

## PENOKOHAN DAN AMBISI KARAKTER KING DALAM ANIME ONE PUNCH MAN KARYA ONE

Paisal Ansiska<sup>1\*</sup>, Yulia Putri Paradida<sup>2</sup>, Marsten Lihardo Tarigan<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Pendidikan Geografi, Universitas Pattimura, Ambon

<sup>2</sup> Sastra Indonesia Universitas Papua, Manokwari

e-mail: [paisal.ansiska@outlook.com](mailto:paisal.ansiska@outlook.com)



### Abstract

Anime *One Punch Man* is a literary work realized in the form of animation (anime). Anime is an art form created in the animation format, typically produced in Japan and characterized by the unique Japanese animation style. One of the characters in the anime *One Punch Man* is King, who is an S-class hero known for being very strong and respected. This research aims to uncover the ambitions of the character King in the anime series *One Punch Man* by One. The study takes the form of describing and understanding the characters in the anime. This research utilizes qualitative descriptive research methods. The purpose of using qualitative analysis methods in the analysis of *One Punch Man* characters is to gain a detailed and comprehensive understanding of the characters in the anime. The results of this research show that the character King has a large physical appearance, yellow hair, wears armor, and has three vertical scar marks on the left side of his face. King does not have grand ambitions to become a powerful hero. King's ambition is simply to strive so that the truth that he doesn't possess any superpowers remains unknown to many.

### Keywords:

Anime; Ambition; Characterization; King.

### Article Info:

First received: 05 October 2023

Available online: 30 May 2024

### PENDAHULUAN

Karya sastra adalah bentuk seni yang memiliki keunikan dalam menggambarkan kehidupan manusia dan budaya yang melingkupinya melalui penggunaan bahasa yang kaya dan beragam. Karya sastra adalah alat untuk menyampaikan gagasan dan pemikiran penulis. Karya sastra memiliki ciri-ciri imajinatif, estetik, serta mampu memikat hati pembaca (Irawanti & Agustiani, 2020).

Karya sastra dapat di golongankan ke dalam dua kelompok, yaitu karya sastra imajinatif dan karya sastra nonimajinatif. Karya sastra imajinatif adalah karya sastra yang memiliki unsur khayali, menggunakan Bahasa konotatif dan memenuhi syarat dari estetika seni. *The Handmaid's Tale* oleh Margaret Atwood adalah contoh karya sastra imajinatif dalam genre dystopia. Dalam novel ini, Atwood menciptakan dunia yang menakutkan dan distopia di mana perempuan hidup dalam penindasan (Atwood, 1985). Sedangkan ciri karya sastra nonimajinatif adalah karya sastra yang memiliki unsur faktual yang jauh lebih besar daripada unsur khayalannya, menggunakan

bahasa denotatif, dan memenuhi syarat dari estetika seni. *The Catcher in the Rye* oleh J.D. Salinger adalah sebuah novel yang mengisahkan perjalanan Holden Caulfield, seorang remaja pemberontak yang mencoba mencari arti kehidupan di tengah masyarakat yang dianggapnya tidak autentik (Salinger, 1951). Karya sastra dapat berupa puisi, prosa (fiksi), roman, cerita pendek, drama, novel, dan jenis-jenis lainnya yang ditulis dalam berbagai bentuk dan gaya. Setiap karya sastra memiliki tema dan pesan yang berbeda-beda, serta membawa pembaca dalam perjalanan ke dalam dunia imajinatif yang penuh dengan peristiwa, tokoh, dan konflik. Salah satu jenis karya sastra adalah animasi atau anime.

