

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi yang canggih, berbagai tontonan yang ditampilkan dalam stasiun televisi maupun media sosial seperti youtube dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak. Media industri menghasilkan berbagai produk visual yang bergerak di *multiple segment* seperti musik, film, iklan, dan kartun (Chrissannanta, 2024). Hal ini bisa dikatakan dalam industri hiburan yang berisikan ide kreatif sesuai mengikuti kebutuhan konsumen. Dunia hiburan memang diminati dalam semua kalangan umur seperti serial animasi kartun dari anak-anak hingga dewasa.

Berbagai pembaruan yang pesat dalam teknologi media massa mempengaruhi aspek sehari-hari dimulai dari bisnis hingga hiburan. Menurut Denis McQuail (2000) media massa berfungsi sebagai dunia hiburan, dengan rasa kejenuhan yang dilakukan dalam aktivitas sehari-hari maka media menjadi tempat preferensi untuk membantu masyarakat mendapatkan situasi gembira. Serial animasi kartun dibuat dengan baik karena termasuk sarana anak-anak dalam pembelajaran dan juga dalam serial animasi kartun tidak hanya berisikan alur yang bahagia melainkan mempunyai unsur aksi dan *bully*.

Dalam usia kanak-kanak segala aktivitas mempengaruhi pada perubahan watak dan akhlak seperti karakteristik anak usia pendidikan dasar yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung yang pernah ditonton (Mutia, 2021). Di Indonesia menampilkan stasiun televisi berbagai macam negara diantaranya seperti Amerika, India, Jepang, dan Eropa. Setiap negara memproduksi serial tersendiri seperti Amerika populer dengan memproduksi film terbaik, India memproduksi sinetron terbaik, dan Jepang memproduksi animasi kartun yang terbaik. Dengan kepopuleran tersebut diantaranya banyak yang menampilkan fenomena bullying sebagai alur atau bagian dari cerita serial animasi kartun.

Jepang menciptakan serial animasi kartun yang disebut dengan Anime (アニメ). Anime salah satu bentuk karya seni yang unik untuk menghibur para penonton, dimulai dengan imajinasi animator yang ditumpahkan dalam kertas dan pensil atau lewat komputer berisikan beberapa siluet gambar berbentuk makhluk hidup dengan ciri khas mata besar, hidung, dan mulut yang kecil. Selain visual dan warna yang unik, alur dalam anime sangat bervariasi sehingga para penonton tidak merasakan bosan melainkan menimbulkan rasa ingin tahu apa isi cerita dalam anime tersebut. Penonton dapat menganggap anime adalah bagian dari kehidupan mereka dikarenakan ada beberapa kisah yang menceritakan kehidupan nyata seperti kartun yang mengisahkan fenomena *bullying* adalah anime Naruto, Doraemon, dan Larva.

Anime pertama kali tampil di Jepang pada abad ke-20 dan mulai banyak dikenal pada tahun 1960 dengan munculnya anime Astro Boy karya Osamu Tezuka. Untuk zaman sekarang anime yang terkenal dan banyak yang diminati di seluruh dunia yaitu anime One Piece, Attack on Titan, Pokemon, Demon Slayer, Naruto, dan masih banyak lainnya. Salah satu anime terkenal dari dulu hingga sekarang dan banyak diminati dari berbagai usia ialah anime Naruto (ナルト).

Anime Naruto karya Masashi Kishimoto yang diterbitkan dalam Akamaru Jump (edisi khusus majalah yang diterbitkan pada hari libur Jepang) pada Agustus 1997 berbentuk manga atau komik dan pertama kali ditayangkan di televisi pada tahun 2002. Anime Naruto mengisahkan petualangan seorang ninja muda tokoh utama bernama Naruto Uzumaki dalam upaya cita-citanya menjadi Hokage pemimpin Desa ninja dan Naruto dikisahkan seorang anak laki-laki yang tidak mempunyai kedua orang tua hingga pertemanan disebabkan dalam tubuh Naruto terdapat makhluk Kyuubi atau ruba yang telah menewaskan kedua orang tua Naruto sehingga para penduduk Desa menganggap Naruto adalah monster. Dalam hal ini unsur *bullying* terhadap serial animasi Naruto ditampilkan.

