

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini, yaitu :

Penelitian yang ditulis oleh Ahmad Mappaenre yang berjudul “Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah, Kepemimpinan Guru dan Sekolah Efektif”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kepemimpinan seorang kepala sekolah dan kepemimpinan dari guru-guru dapat mempengaruhi efektifitas dalam sekolah.<sup>8</sup> Hasil dari penelitian tersebut yaitu bahwa kepemimpinan visioner yang diterapkan oleh kepala sekolah dan guru telah diperankan dengan baik sehingga mampu meningkatkan efektifitas sekolah.

Penelitian yang ditulis oleh Erie Hidayat Sukriadi pada tahun 2008 yang berjudul “Pengaruh Kepemimpinan Visioner dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja (Studi Pada Dosen Tetap Program Studi Perhotelan Perguruan Tinggi Swasta Kota Bandung)”. Tujuan dari penelitian ini yaitu bertujuan untuk mencari tahu apakah kepemimpinan visioner yang diterapkan oleh pimpinan kampus dapat meningkatkan motivasi kerja dan kepuasan kerja dosen program studi perhotelan yang ada di perguruan

---

<sup>8</sup> Mappaenre Ahmad, “Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah, Kepemimpinan Diri Guru Dan Sekolah Efektif,” *JIANA (Jurnal Ilmu Administrasi Negara)* 12, no. 4 (2014): 217–228.

tinggi swasta di Kota Bandung.<sup>9</sup> Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kepemimpinan visioner seorang pimpinan memiliki dampak yang signifikan dengan kepuasan kerja dosen PTS di Kota Bandung.

Sebuah penelitian yang ditulis oleh Muhammad Imam Muttaqim pada tahun 2015, yang berjudul “Pengaruh Kepemimpinan Visioner, Komunikasi Organisasi dan Potensi Karyawan Terhadap Kepuasan Kerja”. Bertujuan untuk menganalisis pengaruh kepemimpinan visioner, komunikasi organisasi dan potensi karyawan terhadap kepuasan kerja karyawan Badan Usaha Milik Negara Industri Strategis (BUMNIS) di Kabupaten Jawa Barat.<sup>10</sup> Dan hasil dari penelitian ini yaitu kepemimpinan visioner memberikan dampak terbesar kedua terhadap kepuasan kerja karyawan, dan komunikasi organisasi adalah yang memberikan dampak terkecil.

Penelitian yang ditulis oleh Syaf Reiza Rachmadani dan kawan-kawan, yang berjudul “Nilai-Nilai Etika dalam Anime One Piece Movie Red Perspektif Aristoteles dalam Buku Etika Nikomakea”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah dalam anime One Piece Movie Red menerapkan nilai-nilai dalam konsep etika karya Aristoteles dan

---

<sup>9</sup> Erie Hidayat Sukriadi, “Pengaruh Kepemimpinan Visioner Dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja,” *THE Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal* 8, no. 2 (2018): 139.

<sup>10</sup> Muhammad Imam Muttaqim, “Pengaruh Kepemimpinan Visioner, Komunikasi Organisasi Dan Kompetensi Karyawan Terhadap Kepuasan Kerja,” *Jurnal Dinamika UMT* 1, no. 1 (2015): 27.

Nicomachean Ethics.<sup>11</sup> Hasil dari penelitian ini yaitu dalam One Piece Movie Red bahwa terdapat nilai-nilai etika Nikomakea dalam Movie tersebut, seperti nilai kebaikan, nilai persahabatan, dan nilai kebahagiaan.

Sebuah penelitian yang ditulis oleh Yudha Juwantara dan Oji Kurniadi, yang berjudul “Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D Luffy Dalam Kartun Anime One Piece Episode 235”. Tujuan dari penelitian ini yaitu, menganalisis pembingkai atau framing terhadap karakter Monkey D Luffy dalam anime One Piece dalam episode 235.<sup>12</sup> Hasil dari penelitian ini yaitu peneliti menemukan aspek-aspek gaya kepemimpinan Monkey D Luffy, aspek-aspek tersebut antara lain aspek frame central idea, framing device, dan reasoning devices, hal ini telah sesuai dengan kriteria kepemimpinan Monkey D Luffy yang diteliti.

Adapun yang membedakan beberapa penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah, penelitian di atas menggunakan objek penelitian orang-orang atau masyarakat yang ada. Sedangkan penulis menggunakan objek penelitiannya dari tokoh *anime* yang dimana tokoh yang akan diteliti merupakan karya 2 dimensi yang ada dalam sebuah film dan menganalisis apakah karakter *anime* tersebut memiliki gaya kepemimpinan yang visioner, serta adapun yang

---

<sup>11</sup> Syaf Reiza Rachmadani, “Nilai-Nilai Etika dalam Anime One Piece Movie Red Perspektif Aristoteles dalam Buku Etika Nikomakea,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* (2023).

