Going Merry adalah kehilangan bagian dari dirinya. Pada puncak konflik ini, Usopp menyatakan:

Dialog 4

おれはウソつきだ...でもメリーへの気持ちだけはウソじゃねえ！ (Oda Eiichiro, 2004)

Ore wa uso-tsuki da... demo Merī e no kimochi dake wa uso ja nee!

'Aku memang pembohong... tapi perasaanku untuk Merry tidak pernah bohong!'

Kutipan ini menjadi titik terang dalam perkembangan moral Usopp. Ia mengakui kebohongannya sembari menegaskan integritas emosionalnya. Pertentangan antara kebohongan dan moralitas inilah yang memperkaya kompleksitas karakter Usopp dalam struktur naratif *One Piece*.

3.3 Faktor-Faktor Penyebab Konflik Batin Usopp

Berdasarkan analisis data, penyebab konflik batin Usopp dapat dikelompokkan ke dalam empat faktor utama: (1) pengalaman masa kecil, (2) sifat dasar kepribadian, (3) keterbatasan fisik dan perbedaan kemampuan, dan (4) situasi ekstrem dalam perjalanan sebagai bajak laut. Keempat faktor ini saling berkelindan dan membentuk dinamika psikologis Usopp sepanjang cerita.



Gambar 3. Dua akar konflik internal Usopp, yakni konstruksi identitas melalui narasi hiperbolik (kiri) dan reaksi emosional terhadap ancaman kehilangan Going Merry (kanan).

Kedua gambar ini mengilustrasikan proses awal terbentuknya konflik batin Usopp yang melibatkan trauma masa kecil, sensitivitas kepribadian, serta nilai simbolik yang ia lekatkan pada objek tertentu. Adegan-adegan ini berfungsi sebagai pijakan analitis untuk memahami empat faktor penyebab konflik batinnya.

Pengalaman Masa Kecil

Usopp tumbuh tanpa kehadiran ayahnya, Yasopp, yang meninggalkan keluarga untuk menjadi bajak laut di kelompok Shanks. Ketidakhadiran ayah menciptakan luka emosional dan rasa rindu permanen yang tidak pernah tersampaikan. Di sisi lain, ia harus melewati masa kecil yang sulit bersama ibunya yang sakit keras. Untuk menghibur ibunya, Usopp sering menciptakan cerita bohong tentang kepulangan ayahnya, dan dari sinilah kebiasaan berbohong itu terbentuk. Kondisi keluarga yang rapuh membentuk kerentanan emosional Usopp dan menjadi dasar konflik batinnya ketika menghadapi realitas yang lebih besar. Dalam salah satu adegan, Usopp memupuk harapan palsu demi menenangkan diri dan ibunya:

Dialog 5

父(ちち)さんはいつか必ず帰ってくるよ... ! (Oda Eiichiro, 2004)

Chichi-san wa itsuka kanarazu kaette kuru yo...!

‘Ayah pasti kembali... suatu hari nanti!’

Kutipan ini mencerminkan akar psikologis dari kebiasaan Usopp menciptakan cerita sebuah mekanisme pertahanan untuk meredam rasa kehilangan dan kesepian.

Sifat Dasar Kepribadian

Usopp memiliki kepribadian yang sensitif, imajinatif, dan mudah cemas. Sifat-sifat ini membuatnya lebih rentan mengalami konflik internal dibandingkan anggota lain yang lebih stabil secara emosional. Kepekaannya membuat ia mudah terpengaruh oleh tekanan situasi, sering kali membayangkan skenario terburuk bahkan sebelum konflik terjadi. Hal ini tercermin dari pengakuannya:

Dialog 6

おれはいつも最悪のことばかり考えちゃうんだ...! (Oda Eiichiro, 2004)

Ore wa itsumo saiaku no koto bakkari kangaechimaun da...!

"Aku selalu membayangkan hal terburuk sebelum apa pun terjadi!"

Kutipan ini menunjukkan bagaimana kecemasan telah menjadi bagian struktural dari kepribadian Usopp, dan menjadi pemicu penting konflik batinnya.

