

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada masa pandemi ini kasus kekerasan pada anak di Indonesia terjadi peningkatan kasus. Berdasarkan pernyataan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, per tanggal 1 Januari – tanggal 19 Juni 2020 telah terjadi 3.087 kasus kekerasan pada anak baik itu kekerasan fisik, psikis, dan seksual (Kemenpppa.go.id). Sedangkan di belahan dunia lain yaitu Jepang juga mencatat angka kekerasan yang tinggi pada anak. Dilansir dari nippon.com pada tahun 2020 angka kasus kekerasan pada anak meningkat 2.133 kasus dan angka terlibatnya anak dalam kekerasan sebanyak 2.172 kasus. Kedua data tersebut menjelaskan bahwa angka kasus kekerasan pada anak saat pandemi mengalami peningkatan dan faktor kekerasan tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang tua melainkan anak juga ikut andil sebagai pelaku kekerasan. Tahun 2020 lalu tepatnya pada bulan Maret di Indonesia terjadi sebuah kasus pembunuhan yang dilakukan oleh remaja usia 15 tahun. Dilansir dari kumparan.com remaja tersebut membunuh seorang anak berumur 5 tahun karena terinspirasi dari sebuah film yang menampilkan pembunuhan dan kekerasan.

Gambar 1.1  
Data kekerasan anak KPAI

Anak Sebagai Pelaku Pencurian	14	92	51	47	81	24
Anak Sebagai Pelaku Penculikan	6	27	21	17	6	5
Anak Sebagai Pelaku Pembunuhan	32	46	53	66	36	31
Anak Sebagai Pelaku Kepemilikan Senjata Tajam	21	18	28	46	48	14
Anak Sebagai Pelaku Kekerasan Seksual (Pemerksaan, Pencabulan, Sodom/Pedofilia, dsb)	123	324	247	561	157	86
Anak Sebagai Pelaku Kekerasan Psikis (Ancaman, Intimidasi, dsb)	15	11	21	27	22	23
Anak Sebagai Pelaku Kekerasan Fisik (Penganiayaan, Pengeroyokan, Perkelahian, dsb)	46	53	76	105	81	62

Sumber  
bankdata.kpai.go.id

Tabel di atas merupakan data yang diambil dari bankdata.kpai.go.id yang menampilkan data kekerasan pada anak sebagai pelaku kekerasan. Kekerasan yang dilakukan oleh sesama anak di sekolah terjadi karena melihat atau terpapar tontonan seperti *anime*, hal ini sesuai dengan data KPAI (Komnas perlindungan anak Indonesia) yang memaparkan bahwa salah satunya adalah anak sebagai pelaku tindakan kekerasan fisik seperti mengeroyok dan perkelahian terhadap temannya (Andina, 2014, p. 127)

Tindakan seperti mengeroyok dan perkelahian dapat digolongkan sebagai tindak kekerasan. Kekerasan sendiri adalah sebuah tindakan atau perlakuan yang menyalahgunakan kekuatan diri lalu memaksa orang lain atau melukai orang lain baik itu berbentuk fisik, psikis, hingga seksual (Haryatmoko, 2007, p. 119-120). Tindak kekerasan seperti melukai tidak hanya dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam berita di televisi, tetapi dalam media seperti komik juga dapat ditemukan sebuah kekerasan. Bentuk-bentuk kekerasan tersebut biasanya digambarkan dalam sebuah gambar dimana orang memukul satu sama lain.

Salah satu komik yang menampilkan kekerasan adalah komik *Naruto*. Komik *Naruto* sendiri menyajikan banyak gambar kekerasan dalam komiknya, seperti gambar memukul atau melukai dengan senjata tajam. Hal ini juga mengacu

pada *genre* yang diusung komik Naruto itu sendiri yaitu laga dan fantasi. *Genre* laga merupakan *genre* dimana menampilkan banyak pertarungan yang melibatkan adu fisik, sedangkan fantasi merupakan *genre* yang menampilkan alur cerita imajinatif.

