

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Akses terhadap informasi di berbagai media, termasuk televisi, dapat dilakukan oleh setiap orang, baik dewasa, remaja, maupun anak-anak. Televisi menyuguhkan ragam siaran untuk tiap-tiap kategori usia, termasuk Anime yang ditujukan sebagai siaran anak. Penyiaran kartun sebagai salah satu program siaran anak memiliki tujuan untuk menyebarkan nilai-nilai positif bagi tumbuh kembang anak, seperti nilai edukasi, nilai moral, nilai agama, serta nilai budi pekerti. Namun, tidak jarang pula ada kekhawatiran dari masyarakat terhadap siaran-siaran kartun yang terdapat di televisi. Kekhawatiran tersebut berupa ketakutan akan adanya peniruan perilaku buruk yang dilakukan anak-anak karena terpengaruh oleh apa yang disiarkan pada siaran kartun anak tersebut. Akhir-akhir ini, agresivitas anak-anak dinilai mengalami peningkatan. Hal tersebut merupakan sebuah fenomena yang mengkhawatirkan. Agresivitas tersebut tampak pada adanya peningkatan perkelahian antar anak hingga terjadi pembunuhan yang dilakukan oleh seorang anak terhadap rekan bermainnya sebagai akibat dari adanya aktivitas ejek-mengejek atau sekadar ingin menirukan adegan yang dicontohkan oleh tokoh kartun yang mereka saksikan (Arieska, 2016).

Program siaran televisi mampu memberikan pengaruh terhadap penonton, baik pengaruh secara positif maupun negatif. Kecenderungan program siaran televisi yang dapat memberikan pengaruh negatif terlihat dari maraknya siaran yang menyuguhkan unsur kriminalitas, seperti kekerasan, perkelahian, ketegangan, serta luapan-luapan emosi negatif. Hal yang kemudian menjadi sebuah ironi adalah penyiaran unsur-unsur kriminalitas tersebut tidak hanya dapat ditemui pada siaran-siaran laga yang ditujukan untuk orang dewasa, melainkan juga pada siaran yang ditujukan untuk anak-anak. Fenomena tersebut kemudian menjadi sebuah polemik serta perdebatan di kalangan masyarakat.

Salah satu siaran yang turut menjadi polemik serta perdebatan bagi masyarakat adalah siaran film anak, salah satunya adalah Anime. Anime masa kini memiliki kecenderungan untuk menyuguhkan contoh-contoh perilaku yang tidak seharusnya diperlihatkan pada anak-anak, apa lagi mereka sedang berada pada tahap menyontoh atau mengimitasi perilaku yang mereka lihat dan temui. Banyak Anime yang menyuguhkan adegan kekerasan, sehingga menimbulkan sebuah pengaruh di lingkup anak-anak untuk mengimitasi perbuatan tersebut di kehidupan nyata, seperti berbicara menggunakan kata-kata dan kalimat kasar, tindak pemukulan, menendang, serta perilaku-perilaku negatif lainnya (Arieska, 2016).

Salah satu kartun yang dinilai memiliki kecenderungan untuk menyuguhkan adegan kekerasan adalah *Boruto The Next Generation*, tepatnya pada episode ke-175. Merujuk pada hal tersebut, peneliti kemudian menentukan arah untuk melakukan kegiatan penelitian terhadap siaran Anime *Boruto The Next Generation* episode ke-175 sebab pada episode tersebut terdapat banyak *violent scene* atau adegan kekerasan.

Masashi Kishimoto menerima proposal dari Shueisha untuk membuat cerita sekuel *Naruto*, hal ini menjadi pemicu untuk munculnya Anime *Boruto*. Namun, Masashi Kishimoto

tidak menerima tawaran tersebut dan memberikan pengajuan proposal itu kepada mantan asistennya, Mikio Ikemoto untuk menggambarinya dan penulis film Boruto Ukyo Kodachi, sebagai penulis ceritanya. Kodachi tidak hanya bekerja sama dengan Ikemoto dalam pembuatan versi Manga, tetapi Kodachi juga mengawasi dalam pembuatan anime Boruto bersama dengan Kishimoto. Adaptasi anime dari manga itu disutradarai oleh Noriyuki Abe dan tayang sejak tanggal 5 April 2017 di TV Tokyo. Berbeda dengan manganya yang menceritakan ulang peristiwa dalam film Boruto, adaptasi anime Boruto berperan sebagai cerita prekuel yang berlatar sebelum Boruto dan teman-temannya menjadi ninja pada arc berikutnya. Adapun Novel ringan untuk manga ini telah ditulis.

Boruto Uzumaki adalah karakter yang diciptakan oleh Masashi Kishimoto, dan muncul pertama kali pada akhir cerita dari seri manga Naruto sebagai putra dari karakter Naruto Uzumaki dan Hinata Hyuga. Boruto Uzumaki sebagai tokoh utama dalam film anime tahun 2015 berjudul Boruto: Naruto the Movie, di mana di perlihatkan Boruto sedang berlatih untuk melampaui ayahnya sebagai Hokage. Boruto menjadi tokoh protagonis dalam seri anime dan manga Boruto: Naruto Next Generations.

Untuk menunjang keberlangsungan penelitian tersebut, peneliti menggunakan konsep representasi. Representasi dapat dideskripsikan sebagai pencitraan terhadap suatu realitas yang disampaikan melalui tanda. Konsepsi mengenai representasi memiliki sifat fleksibilitas, yaitu berubah-ubah. Hal tersebut terjadi karena tidak ada satu hal yang absolut mengenai makna. Makna merupakan sebuah hal yang dapat berubah, sesuai dengan situasi serta yang terjadi pada proses memaknai. Pada akhirnya, makna dapat dideskripsikan sebagai suatu hasil dari proses konstruksi yang dibentuk melalui proses presentasi atau penyajian.

Rumusan Masalah

Merujuk pada penjabaran di atas, penelitian ini berfokus pada sebuah rumusan masalah, yaitu “Bagaimana bentuk kekerasan yang disuguhkan oleh siaran Boruto The Next Generation episode ke-175”?

Tujuan Penelitian

Suatu penelitian dilakukan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang dijadikan sebagai rumusan masalah pada penelitian. Merujuk pada hal tersebut, tujuan dari dilaksanakan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan simbol dan scene yang mengandung unsur-unsur kekerasan dalam Anime Boruto The Next Generation episode ke-175.
2. Mendeskripsikan representasi kekerasan yang disuguhkan oleh Anime Boruto The Next Generation episode ke-175.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sebuah rujukan akademik dan memberikan sebuah kontribusi akademik untuk pengembangan kajian ilmu komunikasi yang berfokus pada studi Anime di televisi Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, transformasi hasil penelitian berupa jurnal akademik dapat menjadi sebuah sumbangsih pemikiran untuk mengubah dunia Anime anak-anak, khususnya untuk usia di bawah umur, agar pihak pemroduksi serial anak dapat menyuguhkan kartun-kartun yang berkualitas serta layak disaksikan oleh anak-anak di bawah umur.