Keterbatasan Fisik dan Kemampuan

Tidak seperti Luffy, Zoro, atau Sanji yang memiliki kemampuan tempur luar biasa, Usopp tidak memiliki kekuatan fisik yang memadai. Ia mengandalkan kecerdikan, keterampilan menembak, perangkap, serta improvisasi. Keterbatasan fisik ini sering membuatnya merasa tertinggal dan tidak berharga dalam kelompok. Usopp menyadari keterbatasannya dengan sangat realistis:

Dialog 7

おれの体は みんなみてエに戦うために出来てねえんだ... (Oda Eiichiro, 2004)

Ore no karada wa minna mitē ni tatakau tame ni dekitee n da...!

'Tubuhku tidak dibuat untuk bertarung seperti kalian.'

Kesadaran ini menjadi sumber utama rasa rendah diri dan memicu konflik batin yang lebih dalam, terutama ketika ia merasa beban kelompok lebih besar daripada kontribusinya.

Situasi Ekstrem dalam Petualangan

Petualangan bersama Kelompok Topi Jerami selalu penuh dengan situasi ekstrem yang mengancam jiwa. Tekanan intens seperti itu memperkuat ketakutan Usopp dan mendorongnya masuk ke dalam konflik batin yang semakin kompleks. Ketika ancaman besar muncul, Usopp sering kali merasa terpukul antara rasa takut dan keharusan untuk tetap bertahan bersama kelompok. Dalam salah satu momen panik, ia berkata:

Dialog 8

もう無理だ...! でも進むしかねえんだよ!! (Oda Eiichiro, 2004)

Mō muri da...! Demo susumu shika nēn da yo!!

'Ini gila... tapi kita tidak punya pilihan selain terus maju!'

Kutipan ini menegaskan bagaimana tekanan ekstrem memaksa Usopp menghadapi ketakutannya sendiri, sekaligus memperlihatkan konflik batinnya yang paling manusiawi.

3.4 Penyelesaian Konflik Batin Usopp

Penyelesaian konflik batin Usopp tidak terjadi secara instan, melainkan melalui rangkaian proses psikologis dan naratif yang panjang. Perjalanan penyelesaian ini meliputi empat tahap utama: (1) konfrontasi dengan diri sendiri, (2) pembentukan identitas baru melalui Sogeking, (3) rekonsiliasi dengan kelompok, dan (4) pertumbuhan moral menuju kedewasaan emosional.



Gambar 4. Rangkaian transformasi identitas Usopp menyamar sebagai Soge King untuk menyelamatkan Robin

Tiga gambar gabungan ini memperlihatkan perkembangan penting dalam proses penyelesaian konflik batin Usopp. Panel pertama menampilkan kemunculan heroik Soge king sebagai alter-ego yang memungkinkan Usopp bertindak berani tanpa dibebani rasa rendah diri. Panel kedua memperlihatkan dialog emosional Robin, yang menangis dalam situasi terdesak, menandakan keputusan sekaligus harapan terhadap bantuan kru. Panel ketiga memperlihatkan konfrontasi moral antara Robin dan Soge king, di mana Soge king menegaskan tekadnya untuk menyelamatkan Robin meskipun ia sendiri diliputi ketakutan. Rangkaian visual ini menunjukkan fungsi psikologis alter-ego Soge king sebagai medium keberanian, sekaligus menggambarkan pertumbuhan moral Usopp dari karakter rapuh menjadi agen penyelamatan yang memiliki keyakinan dan tanggung jawab. Adegan ini merupakan titik krusial dalam resolusi konflik batin Usopp, yang berpuncak pada pemulihan identitas dan penghargaan diri melalui tindakan nyata dalam situasi genting.

Konfrontasi dengan Diri Sendiri

Tahap awal penyelesaian konflik terjadi ketika Usopp mulai mengakui bahwa tindakan-tindakannya bersumber dari rasa rendah diri dan ketidakmampuannya menerima kenyataan. Ia menyadari bahwa kemarahannya kepada Luffy bukan murni karena Going Merry, melainkan karena merasa tidak lagi berguna dalam kelompok. Pengakuan internal ini tercermin dalam dialognya:

Dialog 9

おれは...弱いのが悔しかったんだ...! (Oda Eiichiro, 2004)

Ore wa... yowai no ga kuyashikattan da...!

