

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini industri pertelevisian khususnya di Indonesia berkembang secara pesat, selain media hiburan dan media informasi, televisi juga bisa menjadi media pendidikan bagi khalayak dengan memberikan acara-acara yang bermanfaat dan mendidik. Namun beberapa tahun belakangan ini media di Indonesia banyak mengadopsi dari media massa barat dengan program-programnya yang memperlihatkan kerusakan moral dan kekerasan yang membuat tidak ada pemisah antara batasan masa kanak-kanak dengan masa dewasa. (Imam Musbikin, 2009 : 17)

Fenomena tersebut juga terjadi di negara-negara lain, karena besarnya pengaruh media barat di beberapa negara sehingga mengakibatkan anak-anak cenderung melihat adegan-adegan yang tidak sesuai dengan umur mereka. Di Indonesia sendiri banyak acara yang mengangkat tema yang berbau “klenik” atau mistis, pornografi, kekerasan, dan lain-lain, sehingga menyebabkan sebagian khalayak menerima secara langsung terpaan media tanpa memilah sisi negatif dan positifnya. Dengan komunikasi media televisi yang sangat luas mencakup anak-anak, remaja, maupun orang dewasa sampai orang yang sudah lanjut usia sangat sulit untuk mengawasi serta memilah terpaan media secara selektif.

Dalam kesempatan ini peneliti ingin membahas tentang serial anime jepang yang sekarang ini cukup terkenal yaitu Naruto Shipunden. Naruto merupakan film adalah *manga* (yaitu kata komik dalam bahasa jepang) dan *anime* karya Masashi Kishimoto. Bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang ninja remaja yang berisik, hiperaktif, dan ambisius dan petualangannya dalam mewujudkan keinginan untuk mendapatkan gelar Hokage, ninja terkuat di desanya. Di Indonesia, komik ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo berupa komik berseri dan ditayangkan oleh Global TV berupa film animasi berseri.

Dalam hal jam tayang, program animasi anak menunjukkan penambahan terbanyak. Jumlah penonton naik 22% yang sebelumnya jumlah anak-nak menonton televisi 6 jam 45 menit sekarang menjadi 8 jam 14 menit dengan hadirnya program baru, seperti Animalia, Avatar the Legend of Aang, Dancouga Nova, dsb. dan bertambahnya jam tayang beberapa program lama, seperti Naruto atau Ipin & Upin & Kawan-kawan. Rupanya, jumlah waktu anak-anak menonton animasi pun meningkat 22% menjadi rata-rata 8 jam 14 menit. Berdasarkan data sari AGB Nielsen edisi 7-30 juni 2010 menyebutkan bahwa Spongebob Squarepants dan Naruto masuk dalam TOP 20 Children Program dari bulan Januari-Mei 2010. Naruto masuk ke dalam tayangan "Bahaya". Alasannya adalah karena Naruto menampilkan bentuk-bentuk kekerasan fisik, seperti berkelahi, menusuk, dan menodongkan senjata. Selain itu, Naruto juga berisi hal-hal

mistis seperti menghilang dan muncul dengan tiba-tiba untuk menyerang musuh dari belakang. (ABG nielsen edisi 7-30 juni 2010)

Global tv merupakan stasiun tv di Indonesia yang menayangkan serial anime naruto paling banyak dengan dua episode berurutan tayang sehingga naruto menjadi serial yang cukup digemari banyak orang. Namun seiring berjalannya waktu serial anime naruto secara tidak langsung membuat anak-anak meniru adegan–adegan yang ada dalam film tersebut baik adegan pertarungan, gaya dari Uzumaki Naruto yang merupakan tokoh utama dalam serial tersebut seperti asesoris ninja yang dipakai, serta adegan kesetiakawanan yang diajarkan dalam tokoh-tokoh serial naruto tersebut. Di Indonesia sendiri ada peristiwa di Semarang pertengahan Januari 2009 lalu, anak umur 10 tahun kelas empat SD meniru aksi Naruto ditemukan tewas tergantung dalam posisi setengah berdiri .Leher nya terjerat ikat pinggang yang tergantung di pegangan pintu lemari pakaian. Tak ada tanda-tanda penganiayaan di tubuhnya. Polisi menduga ia tewas bunuh diri. Ada dugaan ia tewas karena kecelakaan saat memeragakan aksi naruto. E.P, Wilma, *mungkinkah naruto senasib seperti smacdown*, Wilma E.P. 2008, <http://groups.yahoo.com/group/Bayi-Kita/message/20329>, (16 Agustus 2010)

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka menjadi alasan utama bagi penulis untuk menganalisis unsur-unsur kekerasan yang ada dan jenis kekerasan apa yang paling mendominasi dalam film animasi tersebut. Dijadikannya film animasi Naruto Shipunden ini sebagai obyek

penelitian karena film ini cenderung menampilkan adegan kekerasan hampir disetiap seri film tersebut, sehingga menjadikan anak cenderung agresif. Analisi isi digunakan sebagai metode penelitian ini karena dapat menghasilkan data secara kuantitatif, yaitu mendeskripsikan hasil penelusuran informasi ke fakta dan diolah menjadi suatu data serta menghasilkan perhitungan obyektif, terukur, dan teruji atas isi pesan yang nyata dan bersifat denotatif atas adegan kekerasan dalam film naruto.

2. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah, sehingga ruang lingkup yang ingin diteliti menjadi lebih spesifik dan menghasilkan penelitian yang lebih efektif. Masalah yang menjadi pilihan untuk diteliti dalam penelitian ini adalah unsur-unsur adegan kekerasan yang ada dalam film naruto shippunden dan jenis kekerasan apa yang mendominasi adegan kekerasan tersebut. Pembatasan masalah ini dilakukan untuk membatasi peneliti dalam menganalisis film tersebut agar tidak melenceng terlalu jauh dari kajian dan memberi batasan hanya sampai isi adegan kekerasan tersebut.

3. Rumusan Masalah

- a. Kekerasan macam apa saja yang disajikan dalam film Naruto Shippunden di global TV dalam periode bulan November 2010?
- b. Seberapa sering isi adegan kekerasan muncul dalam film Naruto Shippunden di global TV dalam periode bulan November 2010?

- c. Seberapa lama adegan kekerasan tersebut muncul dalam film Naruto Shippunden di global TV dalam periode bulan November 2010?

4. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kekerasan apa saja yang ada dalam serial Naruto shippunden di global TV selama periode bulan November 2010.
- b. Untuk menunjukkan seberapa sering isi adegan kekerasan muncul dalam film Naruto Shippunden di global TV dalam periode bulan November 2010.
- c. Untuk mengetahui lama adegan kekerasan yang muncul dalam film Naruto Shippunden di global TV dalam periode bulan November 2010.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis serta manfaat praktis dari dilakukannya penelitian ini adalah:

Manfaat teoritis

- Menambah wawasan khasanah pengetahuan serta wawasan tentang penggunaan analisis isi untuk mengkaji lebih dalam bidang ilmu komunikasi khususnya analisi isi.

Manfaat praktis

- Penelitian ini dapat berfungsi bagi para pemirsa untuk lebih selektif dalam menonton tayangan televisi terutama film kartun dan dapat mengaktualisasikan nilai-nilai rielnnya dan edukatif serta inspiratif yang ada dalam kehidupan nyata.