



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**Pemaknaan Nilai-nilai Anime Naruto oleh Penggemarnya  
di Forum IndoAkatsuki**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

**GALUH HITA KESTHININDITA  
0904070122**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL**

**DEPOK  
DESEMBER 2010**



MBRC - PERPUSTAKAAN	
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK	
UNIVERSITAS INDONESIA	
CALL NUMBER	TANGGAL TERIMA : 10-01-2011
SK- Apt	NUMBER
007/2010	NUMBER

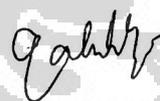
kes  
P

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**



**Nama : Galuh Hita Kesthinindita**  
**NPM : 0904070122**

**Tanda Tangan :** 

**Tanggal : 22 Desember 2010**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Galuh Hita Kesthinindita  
NPM : 0904070122  
Program Studi : S1 Reguler  
Judul Skripsi : Pemaknaan Nilai-nilai Anime Naruto  
oleh Penggemarnya di Forum IndoAkatsuki

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing :



( Drs. Hilarius S. Taryanto)

Penguji Ahli :



(Dra. Sri Murni, M.Kes)

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 22 Desember 2010

## KATA PENGANTAR

Saya ingat sewaktu kecil setiap hari Minggu pukul 08.00 pagi duduk manis di depan televisi untuk menonton anime Doraemon. Tokoh-tokoh dan cerita di dalam anime Doraemon menyihir saya untuk tetap mengikuti kelanjutan kisahnya. Doraemon adalah boneka robot kucing yang berwarna biru dan memiliki kantong ajaib. Sejak saat itu saya selalu mengikuti anime Jepang yang disiarkan di televisi.

Beranjak remaja saya mulai mengoleksi majalah Animonster yang memang membahas mengenai anime dan manga Jepang. Kemudian seiring mengenal internet saya mulai mencari tahu berbagai macam anime dan manga favorit saya. Sejalan dengan beriringnya waktu, saya tergelitik untuk mengetahui apa yang membuat anime begitu disukai dan digemari hingga bertahun-tahun.

Berbekal dengan pengetahuan dan kesukaan saya terhadap anime, saya pun tertarik untuk meneliti hal ini. Saya membahas mengenai pemaknaan sebuah anime bagi penggemarnya. Anime yang saya angkat dalam penelitian ini adalah anime Naruto yang merupakan anime yang disukai oleh tua muda di Indonesia. Anime Naruto ini bahkan memiliki forum khusus penggemar yang anime lain tidak miliki. Pemaknaan penggemar terhadap anime Naruto kemudian akan diekspresikan dari pengalaman-pengalaman mereka. Ekspresi dari pengalaman tersebut akan dibahas lebih lanjut di dalam penelitian ini.

Skripsi ini tak luput dari ketidaksempurnaan karena sebagai manusia, saya pun tidak sempurna. Walau dalam penelitian ini, saya mendapat berbagai macam bentuk referensi, akan tetapi untuk menuangkan kembali dalam bentuk tulisan ilmiah tidaklah mudah. Saya mencoba seobjektif mungkin menuliskan hasil penelitian ini. Semoga dapat bermanfaat bagi semua orang dan ilmu pengetahuan khususnya ilmu Antropologi.

Depok, Desember 2010

Galuh Hita Keshthinindita

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Allah SWT telah memberikan anugrah sehingga skripsi ini dapat selesai, setelah sekian lama berlutut di depan komputer dan di lapangan. Saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Mama, yang mau bersabar dan mendukung secara materiil dan spiritual. Untuk Mbak Ties, yang mendukung dan memberi masukan, mendengarkan curhat dan percaya kepada saya. Mbak Dinar, saya ucapkan terima kasih atas dukungannya dan kepercayaannya kepada saya dengan caranya yang unik. Terima kasih kepada Alm. Papa yang hidupnya menginspirasi saya selalu. Terima kasih kepada Merry, Pippin, Sam, MakNyak, Dollar, Sioux dan kucing-kucing lainnya yang singgah dan minta makan di depan rumah.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Ketua Jurusan Antropologi, Bapak J. Emmed Priyoharyono dan Pembimbing Akademik saya Mas Ezra M. Choesin (dan juga sebagai ketua penguji sidang saya). Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk Mas Hilarius S. Taryanto yang selalu sabar membimbing saya dalam penulisan skripsi saya. Terima kasih kepada Mbak Sri Murni, selaku penguji ahli skripsi saya, masukan dan bimbingan tambahan dengan Mba Uchi membantu banget terutama metode. Terima kasih untuk Mas Prihandoko Sanjatmiko yang menjadi sekretaris di sidang saya. Terima kasih kepada seluruh staf dosen Departemen Antropologi: Mbak Dian, Mas Iwan Pirous, Mbak Mira (makasih mba doanya, saya lulus lho!), Pak Iwan, Bu Mutia, Bu Yasmine dan dosen-dosen lain. Terima kasih pula kepada Mbak Erlita dan Mba Ima yang selalu dengan ramah menyambut saya dan kawan lain ketika bertanya mengenai jurusan dan info-info penting. Terima kasih buat Utiet dan Sisi untuk info penting seputar sidang dan tanggal-tanggal penting.

Skripsi ini juga tidak akan selesai tanpa dukungan informan-informan saya, Forum IndoAkatsuki: Anbu, Yan, Riki, Itachi\_Tsukiyomi, Jess, Eissa, Mas Nugri, Adit, Tikvi, Idham, dan lainnya. Sepertinya mesti ada acara khusus biar forum rame lagi!!

Terima kasih kepada Tante Lusi, yang disaat-saat mendekati deadline menyediakan rumah untuk ditinggali ketika saya menulis skripsi, terutama juga meminjamkan "anaknya" untuk membantu mengeditkan skripsi saya. Maaf kalo pernah ada salah selama saya menginap.

Terima kasih tak terhingga kepada 2004 yang selalu ada dan membantu saya: Atta (Ta, tanpa lo skripsi gw bakal keteteran, makasih banyak!), Charine (makasih ya rin, editannya dan masukkannya), Raras (thanks ras smuanya, terutama pas dengerin gw curhat :P), Merry (temen seperjuangan, akhirnya kita bisa bilang kita lulus!), Dini (teman satu bimbingan, hehehe gw menyusul lo lulus), Lysa (Gw siap Sa buat ke Semarang, geratakin rumah lo.), Eja (Makasih ya Ja, bantuin ngeditin ☺), Pepep (makasih pep masukan dan diskusinya. Lo emang jago ngejelasin sesuatu), Emma (makasih ma masukkannya, dan diskusinya), Dhanty, Utiet, Arif, Caku, Site, Sisi, Pepenk, Marina, Syenni, Sky, Meta, Iman, Andes, Dyah, Anny, Vega, Listya, Jibril, Anti, Vai, Sahrui, Aji, Vera dan Purwa. Canda, tawa, gosip, cerita, semuanya selama lebih dari 4 tahun ini terekam dalam ingatan saya selalu. I love you all!!