Tidak dipungkiri dalam cerita tersebut menayangkan beberapa adegan yang kurang mendidik bagi tontonan anak-anak, seperti sifat Naruto yang selalu membuat onar atau keributan di sekitarnya serta tindakan *bullying* yang dilakukan

penduduk Desa Konoha terhadap Naruto. Dalam hal seperti ini orang tua memiliki tindakan dan peranan penting dikarenakan kewajiban orang tua adalah mendampingi anak-anak saat menonton serial animasi yang berunsurkan *bullying*. Serial animasi Naruto menunjukkan tidak seimbangya terhadap fenomena *bullying* yang dialami tokoh utama yaitu Naruto dikarenakan masa anak-anak yang seharusnya menerima kasih sayang penuh dari sekitar tetapi tidak dengan Naruto yang dimana dia menerima rasa kebencian hampir seluruh penduduk Desa Konoha tersebut.

Menurut McQuail sarana komunikasi untuk penyampaian pesan dari individu menuju ke pihak lain dengan media yang memiliki kemampuan untuk menjangkau khalayak yang luas dan memiliki pengaruh besar dalam perilaku dan sikap khalayak serta memberikan pesan dengan cara yang berbeda-beda. Dalam hal ini pentingnya memahami peran media dalam masyarakat terutama pada anak-anak. Kartun sempat dihentikan penayangannya karena banyak dari orang tua yang mengeluhkan anak mereka yang berusia lima sampai lima belas tahun menjadi malas belajar dan menjadi mengikuti gaya hidup anime akibat menonton kartun (Budaya & Diponegoro, 2017) dan menurut Ibu Puan Maharani selaku Ketua DPR RI dalam dpr.go.id menjelaskan bahwa banyak kasus ditemukan, pelaku *bullying* bisa bertindak diakibatkan mengalami menjadi korban *bullying*. Faktor dari fenomena ini karena kurangnya *support system* dari keluarga dan bebasnya konten termasuk tontonan anak dalam media (RAKYAT & INDONESIA, n.d.).

Alasan peneliti memilih serial anime Naruto dikarenakan anime tersebut memberikan dan menampilkan fenomena *bullying*. Hal tersebut bisa berpengaruh terhadap mental dan perilaku terhadap tumbuh kembang anak yang dimana psikologis pernah menjelaskan untuk umur anak-anak lebih mudah mencontoh hal sesuatu yang pernah dilihat disebabkan daya ingat pada masa anak-anak sangat kuat. Sehingga beberapa episode di serial anime Naruto mengajarkan bahwasannya *bullying* yang ditayangkan sangat wajar dikarenakan sebab akibat tertentu. Anak-anak tidak semua didampingi oleh orang tua disaat menonton serial animasi atau kartun.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin memahami secara detail bagaimana sudut pandang dan penerimaan orangtua terhadap unsur *bullying* dan apakah bisa mempengaruhi media pembelajaran karakter anak pada serial anime Naruto.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan, penulis membentuk pertanyaan dalam rumusan masalah, Bagaimana sudut pandang dan pemaknaan orang tua tentang tindakan *bullying* dalam serial anime Naruto Shippuden?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami serta mengetahui bagaimana sudut pandang dan pemaknaan orang tua tentang tontonan anak dalam animasi Naruto Shippuden yang memiliki tindakan *bullying*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan isi penelitian ini memberi manfaat yang baik dengan secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan gagasan pemikiran, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai masukan dan memperluas pengetahuan di dalam bidang penelitian media massa maupun masukan perkembangan pada bidang serial animasi yang mempengaruhi para konsumen. Penelitian ini dapat digunakan acuan yang berguna dalam kegiatan penelitian yang berkaitan dengan ilmu komunikasi studi analisis resepsi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang sudut pandang dan pemaknaan orang tua tentang tindakan *bullying* dalam serial animasi Naruto Shippuden.