'Aku marah karena aku lemah... itu yang sebenarnya membuatku terluka!'

Dialog ini merupakan titik balik psikologis. Usopp menyadari bahwa konflik eksternal (perselisihan dengan Luffy) sebenarnya berakar pada konflik internal: rasa tidak cukup, ketidakmampuan melindungi Merry, dan kecemasan akan kehilangan tempat dalam kru. Kesadaran inilah yang membuka pintu menuju pemulihan dirinya. Transformasi Identitas Menjadi Sogeking

Sebagai mekanisme *self-therapy*, Usopp menciptakan alter-ego **Sogeking**. Identitas baru ini berfungsi sebagai "topeng" psikologis yang memungkinkan Usopp

bertindak berani tanpa dibebani rasa rendah diri. Dalam sebuah dialog simbolis, ia menyatakan:

Dialog 10

そげキングは...立てない者(もの)を 助けるために いるんだ! (Oda Eiichiro, 2004)

Sogeking wa... tatenai mono o tasukeru tame ni irun da!

'Sogeking ada untuk menolong mereka yang tidak mampu berdiri sendiri!'

Melalui dialog ini, Usopp pada dasarnya menyatakan apa yang tidak mampu ia katakan sebagai dirinya sendiri. Alter-ego Soge king memperlihatkan nilai moral terdalam Usopp: keinginannya untuk membantu, keberanian yang lahir dari ketakutan, dan komitmen terhadap teman-temannya. Panel yang Anda sertakan memperjelas bagaimana "topeng" memberi ruang bagi Usopp untuk menjadi versi terbaik dari dirinya. Transformasi ini bukan bentuk pelarian, melainkan sarana untuk memulihkan keyakinan diri dengan aman melalui perantara identitas fiktif.

Rekonsiliasi dengan Kelompok

Tahap berikutnya adalah rekonsiliasi dengan Luffy dan kru Topi Jerami. Setelah melalui refleksi panjang, Usopp akhirnya mengakui kesalahannya dan meminta maaf kepada Luffy secara langsung. Adegan ini menjadi salah satu momen paling emosional dalam arc Water Seven.

Dialog 11

おれが 悪かった...! 戻りたいんだ! (Oda Eiichiro, 2004)

Ore ga warukatta...! Modoritain da!

"Aku yang salah... dan aku ingin kembali!"

Permohonan maaf ini bukan hanya rekonsiliasi dengan Luffy, tetapi juga dengan dirinya sendiri. Ia menerima bahwa rasa rendah dirinya tidak dapat menjadi alasan untuk memutus hubungan atau meninggalkan teman. Adegan-adegan sebelumnya yang menunjukkan Robin menangis juga semakin menggarisbawahi bagaimana Usopp akhirnya memilih kembali pada nilai persahabatan. Permohonan maaf ini menandakan integrasi kembali antara Usopp dan kelompok, sekaligus resolusi terhadap krisis identitas yang ia alami.

Pertumbuhan Moral

Pada tahap terakhir, Usopp mencapai pemahaman baru tentang makna keberanian. Ia menyadari bahwa keberanian bukan berarti tidak merasa takut, melainkan kemampuan untuk bertindak meski dikuasai ketakutan. Refleksi moral ini tergambar melalui kutipan yang merepresentasikan pandangan barunya:

Dialog 12

強いってことは...怖くないことじゃない。怖くても 前に 進むことなんだ。
(Oda Eiichiro, 2004)

Tsuyoi tte koto wa... kowakunai koto janai. Kowakutemo mae ni susumu koto nanda.

"Menjadi kuat bukan berarti tidak takut tetapi tetap maju meski takut."