Terima kasih untuk Imam 2002, Andre 2000, Maisa, Koko 2000, Tito 93, angkatan 2000,2001,2002,2003: Bintang, Wide, Ikin, Kencot, Andi, Mei dan yang lainnya. 2005: Devi (thanks dev,pulsa dari lo membantu banget saat gw butuh n lagi nggak punya duit), Ucup, Nita, PD, Dita, Kara, Thayya dan yang lainnya. 2006: Sari, Etta, Kusum, Merny, Bimo, dan yang lainnya. Juga angkatan 2007 dan 2008 yang kenal saya.

Terima kasih untuk Mbak Atun di Griya Asih selama 4 tahun dan anak-anak Griya Asih yang seru-seru. Mbak Riama, Mbak Yai, Mbak Tami, Karlina dan lainnya. Terima kasih buat penjaga perpustakaan FISIP, perpustakaan UI, Perpustakaan Diknas, Perpustakaan JF dan perpustakaan-perpustakaan lainnya. Terima kasih untuk tukang fotokopi di Penjara FISIP, kober, penjual disepanjang jalan kober dan balik rel.

Thanks to Ali Al Ibrahim, for your support, patience, trust and tolerance to me. Finally I graduated!! Buat Windy (jangan lupa kangmasmu dijaga baik-baik, kalian pasti bisa melewati cobaan), Icha, thanks for everything, WIG always rocks, hahaha. Terima kasih buat Sarwo yang selalu bilang sejak SMA, "Lo pasti BISA!!" Ya gue bisa lulus sekarang!! Buat Ayu, Acid dan Amel, kalian part of my life and always will be.. ☺

Terima Kasih untuk anak-anak UVB, komunitas ID Anime. Kepada semua anggota STOS dan JATAM: Mbak Vonny, Mas Dinand, Mbak Luluk, Mbak Mei, Nino, Ciko, Bastian, Depri dan yang lainnya kebersamaan di South to South Film Festival membuat saya kangen untuk terlibat lagi, saya kangen kalian semua!! Kepada Eorlingas, Haleth, Frodo, Bombur, Niph, Ili, Leggy, yang selalu bertanya udah kelar skripsinya? Sekarang saya sudah selesai, rasanya lega. Kepada ROTAN yang sabar menunggu saya menyelesaikan skripsi. Untuk Sheila, Ciko, Adel, Irfan, Imank, Anda, dan anak ROTAN lainnya. Terima kasih untuk Anggi Foundation yang membolehkan saya mengajar bahasa Inggris, walau bahasa Inggris saya pas-pasan dan hanya mengajar kurang dari 3 kali. Terima kasih juga sama Mbak Ilma yang mengenalkan saya sama Mas Momos. Buat Mas Momos yang bersedia cerita banyak tentang penerjemahan anime di Indonesia beserta kelemahannya, it's a good information for me ☺.

Thanks to Deepak Kumar, who always listen to my story and cheer me up when I'm down, I hope you can let go your sadness. Amer Khayat, who always cheer me up too and kind to me. Glen Dias, for your story about your family, your niece and cousin, and of course your naughty dog, Snoopy. Daniel Hansen, for our discussion about things and beliefs, I hope life will be better for you in the future. Madhur Verma, for discussion about books and social science and movie making. Monira Al Qadiri, the artist, for the discussion about anime and Japan thing. Diamond, for your jokes and creative insight, I know you like him too. Ermy, pecinta Hello Kitty yang selalu fun diajak ngobrol. Kevin, for the appreciation and talks we had, I hope your business will success in the future. John, for our talks, and thanks for Norah Jones's songs you gave me, I hope you'll get a girlfriend soon ☺. Chris too, thanks.

Terima kasih buat semua yang belum disebutkan di sini, yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga amal kebaikan semua pihak yang membantu saya dalam menyusun skripsi ini dibalas oleh Allah SWT. Amien.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Hita Kesthinindita  
NPM : 0904070122  
Program Studi : S1 Reguler  
Departemen : Antropologi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Pemaknaan Nilai-nilai Anime Naruto bagi Penggemarnya  
di Forum IndoAkatsuki**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Depok  
Pada tanggal : 22 Desember 2010  
Yang menyatakan



( Galuh Hita Kesthinindita )

## ABSTRAK

Nama: Galuh Hita K.  
Program Studi: Sarjana  
Judul: Pemaknaan Nilai-nilai *Anime* Naruto  
bagi Penggemarnya di Forum  
IndoAkatsuki

Skripsi ini mendeskripsikan mengenai pemaknaan nilai-nilai yang terdapat dalam *anime* bagi penggemarnya. *Anime* yang menjadi objek penelitian di sini adalah *anime* Naruto. Pemaknaan terhadap *anime* Naruto bagi tiap penggemar berbeda-beda. Pemaknaan ini yang kemudian diekspresikan oleh penggemar Naruto secara beragam. Penggemar *anime* Naruto tergabung dalam forum IndoAkatsuki yang aktivitasnya lebih banyak dilakukan di Indonesia. Penelitian ini menggunakan konsep pemaknaan Clifford Geertz (1973:127) mengenai pemaknaan, pandangan seseorang dalam memandang dunianya, masyarakatnya dan dirinya dan sikap yang ditunjukkan pada situasi tertentu yang didasari oleh pengetahuan dan kepercayaan yang diacu oleh individu tersebut. Konsep ini kemudian dikaitkan dengan konsep pengalaman dari Bruner (1986:5-7) yang menyebutkan bahwa dalam memunculkan realita, seseorang harus memiliki kesadaran terhadap pengalamannya sendiri. Hal tersebut yang dapat membuat seseorang akan mudah mengaktifkan dan menonaktifkan pengalaman tertentu sesuai dengan situasi yang dialaminya. Bentuk pengaktifan dan penonaktifan pengalaman tertentu dapat dikatakan sebagai ekspresi seseorang terhadap sesuatu atau pengalaman baru. Pemaknaan dan pengalaman tersebut kemudian dikaitkan pada konsep nilai dari Kluckhohn (lihat Marzali, 2006:238) yang menyebutkan bahwa seseorang individu atau suatu kelompok memiliki konsepsi, eksplisit atau implisit yang mempengaruhi pilihan yang tersedia dari bentuk, cara dan tujuan tindakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan, wawancara dan studi kepustakaan. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *anime* Naruto memiliki makna bagi penggemarnya di forum IndoAkatsuki yang dapat dilihat dalam interaksi mereka di forum tersebut. Nilai-nilai tersebut diantaranya adalah: persahabatan, pantang menyerah, pencarian jati diri, setia kawan, rela berkorban. Pemaknaan masing-masing informan berbeda dalam menonton *anime* Naruto. Makna dari *anime* tersebut kemudian diekspresikan dalam bentuk berbeda berupa tindakan, ucapan, pemikiran bahkan ucapan. Ekspresi yang beragam tersebut berdasarkan dari pengalaman-pengalaman informan sebelumnya.

