

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kata budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Tahun 2008 diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal atau pikiran manusia, sehingga dapat menunjuk pada pola pikir, perilaku serta karya fisik sekelompok manusia (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

Setiap negara memiliki budaya dan kebudayaannya masing-masing. Seperti halnya Indonesia, Jepang juga memiliki budaya, seni dan tradisi yang sangat banyak dan beragam. Jepang yang mempunyai kebudayaan yang unik membuat Negara bunga sakura itu banyak di kenal masyarakat dunia salah satunya Indonesia. Jepang telah dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budayanya. Selain memelihara budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populernya. Budaya populer Jepang atau yang sering disebut Japanese popular culture tersebut telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah *Manga* (漫画) / komik, *Anime* (アニメ) / animasi, game, j-music, dan drama (drama televisi).

Sesuai dengan pengertian budaya populer Jepang sebagai budaya massa yang dikemukakan oleh Hidetoshi Kato dalam bukunya *Handbook of Japanese Popular Culture*, *Manga* dan *Anime* juga dapat dikategorikan sebagai budaya populer Jepang. Di Jepang, belasan judul *Anime* ditayangkan setiap minggunya, sedangkan di negara lain juga telah banyak judul *Anime* yang ditayangkan dan memiliki penggemar sendiri. Saat ini perkembangan budaya populer Jepang yang sangat pesat beserta dengan keunikan, kreatifitas dan inovasi yang semakin meningkat, tidak hanya berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang, tetapi juga sedikit banyak telah memberi pengaruh dalam kehidupan masyarakat di negara lain termasuk Indonesia

Naruto adalah sebuah serial *Manga* karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial *Anime*. *Anime* Naruto bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang ninja yang hiperaktif, periang, dan ambisius yang ingin mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan

gelar *Hokage*, pemimpin dan ninja terkuat di desanya. Serial ini didasarkan pada komik one-shot oleh Kishimoto yang diterbitkan dalam edisi Akamaru Jump pada Agustus 1997.

*Manga* Naruto pertama kali diterbitkan di Jepang oleh *Shueisha* pada tahun 1999 dalam edisi ke-43 majalah *Shonen Jump*. Di Indonesia, *Manga* ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Popularitas dan panjang seri Naruto sendiri (terutama di Jepang) menyaingi *Dragon Ball* karya Akira Toriyama, sedangkan serial *Anime* Naruto, diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus *Anime*, seperti Animax dan stasiun televisi lainnya, pada 3 Oktober 2002 sampai sekarang. Seri pertama terdiri atas 9 musim dan berlangsung 220 episode. Musim pertama dari seri kedua mulai ditayangkan pada tanggal 15 Februari 2007. Di Indonesia sendiri, *Anime* Naruto pernah ditayangkan oleh stasiun televisi Trans TV, yang kemudian ditayangkan lebih lanjut oleh Global TV. Selain serial *Anime*, Studio Pierrot telah mengembangkan delapan film dan beberapa original video animation (OVA). Jenis barang dagangan termasuk novel ringan, permainan video dan koleksi kartu yang dikembangkan oleh beberapa perusahaan..

Produser dalam serial *Anime* Naruto, ingin menunjukkan kepada penonton semakin canggih zaman akan semakin unik pula bentuk dan cerita dari film Naruto di setiap Serinya. Pada tahap ini maka pengaruh tentang keberadaan Naruto terhadap penonton khususnya anak – anak pun mulai dipertanyakan, apakah serial ini dapat membawa pengaruh baik terhadap anak – anak atau mungkin sebaliknya.