Cerita yang imajinatif dan menampilkan banyak aksi laga menjadikan komik Naruto sebagai komik yang populer, terbukti dengan di nominasikannya animasi Naruto selama 7 tahun berturut-turut dan memenangkan kartun ter-favorit di *Indonesia Kids Choice Awards 2015* dan dinobatkan sebagai salah satu anime terpopuler berdasarkan [myanimelist.com](http://myanimelist.com). Terdapat aspek lain mengapa Naruto begitu populer bahkan dikalangan *non*-pembaca, dan salah satunya adalah aspek kekerasan itu sendiri.

Aspek kekerasan dalam fiksi, film, bacaan, iklan hingga komik Naruto menjadi bagian kepentingan dalam industri hiburan dengan tujuan mencapai *rating* dan kesuksesan pasar (Haryatmoko, 2007, p. 121). Inilah yang mendasari kenapa masih banyak film, serial tv, drama, iklan, dan komik yang masih memasukkan unsur kekerasan. Iming-iming keuntungan yang besar menjadikan konten kekerasan tidak bisa dihilangkan. Seperti halnya program televisi “Rumah Uya Trans 7” yang menampilkan kekerasan verbal diantara narasumbernya (Sholeh, 2018, p. 5). Berdasarkan contoh tersebut kontroversi yang diciptakan dalam program tersebut adalah untuk mencapai perolehan *rating* yang tinggi.

*Rating* penjualan komik Naruto di dunia dapat dikatakan kalah dengan komik-komik Jepang lainnya, tetapi lain halnya dengan pasar Indonesia. Komik

Naruto secara *rating* penjualan komik di Indonesia berhasil menguasai pasar, dilansir dari [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com) yang mengutip dari *Elex Comic Managing Editor* mengatakan bahwa mereka telah mengamati pertarungan antara penjualan komik One Piece dan Naruto. Hal ini merupakan kejadian yang mengejutkan pasalnya di negeri asalnya, komik One Piece memimpin penjualan komik ditambah lagi komik One Piece masih berstatus *ongoing* sedangkan komik Naruto sudah tamat. Kejadian ini menunjukkan bahwa kekuatan dan kepopuleran komik Naruto masih berjaya meskipun sudah tamat.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas memang betul bahwa *genre* yang diusung oleh Naruto merupakan *genre* laga. Tetapi yang menjadi permasalahan adalah pembacanya, terutama jika pembacanya adalah anak-anak atau remaja. Anak-anak dan remaja mempunyai psikologis yang berbeda dari orang dewasa. Orang dewasa tentu dapat dengan mudah memahami alur cerita yang disajikan dalam sebuah media seperti komik Naruto, namun berbeda hal dengan anak-anak atau remaja yang belum bisa mencerna atau memahami alur cerita yang disajikan dalam sebuah media seperti komik Naruto. Salah satu contoh kasusnya adalah kasus bunuh diri yang dilakukan oleh seorang remaja Rusia berusia 14 tahun karena frustrasi karakter favoritnya di Naruto tewas ([kabarlumajang.pikiran-rakyat.com](http://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com)). Kasus tersebut terjadi karena dalam alur ceritanya diceritakan bahwa Itachi yang dimana merupakan karakter favorit remaja tersebut tewas dibunuh oleh lawannya. Berdasarkan cerita yang ada di komiknya, Itachi tewas karena bertarung mati-matian dengan saudara kandungnya, jika memahami alur ceritanya Itachi tidak semena-mena tewas namun terdapat makna atau cerita lain dibalik tewasnya

karakter Itachi. Permasalahan lain yang timbul jika anak-anak atau remaja membaca atau menonton tayangan kekerasan adalah timbulnya ideologi atau pandangan tentang perilaku kekerasan. Kpai.go.id menjelaskan bahwa kekerasan dalam suatu media jika ditonton dalam jangka waktu yang lama akan menjadikan kekerasan sebagai solusi yang lumrah jika menghadapi suatu permasalahan. Berdasarkan pernyataan dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) itulah yang menyebabkan betapa bahayanya jika *genre* laga ditonton oleh anak-anak dan remaja.