Kata kunci: Pemaknaan, nilai, pengalaman, ekspresi, Naruto, *anime*

## ABSTRACT

Name: Galuh Hita K.  
Study Program: Bachelor  
Title: The Interpretation of Values in Anime  
Naruto by Its Fans in IndoAkatsuki  
Forum

This thesis describes the interpretation of an anime's values for its fans. The object of this research is anime Naruto, and the fans belong to IndoAkatsuki Forum, which activities are mainly in Indonesia. The interpretation of anime Naruto is different for each fan. It has various expressed by it fans. This research uses the concept by Clifford Geertz (1973:127) concerning interpretation, one's view about his world, community and himself, and the attitude shown in certain situation based on the knowledge and belief referred by him. This concept is connected with the concept of experience by Bruner (1986:5-7), mentioning that someone must have awareness about his own experience in order to bring out reality. This matter can make someone activates and deactivates certain experience easily according to the situation experienced by him. The form of activation and deactivation of certain experience can be said as one's expression about something or new experience. The said interpretation and experience are then related to the concept of value by Kluckhohn (see Marzali, 2006:238) which mentions that an individual or a group have conception, explicit or implicit that influence the choice available from the form, method and the aim of an action.

This research used qualitative approach. Data collection was carried out by conducting observation, interview and literature study. In this research, it is concluded that anime Naruto have meaning for its fans in IndoAkatsuki Forum which can be seen in their interaction within that forum. These values among others are: friendship, determination, self searching, solidarity, and willing to sacrifice. Each informan's interpretation in watching anime Naruto is different. The meaning of these values afterwards is expressed in different form taking the form of action, statement and thinking. The various expressions are based on informant's previous experience.

Key word: Interpretation, value, experience, expression, Naruto, anime.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>I.1. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>I.2. Permasalahan .....</b>	<b>5</b>
<b>I.3. Tujuan dan Signifikansi Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>I.4. Kerangka Konsep.....</b>	<b>7</b>
I.4.1. Makna, Pengalaman dan Ekspresi .....	7
I.4.2. Nilai .....	9
I.4.3. Animasi.....	11
<b>I.5. Metode Penelitian.....</b>	<b>12</b>
I.5.1. Pendekatan, Jenis Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	12
I.5.2. Pengamatan.....	13
I.5.3. Wawancara .....	14
I.5.4. Unit Analisis .....	14
I.5.5. Kriteria Pemilihan Informan.....	15
I.5.6. Proses Penulisan .....	17
I.5.7. Lokasi .....	18
I.5.8. Kendala Penelitian .....	18
<b>I.6. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>19</b>
<b>BAB II FORUM INDOAKATSUKI DAN NARUTO</b>	
<b>II.1. IndoAkatsuki.....</b>	<b>20</b>
II.1.1. Awal Terbentuknya IndoAkatsuki .....	20
II.1.2. Hirarki Anggota di Forum IndoAkatsuki .....	23

II.1.3. Kegiatan di Forum IndoAkatsuki .....	24
A. Fansub dan Proses Fansubtiling oleh Forum IndoAkatsuki .....	24
B. Scanlation oleh Forum IndoAkatsuki .....	29
C. Gathering .....	31
<b>II.2. Profil Informan .....</b>	<b>32</b>
II.2.1. Lun.....	32
A. Latar belakang Lun .....	32
B. Perkenalan Lun dengan Anime .....	33
II.2.2. Issa.....	34
A. Latar belakang Issa.....	34
B. Perkenalan Issa dengan Anime Naruto .....	34
II.2.3. Ugi .....	35
A. Latar belakang Ugi.....	35
B. Perkenalan Ugi dengan Anime Naruto.....	35
II.2.4. Viki.....	37
A. Latar belakang Viki.....	37
B. Perkenalan Viki dengan Anime Naruto.....	37
<b>II.3. Anime.....</b>	<b>39</b>
II.3.1. Sejarah Anime .....	39
II.3.2. Masuknya Anime ke Indonesia dan Perkembangannya.....	40
<b>II.4. Anime Naruto.....</b>	<b>42</b>
II.4.1. Naruto .....	42
II.4.2. Tokoh-tokoh Utama .....	45
A. Naruto Uzumaki .....	45
B. Sasuke Uchiha .....	47
C. Sakura Haruno .....	48
D. Kakashi Hatake .....	48
E. Tsunade, Hokage Kelima .....	49
F. Gaara .....	49
G. Kankurou.....	50
H. Temari .....	50
<b>II.5. Pembahasan Anime Naruto.....</b>	<b>50</b>
II.5.1. Inti Cerita Anime Naruto Shippuden Episode 11 .....	51
II.5.2. Nilai yang terdapat dalam anime Naruto Shippuden Episode 11.....	51