Anime adalah karya seni yang dibuat dalam bentuk animasi, biasanya diproduksi di Jepang dan memiliki ciri khas gaya animasi Jepang yang unik. Kata "anime" berasal dari bahasa Jepang yang merupakan singkatan dari "animation", dan dapat merujuk pada berbagai jenis animasi, termasuk film, serial TV, dan video musik. Anime memiliki ciri khas dalam gaya gambar dan animasinya, dengan penggunaan warna-warna

yang cerah, karakter yang memiliki mata besar, dan gerakan yang sangat dinamis. Anime juga terkenal karena memiliki banyak genre yang beragam, termasuk aksi, petualangan, romantis, komedi, horor, fantasi dan masih banyak lagi. Ekspresi emosi yang dramatis, penggunaan simbol-simbol budaya Jepang, dan pengaruh genre dan subkultur dalam pengembangan anime merupakan ciri dari cerita anime. Jepang menghadirkan unsur-unsur lokasi dan budaya nasionalnya dalam film sebagai langkah untuk mengenalkan dan mempromosikan kebudayaannya (Syanjaya & Prasetya, 2022). Dalam pembuatan anime, dibutuhkan banyak tenaga kreatif dan ahli di bidang animasi, seperti penulis skenario, sutradara, animator, voice actor, dan sebagainya. Sutradara, animator, pengisi suara, dan studio produksi merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam pembuatan suatu anime.

Salah satu ciri khas dari anime adalah penggunaan karakter-karakter yang unik dan beragam, baik dari segi desain maupun karakteristik. Anime memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya, termasuk penggunaan gambar yang penuh warna, karakter-karakter dalam berbagai situasi, dan alur cerita yang cocok untuk berbagai lapisan penikmatnya (Firmansyah & Noviadi, 2022). Anime juga seringkali menghadirkan pesan-pesan moral yang dapat diambil oleh penontonnya. Anime bukan hanya sarana hiburan semata. Selain menyuguhkan hiburan, anime juga bisa menginspirasi masyarakat melalui cerita dan aspek budaya. Banyak anime yang membawa pesan moral dan pelajaran yang dapat diambil sebagai contoh dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Nugroho & Hendrastomo, 2017). Anime dapat mempengaruhi persepsi visual, menghadirkan pengalaman estetika yang unik, dan memungkinkan penontonnya untuk merenungkan makna dan implikasi yang lebih dalam. Terdapat banyak jenis anime yang telah dihasilkan, dari serial anime, film anime, OVA (Original Video Animation), hingga anime musikal. Beberapa jenis karya anime yang terkenal di antaranya adalah *Naruto*, *One Piece*, *Attack on Titan*, *Death Note*, *Fullmetal Alchemist*, dan masih banyak lagi. Anime terus berkembang seiring dengan waktu dan semakin diminati oleh penggemar di seluruh dunia. Dengan keunikan dan daya tariknya, anime telah menjadi salah satu media hiburan yang populer di kalangan anak muda dan dewasa. Salah satu serial

anime yang cukup populer di kalangan masyarakat adalah *one punch man*.

*One Punch Man* adalah sebuah manga dan anime Jepang yang dibuat oleh ONE. Anime ini bercerita tentang seorang pahlawan bernama Saitama, yang memiliki kekuatan fisik yang luar biasa dan mampu mengalahkan musuhnya hanya dengan menggunakan satu pukulan. Anime dengan cerita-cerita unik dan menarik untuk dapat dinikmati (Yasim et al., 2022). *One Punch Man* awalnya merupakan sebuah webcomic yang ditulis dan diilustrasikan oleh seorang seniman bernama ONE. Kemudian, pada tahun 2015, serial anime *One Punch Man* dirilis dan disiarkan secara internasional, dengan animasi yang diproduksi oleh studio Madhouse untuk season 1 dan studio JCStaff untuk season 2.

Salah satu daya tarik dari anime serial *One Punch Man* adalah karakter utamanya, Saitama, yang memiliki kepribadian yang lucu dan sederhana, namun sangat kuat dalam melawan musuh-musuhnya. Selain dari kepribadian karakter utama yang menonjol, anime ini juga menyajikan aksi pertarungan yang spektakuler dengan visualisasi grafis yang menakjubkan. Cerita anime *One Punch Man* mengikuti perjalanan seorang pahlawan bernama Saitama yang memiliki kekuatan fisik yang luar biasa. *One Punch Man* atau OPM adalah kisah tentang Saitama, seorang pahlawan super yang memiliki kemampuan untuk mengalahkan seluruh musuhnya hanya dengan satu pukulan (Rohmatun et al., n.d.). Meskipun memiliki kekuatan yang tidak bisa dikalahkan, Saitama merasa sangat bosan dengan kehidupannya yang monoton dan tidak menantang. Pada awal cerita, Saitama bertemu dengan Genos, seorang cyborg yang ingin belajar dan menjadi murid dari Saitama untuk menjadi seorang pahlawan juga. Keduanya menjadi sahabat dan menghadapi banyak musuh yang datang untuk menantang mereka.