Sebagian besar sinopsis mengenai jalan cerita Naruto seperti perang dan pertarungan, dapat diidentifikasi bahwa kekerasan di dalam komik Naruto mendominasi alur cerita yang ada. Adegan gambar seperti memukul, mengancam dengan senjata tajam, hingga adegan membunuh cukup banyak ditampilkan dalam komiknya. Adapun kekerasan verbal dan kekerasan non-verbal yang tampil dalam komik Naruto.

Gambar 1.2  
Kekerasan verbal komik Naruto



Sumber :

[https://w12.mangafreak.net/Read1\\_Naruto\\_371](https://w12.mangafreak.net/Read1_Naruto_371)

Gambar 1.2 merupakan potongan gambar yang diambil dari komik Naruto Shippuden. Dalam gambar tersebut memperlihatkan dialog antara orang berambut putih yang bertindik dan orang lainnya yang berambut hitam. Orang berambut hitam bertanya apa yang harus dilakukan kepada guru mereka Jiraiya, kemudian orang berambut putih tersebut menjawab bahwa akan membunuhnya. Teks “tentu saja membunuhnya” dan “karena itu juga aku menggunakan tubuh ini hanya untuk membunuh penyusup itu” dapat dikategorikan kekerasan verbal. Nisa dan Wahid (2014, p. 91) menyimpulkan kekerasan verbal dapat berwujud seperti memaki, mengancam, mengejek, menyudutkan, mendiskriminasi, dan menghasut. Jika melihat lagi pada gambar 1.2 maka potongan gambar tersebut termasuk dalam kekerasan verbal karena mengancam akan membunuh gurunya.

Gambar 1.3  
Kekerasan non-verbal komik Naruto



Sumber :

[https://w12.mangafreak.net/Read1\\_Naruto\\_379](https://w12.mangafreak.net/Read1_Naruto_379)

Potongan gambar diatas terdapat sebuah gambar dimana tiga orang tergeletak dengan sebuah pedang besar menusuk dada mereka, sedangkan orang berambut putih terlihat sedang menancapkan pedang ketubuh orang yang tergeletak. Made (2019, p. 3) mengatakan bahwa kekerasan non-verbal merupakan sebuah tindakan yang dapat menyakiti orang lain hingga menyebabkan kerusakan secara fisik. Gambar 1.3 dapat dikategorikan dalam kekerasan non-verbal karena dalam potongan gambar tersebut terlihat jelas bahwa ada seseorang yang memegang pedang sedang menusukan pedangnya ke dada orang lainnya yang sedang tergeletak. Kedua contoh diatas adalah salah satu potongan gambar yang ada di komik Naruto dimana muncul sebuah kekerasan baik itu verbal dan non-verbal.

Meskipun begitu jika dibaca lebih dalam lagi, cerita Naruto penuh dengan makna dan pelajaran hidup yang bagus. Meskipun begitu hal tersebut tertutupi oleh adegan gambar kekerasan seperti halnya dengan gambar 1.4

Gambar 1.4  
Kekerasan non-verbal komik Naruto



Sumber :

[https://w12.mangafreak.net/Read1\\_Naruto\\_504?](https://w12.mangafreak.net/Read1_Naruto_504?)