## **BAB III NILAI-NILAI YANG DITERIMA DAN DIMAKNAI PENGGEAR**

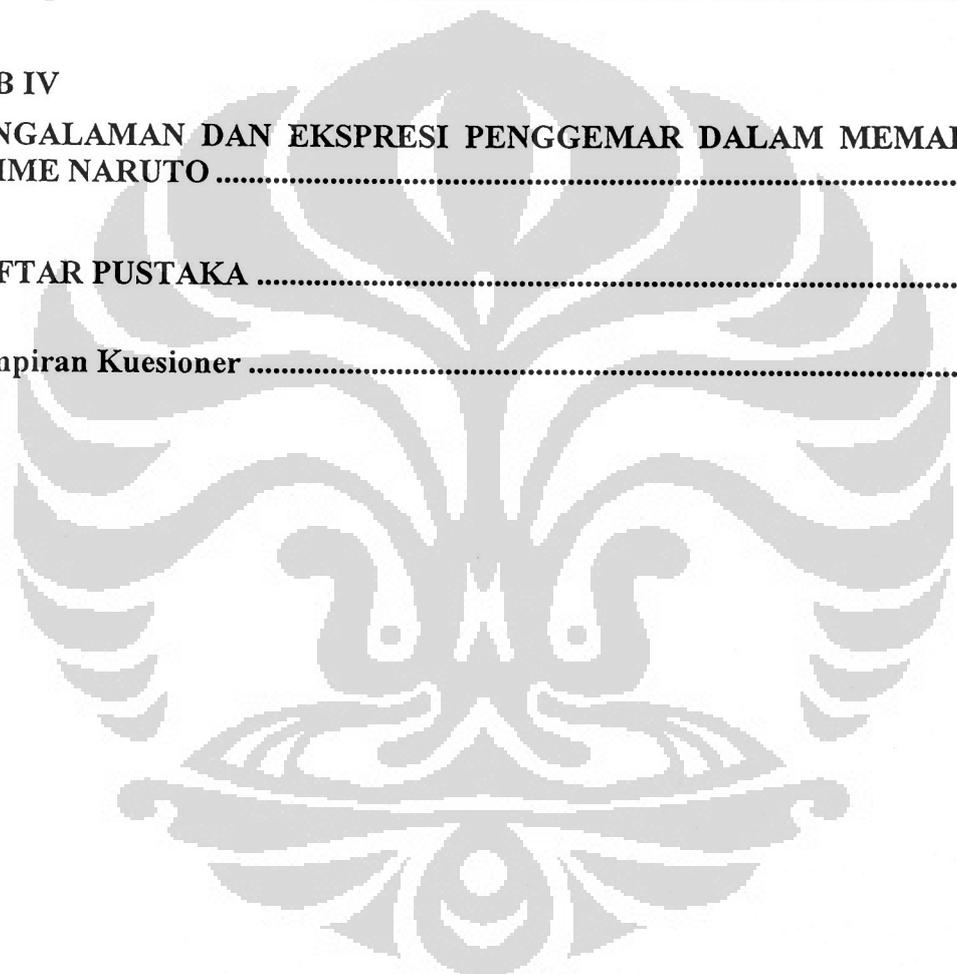
<b>III.1. Pemaknaan terhadap nilai dari anime Naruto yang diterima oleh Informan.....</b>	<b>53</b>
III.1.1. Lun .....	53
III.1.2. Issa .....	55
III.1.3. Ugi.....	57
III.1.4. Viki.....	59
<b>III.2. Nilai-nilai dalam Anime Naruto sebagai pengalaman dan acuan dalam kehidupan Informan.....</b>	<b>62</b>

## **BAB IV**

<b>PENGALAMAN DAN EKSPRESI PENGGEAR DALAM MEMAKNAI ANIME NARUTO .....</b>	<b>71</b>
---	-----------

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
-----------------------------	-----------

<b>Lampiran Kuesioner .....</b>	<b>77</b>
---------------------------------	-----------



# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. 1. Latar Belakang

Animasi secara garis besar dapat diartikan sebagai kreasi yang dibuat dari gerakan ilusi dalam bentuk dan garis (Wells, 1998: 10). Wells dalam bukunya yang berjudul *Understanding Animation* menjelaskan bahwa kata animasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *animare*, yang berarti “membuat hidup”. Wells (1998:15) juga menjelaskan animasi sebagai gambar awal dan kemampuannya untuk bermetamorfosis menjadi gambar yang benar-benar berbeda. Seperti Wells, Ibiz Fernandez (2002:3) mendefinisikan animasi sebagai proses merekam dan memainkan rangkaian gambar diam dalam rangka untuk menciptakan ilusi gerak.

Animasi dapat dikatakan sebagai suatu produk kebudayaan. Dalam suatu kebudayaan ada fungsi bagi masyarakatnya. Menurut Parsudi Suparlan (2005:11-12) kebudayaan adalah pengetahuan yang berisikan konsep, metode, resep dan petunjuk bagi manusia yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk menginterpretasi dan memahami lingkungan yang dihadapi dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu kebudayaan bersifat fungsional dalam struktur-struktur kegiatan manusia dan dilakukan melalui pranata. Untuk itu, animasi dapat digunakan sebagai salah satu bentuk media yang petunjuk bagi seseorang dalam menginterpretasi dan memahami lingkungan hidupnya.

Indonesia mengimpor animasi dari luar negeri sejak awal tahun 1980-an. Awalnya animasi yang diimpor berasal dari Amerika Serikat, Eropa sampai Jepang. Animasi Jepang yang juga disebut *anime* (Napier, 2001:5) dalam perkembangannya mendapat perhatian besar di kalangan penggemar di Indonesia. Hal ini memicu munculnya kelompok penggemar di Indonesia seperti halnya di negara asal pembuat *anime* tersebut. Bahkan antusiasme kelompok penggemar *anime* juga muncul di negara-negara lain.

Jepang, yang melihat *anime*-nya sebagai sebuah produk budaya yang mempunyai potensi, semakin mendukung perkembangan *anime* di negaranya. Pengarang-pengarang *manga* (komik Jepang) dan *anime* bermunculan. *Anime*, sebagai produk budaya, mengandung nilai-nilai budaya maupun universal yang

disisipkan ke dalam cerita. Dalam hal ini, *anime*, selain sebagai produk budaya dan sebagai hasil karya seni, memiliki pesan budaya yang ingin disampaikan. Menurut Junus Melalatoa (1989: 26), karya seni yang lebih mengutamakan pesan budaya mengandung unsur-unsur sistem budaya dari masyarakat yang bersangkutan. Pengarang sebagai pembuat *anime* maupun *manga* adalah orang yang paling mengetahui nilai-nilai yang terdapat dalam karyanya. Semua tergantung cerita yang ingin ditulis dan pesan dari cerita tersebut yang ingin disampaikan

Berbagai judul *Anime* yang sudah ditayangkan di Indonesia dan yang populer adalah *Naruto* dan *One Piece*. *Anime* *Naruto* pertama kali ditayangkan di Global TV tahun 2007 pada pukul 18.30 WIB. Sebelum *anime* *Naruto* ditayangkan, *manganya* sendiri telah diproduksi oleh PT. Elex Media Komputindo pada awal Mei 2004. Penayangan *anime* *Naruto* di Indonesia pernah menimbulkan pro dan kontra di kalangan orang tua karena menayangkan kekerasan dan hal mistis di dalam ceritanya. Hal ini mendapat perhatian dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) sehingga menegur Global TV yang menayangkan serial *anime* tersebut<sup>1</sup>.