Salah satu musuh terkuat yang pernah dihadapi Saitama adalah Boros, seorang alien yang ingin menaklukkan Bumi. Pertarungan antara Saitama dan Boros adalah pertarungan epik yang menunjukkan kekuatan luar biasa dari kedua karakter. Saat bertarung melawan musuh-musuhnya, Saitama juga bertemu dengan berbagai pahlawan lain, seperti Tornado, Bang, dan King. Setiap karakter ini memiliki kepribadian dan kekuatan yang unik, dan membantu Saitama dalam menghadapi musuh-musuhnya. Terdapat organisasi

kepahlawanan yang bernama “hero acociation” yang mengatur tentang peraturan menjadi pahlawan dan sekaligus memberikan peringkat bagi semua pahlawan. Terdapat empat tingkatan pahlawan yang dituliskan dalam ranking abjad yaitu pahlawan tingkat S, A, B, dan C.

Di dalam cerita tokoh “King” diperkenalkan sebagai seorang pahlawan kelas S yang sangat kuat dan dihormati oleh banyak orang di dunia One Punch Man. Namun, tidak diketahui bagaimana ia mendapatkan kekuatannya dan mengapa ia menjadi pahlawan. Pada akhirnya, dalam manga One Punch Man, terungkap bahwa King sebenarnya adalah seorang gamer profesional bernama Saitama, yang memiliki nama yang sama dengan nama tokoh utama di dalam anime ini. Namun perbedaan yang tampak yaitu King tidak memiliki kekuatan super seperti Saitama, ia hanya seorang manusia biasa yang terampil dalam bermain game. Ia terkenal di antara gamer-gamer karena kemampuan bermainnya yang luar biasa dan sering kali memenangkan turnamen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap ambisi tokoh King dalam serial anime One Punch Man karya One. Penelitian ini merupakan bentuk untuk mendeskripsikan dan memahami tokoh dalam anime tersebut.

## LANDASAN TEORI

Penokohan dalam karya sastra adalah suatu aspek kritis yang membentuk inti dari cerita. Hal ini melibatkan penciptaan, penggambaran, dan pengembangan karakter-karakter yang menghuni alam imajinatif karya sastra. Penokohan adalah teknik yang digunakan oleh penulis untuk memperlihatkan dan menggambarkan tokoh-tokoh dalam kisahnya, termasuk sifat-sifat dan perilaku yang dimiliki oleh masing-masing tokoh. Dalam mengembangkan karakter, penulis memanfaatkan tiga aspek utama, yakni dialog tokoh, pemaparan penulis mengenai tokoh, dan penggambaran fisik tokoh (Amidong, 2016). Meskipun karakter-karakter ini mungkin terinspirasi oleh individu atau situasi nyata, namun pada akhirnya mereka merupakan entitas fiksi yang dihasilkan dari imajinasi penulis. Proses pengembangan karakter ini bersifat kreatif dan kompleks, di mana penulis memberikan karakteristik unik, latar belakang, motivasi, dan peran tertentu kepada masing-masing karakter. Dalam karya sastra,

karakter-karakter ini menjadi kendaraan bagi penulis untuk menyampaikan pesan, tema, dan gagasan-gagasan yang ingin mereka ungkapkan kepada pembaca. Dengan penokohan yang kuat dan mendalam, karya sastra menjadi lebih hidup dan dapat menggugah emosi serta pemikiran penikmatnya. Penjelasan dan pengembangan karakter dalam sebuah cerita memiliki peran krusial, yaitu memberikan gambaran yang hidup bagi tokoh-tokoh dalam cerita sehingga mampu terwujud dengan nyata dalam imajinasi para penikmat karya sastra (Mubasyira, 2017).