Pada gambar 1.4 terjadi sebuah adegan dimana sebelumnya seorang ibu dan ayah melindungi anaknya dari amukan monster. Ibu dan ayah tersebut rela mengorbankan nyawanya dengan tertusuk kuku monster demi melindungi anak mereka. Disaat-saat terakhir mereka mengucapkan nasihat kepada anaknya untuk tumbuh menjadi seseorang yang baik. Hal ini merupakan sisi lain yang bisa dijadikan pendidikan bagi para pembaca khususnya anak-anak atau remaja. Saputra (2014, p. 147) menjelaskan bahwa terdapat konsep pendidikan yang termuat dalam komik Naruto dan perlu pemaknaan yang mendalam untuk memahami konsep pendidikan tersebut. Konsep tentang pendidikan tersebut merupakan sedikit dari banyaknya komentar pro tentang komik Naruto itu sendiri, namun tidak dapat dipungkiri bahwa setiap karya terdapat pro dan kontra dari penggemarnya. Untuk kontra dari komik Naruto sendiri adalah lebih kepada jalan ceritanya yang membosankan. Seperti yang dilontarkan dalam komunitas di kaskus.co.id, terdapat komentar yang menuliskan bahwa jalan cerita Naruto menjadi membosankan karena terdapat bagian dimana orang mati dapat dihidupkan kembali, kemudian terdapat komentar lainnya yang menyatakan dukungan dengan menuliskan bahwa lumrah jika terdapat karakter yang dihidupkan ketika itu adalah sebuah komik atau anime. Hal seperti jalan cerita, perkembangan karakter, dan grafis merupakan suatu hal yang lumrah yang terjadi dalam sebuah forum penggemar komik atau anime.

Komik sendiri merupakan gambar yang ditata secara berjarak dengan urutan dalam buku berukuran kecil yang telah ditentukan yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu pesan kepada pembaca (Gumerlar, 2011, p. 6). Selain itu ciri khas komik adalah membawa pembaca berimajinasi melalui alur cerita, gambar,

dan teks yang dibuat oleh penulis (Boneff, 2008, p. 8). Cerita yang imajinatif mempunyai kecenderungan akan ditiru oleh para pembaca khususnya pembaca anak-anak atau remaja. Memahami makna atau pesan yang ada dalam komik *Naruto* anak-anak atau remaja perlu dampingan orang dewasa atau orang tua mereka.. Di dalam tumbuh kembang seorang anak terdapat yang dinamakan periode sensitif, dimana dalam masa tersebut anak atau remaja menerima rangsangan lingkungan dengan baik (Mutiah, 2015, p. vi).

Kekerasan yang ditonton oleh anak-anak atau remaja melalui komik dapat menimbulkan dampak serius seperti halnya meniru adegan kekerasan tersebut dan memengaruhi perilaku agresif. Pasalnya seorang anak-anak belum bisa berpikir panjang seperti halnya orang dewasa. Contohnya jika didalam komik memuat adu pukul atau pembunuhan, orang dewasa tentunya bisa mencerna sebab akibat kenapa tokoh tersebut memukul tokoh lainnya sedangkan anak-anak belum tentu mengerti mengapa tokoh tersebut memukul tokoh lainnya. Bisa saja meniru adegan kekerasan tersebut karena merasa hal itu terlihat keren (Desti, 2005, p. 1).

Dampak dari melihat adegan kekerasan tersebut bisa berbentuk tindak kelahi antar teman di sekolah maupun di lingkungan rumah (Giu et al., 2009, p. 105). Dalam tahap perkembangan anak terbagi menjadi dua tingkat yang disebut permainan (*play stage*) dan (*game stage*). Tahap permainan adalah tahap dimana seorang anak sedang proses peran apa yang dia mainkan dilingkungan mereka, sedangkan tahap pertandingan seorang anak akan mengambil peran apa dilingkungan mereka, apakah pemimpin atau pengikut (Handaningtias & Agustina, 2017, p. 205). Sebagai contohnya, jika seorang anak berkelahi dengan anak lainnya

dan seorang anak tadi merasa dirinya menang ataupun kuat diantara komunitasnya mereka akan secara tidak sadar mengambil peran sebagai pemimpin diantara teman-temannya yang akan berujung perundungan dan perundungan ini seringkali dilakukan oleh para remaja di sekolah yang kemudian muncul sebuah berita atau kampanye tentang *stop bullying*.