Data tersebut menunjukkan bahwa *anime* *Naruto*, yang disiarkan melalui media televisi, memiliki nilai-nilai tertentu dalam isi ceritanya. Media (koran, majalah, TV dan internet) berperan besar sebagai sarana yang menawarkan informasi dalam jangka waktu yang relatif cepat. Saat ini, masyarakat dari belahan bumi berbeda dapat menerima informasi tentang *fashion*, musik, bahkan sebuah ideologi hanya dengan sekali tekan tetikus.

Media berperan besar dalam globalisasi, karena media menawarkan *image* yang membentuk nilai (Featherstone, 1991; Herzfeld, 2001). Sementara individu atau sekumpulan individu sebagai anggota dari masyarakat atau komunitas mempunyai kemampuan refleksi, yaitu kemampuan berpikir dalam menghadapi

---

<sup>1</sup> Menurut KPI dalam wawancaranya dengan detiknews.com, serial *anime* *Naruto* yang ditayangkan di Global TV melanggar UU No.32 tahun 2002 tentang Penyiaran. Teguran dari KPI tersebut mengindikasikan bahwa *anime* *Naruto* perlu dikaji ulang jadwal tayang atau dianggap tidak cocok untuk ditonton anak-anak. Hal ini berbanding terbalik dengan rating tinggi yang didapat oleh Global TV ketika menayangkan *anime* tersebut dan PT. Elex Media Komputindo yang menjual *manga* *Naruto* lebih dari 10.000 eksemplar (<http://www.citraindahrumahku.com/popularitas-naruto-manga/>)

realita dan informasi, sehingga individu-individu tersebut dapat memilih dan menentukan apa yang baik bagi dirinya dan komunitasnya. Media elektronik, seperti film, musik, dan iklannya, banyak memberi pengaruh dalam kehidupan. Televisi memberikan ide tentang sebuah nilai dan penontonnya dapat merepresentasikan ide tersebut dalam kehidupan kesehariannya, hal ini tergantung pada kebutuhan individu sebagai penonton akan nilai yang ditawarkan tersebut. Oleh karena itu media membantu pembentukan nilai-nilai (Fiske, 1989; Kelner, 1992) sehingga orang menjadi memiliki lebih banyak pilihan nilai.

Lawrence Grossberg dalam Kelly (2004:6) mengungkapkan bahwa sebagian besar, hubungan antara penonton dan teks populer adalah aktif dan produktif. Penonton berusaha melihat sebuah teks untuk dimaknai menjadi sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan, pengalaman, kebutuhan dan keinginan mereka. Penonton dengan ciri seperti ini dapat disebut sebagai penggemar. Pada penjelasan sebelumnya mengenai penggemar, dapat diketahui bahwa mereka bisa saja mengadopsi nilai atau ideologi yang terdapat dalam teks. Penonton hanya menonton dan tidak mencari lebih dalam penonton biasa, sejauh mana mereka memaknai nilai dan pesan yang terdapat dalam *anime* Naruto.

Masashi Kishimoto yang mengarang *manga* Naruto, mengungkapkan pada Majalah Shonen Jump (2008) bahwa yang ingin dia sampaikan dalam *manga* dan *anime* Naruto adalah pesan dan nilai yang universal. Dalam wawancaranya, Masashi mengatakan dia ingin membuat cerita *ninja*<sup>2</sup> yang berbeda dari cerita *ninja* yang telah ada sebelumnya tanpa ada maksud tertentu. Nilai-nilai yang ditekankan oleh Masashi Kishimoto dalam *anime* Naruto adalah persahabatan, bertindak sesuai dengan apa yang diyakini dan mencintai negeri sendiri (Shonen Jump, 2008). Ketika nilai-nilai yang disebutkan oleh Masashi Kishimoto ini ditonton oleh orang yang bukan berasal dari kebudayaan yang sama dengan

---

<sup>2</sup> *Ninja* berasal dari dua karakter huruf kanji yang dibaca *shinobi no mono* dalam bahasa Jepang, sedangkan dalam ejaan bahasa Cina dibaca *nin sha*. Kata *nin* dan *shinobi* memiliki kesamaan arti yaitu “*stealth*”, “*quiet action*” dan “*endure*”. Arti dari kata *ninja* berdasarkan dua karakter kanji itu adalah seseorang yang ahli dalam melakukan sesuatu secara diam-diam atau yang lebih sering disebut dengan prajurit bayangan. (Levy, 2008: 12). *Ninja* juga dapat dibaca *shinobi* (Turnbull, 2008:2). *Ninja* biasanya orang yang dilatih beladiri Jepang seperti Samurai yang dipekerjakan sebagai mata-mata dan pembunuh bayaran. *Ninja* dilatih khusus dalam kelompok rahasia dan mengenakan pakaian serba hitam serta menutup wajah mereka dengan kain hitam. Kemampuan mereka adalah melompat antara satu gedung ke gedung lainnya, berubah jadi binatang, bisa terbang, melihat masa depan dan menghilang. (<http://www.thefreedictionary.com/ninja>).

dirinya, maka akan terjadi interpretasi yang berbeda. Seperti yang dikemukakan oleh Umberto Eco (1992: 62) bahwa saat sebuah karya dibaca dan diinterpretasikan lepas oleh si pembaca, maka maknanya akan dirasakan dan diinterpretasikan berbeda-beda sesuai dengan konteks budaya yang dimiliki oleh pembaca tersebut. Eco (1992: 30) menjelaskan bahwa sebuah teks dapat dilihat dari sudut pembuatnya (*intentio auctoris*) dan maksud dari penontonnya (*intentio lectoris*). Teks bisa diartikan apa saja, baik itu novel, maupun film atau karya seni yang lain. Dalam konteks skripsi ini, teks adalah *anime* itu sendiri, sehingga dengan melihat dari sudut penontonnya, kita dapat mengetahui makna yang diinterpretasikan oleh si penonton. Penginterpretasian oleh penonton dapat terjadi secara bebas dari pengaruh si pembuat. Dari penjelasan tersebut, Eco tidak mengemukakan adanya pengaruh terhadap penonton pada saat mereka menginterpretasikan dan memaknai sebuah teks.