Penokohan dalam karya sastra anime merupakan inti dari cerita yang mendalam dan kompleks. Ini melibatkan proses pengembangan karakter-karakter fiksi yang menduduki dunia anime. Pengembangan karakter dimaksudkan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu penonton atau pembaca mengenai emosi dan pemikiran yang dialami oleh setiap karakter (Oemiati et al., 2021). Meskipun karakter-karakter ini mungkin tidak nyata, namun mereka memiliki kehidupan sendiri yang terwujud melalui narasi dan visual. Penggambaran karakter dalam anime seringkali sangat mendalam, dengan latar belakang, emosi, dan motivasi yang kompleks. Anime bisa mengilustrasikan kisah perjuangan dan naratif yang penuh dengan motivasi yang dapat dijadikan contoh dan inspirasi (Firmansyah & Noviadi, 2022). Setiap karakter memiliki ciri khas yang membedakan, seperti desain visual yang unik, kepribadian yang kompleks, dan peran dalam plot yang penting. Penokohan dalam anime juga memungkinkan penonton untuk terhubung dengan cerita dan memahami pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Keterampilan dalam menciptakan karakter yang meyakinkan dan kompleks sangat vital dalam menciptakan pengalaman menonton anime yang mendalam dan memikat. Dengan karakter-karakter yang memikat, anime menjadi lebih hidup dan mampu menginspirasi, menghibur, dan mempengaruhi penonton secara emosional dan intelektual. Pesan dalam anime tidak hanya tersirat melalui jalannya cerita, melainkan juga melalui karakter-karakter, desain dan warna pakaian yang mereka kenakan, gaya, senjata yang mereka gunakan, nilai-nilai, etika, dan sikap yang mereka tunjukkan (Nurdin et al., 2023).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan penggunaan metode analisis kualitatif dalam penelitian analisis tokoh One Punch Man adalah untuk mendapatkan pemahaman yang detail dan komprehensif tentang karakter-karakter dalam anime tersebut, termasuk latar belakang, kepribadian, motivasi, dan tindakan mereka. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan konteks, karakteristik, dan hubungan dalam suatu fenomena (Marshall & Rossman, 2014). Metode ini juga dapat membantu dalam mengidentifikasi tema-tema yang muncul dalam karakter dan memberikan interpretasi atas tindakan dan perilaku mereka. Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang karakter-karakter dalam One Punch Man dan meningkatkan pemahaman tentang anime secara keseluruhan.

Langkah yang dilakukan dalam metode analisis kualitatif untuk studi analisis tokoh anime One Punch Man:

1. Pengumpulan data: Pengumpulan data dapat dilakukan dengan menonton anime One Punch Man. Data yang diperoleh dapat mencakup dialog dan tindakan tokoh, latar belakang, kekuatan dan kelemahan, serta motivasi dan tujuan karakter. Menikmati karya sastra sebagai sumber data penelitian (Jolly & Thomas, 2010).
2. Pengamatan: Mengamati tokoh-tokoh dalam anime dan mencatat tindakan, perilaku, dan kata-kata yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Catat pula bagaimana karakter-karakter ini bereaksi terhadap situasi dan interaksi dengan karakter lainnya. Membuat kerangka kerja analitis dapat membantu dalam memahami struktur dan fungsi narasi dalam karya sastra (Bal, 2017).
3. Identifikasi tema: Mengidentifikasi tema-tema yang muncul dalam karakter seperti konflik internal atau eksternal, kekuatan atau kelemahan karakter, atau pertumbuhan dan perubahan karakter.
4. Analisis deskriptif: Menganalisis tokoh-tokoh dalam anime secara deskriptif dengan menggambarkan karakter secara terperinci, termasuk latar belakang, kepribadian, motif, dan motivasi.
5. Analisis interpretatif: Menganalisis tokoh-tokoh dalam anime dengan menghubungkan data yang diperoleh dengan tema-tema yang diidentifikasi, dan memberikan interpretasi atas tindakan dan perilaku tokoh. Misalnya, menginterpretasikan mengapa Saitama menjadi pahlawan, atau mengapa karakter King ingin mempertahankan rahasianya tentang kekuatannya.
6. Penarikan kesimpulan: Menarik kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan menyimpulkan karakter seperti apa yang telah diidentifikasi. Misalnya, bahwa Saitama adalah pahlawan yang sederhana dan rendah hati, atau bahwa King memiliki keberanian dan tekad yang kuat meskipun dia sebenarnya tidak memiliki kekuatan super.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan tentang penokohan dan ambisi dari King dalam anime one punch man.