Remaja berada di posisi antara anak-anak dan orang dewasa. Masa remaja awal merupakan masa transisi. Kisaran umur antara 12 tahun sampai 16 tahun atau yang biasa disebut dengan usia belasan yang tidak menyenangkan, merupakan fase perubahan pada dirinya baik secara fisik, psikis maupun sosial (Marwoko, 2019, p. 62). Pada masa ini perilaku yang sering dilakukan oleh remaja adalah berkelahi, berbicara kasar, menentang orang yang lebih tua, *bullying*, dan sebagainya. Perilaku-perilaku tersebut dapat terjadi akibat tontonan yang mereka lihat, seperti yang telah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya bahwa tontonan kekerasan dapat mempengaruhi perilaku seorang remaja terutama remaja awal untuk meniru adegan tersebut.

Disamping itu terdapat komik-komik lain yang tidak selalu menyertakan kekerasan sebagai salah satu fokus cerita. Salah satu contoh komik yang memberikan nilai pendidikan dibalik ceritanya adalah Doraemon. Doraemon merupakan komik Jepang yang bercerita tentang sebuah robot kucing berwarna biru yang berasal dari masa depan untuk membantu seorang bocah laki-laki yang malas. Doraemon sendiri mempunyai *genre adventure, comedy sci-fi* dan *slice of life*, dibalik sifat Nobita yang ceroboh dan malas tetapi setiap diakhir atau ditengah cerita dapat ditemukan sebuah pesan moral dalam teks *bubble*-nya.

Gambar 1.5  
Konsep pendidikan komik Doraemon



Sumber :  
<https://cdn-image.hipwee.com>

Komik Doraemon berhasil merebut hati masyarakat Indonesia, dimana hal ini dapat dilihat salah satu stasiun televisi swasta Indonesia masih menayangkan kartun animasi Doraemon pada hari-hari libur. Unsur komedi dan kehidupan sehari-hari yang relevan dengan kenyataan justru mengundang simpati dari banyak orang. Cerita Doraemon sendiri tidak jauh dari realitas masyarakat seperti contohnya cerita tentang Nobita yang selalu di-bully oleh tokoh lainnya, kemudian Nobita yang selalu gagal dalam ujian di sekolah, hingga perjuangan Nobita dalam urusan cinta. Berdasarkan cerita-cerita tersebut peneliti juga menemukan sebuah unsur kekerasan meskipun tidak banyak dalam sebuah adegan dimana Nobita sedang dalam berada situasi di-bully.

Gambar.1.6  
Contoh pornografi dalam komik Shin-chan



Sumber : Komik Shin-can vol.004  
[https://www.mangahome.com/manga/crayon\\_shin\\_chan/v13/c004/2.html](https://www.mangahome.com/manga/crayon_shin_chan/v13/c004/2.html)

Komik lainnya seperti Shin-chan juga tidak luput dari sebuah kontroversi dimana dalam komik tersebut memuat konten pornografi. Gambar 1.2 jika dilihat lebih jelas lagi maka terlihat ayah Shin-chan sedang melakukan pengobatan dengan disuntik dibagian bawah tubuhnya, kemudian Shin-chan yang berada di luar membayangkan sebuah adegan pornografi. Komik Shin-chan sendiri merupakan komik yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang murid laki-laki taman kanak-kanak yang bermasalah. *Genre* dari komik Shin-chan sendiri adalah komedi, *slice of life*, dan *ecchi*. *Ecchi* sendiri adalah *genre* yang tidak diperuntukkan untuk penikmat anime dibawah umur 18 tahun karena mengandung unsur seksual.

Komik seperti Shincan dan Doraemon mempunyai pembaca yang sebagian besar adalah anak-anak maka sangat disayangkan jalan cerita yang penuh komedi

dan pelajaran hidup diselipi dengan unsur pornografi yang dimana mengekspos bagian tertentu laki-laki atau perempuan untuk dibaca dan dilihat.