<sup>12</sup> Yudha Juwantara and Oji Kurniadi, “Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy Dalam Kartun Anime One Piece Episode 235,” *Prosiding Hubungan Masyarakat* 0, no. 0 (2018): 310–316.

membedakan juga yaitu penelitian di atas membahas mengenai One Piece dan gaya kepemimpinan Monkey D Luffy, namun di sini penulis lebih mengutamakan pada gaya kepemimpinan visioner karakter Monkey D Luffy.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kepemimpinan**

#### **a. Pengertian Kepemimpinan**

Kepemimpinan dapat dipahami sebagai memimpin orang lain, dari berbagai banyaknya pengertian mengenai kepemimpinan ada yang mengatakan bahwa kepemimpinan adalah suatu tindakan untuk memengaruhi orang lain. Kepemimpinan ialah keterampilan untuk mendapatkan kesepakatan pada tujuan bersama.<sup>13</sup> Kepemimpinan dan pemimpin harus dapat dibedakan satu sama lain, pemimpin merupakan seorang pribadi yang memimpin dalam sebuah kelompok, sedangkan kepemimpinan merupakan sifat mempengaruhi anggota kelompok yang dilakukan oleh seorang pemimpin.<sup>14</sup> Seorang pemimpin yang memahami kemampuan anggotanya dan juga memahami akan tugasnya, hal seperti itu membuat organisasi mempunyai kapten kapal agar dapat menentukan haluan serta tuntunan. Seorang pemimpin dapat

---

<sup>13</sup>Fridayana Yudiaatmaja, Kepemimpinan: Konsep, Teori dan Karakternya“Issn 1412 – 8683 29,” *Procedia - Social and Behavioral Sciences IV*, no. 2 (2013): 29–38.

<sup>14</sup> Dr. Lelo Sintani, *Dasar Kepemimpinan* (Cendikia Mulia Mandiri, 2022), 11.

mengontrol, memandu, serta memantau kinerja para bawahan dengan harapan untuk menggapai harapan bersama.<sup>15</sup>

Kepemimpinan mempunyai beberapa keterlibatan, yaitu:

- 1) Kepemimpinan artinya mengikutsertakan anggota, agar mau mengikuti atau menuruti perintah dari pemimpin, meskipun demikian harus dipahami bahwa seorang pemimpin tidak akan ada tanpa adanya anggota.
- 2) Seorang pemimpin dengan kekuasaanya yang efektif dapat memotivasi para anggotanya agar mendapatkan hasil kerja yang sesuai dengan harapan. Dalam berbagai situasi seorang pemimpin dapat memakai posisinya sebagai pemimpin untuk memengaruhi tingkah laku anggotanya.
- 3) Kepemimpinan juga harus memiliki rasa tanggungjawab, intelektual, kejujuran, keberanian untuk mengambil sebuah tindakan, dan sikap percaya kepada diri sendiri.<sup>16</sup>

## 2. Kepemimpinan Visioner

### a. Pengertian Kepemimpinan Visioner

Kepemimpinan visioner adalah model kepemimpinan yang memandang tujuan atau visi ke masa depan serta menentukan tindakan

---

<sup>15</sup>Putra Andino Nugrahhu and Aldia Wulandari, "Perwujudan Manajerial Dan Kepemimpinan Dalam Ekstrakurikuler Seni Di Sekolah," *Danum Pabelum: Jurnal Teologi Dan Musik Gereja* 3, no. 2 (December 4, 2023): 141–153.

<sup>16</sup>Natasya Virginia Leuwol et al., "Karakteristik Kepemimpinan Ideal Di Era Generasi Milenial," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 4292–4302.

yang akan dilakukan demi dapat mencapainya. Seorang pemimpin yang visioner merupakan seorang pemimpin yang memiliki pemahaman mengenai visi dan misi yang akurat dalam sebuah kelompok, pemimpin yang visioner harus jeli dalam melihat masa depan agar dapat merancang sebuah visi dan misi yang jelas. Kepemimpinan visioner dapat juga dikatakan sebagai sebuah karya seni dan keterampilan untuk menghasilkan visi yang nyata, seorang pemimpin visioner harus dapat memandang sebuah kemungkinan dan *challenge* sebelum hal tersebut tiba sembari menempatkan organisasi menggapai impian terbesarnya.<sup>17</sup> Pengertian kepemimpinan visioner dapat diperjelas sebagai sebuah gaya kepemimpinan yang dimana peran seorang pemimpin untuk memimpin anggotanya demi sebuah tujuan yang ingin dicapai di dalam organisasi.