### A. Penokohan

Pengenalan karakter dapat dikelompokkan menjadi beberapa dimensi, terutama tiga dimensi utama dari karakter (dimensi watak). Dimensi-dimensi ini didasarkan pada keadaan fisik, psikis, dan sosial (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) karakter tersebut (Waluyo 2003: 14-19). Dengan demikian, penggambaran karakter dalam anime dapat dianalisis melalui tiga dimensi utama ini, yang masing-masing mencakup aspek fisik, psikologis, dan sosial karakter tersebut.

#### 1. Fisik

King dalam anime One Punch Man memiliki ciri fisik yang cukup mencolok dan unik. Dia memiliki tubuh yang besar dan berisi, dengan rambut yang sangat panjang dan berwarna kuning (blonde). Dia juga selalu terlihat memakai baju besi yang besar, sehingga menambah kesan besar dan berotot pada dirinya. Terdapat luka cakaran bergaris tiga secara vertikal di bagian wajah kirinya. Meskipun demikian, King terlihat sangat tenang dan santai, dengan wajah yang selalu terlihat datar dan tidak ekspresif.



*Gambar 1.*  
*Bentuk Fisik Karakter King di Anime One Punch Man*  
*(Sumber: Hero Wiki)*

## 2. Psikis

King memiliki sifat pemalu dan penakut dari segi psikologis. Meskipun terlihat gelisah dan takut ketika menghadapi monster yang kuat, ia memiliki keberanian dan tekad yang kuat dalam menjaga rahasianya sebagai pahlawan palsu. Bersumber dari keberanian tersebut melahirkan jurus King Engine yang sangat ditakuti oleh para monster. King Engine hanyalah sebuah efek suara yang ditimbulkan karena debaran jantung yang muncul setiap kali King melakukan tindakan heroik. King Engine bersifat hanya menggertak monster melalui suara yang ditimbulkannya tanpa adanya kekuatan fisik atau telekinesis apa-pun. King juga terbukti memiliki kemampuan untuk berpikir cepat dalam situasi sulit dan menemukan solusi yang tepat. Namun, ia sering merasa tidak percaya diri dan takut dengan kemampuan sebagai seorang pahlawan.



*Gambar 2.*  
*Momen King Mengeluarkan Kemampuan King Engine*  
*(Sumber: bilibili.tv)*

## 3. Sosiologis

Dari segi sosiologis, King dapat dilihat sebagai tokoh yang memiliki status sosial yang tinggi dalam masyarakat pahlawan. Ia dikenal sebagai Raja Pahlawan karena memiliki reputasi sebagai pahlawan terkuat di dunia, meskipun sebenarnya ia hanya seorang manusia biasa yang tidak memiliki kekuatan super. Hal ini membuat King menjadi sosok yang sangat dihormati dan diidolakan oleh masyarakat, termasuk oleh para pahlawan lainnya. Hal ini dapat dibuktikan pada anime one punch man season 2 episode 14 dimana

fubuki terkejut saat melihat king berada di kediaman saitama. Meskipun demikian King seringkali merasa terbebani dengan statusnya yang palsu dan merasa tidak pantas mendapatkan penghargaan dan pengakuan atas tindakannya sebagai pahlawan. Ia juga terlihat tidak nyaman dengan perhatian yang terus menerus diberikan kepadanya oleh media dan masyarakat umum.