Dialog ini menegaskan pergeseran moral Usopp. Ia telah memahami bahwa keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan kemampuan untuk bertindak meskipun takut. Secara struktural, momen ini menjadi penutup perjalanan transformasi emosional Usopp. Pernyataan tersebut menegaskan transformasi kedewasaan moral Usopp. Penyelesaian konflik batin Usopp memperlihatkan pola perkembangan karakter yang konsisten dan mendalam. Melalui pengakuan diri, penciptaan alter-ego,

rekonsiliasi emosional, dan pertumbuhan moral, Usopp menjadi salah satu tokoh dengan perjalanan psikologis paling kompleks dalam *One Piece*. Proses ini tidak hanya menyelesaikan konflik internalnya, tetapi juga memperkaya tema persahabatan, pengorbanan, dan pertumbuhan dalam narasi utama.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa konflik batin Usopp dalam komik *One Piece* merupakan bagian penting dari struktur naratif dan perkembangan karakter dalam cerita. Melalui analisis struktural terhadap *One Piece* volume 34–45, ditemukan tiga bentuk utama konflik batin yang dialami Usopp, yaitu konflik antara ketakutan dan tanggung jawab, konflik antara kebutuhan akan pengakuan dan rasa rendah diri, serta konflik antara kebohongan dan integritas moral. Ketiga bentuk konflik ini saling berhubungan dan membentuk dinamika psikologis yang kaya serta realistis pada tokoh Usopp.

Faktor penyebab konflik batin Usopp mencakup pengalaman masa kecil yang penuh kehilangan, sifat dasar yang cemas dan sensitif, keterbatasan fisik dibandingkan anggota lain, serta tekanan situasional dalam petualangan berbahaya. Faktor-faktor ini menghasilkan pergulatan batin yang membuat Usopp menjadi tokoh yang paling manusiawi dan mudah dihubungkan dengan realitas emosional pembaca. Konflik internal itu memuncak pada arc Water Seven, ketika keputusan untuk meninggalkan kapal Going Merry menimbulkan krisis identitas yang berujung pada perselisihan terbuka dengan Luffy.

Penyelesaian konflik Usopp ditunjukkan melalui proses panjang yang mencakup konfrontasi terhadap kelemahan diri, penggunaan alter ego Sogeking sebagai mekanisme pemulihan kepercayaan diri, serta rekonsiliasi dengan kelompok setelah menyadari nilai dirinya. Resolusi ini menegaskan bahwa keberanian bukan berarti ketiadaan rasa takut, tetapi kemampuan untuk tetap maju meskipun rasa takut hadir. Secara struktural, konflik batin Usopp memainkan peran penting dalam memperkuat tema persahabatan, kesetiaan, dan pertumbuhan karakter dalam *One Piece*. Konflik ini menjadi pendorong naratif yang memberikan kedalaman emosional pada alur cerita sekaligus menegaskan bahwa kekuatan sejati tidak hanya diukur melalui kemampuan fisik, tetapi juga melalui keteguhan moral dan keberanian menghadapi diri sendiri. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian terhadap manga Jepang dan membuka ruang penelitian lanjutan mengenai representasi konflik psikologis dalam karya sastra populer.

REFERENSI

- Abrams, M. H. (1999). *A glossary of literary terms* (7th ed.). Heinle & Heinle.
- Ainuddin, N. A. (2020). Konflik batin tokoh dalam novel *Laut Bercerita* karya Leila S. Chudori. *Jurnal Metasastra*, 13(2), 105–122.
- Berndt, J. (2008). Considering manga discourse: Location, ambiguity, historicity. *Mechademia*, 3(1), 327–339.
- Bouissou, J.-M. (2010). Manga: A historical overview. In T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga: An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 33–52). Bloomsbury.
- Eiichiro, Oda. 2004. *One Piece*. Shueisha inc: Tokyo.
- Eiichiro, Oda. 2004. *One Piece*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty years of Japanese comics*. Laurence King.

- Guinness World Records. (2015). *Most copies published for the same comic book series by a single author*. <https://www.guinnessworldrecords.com/>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Oda, E. (1997–2010). *One Piece* Vol. 34–45. Shueisha.
- Saputri, K. (2016). Konflik batin tokoh Nami dalam komik *One Piece*. *Chie*, 4(2), 45–58.
- Sinaga, J. (2020). Konflik batin tokoh utama dalam novel *Ronggeng Dukuh Paruk*. *Bahasa & Sastra*, 18(1), 20–36.

©2026 Istianah dan Yunita El Risman