Paragraf-paragraf di atas merupakan latar belakang mengapa penulis mengangkat tema tersebut dalam skripsi. Penonton yang diteliti adalah penggemar *anime* Naruto yang tergabung menjadi anggota dalam forum IndoAkatsuki. William Kelly dalam bukunya *Fanning the Flames: Fans as Consumer Culture in Contemporary Japan* (2004: 7-12) mengemukakan beberapa kriteria penggemar sebagai berikut:

1. Penggemar adalah penerima yang agresif dan penghasil yang tidak tahu malu diantara konsumen lainnya. Penggemar ini bergerilya dibarisan depan konsumsi, mengubah “penerimaan” dari hiburan komersial menjadi “produksi” yang penuh akal bahkan terkadang tidak sopan.
2. Penggemar mengetahui lebih banyak dan lebih peduli. Mengetahui lebih banyak bukan berarti apa yang telah mereka ketahui, tetapi apa yang mereka rasakan terhadap apa yang mereka ketahui membedakan mereka dengan penonton biasa. Mereka dapat mengumpulkan energi yang sangat tinggi untuk menghadiri suatu acara.
3. Fandom adalah permainan yang serius, hal ini berkaitan dengan identitas personal, bukan hiburan mewah.
4. Penggemar mencari keintiman dengan objek yang menjadi perhatian mereka. Penggemar tidak puas dengan pertunjukkan yang formal, dengan

melihat idolanya dipanggung. Mereka mencari apa yang ada dibalik tirai, untuk mengetahui lebih banyak mengenai performer, untuk “memiliki” mereka melalui tanda tangan dan jejak tangan dan kaset bajakan.

5. Seorang penggemar dapat terkucil, pencarian yang sendirian, atau perkumpulan yang kaya.
6. Penggemar menguji batas berlebihan dan obsesif. Mereka menempuh batas antara kesenangan fantasi dan penyakit fanatik.

Berdasarkan definisi penggemar oleh Kelly (2004) di atas, maka dalam forum IndoAkatsuki terdapat penggemar sesuai dengan kriteria tersebut. Komunitas ini terbentuk karena saat itu belum ada forum khusus membahas *anime* Naruto. Dalam forum ini juga terdapat *fansub*<sup>3</sup> dan *manga scanlation*. Para penggemar itu berkumpul dan mendiskusikan berbagai hal tentang *Naruto* (baik *manga* dan *anime*-nya) dan ada bagian yang juga mendiskusikan mengenai *anime* lain. Dengan kata lain, forum ini berbeda dengan forum lain yang mengkhususkan untuk membahas *anime* tertentu atau *manga* tertentu. Selain itu, forum khusus penggemar *Naruto* belum ada di Indonesia, baru forum IndoAkatsuki ini yang menjadi forum penggemar *Naruto* untuk saat ini. Penulis melihat bahwa hal ini menjadi keunikan sendiri dan menjadikan salah satu latar belakang kenapa hal ini dibahas.

## I. 2. Permasalahan

Penggemar dapat didefinisikan sebagai orang-orang yang memperhatikan teks-teks/naskah-naskah dari media, ikon-ikon, para bintang idola atau berbagai tim olahraga secara lebih detail dari penggemar pada umumnya (MacDonald dalam Harris dan Alexander, 1998: 135). Definisi tersebut membuat penggemar merupakan orang yang berbeda dari penonton biasa. Penggemar adalah orang-orang yang memperhatikan teks<sup>4</sup> secara lebih dekat daripada beragam tipe penonton. Teks menyediakan titik fokus melalui penggemar yang dapat

<sup>3</sup> *Fansub* berasal dari kata *fan subtitle*, adalah sekelompok penggemar yang menerjemahkan *anime* ke dalam bahasanya sendiri dengan memberikan *subtitle* pada *anime* yang diterjemahkan. (Levi, 2001: 160) *Booming*-nya *anime* juga tidak terlepas dari peran *fansub*. Mereka adalah penggemar *anime* yang menerjemahkan yang disukai atau belum dirilis ke bahasa mereka sendiri. Hal ini dirintis oleh penggemar *anime* di Amerika.

<sup>4</sup> Teks di sini mengacu pada film, musik, idola, buku, teater, pertunjukkan dan berbagai hal yang digemari oleh individu mau pun sekelompok individu.

mengidentifikasi di komunitas mana mereka seharusnya berada. Mereka bahkan mungkin mengadopsi cita-cita, kepercayaan-kepercayaan serta nilai-nilai (ataupun ideologi tergantung pada bagaimana kita melihatnya) dimana mereka merasa teks menjadi lebih bernilai (lihat MacDonald dalam Harris dan Alexander, 1998: 135). Selain itu MacDonald (dalam Harris dan Alexander, 1998: 135) menjelaskan bahwa mereka juga menggunakan isyarat secara intertekstual untuk memahami dunia dan membantu mereka dalam mengkonstruksi makna teks tersebut. Dalam forum IndoAkatsuki terdapat penggemar Naruto, yang memang dekat dengan teks (yakni Naruto). Untuk itu, dalam memahami lingkungan dan kehidupannya, sebagai penggemar, mereka menangkap nilai dan pesan yang terdapat dalam Naruto.

Skripsi ini akan membahas interpretasi *anime* Naruto oleh para penggemarnya dan pengaruhnya terhadap beberapa aktivitas dalam kegiatan yang tergabung di forum IndoAkatsuki. Hal-hal yang dibagi dapat berupa cerita, perasaan dan pengalaman masing-masing individu dalam menonton *anime* Naruto. Menurut Bruner (1986:5-6), sebuah pengalaman membentuk ekspresi dan tindakan dari ekspresi tersebut membentuk pengalaman baru. Oleh karena itu, pengalaman yang berbeda membentuk ekspresi yang berbeda pula. Hal tersebut menyebabkan mereka sebagai penggemar *anime* Naruto memiliki pandangan berbeda tentang *anime* Naruto. Dengan pengalaman yang berbeda-beda, mereka memaknai *anime* Naruto secara berbeda pula. Interpretasi penggemar *anime* Naruto ini terlihat dalam ekspresi mereka. Sebagai penggemar berat Naruto, mereka mengidolakan tokoh-tokoh yang ada dalam *anime* Naruto. Tokoh-tokoh tersebut mereka jadikan sebagai acuan dalam kehidupannya. Berdasarkan rangkaian penjelasan di atas, maka permasalahan penelitian yang ingin penulis angkat dalam skripsi ini adalah mendeskripsikan **“*Anime* Naruto yang dimaknai dan diekspresikan Penggemarnya di Forum IndoAkatsuki”**. Permasalahan di atas memunculkan pertanyaan penelitian dalam skripsi ini, yaitu:

- Bagaimana ekspresi penggemar *anime* Naruto di Forum IndoAkatsuki saat memaknai *anime* Naruto?