*Gambar 3.*  
*Hubungan Sosial / Pertemanan Karakter King dengan Karakter Lain*  
*(Sumber: bilibili.tv)*

## B. Ambisi

King sebenarnya tidak memiliki ambisi yang besar dalam menjadi seorang pahlawan yang kuat. Sebagai seorang pahlawan palsu, dia hanya ingin menjaga rahasianya agar tidak terungkap. Namun, meskipun begitu, King memiliki tekad yang kuat untuk menjaga perdamaian dan keamanan di dunia tempatnya tinggal. Ia ingin memastikan bahwa orang-orang di sekitarnya aman dan terhindar dari ancaman monster-monster yang muncul. Selain itu, King juga memiliki ambisi untuk menjadi teman yang baik bagi karakter utama, Saitama, dan membantu dia dalam misi-misinya sebagai pahlawan yang sebenarnya.

## C. Sifat Baik

King juga memiliki sifat baik yang menonjol dalam anime One Punch Man. Salah satu sifat baiknya adalah ia memiliki rasa tanggung jawab yang kuat sebagai pahlawan palsu. Ia selalu berusaha melindungi warga sipil dari serangan monster-monster yang muncul, meskipun sebenarnya ia tidak memiliki kekuatan super untuk melakukannya. Selain itu, King juga memiliki sifat rendah hati dan jujur. Ia tidak pernah membanggakan dirinya sebagai pahlawan yang kuat dan selalu mengakui kekurangannya. Ia juga jujur dalam mengakui bahwa ia sebenarnya tidak memiliki kekuatan super dan bahwa ia hanya seorang pahlawan palsu. Meskipun rahasia ini dapat membahayakan posisinya sebagai pahlawan, King tetap memilih untuk jujur dan menghadapi konsekuensi dari kejujurannya. King juga memiliki sifat keberanian dan tekad yang

kuat, meskipun ia seringkali merasa takut dan tidak yakin dengan kemampuannya. Ia tidak pernah menyerah dalam melindungi warga sipil dan selalu mencari cara untuk membantu sesuai dengan kemampuan yang ia miliki.

### 1. Sifat Buruk

King memiliki sifat yang cukup egois dan cenderung ingin menghindari tanggung jawab besar sebagai pahlawan yang sebenarnya. Ia lebih memilih untuk berpura-pura menjadi pahlawan kuat dan menghindari pertarungan yang sebenarnya. Meskipun demikian, King memiliki hati yang baik dan kemauan untuk membantu orang lain dalam kapasitasnya yang terbatas, meskipun itu berarti hanya memberikan semangat atau dukungan moral.

### 2. Hubungan dengan Karakter Utama (Saitama)

King merupakan salah satu teman dekat dan sesama anggota Asosiasi Pahlawan karakter utama (Saitama) dalam anime One Punch Man. Meskipun awalnya King terlihat takut dan canggung di dekat Saitama, ia sebenarnya sangat mengagumi kekuatan Saitama dan merasa terkesan dengan kemampuannya. Saitama sendiri tidak terlalu memperdulikan kekuatan atau status sosial orang lain, sehingga ia tidak terlalu terpengaruh oleh reputasi King sebagai "raja pahlawan" atau ketakutan King terhadap monster-monster kuat. Meskipun begitu, Saitama menghargai King sebagai teman dan rekan pahlawan, dan mereka sering bekerja sama dalam pertarungan melawan monster-monster yang kuat. Meskipun King tidak memiliki kekuatan yang sebanding dengan Saitama, ia tetap menjadi bagian penting dari kelompok pahlawan yang berjuang untuk melindungi umat manusia dari ancaman monster.



Gambar 4  
Karakter King dan Saitama Akrab dalam Bermain Game  
(Sumber: blibli.tv)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tentang penokohan dan ambisi Tokoh King dalam anime One Punch Man, dapat disimpulkan bahwa tokoh King memiliki ciri fisik bertubuh besar, berambut kuning, memakai baju besi dan terdapat luka cakaran bergaris tiga secara vertikal dibagian wajah kirinya. Tokoh King memiliki ekspresi yang tenang dan santai dan cenderung tidak ekspresif. King memiliki sifat pemalu dan penakut dari segi psikologis, akan tetapi ketika menghadapi monster yang kuat, ia memiliki keberanian dan tekad yang kuat. Meskipun memiliki Tokoh King memiliki peringkat ke S sebagai pahlawan, akan tetapi tidak memiliki kekuatan fisik atau telekinesis apapun seperti tokoh lain di anime ini. King dapat dilihat sebagai tokoh yang memiliki status sosial yang tinggi dalam masyarakat pahlawan. Ia dikenal sebagai Raja Pahlawan karena memiliki reputasi sebagai pahlawan terkuat di dunia.