Sebagian orang menganggap, bahwa dunia pertelevisian adalah perangkat pengontrol pikiran yang sempurna, dikarenakan terhadap penonton khususnya remaja yang masih belajar untuk berkembang akan sangat cepat untuk menangkap apa yang ada atau ditayangkan dalam sebuah film. Dalam serial film Naruto banyak bertarung dengan musuh-musuhnya yang beragam. Adegan kekerasan yang terkandung didalam *Anime Naruto* pun sangat banyak. Hal itu dipublikasikan secara umum oleh para penerbit dengan alasan, adegan kekerasan itu membuat cerita menjadi lebih seru. Walaupun mungkin benar begitu, tetapi ada dampak-dampak negatif yang terjadi di kalangan remaja yang menonton *Anime* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berminat untuk meneliti seperti apakah pandangan para remaja terhadap adegan-adegan kekerasan dalam *Anime Naruto* dengan judul “Persepsi Remaja Usia 12 sampai dengan 15 Tahun Terhadap Kekerasan Dalam *Anime Naruto*”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Naruto merupakan *Anime* yang berasal dari Jepang
2. Televisi merupakan media penayangan *Anime* Naruto
3. Terdapat adegan-adegan kekerasan fisik dan kekerasan verbal dalam *Anime* Naruto.
4. *Anime* Naruto mempengaruhi perilaku remaja.
5. Melakukan tidak kekerasan seperti dalam *Anime* Naruto adalah suatu yang dianggap “keren” (menarik, hebat).
6. Terjadi fenomena kekerasan di kalangan remaja karena pengaruh penayangan *Anime* Naruto
7. Naruto menjadi tokoh Idola Remaja
8. Terdapat persepsi yang berbeda terhadap *Anime* Naruto di kalangan Remaja usia 12-15 tahun

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada persepsi remaja usia 12-15 tahun dan pengaruh tindakan kekerasan yang terdapat pada *Anime* Naruto.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana gambaran umum *Anime* Naruto ?
2. Bagaimana adegan adegan kekerasan di *Anime* Naruto?
3. Bagaimana persepsi remaja usia 12-15 tahun terhadap adegan kekerasan dalam *Anime Naruto di SMP 47 dan SMP Diponegoro Jakarta* ?
4. Bagaimana pengaruh kekerasan dalam *Anime* Naruto terhadap perilaku remaja usia 12 – 15 tahun ?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui gambaran umum *Anime* Naruto.
2. Mengetahui apa saja adegan-adegan kekerasan di *Anime* Naruto .
3. Mengetahui persepsi remaja usia 12-15 tahun terhadap adegan kekerasan dalam *Anime* Naruto di SMP 47 dan SMP Diponegoro Jakarta.
4. Mengetahui cara para remaja usia 12-15 tahun menyikapi adegan-adegan kekerasan dalam *Anime* Naruto.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kepustakaan, sumber data yang diambil dari berbagai sumber tertulis, sumber online dan pengumpulan angket dengan metode survey.

## 1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penulis memakai landasan teori, yaitu:

### 1.7.1 Persepsi

Persepsi merupakan Proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, peraba, perasa dan pencium (Slameto, 2010).

### 1.7.2 Kekerasan

Menurut Adolf Berger di buku *Ensiklopedia Kamus Hukum Romawi* (1953), kekerasan adalah dalam prinsip dasar dalam hukum publik dan privat Romawi yang merupakan sebuah ekspresi baik yang dilakukan secara fisik ataupun secara verbal yang mencerminkan pada tindakan agresi dan penyerangan pada kebebasan atau martabat seseorang yang dapat dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang. Menurut Soerjono Soekanto (1982), kekerasan (*violence*)

diartikan sebagai penggunaan kekuatan fisik secara paksa terhadap orang atau benda. Sedangkan kekerasan sosial adalah kekerasan yang dilakukan terhadap orang dan barang, oleh karena orang dan barang tersebut termasuk dalam kategori sosial tertentu.

Memahami kekerasan tidak cukup dengan memahami definisinya saja. Merupakan hal yang penting untuk juga memahami apa saja yang dikategorikan sebagai tindak kekerasan. Berdasarkan hal ini, Johan Galtung (1996) mencoba menjawab dengan membagi tipologi kekerasan menjadi 3 (tiga), yaitu:

1. Kekerasan Langsung. Kekerasan langsung disebut juga sebagai sebuah peristiwa (*event*) dari terjadinya kekerasan. Kekerasan langsung terwujud dalam perilaku, misalnya: pembunuhan, pemukulan, intimidasi, penyiksaan. Kekerasan langsung merupakan tanggungjawab individu, dalam arti individu yang melakukan tindak kekerasan akan mendapat hukuman menurut ketentuan hukum pidana.
2. Kekerasan Struktural (kekerasan yang melembaga). Disebut juga sebuah proses dari terjadinya kekerasan. Kekerasan struktural terwujud dalam konteks, sistem, dan struktur, misalnya: diskriminasi dalam pendidikan, pekerjaan, pelayanan kesehatan. Kekerasan struktural merupakan bentuk tanggungjawab negara, dimana tanggungjawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.
3. Kekerasan Kultural. Kekerasan kultural merupakan suatu bentuk kekerasan permanen. Terwujud dalam sikap, perasaan, nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat, misalnya: kebencian, ketakutan, rasisme, ketidaktoleranan, aspek-aspek budaya, ranah simbolik yang ditunjukkan oleh agama dan ideologi, bahasa dan seni, serta ilmu pengetahuan. Sama dengan kekerasan struktural, kekerasan kultural merupakan bentuk tanggungjawab negara, dimana tanggungjawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan,

melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.