### **I. 3. Tujuan dan Signifikansi Penelitian**

Skripsi ini bertujuan untuk memahami pemaknaan akan nilai dan pesan dari *anime* Naruto oleh penggemar Naruto di forum IndoAkatsuki. Selain itu, untuk mendeskripsikan mengenai keterkaitan antara pemaknaan dan pengalaman bagi penggemar Naruto pada saat mereka memaknai *anime* Naruto.

Signifikansi penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemahaman aplikatif terhadap konsep pemaknaan dan pengalaman. Pemahaman aplikatif ini Bagi ilmu Antropologi, penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam memahami pemaknaan pada konteks komunitas penggemar. Signifikansi praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan bagi masyarakat dalam hal komunitas penggemar dan interaksi mereka.

### **I. 4. Kerangka Konsep**

#### **I.4.1. Makna, Pengalaman dan Ekspresi**

Menurut Hall (1997:3), makna dapat diperoleh dari suatu hal atau benda jika makna tersebut direpresentasikan dalam kehidupan melalui perkataan, pemikiran dan perasaan. Makna dari suatu benda yang diberikan terjadi ketika benda tersebut diinterpretasikan oleh individu. Penginterpretasian itu dapat berbentuk perkataan, pemikiran dan perasaan individu tersebut. Dapat dikatakan bahwa makna diproduksi atau 'dikonstruksi' oleh manusia. Dengan begitu, kita sebagai manusia memberi makna terhadap benda, orang-orang dan kejadian dari kerangka interpretasi yang kita berikan.

Dalam konteks antropologi simbolik, makna mengacu pada pola-pola interpretasi dan perspektif yang dimiliki bersama yang mengejawantah dalam simbol-simbol, yang dengan simbol-simbol itu manusia mengembangkan dan mengkomunikasikan pengetahuan mereka mengenai cara bersikap terhadap kehidupan (Saifuddin, 2005: 303). Menurut Geertz (1973), antropologi simbolik menekankan pada anggota dari sebuah masyarakat yang berbagi sistem simbol dan makna yang disebut kebudayaan. Sistem ini mewakili kenyataan dalam kehidupan manusia. Maksudnya anggota dalam suatu masyarakat memberikan makna pada dunia mereka dan bersikap sesuai makna tersebut. Oleh karena itu terdapat sistem makna dalam kebudayaan yang memiliki dua aspek yaitu aspek

kognitif dan aspek evaluatif. Dalam aspek kognitif, seseorang dapat melihat dunianya, masyarakatnya dan dirinya dengan cara yang khas berdasarkan pengetahuan. Pengetahuan ini merupakan bagian dari kebudayaan. Hal ini berarti bahwa masyarakatnya menentukan pandangan serta orientasinya terhadap tempat tinggalnya. Ini disebut dalam bahasa Geertz (1973) sebagai sistem makna atau yang disebut juga "*model of*". Dalam aspek evaluatif, nilai-nilai merupakan formulasi dari pengetahuan dan kepercayaan yang terdapat di dalam masyarakat. Ini yang berfungsi sebagai acuan untuk menentukan sikap yang diambil suatu masyarakat dalam menghadapi tempat hidupnya. Ini yang menurut Geertz (1973) sebagai "*model for*".

Sistem nilai dari suatu kebudayaan dapat dilihat dari presentasi dan representasi realita kebudayaan. Bruner (1986:6) melihat proses pemberian makna dalam bentuk sederhana, melalui hubungan antara pengalaman dan ekspresi. Hubungan antara pengalaman dan ekspresi, menurut Bruner bersifat dialogis dan dialektikal. Pertama, pengalaman membentuk struktur ekspresi. Kedua, struktur ekspresi membentuk pengalaman. Selain itu, ekspresi merupakan manifestasi dari akumulasi pengalamannya (Bruner, 1986). Pada saat berkomunikasi manusia berekspresi atas dasar pemaknaan pengalaman-pengalamannya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa seseorang bisa memilah mana ekspresi yang ingin dia tunjukkan berdasarkan akumulasi pengalamannya pada saat tertentu.

Bruner (1986:4-5) mengatakan bahwa realitas hanya muncul berdasarkan kesadaran yang diperoleh seseorang melalui pengalamannya. Pengalaman-pengalaman ini merupakan acuan yang bisa diaktifkan dan dinonaktifkan sesuai dengan keadaan dirinya. Pengaktifan dan penonaktifan ini merupakan bentuk dari ekspresi seseorang terhadap sesuatu atau pengalaman baru. Pengalaman dan ekspresi merupakan peristiwa yang dialami oleh penggemar yang diterima secara sadar atau tidak.

Seorang penggemar berusaha untuk mengekspresikan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya ke dalam konteks kebudayaannya ketika melakukan pemaknaan. Pengalaman seseorang yang sangat pribadi tidak hanya memproses tapi juga menghasilkan tindakan atau pemikiran. Ekspresi yang berbentuk tindakan dan pemikiran juga membentuk pengalaman. Dengan kata lain ekspresi

dan pengalaman saling berdialek. Pengalaman itu selalu bertambah, namun pemaknaan atau interpretasi akan seluruh pengalamannya membuat ia tahu ekspresi mana yang harus dilakukannya dalam konteks tertentu, walaupun orang terlibat dalam kejadian yang sama namun pemaknaannya berbeda (Bruner, 1986: 5-11). Pengalaman yang dimiliki sebelumnya oleh penonton dapat melebur bersama pengalaman baru saat dia menonton. Hal tersebut tergantung pada nilai-nilai yang dia miliki sebelumnya sama atau berbeda dengan nilai-nilai yang dia dapat pada saat menonton.