Konsep kepemimpinan visioner menurut teori Nanus beroperasi dalam empat pokok, yaitu : pertama, menjadi penentu arah bagi yang mengarahkan tindakan-tindakan anggota kearah yang dikehendaki, kedua yaitu menjadi *agent of change* yang mendorong terjadinya perubahan agenda kerja yang jelas dan perubahan lingkungan. Ketiga yaitu menjadi pembicara yang mampu meyakinkan anggota kelompok. Dan yang keempat yaitu menjadi *coach* yang dapat menjadi tumpuan

---

<sup>17</sup>Dede Ridho Firdaus et al., "Analisis Model Kepemimpinan Kharismatik Dan Visioner Di Pondok Pesantren," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 15043.

sehingga dapat menjadi sumber semangat dan mampu menolong anggotanya untuk terus berkembang dan belajar.<sup>18</sup>

b. Peran Kepemimpinan Visioner

Karakteristik yang khas dari kepemimpinan visioner yang menjadi landasan utama agar dapat memahami deskripsi mengenai sifat dan tindakan pemimpin yang mempunyai penyesuaian terhadap visi. Empat peran yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin visioner dalam menjalankan tugas kepemimpinannya, keempat peran yang dimaksud adalah, pertama yaitu peran untuk menentukan arah, peran ini adalah seorang pemimpin mempersiapkan suatu visi agar mendapatkan target sebuah organisasi dimasa depan. Peran yang kedua yaitu agen perubahan, merupakan seorang pemimpin yang mempunyai fungsi utama dalam hal memberikan pengaruh terhadap sasaran untuk pemimpin dapat memutuskan sesuai dengan apa yang diinginkannya. Peran yang ketiga yaitu juru bicara, merupakan seorang pemimpin yang mempunyai fungsi dalam menyerahkan kepercayaan agar mendeskripsikan orang lain yang menyuruhnya dalam hal situasi dan kondisi. Peran yang keempat yaitu pelatih, merupakan seorang pemimpin

---

<sup>18</sup>Mappaenre Ahmad, "Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah, Kepemimpinan Diri Guru Dan Sekolah Efektif," *JIANA (Jurnal Ilmu Administrasi Negara)* 12, no. 4 (2014): 219.

yang handal dalam bekerja serta menyiapkan segala yang dibutuhkan seperti pelatihan fisik, taktik dan pemberian dukungan.<sup>19</sup>

c. Karakteristik Kepemimpinan Visioner

Karakteristik kepemimpinan visioner memiliki beberapa cakupan yang merupakan bagian penting yaitu :

1. Konsisten

Konsisten merupakan sesuatu hal yang dipercaya secara prinsip dan yang akan selalu dilakukan. Konsisten juga dapat diartikan sebagai mempertahankan pengharapan yang sama bagi tindakan yang layak di dalam sebuah aktivitas tertentu sepanjang waktu, dari beberapa pemahaman di atas maka dapat disimpulkan bahwa konsisten merupakan perilaku seseorang yang sesuai, selaras, tetap, serta teguh menggemang prinsip yang diyakini demi mencapai tujuan yang diinginkan. Jika dalam diri seseorang tidak terdapat sikap konsisten maka minat serta tujuan tertentu yang ingin diraih tidak akan berhasil.<sup>20</sup>

2. Loyalitas

Loyalitas memiliki arti yaitu patuh serta mengikuti dan setia kepada sistem, peraturan atau seseorang. Loyalitas pada dasarnya berasal dari kata loyal yang dalam pemaknaannya yaitu patuh, setia dan

---

<sup>19</sup>*Ibid*, hlm 15044.

<sup>20</sup> Leonard, "Kajian Peran Konsistensi Diri Terhadap," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (2013): 97-104.

pengorbanan.<sup>21</sup> Seorang pemimpin visioner harus mempunyai sikap loyalitas, baik itu terhadap organisasi atau kelompok dan terhadap anggotanya.

### 3. Berorientasi pada masa depan

Orientasi masa depan merupakan gambaran seseorang melihat pribadinya dalam konteks masa depan. Penggambaran tersebut membantu seseorang dalam memahami dirinya demi mencapai tujuan yang diinginkan. Orientasi masa depan berhubungan dengan tujuan standar, keinginan-keinginan, strategi dan perencanaan dalam mencapai tujuan.<sup>22</sup> Manfaat orientasi masa depan bagi pemimpin yaitu, membantu bagi seorang pemimpin untuk menjadi seorang yang strategis dan proaktif dalam menghadapi peluang dan tantangan dimasa yang akan datang.