King tidak memiliki ambisi yang besar dalam menjadi seorang pahlawan yang kuat. Sebagai seorang pahlawan palsu, dia hanya ingin menjaga rahasianya agar tidak terungkap. King memiliki ambisi untuk menjadi teman yang baik bagi karakter utama (Saitama). King memiliki sifat baik yang menonjol dalam anime ini, hal itu dicerminkan dari usahanya melindungi warga sipil dari serangan monster-monster yang muncul, meskipun sebenarnya ia tidak memiliki kekuatan super untuk melakukannya. Selain itu King juga memiliki sifat rendah hati dan jujur. King memiliki sifat yang cukup egois dan cenderung ingin menghindari tanggung jawab besar sebagai pahlawan yang sebenarnya. Ia lebih memilih untuk berpura-pura menjadi pahlawan kuat dan menghindari pertarungan yang sebenarnya. Tokoh King sangat mengagumi kehebatan karakter utama (Saitama) dan menajalin pertemanannya.

## REFERENSI

- Abrams, M.H. (2005). A Glossary of Literary Terms. Cengage Learning.
- Amidong, H. H. (2016). Penokohan dalam karya fiksi. Universitas Muslim Indonesia, 2–3.
- Atwood, Margaret. (1985). The Handmaid's Tale. Toronto: McClelland and Stewart.

- Bal, M. (2017). *Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Bal, M. (2017). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Firmansyah, D. M. H., & Noviadi, A. (2022). Nilai Moral Dalam Anime Film *Naruto the Movie Road To Ninja* Karya Mashashi Kishimoto. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v6i2.7803>
- Forster, E. M. (1927). *Aspects of the Novel*. London: Edward Arnold.
- Hosseini, Khaled. (2003). *The Kite Runner*. Riverhead Books.
- Irawanti, A. A., & Agustiani, T. (2020). Analisis Nilai Moral dalam Novel *Surat Ecil Untuk Tuhan* Karya Agnes Davonar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(3), 98–102. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Jolly, M., & Thomas, B. (2010). *From the Page to the Stage: The Educator's Complete Guide to Readers Theater*. Westport: Teacher Ideas Press.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mubasyira, M. (2017). Analisis Tokoh Dan Penokohan Dalam Film “My Name Is Khan” Karya Karan Johar. *Wacana Didaktika*, 5(02), 133. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v5i02.58>
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). Analisis Pesan dan Dampak Anime *Bergrenre Aksi* pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 3(1), 1–11.
- Richardson, Brian. (2007). *Analysing Fiction*. London: Routledge.
- Rohmatun, S., Aibonotika, A., & Rahayu, N. (n.d.). Onomatope Dalam Komik Online *One Punch Man Vol 1-3* Karya One Ditinjau Dari Sudut Pandang Fonologi. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan ...*, 1, 1–13.
- Salinger, J.D. (1951). *The Catcher in the Rye*. Boston: Little, Brown and Company.
- Syanjaya, N. A., & Prasetya, M. N. (2022). Diplomasi Budaya Jepang Dalam Peningkatan Industri Pariwisata di Jepang Melalui Anime. *Jurnal FISK*, 3(1), 149–157.
- Oemiati, S., Ilmu, F., Universitas, B., & Nuswantoro, D. (2021). Struktur Naratif Anime *Josse To Tora To Sakanatachi*. *Pedalitra I*, 164–170.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita
- Yasim, M. N. R., Hijjang, P., Munsu, H., & Lampe, M. (2022). Corak-Corak Maritim dalam Anime *One Piece*. *Jurnal Mahasiswa Antropologi*, 1(2), 1–26.