Komik lain yang menyuguhkan jalan cerita yang berbeda dari yang lain yaitu Detective Conan. Komik yang pertama kali terbit ditahun 1994 dengan judul “*Roller Coaster Murder Case*” berhasil mencuri perhatian banyak orang karena berhasil menceritakan jalan cerita seorang detektif.

Gambar 1.7  
Kepala terpenggal di komik Detective Conan Chapter 1



Sumber :  
[https://w12.mangafreak.net/Read1\\_Detective\\_Conan\\_1](https://w12.mangafreak.net/Read1_Detective_Conan_1)

Gambar 1.6 merupakan penggalan halaman dari komik Detektif Conan volume 1 yang memperlihatkan korban pembunuhan yang kepalanya terpenggal hingga darah keluar seperti air mancur dari lehernya. Meskipun sama-sama menampilkan kekerasan, komik Naruto lebih populer di Indonesia ketimbang komik Detektif Conan dan hal ini juga menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih subyek penelitian.

Komik Naruto sendiri menarik untuk diteliti karena kekerasan yang dikemas dalam sebuah komik itu sendiri akan sangat berbeda jika dibandingkan dengan sebuah tayangan animasi. Tayangan animasi sendiri dapat memunculkan audio-visual sehingga rentan sekali ditiru oleh penontonnya, kemudian bagaimana dengan komik itu sendiri. Komik sendiri hanya dapat menampilkan kekerasan sebatas gambar dan teks saja, dan oleh karena itu peneliti ingin mengetahui penerimaan seorang remaja terkait kekerasan yang ada di komik Naruto karena setiap orang memiliki pemaknaan yang berbeda yang didasarkan pada *field of experience* dan *frame of reference* yang dimiliki.

Pemaknaan yang dilakukan oleh khalayak atau masyarakat bisa juga disebut sebagai *Reception Analysis* (RA) dalam sebuah kajian penelitian. Dalam kajian resepsi, Pujileksono (2016, p. 164) menyebutkan bahwa khalayak erat kaitannya dengan pesan yang ada dalam sebuah media massa dan dalam konteks ini khalayak adalah sekumpulan penerima pesan dari media. Konsep khalayak dulunya diposisikan sebagai kelompok sosial yang pasif saat menerima informasi dan tidak ada proses pemaknaan, seiring berkembangnya zaman maka khalayak semakin aktif dalam memahami, memaknai, dan mengkonstruksi pesan. McQuail (1997, p. 19) dalam bukunya yang berjudul *Audience Analysis* menjelaskan bahwa kajian tentang resepsi adalah kajian budaya yang meneliti tentang penerimaan audiens, dimana audiens memiliki peran dalam proses menerima dan memaknai pesan (*encoding*). Stuart Hall (2005, p. 119) dalam bukunya *Culture, Media, Language in Cultural Studies* menjelaskan tentang proses *encoding* dan *decoding* antara audiens dan *broadcaster*. Proses ini menandakan bahwa pesan yang ada di sebuah

media akan dimplementasikan berbeda oleh audiensnya karena adanya faktor *distortions* dan *misunderstanding*, dan hal ini menandakan juga bahwa masing-masing audiens akan memahami pesan yang disampaikan oleh media massa berbeda-beda.

Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi didalam penelitian ini adalah analisis persepsi terhadap kebebasan memilih pasangan dalam film *Aladdin* milik Novita Ika Purnamasari (2020, p. 31) peneliti menggunakan referensi dari penelitian tersebut karena mempunyai persamaan yang dimana sama-sama menggunakan metode analisis resepsi dan yang menjadi pembeda diantara penelitian ini dan penelitian milik Novita adalah subyek dan obyek penelitian.

Nur Rochimah dan Fajar junaedi (2012, p. 315) melakukan penelitian Resepsi remaja terhadap pornografi dalam film Indonesia. Penelitian tersebut dijadikan referensi karena penelitian tersebut mempunyai metode penelitian yang sama yaitu analisis resepsi, meskipun obyek dan subyek penelitian tersebut berbeda peneliti ingin melihat bagaimana penerimaan terhadap pornografi karena peneliti juga akan melakukan analisis terhadap kekerasan seksual verbal dan non-verbal jika ditemukan dalam komik.