### 4. Tidak takut mengambil resiko

Tidak takut mengambil resiko merupakan sifat atau sikap dimana individu dapat menghadapi keberanian dan ketidakpastian untuk menempuh tindakan-tindakan yang berani tanpa dipengaruhi oleh rasa takut akan kegagalan. Pemimpin yang tidak takut mengambil resiko cenderung akan mendorong perubahan dan inovasi dalam sebuah

---

<sup>21</sup> Umi Yuliana, "Pengaruh Motivasi, Kompensasi, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Loyalitas Karyawan Di Star Hotel Semarang," *Jurnal Visi Manajemen* 8, no. 2 (2022): 103–108.

<sup>22</sup> Nisa Hermawati, "Gambaran Orientasi Masa Depan Area Pekerjaan Pada," *Jurnal Ilmiah Psikologi* 6, no. 1 (2013): 731–742.

kelompok atau organisasi, ia tidak akan takut saat mencoba hal-hal yang baru untuk mendapatkan sebuah kemajuan.

#### 5. Pemikiran yang inovatif dan kritis

Merupakan keahlian berpikir secara kreatif namun tetap mempertahankan sikap kritis dalam melakukan analisis, evaluasi, dan pertimbangan setiap sudut pandang dan pendapat. Pemikiran yang kritis dapat membantu seorang pemimpin untuk melakukan evaluasi dan penyaringan ide-ide sehingga mampu diimplementasikan secara efektif.

#### 6. Optimis

Optimis adalah motivasi yang ada di dalam diri yang dapat terlihat pada seseorang saat melakukan suatu pekerjaan, optimis mempunyai arti memercayai adanya kehidupan yang lebih baik dan kepercayaan itu dimanfaatkan untuk melaksanakan tindakan yang lebih baik untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Perilaku optimis merupakan penggandaan, artinya tindakan tersebut dapat dibangun karena tindakan seseorang mendapatkan pengaruh dari lingkungan sekitarnya.<sup>23</sup> Optimis merupakan hal yang penting bagi pemimpin karena dapat menghasilkan manfaat yang besar dalam organisasi, mengatasi tantangan dan memperkuat kerjasama tim.

#### 7. Komunikator yang baik

---

<sup>23</sup> Ira Lusiawati, "MEMBANGUN OPTIMISME PADA SESEORANG DITINJAU DARI SUDUT PANDANG PSIKOLOGI KOMUNIKASI Ira," *Tedc* 10, no. 3 (2016): 147–151.

Komunikator merupakan seseorang yang menyampaikan informasi kepada orang banyak. Komunikator yang baik merancang dengan rapi isi informasi yang akan disampaikan agar informasi tersebut dapat dimengerti oleh pihak yang menerima informasi tersebut.<sup>24</sup> Seorang pemimpin yang menjadi komunikator yang baik karena dapat membangun hubungan yang kuat dengan tim atau rekan, dan mampu menyampaikan visi dengan jelas sehingga dapat memotivasi dan dapat membangkitkan semangat dan dedikasi dalam organisasi.

### 3. Film

#### a. Pengertian Film

Film merupakan sekumpulan gambaran yang berada dalam frame, film sering juga diartikan sebagai gambar yang hidup. Ada juga yang mengatakan bahwa film adalah sekumpulan gambar yang berada dalam frame yang diteruskan melalui proyektor sehingga dapat terlihat hidup dalam layar. Dari beberapa pernyataan di atas dapat diberi kesimpulan bahwa film merupakan audio visual yang berupa gambar-gambar dan diproyeksikan dan dapat menghasilkan efek hidup dan bergerak<sup>25</sup>.

#### b. Fungsi Film

---

<sup>24</sup> Winda Kustiawan et al., "Pentingnya Psikologi Komunikator," *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, dan Manajemen (JIKEM)* 2, no. 1 (2022): 2045–2050.

<sup>25</sup> Mark Stamp, "Cluster Random Sampling," *Introduction to Machine Learning with Applications in Information Security* 1 (2022): 93–108.

Film memiliki beberapa fungsi yaitu, sebagai pelengkap pengalaman yang mendasar, dapat menimbulkan pemikiran baru, menjadi sumber hiburan masyarakat, selain itu film juga memiliki fungsi sebagai pemberi pesan moral.<sup>26</sup> Dengan adanya fungsi-fungsi dari film diharapkan agar dapat dipahami oleh masyarakat dan tidak hanya menjadi sebagai sumber hiburan saat luang, namun juga menjadi sumber yang berguna bagi masyarakat.