Selain itu, tim dari yayasan SEJIWA dalam bukunya tentang *Bullying*, membagi bentuk kekerasan ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Kekerasan fisik: yaitu jenis kekerasan yang kasat mata. Artinya, siapapun bisa melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya. Contohnya adalah: menampar, menimpuk, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, melempar dengan barang, dll.
2. Kekerasan non fisik: yaitu jenis kekerasan yang tidak kasat mata. Artinya, tidak bisa langsung diketahui perilakunya apabila tidak jeli memperhatikan, karena tidak terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya.

Kekerasan non fisik ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Kekerasan verbal: kekerasan yang dilakukan lewat kata-kata. Contohnya: membentak, memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, memfitnah, menyebarkan gosip, menuduh, menolak dengan kata-kata kasar, mempermalukan di depan umum dengan lisan, dll.
- 2) Kekerasan psikologis/psikis: kekerasan yang dilakukan lewat bahasa tubuh. Contohnya memandang sinis, memandang penuh ancaman, mempermalukan, mendiamkan, mengucilkan, memandang yang merendahkan, mencibir & memelototi (SEJIWA, 2008).

### 1.7.3 *Anime*

*Anime* adalah singkatan dari *Animeshon* yang artinya animation dalam bahasa Jepang. Di Jepang, kata ini digunakan sebagai definisi darisemua kartun dan animasi, baik buatan mereka maupun buatan negara lain. Namun sejak animasi Jepang menyebar keseluruh dunia, kata '*Anime*' berkembang menjadi arti yang berbeda di Amerika dan negara-negara lain selain Jepang, yang mengategorikan '*Anime*' sebagai semua bentuk animasi yang hanya dibuat oleh Jepang. Namun, tidak seperti tanggapan Amerika dan negara lain tentang animasi, yang hanya melihat animasi sebagai hiburan anak-anak (dan sebagian kecil komedi dewasa untuk beberapa kasus), Jepang

menganggap animasi sebagai bentuk hiburan dan metode penceritaan yang bisa diterima oleh semua lapisan masyarakat. Karena itulah, target audience dari *Anime* beraga, dan bisa dinikmati oleh semua lapisan dan selera masyarakat. (Opplinger, 2001)

*Anime* biasanya bercirikan gambar gambar dengan warna yang cerah dan menampilkan tokoh-tokoh dan lokasi yang gaya gambarnya berkiblat pada *Manga* (komik khas Jepang). *Anime* mengutamakan simplicity dalam penggambaran karakter dan gerakannya, walaupun tidak jarang kalau gaya ini menerapkan penggambaran gestur yang bergerak luwes, sinematografi yang dinamis, dan ekspresi komikal serta dramatis. Contoh serial *Anime* yang terkenal adalah Doraemon, Crayon Shin-Chan dan Naruto.

### 1.8. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini, hasilnya diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak tertentu, antara lain:

- 1) Bagi masyarakat agar bisa mengetahui adegan kekerasan apa saja yang ada dalam *Anime Naruto* dan bagaimana pandangan remaja usia 12-15 tahun terhadap adegan kekerasan tersebut.
- 2) Bagi penulis sendiri diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pandangan remaja usia 12-15 tahun terhadap adegan-adegan kekerasan dalam *Anime Naruto*
- 3) Para orang tua lebih dapat menentukan acara film mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak mereka.

### 1.9. Sistematika Penulisan

BAB I Bab pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: latar belakang, permasalahan, tujuan penilitian, metode penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Bab gambaran umum *Anime* Naruto yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: *Anime* secara umum, genre *Anime* secara umum, sejarah umum Naruto, genre dalam Naruto, dan karakter dalam Naruto

- BAB III Bab persepsi dan pengaruh kekerasan dalam *Anime* Naruto terhadap perilaku dan analisa data kuesioner
- BAB IV Bab penutup yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab bab sebelumnya.

