

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Penelitian ini mendapatkan sebuah hasil penerimaan remaja dengan kriteria jenis kelamin, usia (12-15 tahun), dan sekolah terkait kekerasan yang ada dalam komik Naruto yang menggunakan metode *reception analysis* dengan model *encoding-decoding* milik Stuart Hall, dimana hasil penelitian ini akan menjawab pertanyaan bagaimana penerimaan informan yang dikelompokkan dalam tiga posisi. Tiga posisi tersebut diantaranya adalah, *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*.

Kekerasan dalam realita sehari-hari khususnya kekerasan dalam media, dikonstruksikan dengan adanya sebab dan akibat tindakan kekerasan tersebut dapat terjadi. Kekerasan kemudian tidak hanya membahas sebab dan akibat saja, namun terdapat sudut pandang korban dan pelaku kekerasan. Melalui wawancara bersama lima informan remaja dengan jenis kelamin, usia, sekolah yang berbeda, hasil yang didapat pada pernyataan kekerasan sebagai bentuk pertahanan diri adalah terdapat tiga posisi penerimaan. Tiga posisi tersebut adalah *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*. Pada pernyataan kekerasan sebagai bentuk penyalahgunaan kewenangan, terdapat dua posisi penerimaan yang diperoleh dari informan. Dua posisi tersebut adalah *oppositional reading* dan *negotiated reading*.

Berdasarkan kriteria informan seperti jenis kelamin, usia, dan sekolah, peneliti menemukan hal yang menarik seperti hobi yang dimiliki oleh kedua jenis

kelamin yang berbeda dapat mempengaruhi pemaknaan yang mereka miliki ketika melihat konten kekerasan, sayangnya untuk usia dan sekolah kelima informan cenderung memiliki pemaknaan yang tidak jauh berbeda. Namun hal tersebut menarik karena dalam usia yang cukup muda, pola pikir yang dimiliki informan cukup rasional ketika memaknai konten kekerasan.

Keseluruhan penerimaan yang diberikan oleh informan menunjukkan bahwa kekerasan merupakan sebuah cara atau tindakan seseorang untuk melindungi diri sendiri dan menunjukkan kekuasaan. Sehingga kekerasan yang terjadi juga menunjukkan bahwa kekerasan dapat dikategorikan sebagai tindakan yang normal dilakukan atau juga dapat dikategorikan sebagai tindakan yang salah, dan empat dari kelima informan juga sejalan dengan karakter Naruto itu sendiri. Hal tersebut dipengaruhi oleh *field of experience* dan *frame of reference* yang kelima informan miliki, mulai dari didikan orang tua, pengalaman pribadi, pengalaman orang terdekat atau orang lain, media, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan hobi.

V.2 Saran

V.2.1 Saran Akademis

Pada penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran bahwa penelitian ini dapat dianalisis atau dikembangkan menggunakan metode lain selain *reception analysis*, seperti penggambaran atau representasi. Penelitian mengenai kekerasan pada komik Naruto ini dapat dikembangkan dengan penelitian mengenai penggambaran

atau representasi kekerasan pada *anime* Jepang, yang dapat menghasilkan temuan berbeda namun dengan obyek yang sama.

V.2.2 Saran Praktis

Adanya dengan penelitian ini, peneliti berharap pihak produksi komik dapat memperhatikan bentuk kekerasan yang ada, sehingga dapat mengedukasi para penikmatnya mengenai kekerasan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV JEJAK.

Ayuni, S., Said, A., Budiati, I., Reagan, A. H., Susianto, Y., Avenzora, A.,
Larasaty, P., Setiyawati, N., Pratiwi, A. I., & Riyadi. (2017). Mengakhiri
kekerasan terhadap perempuan dan anak di Indonesia. In A. Said, D. Santosa,
& I. Lukitasari (Eds.), *Kementrian dan pemberdayaan perempuan dan anak
dengan badan Statistik*. Kementrian dan pemberdayaan perempuan dan anak
dengan badan Statistik.

Boneff, M. (2008). *Komik Indonesia* (yul Hamiyati (ed.); 3rd ed.). Kepustakaan
Populer Gramedia.

Boyle, K. (2005). *Media and Violence*. SAGE Publications Ltd.

Calvert, S. L, & Barbara, J. W. (2008). *The Handbook of Childern, Media, and
Development*. Blackwell Publishing.

Esposito, A., Faundez-Zanuy, M., Keller, E., & Marinaro, M. (2007). Verbal and
non-verbal communication Behaviours. In *Trends in the Sciences* (Vol. 8,
Issue 3). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
https://doi.org/10.5363/tits.8.3_28

Gumerlar, M. (2011). *CARA MEMBUAT KOMIK.pdf* (B. Sarwiji (ed.)). PT
INDEKS.

Hall, S. (2005). *Culture, Media, Language* (S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P.