Sri Desti (Desti, 2005, p. 1) dengan penelitiannya berjudul Dampak tayangan film di televisi terhadap perilaku anak dijadikan sebagai referensi karena dampak tayangan kekerasan bagi anak. Persamaan penelitian milik Desti dan milik peneliti adalah sama-sama membahas kekerasan pada anak, sedangkan perbedaannya adalah Desti meneliti dampak tayangan film di televisi. Disini

peneliti dapat mengetahui dampak apa saja yang terjadi jika anak-anak melihat tayangan kekerasan pada film di televisi.

Menariknya dari berbagai penelitian yang ada, sedikit sekali penelitian yang membahas apakah komik yang memuat kekerasan dapat memberikan dampak bagi perilaku pembaca terutama pada komik *Naruto*. Berdasarkan paragraf-paragraf diatas, komik mempunyai ciri khas berupa gambar dan teks yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah cerita. Audio visual disisi lain dapat memperlihatkan sebuah adegan kekerasan dengan sangat bagus yang kemudian timbul banyak kontroversi terkait anak meniru adegan kekerasan, namun komik sendiri merupakan buku yang berisi kumpulan gambar yang pasif. Adapun sisi menarik dari komik sendiri adalah permasalahan sensor kekerasan yang lebih bebas dari tayang televisi, sensor dalam komik di Indonesia lebih ditujukan kepada sensor pornografi, jadi sensor untuk kekerasan lebih bebas. Serial animasi televisi sendiri mempunyai sensor yang seringkali diperdebatkan mulai dari pemotong *scene* hingga memberikan warna hitam putih pada darah. Keterbatasan televisi dalam menyajikan sensor merupakan hal yang biasa, namun disisi lain komik cukup bebas dalam memperlihatkan adegan kekerasan.

Penelitian ini ingin mencari tahu terkait penerimaan anak-anak atau remaja umur 12-15 tahun terhadap kekerasan di dalam komik *Naruto*. Penerimaan sendiri dipilih oleh peneliti sebagai metode penelitian karena peneliti ingin mengetahui penerimaan anak-anak atau remaja mengenai kekerasan verbal dan non-verbal dalam komik *Naruto*, apakah mereka setuju kekerasan yang ada didalam komik *Naruto*, atau menolak tampilan kekerasan yang ada atau bahkan mempunyai alasan

lain terhadap kekerasan yang ada di komik Naruto. Ada pun hal lain yang mendasari penelitian ini yaitu, peneliti ingin mengetahui bahwa dari sebuah tontonan audio visual dapat menimbulkan perilaku agresif maka apakah dengan membaca komik yang memuat kekerasan, dapat memicu perilaku kekerasan pada remaja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di dalam latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana penerimaan remaja awal umur 12-15 terhadap kekerasan di dalam komik Naruto ?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah apakah remaja awal umur 12-15 tersebut setuju, tidak setuju, atau negosiasi terhadap kekerasan yang ditampilkan dalam komik Naruto.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan dari penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana penerimaan remaja awal 12-15 tahun terhadap kekerasan dalam komik Naruto. Subjek penelitian ini adalah remaja laki-laki dan perempuan dengan umur 12-15 tahun dengan kriteria mengetahui Naruto atau penggemar Naruto, kemudian juga komik Naruto itu sendiri. Komik Naruto sendiri peneliti membatasi dari *chapter* 1-244 yang kemudian masih akan dilakukan seleksi kembali. Sedangkan untuk obyek penelitian ini adalah penerimaan kekerasan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk banyak pihak, diantaranya :

#### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan kajian ilmu komunikasi, terutama untuk kajian analisis resepsi dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi masyarakat luas bahwa penerimaan masing-masing orang terhadap kekerasan dalam komik Naruto Shippuden berbeda.