#### 4. Anime

##### a. Pengertian *Anime*

Terdapat dua pemahaman mengenai *anime*, yang pertama yaitu digunakan sebagai penyebutan bahasa Jepang untuk menyebut film animasi apapun itu tanpa memperhatikan *anime* itu berasal dari mana. Yang kedua yaitu pandangan bahwa *anime* merupakan film animasi yang asli berasal dari Jepang. Keistimewaan *anime* yaitu tidak lepas dari pengaruh budaya-budaya yang ada di Jepang, yang selanjutnya dikolaborasikan dengan film dan fotografi.<sup>27</sup> Sebagai salah satu kebudayaan asal Jepang yang digemari oleh penduduk Indonesia, sudah banyak festival-festival yang bernuansa *anime* bermunculan di Indonesia, seperti yang sering diadakan yaitu festival *cosplay* atau berpakaian sesuai dengan karakter yang ada di *anime*. *Anime* juga sudah banyak

---

<sup>26</sup>*Ibid*, hlm 100

<sup>27</sup>Rafa Febrianti Andini, Endang Poerbowati, and Luluk Ulfa Hasanah, "Nilai-Nilai Sosial Dan Interaksi Sosial Dalam Anime Hitori Bocchi No Marumaru Seikatsu," *Mezurashii* 4, no. 2 (2023): 129.

ditayangkan di pertelevisian Indonesia, seperti *Naruto*, *Dragon Ball*, dan masih banyak lagi. Hal tersebut membuktikan bahwa kebudayaan Jepang yang disalurkan dalam bentuk *anime* banyak digemari oleh setiap kalangan masyarakat.<sup>28</sup> Dari kegemaran serta antusias masyarakat dari adanya *anime* ini masyarakat selalu mengikuti bahkan meniru hal-hal yang menyangkut mengenai *anime*.

b. Sinopsis *One Piece*

Salah satu contoh dari *anime* yaitu *One Piece*. *One Piece* merupakan seri manga yang diilustrasikan dan ditulis oleh Eiichiro Oda. *One Piece* menceritakan mengenai seorang pemuda yang bernama Monkey D Luffy yang bercita-cita untuk menjadi raja bajak laut, dimana ia memiliki kemampuan tubuh yang elastis bagaikan karet setelah ia memakan buah iblis gommu-gomu secara tidak sengaja. Dalam mewujudkan tujuannya untuk menjadi raja bajak laut, Monkey D Luffy mencari kru atau anggota agar dapat membentuk kelompok bajak lautnya, Monkey D Luffy pada akhirnya memiliki sembilan orang anggota yang terdiri dari, Zoro yang merupakan seorang pendekar pedang, Nami yang merupakan seorang navigator, Sanji yang berperan sebagai koki kapal, Usopp yang merupakan penembak jitu, Chopper yang merupakan dokter kapal, Nico Robin yang merupakan arkeolog, Franky yang bertugas sebagai tukang

---

<sup>28</sup>Prista Ardi Nugroho and Grendi Hendrastomo, "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta)," *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 3 (2017): 1–15.

kapal, Brook yang merupakan musisi, dan Jimbe yang bertugas sebagai juru kemudi kapal.

Kepopuleran manga *One Piece* membuat salah satu pihak yaitu Toei Animation memutuskan untuk membuat *One Piece* dalam bentuk *anime*. Rating yang didapatkan sangat tinggi dan sampai dirilis 1026 episode pada 24 Juli 2022, 14 film dan 3 OVA, dan hingga saat ini pada 30 Juni 2024 *anime One Piece* telah mencapai 1110 episode.<sup>29</sup> Kepopuleran *anime One Piece* di kalangan masyarakat, membuat pihak *Tomorrow Studios* memproduksi live action dari *anime One Piece* dan ditayangkan melalui platform Netflix. Bulan September 2023 penonton live action *One Piece* di Netflix mencapai 10 juta penonton.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Wikipedia:Ensiklopedia bebas,"One Piece" diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/One\\_Piece#](https://id.wikipedia.org/wiki/One_Piece#)

<sup>30</sup> Kompas.com,"Serial One Piece Live Action Masih Dominasi Daftar Tontonan Netflix" diakses dari <https://www.kompas.com/hype/read/2023/09/20/093931166/serial-one-piece-live-action-masih-dominasi-daftar-tontonan-netflix>