- Wilis (eds.)). Academic Division of Unwin Hyman.
- Haryatmoko. (2007). *ETIKA KOMUNIKASI*. PT KANISIUS.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif* (D. E. Restiani (ed.); 1st ed.). CV JEJAK.
- Kriyantono, R. (2014). *RISSET KOMUNIKASI.pdf* (7th ed.). KENCANA.
- Lemish, D. (2015). *Childern and Media : A Global Perspective*. WILEY Blackwell.
- Martono, N. (2012). Kekerasan Simbolik di Sekolah sebuah Ide Sosiologi Pendidikan Pierre Bourdieu. In S. P. T. Utami (Ed.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics* (Issue 48395 Films Media Group, p. 221). HarperPerenial.
- http://eresources.lib.unc.edu/external_db/external_database_auth.html?A=P%7CF=N%7CID=211740%7CREL=AAL%7CURL=http://libproxy.lib.unc.edu/login?url=http://digital.films.com/PortalPlaylists.aspx?aid=4059&xtid=48395
- McQuail, D. (1997). *Audience Analysis*. SAGE Publications Ltd.
- Moerdijati, S. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT REVKA PETRA MEDIA.
- Mutiah, D. (2015). *PSIKOLOGI BERMAIN ANAK USIA DINI.pdf* (3rd ed.). KENCANA.

Nurudin. (2014). *PENGANTAR KOMUNIKASI MASSA* (6th ed.). PT
RAJAGRAFINDO PERSADA.

Pujileksono, S. (2016). *METODE PENELITIAN KOMUNIKASI KUALITATIF*.
Intrans Publishing.

Salmi, J. (2003). *Kekerasan dan Kapitalisme* (1st ed.). Komite untuk anti
kekerasan dan Pustaka Pelajar.

Shipp, J. (2017). *The Grown-Up's Guide To Teenage Humans*. Harper Collins
Publisher.

Tuwu, D. (2018). *Konflik, Kekerasan, dan Perdamaian*. Literacy Institute.

Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja* (1st ed.). IDEA Press.

Jurnal :

Ahmad Toni, A., & Fajariko, D. (2018). Studi Resepsi Mahasiswa Broadcasting
Universitas Mercu Buana Pada Film Journalism “Kill The Messenger.”
Jurnal Komunikasi, 9(2), 151. <https://doi.org/10.24912/jk.v9i2.161>

Andina, E. (2014). Anime and Perception of Violence Culture on School Age
Children Elga Andina. *Aspirasi*, 5(2), 119–130.

Desti, S. (2005). Dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak.
Dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak Jurnal
Komunikologi, 2(1), 1–7.

Faiqotussilviah. (2018). SELF CONTROL DAN KONFORMITAS DENGAN

FANTASI SEKSUAL ANGGOTA KOMUNITAS FANS ANIME. *Jurnal Publikasi Magister Psikologi*, 129–133.

Giu, I. S., Dwi, S., Jurusan, B., Komunikasi, I., Upn, F., Jl, Y., No, B., & Yogyakarta, T. (2009). *Analisis semiotika kekerasan anak dalam Film Ekskul*. 7(2), 208–209.

Handaningtias, U. R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Communication Events in Forming the Self Concept of. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202–209.

Ilham, M., & Handoyo, P. (2013). Kekerasan guru terhadap siswa: Studi fenomenologi tentang bentuk kekerasan guru dan legitimasi penggunaannya. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1(3), 1–4.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/viewFile/3913/6456>

Made, N., Dwi, R., Luh, N., Purnawan, R., & Pradipta, A. D. (2019). *Analisis Isi Kekerasan Verbal dan Non Verbal dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku*. 10.

Marwoko, C. A. G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Tabbiyah Syari'ah Islam*, 26(1), 60–75.

Nisa, A. C., & Wahid, U. (2014). Analisis Isi Kekerasan Verbal Dalam Sinetron “Tukang Bubur Naik Haji the Series” Di Rcti (Analisis Isi Episode 396–407). *Jurnal Komunikasi*, 9(1), 85–102.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol9.iss1.art7>

- Purnamasari, N. I. (2020). Audience Reception Related to Freedom of Life Partner in Aladdin Film. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(1), 31–41.
- Rochimah, T. H. N., & Junaedi, F. (2012). Resepsi Remaja terhadap Pornografi dalam Film Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(4), 315.
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i4.28>
- Rossy, A. E., & Wahid, U. (2016). Analisi Isi Kekerasan Seksual Dalam Pemberitaan Media Online Detik.Com. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 152–164.
- Saputra, A. (2014). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Komik “Naruto” dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam. *Terampil*, 1(1), 130–149.
- Sholeh, B. (2018). *Kekerasan Verbal Dalam Program Televisi “Rumah Uya” Di Trans 7 (Studi Analisis Isi Episode 17 s/d 28 Oktober 2017)*. 6(2).
<https://eprints.stikosa-aws.ac.id/39/>
- Sobirin Malian. (2020). Penyalahgunaan Wewenang Jabatan Oleh Pejabat Negara/Pemerintah : Perspektif Hukum Administrasi Negara Dan Hukum Pidana. *Jurnal Hukum Respublica*, 20(1), 102–121.
<https://doi.org/10.31849/respublica.v20i1.5363>
- Tunshorin, C. (2016). Analisis Resepsi Budaya Populer Korea Pada Eternal Jewel Dance Community Yogyakarta. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 9(1).
<https://doi.org/10.14421/pjk.v9i1.1191>
- Venus, A. (2017). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi

Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung.

Jurnal ASPIKOM, 1(1), 71. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i1.9>

Internet :

Bank Data perlindungan. 2016. kpai.go.id. Diakses pada tanggal 14 Februari 2021

dari <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-pengaduan-anak-2016-2020>

Daniel, Aditya. 13 Contoh Sensor Manga di Indonesia! Ada Panel Yang Dihapus?.

2021. duniaku.idntimes.com. Diakses pada tanggal 15 November 2021 dari

<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/aditya-daniel/13->

[contoh-sensor-manga-di-indonesia-ada-panel-yang-dihapus](https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/aditya-daniel/13-contoh-sensor-manga-di-indonesia-ada-panel-yang-dihapus) Publikasi dan

Media Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. 2020.

Angka Kekerasan Terhadap Anak Tinggi di Masa Pandemi, Kemen PPPA

Sosialisasikan Protokol Perlindungan Anak kemenpppa.go.id. Diakses pada

tanggal 19 September 2021 dari

<https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2738/angka->

[kekerasan-terhadap-anak-tinggi-di-masa-pandemi-kemen-pppa-](https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2738/angka-kekerasan-terhadap-anak-tinggi-di-masa-pandemi-kemen-pppa-)

[sosialisasikan-protokol-perlindungan-anak](https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2738/angka-kekerasan-terhadap-anak-tinggi-di-masa-pandemi-kemen-pppa-sosialisasikan-protokol-perlindungan-anak)

Khoiri, Agniya. 2020. Adu Kuat Pasar Indonesia, One Piece Tunduk di Hadapan

Naruto. cnnindonesia.com. Diakses pada tanggal 19 September 2021 dari

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200724184919-241-528725/adu->

[kuat-pasar-indonesia-one-piece-tunduk-di-hadapan-naruto](https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200724184919-241-528725/adu-kuat-pasar-indonesia-one-piece-tunduk-di-hadapan-naruto)

Mangafreak.net. Naruto Chapter 371 Manga Online. Diakses pada tanggal 19

September 2021 dari https://w12.mangafreak.net/Read1_Naruto_371

Mangafreak.net. Naruto Chapter 379 Manga Online. Diakses pada tanggal 19

September 2021 dari https://w12.mangafreak.net/Read1_Naruto_379

Mangafreak.net. Naruto Chapter 504 Manga Online. Diakses pada tanggal 24

Februari 2021 dari

https://w12.mangafreak.net/Read1_Naruto_504?_cf_chl_jschl_tk_=pmd_Hkpgf3dtFRtqdpE8ILPnbj2JdGW1Zq4rprbaJEFkBA-1635547708-0-gqNtZGzNAiWjcnBszQu9

Mangahome.com. Crayon Shin-chan 4/Crayon Shin-Chan Manga. Diakses pada 5

Maret 2021 dari

https://www.mangahome.com/manga/crayon_shin_chan/v13/c004/2.html

Mangafreak.net. Detective Conan Chapter 1 Manga Online. Diakses pada tanggal

17 Agustus 2021 dari

https://w12.mangafreak.net/Read1_Detective_Conan_1

Potongan Komik Doremon. Diakses pada tanggal 5 Maret 2021 dari [https://cdn-](https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2019/03/hipwee-BumSE_UCMAA2bEo.jpg)

[image.hipwee.com/wp-content/uploads/2019/03/hipwee-](https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2019/03/hipwee-BumSE_UCMAA2bEo.jpg)

[BumSE_UCMAA2bEo.jpg](https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2019/03/hipwee-BumSE_UCMAA2bEo.jpg)

Setyawan, David. 2018.KPAI: Riset Kekerasan di Media Picu Anak Jadi Pelaku

Kejahatan. Kpai.go.id. diakses pada tanggal 15 November 2021 dari

<https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-riset-kekerasan-di-media-picu-anak-jadi-pelaku-kejahatan>

Sensor Untuk Komik Harus Ditingkatkan. 2015. Republika.co.id. Diakses pada tanggal 15 November 2015 dari <https://republika.co.id/berita/niglwf5/sensor-untuk-komik-harus-ditingkatkan>

Sindonews. 2021. Menelaah lebih jauh stereotip gender sejak anak-anak. Nasional.sindonews.com. Diakses pada tanggal 3 Juni 2022 dari <https://nasional.sindonews.com/read/577138/15/menelaah-lebih-jauh-stereotip-gender-sejak-anak-anak-1634951425>

Society. 2021. Japan Police Agency Reports Record High Number of Child Abuse Cases in 2020. nippon.com. Diakses pada tanggal 19 September 2021 dari <https://www.nippon.com/en/japan-data/h00971/>

Solomon, David. 2008. Interview: The man behind ‘Naruto’. Latimes.com. diakses pada tanggal 3 Juni 2022 dari <https://www.latimes.com/entertainment/arts/la-etw-naruto17-2008dec17-story.html>

Top Anime by Popularity. myanimelist.com. Diakses pada tanggal 14 Februari 2021 dari <https://myanimelist.net/topanime.php?type=bypopularity>