Bruner (1986:6) menjelaskan dari aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu dapat terlihat bagaimana kondisi nyata pengalamannya. Dalam kehidupan keseharian manusia, jarak antara pengalaman dan manifestasi simbolik terdapat dalam ekspresi. Jadi, kita dapat mengetahui bagaimana pengalaman-pengalaman manusia dimanifestasikan secara simbolik dalam kehidupannya melalui ekspresi. Perbedaan tersebut terdiri dari pengalaman yang hidup dalam realitas manusia (*life as lived*), pengalaman sebagai sebuah pengalaman itu sendiri melalui sebuah kesadaran (*life as experienced*) dan pengalaman diartikulasikan dan diformulasikan (*life as told*). Penggemar yang memaknai *anime* Naruto ini kemudian akan mengekspresikan nilai-nilai yang dia maknai dalam *anime* Naruto melalui bermacam cara termasuk mencerminkan dalam kehidupannya.

Dalam mengekspresikan pengalaman, kita menginterpretasikan pengalaman (*experience*) menjadi 'sebuah pengalaman' (*an experience*). Bruner menyatakan bahwa adanya perbedaan antara pengalaman secara umum dan 'sebuah pengalaman'. Pengalaman secara umum adalah semua hal yang diterima oleh kesadaran seseorang sepanjang waktu. Sedangkan 'sebuah pengalaman' bisa memunculkan ekspresi, memiliki awal dan akhir dan dimaknai secara khusus oleh individu yang bersangkutan (Dilthey, 1976 dalam Bruner, 1986:35).

#### **I.4.2. Nilai**

Nilai adalah standar-standar perbuatan dan sikap yang menentukan siapa kita, bagaimana kita hidup dan bagaimana kita memperlakukan orang lain. Tentu saja nilai-nilai yang baik bisa menjadikan orang lebih baik, hidup lebih baik dan memperlakukan orang secara baik. (Eyra, 1999:xiv). Dalam *anime* Naruto

terdapat berbagai nilai, yang dapat dianggap baik dan tidak baik. Hal ini tergantung dari sisi mana orang melihatnya dan menangkapnya.

*Value* menurut Clyde Kluckhohn (lihat Marzali, 2006: 238) adalah konsepsi, eksplisit atau implisit, yang khas milik seseorang individu atau suatu kelompok, tentang yang seharusnya diinginkan yang mempengaruhi pilihan yang tersedia dari bentuk-bentuk, cara-cara, dan tujuan-tujuan tindakan. Menurut Amri Marzali (2006:238) kata kuncinya bahwa *value* atau nilai dalam bahasa Indonesia adalah “hal yang seharusnya diinginkan” beda dengan “hal yang diinginkan”. Sebagai konsepsi, nilai adalah abstrak, sesuatu yang dibangun dan berada dalam alam pikiran dan budi, tidak dapat diraba dan dilihat secara langsung dengan pancaindera. Nilai hanya dapat disimpulkan dan ditafsirkan dari ucapan, perbuatan dan materi yang dibuat manusia. Ucapan, perbuatan dan materi adalah manifestasi dari nilai. (Marzali, 2006:238)

Dalam menangkap sebuah nilai, seorang peneliti tidak cukup hanya mengamati dan mencatat ucapan, perbuatan dan materi yang dihasilkan sebuah masyarakat, tapi juga harus pandai mengorek dan menemukan ucapan, perbuatan dan materi tersebut (Marzali, 2006: 239). Nilai yang dianut seseorang, atau suatu masyarakat, biasanya terbentuk samar-samar. Nilai tersebut tidak diungkapkan dalam bentuk verbal secara komplit dan tepat oleh pemiliknya. dia lebih implisit dibanding emplisit. Dia berbentuk abstrak dan sangat umum (Marzali, 2006: 240).

Konsep pemaknaan, pengalaman, ekspresi dan nilai erat hubungannya pada saat informan memaknai anime Naruto. Nilai ini sebagai acuan informan pada saat menonton anime Naruto. Acuan ini yang kemudian berbaur dengan nilai-nilai yang terdapat dalam anime Naruto dalam diri informan. Pertemuan antar nilai tersebut yang kemudian memunculkan ingatan-ingatan informan akan pengalaman masa lalu. Berdasarkan pengalaman sebelumnya ini dan adanya peleburan nilai, yang dapat menguatkan mau pun melemahkan nilai yang dimiliki informan sebelumnya. Hal tersebut diekspresikan oleh informan berdasarkan dari pengalaman dan acuan yang dimilikinya. Pengekspresian ini yang membentuk pengalaman baru, sehingga proses dialektika antara pengalaman dan ekspresi dalam memaknai anime Naruto terjadi di sini.

### I.4.3. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *animare*, yang berarti “membuat hidup”. Animasi secara garis besar dapat diartikan sebagai kreasi buatan dari gerakan ilusi dalam bentuk dan garis (Wells, 1998: 10). Jika mengacu pada Bordwell dan Thompson (1986: 14 dalam Imanda, 2000:11):

*Animasi diproduksi dari bingkai per bingkai gambar. Baik gambar tersebut digambar langsung ke dalam film tersebut, atau, bahkan seringnya, kamera mengambil rangkaian gambar atau model tiga dimensi. Dalam hal ini animasi adalah karakterisasi dari kerja produksi yang tidak biasa pada tahapan membuat film.*

Definisi animasi di atas menunjukkan bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Tujuan dari animasi adalah memanipulasi gambar-gambar sedemikian rupa yang dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang ada terjadi gerakan.

Animasi ditemukan pertama kali tahun 1890-an oleh Charles-Emile Reynaud dari Perancis ([http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_animation](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation)). Dalam perkembangannya, animasi menjadi semakin menarik dan menggunakan teknik tinggi dalam pembuatannya. Sejarah animasi tidak dapat dilepaskan dari asal mula dikenalnya bahasa gambar sebagai media komunikasi (sebagai alat untuk bercerita). Demikian juga dengan penemuan alat-alat seperti *Thaumatrope*<sup>5</sup>, *Phenakistiscope*<sup>6</sup>, *Zoetrope*<sup>7</sup>, *Praxinoscope*<sup>8</sup>, maupun *flip book*<sup>9</sup>. Semua hal ini yang kemudian mengarah kepada perkembangan film animasi dengan

<sup>5</sup> *Thaumatrope* adalah mainan yang terkenal pada era Victoria. Mainan ini berupa kartu atau gambar dengan desain berbeda pada kedua sisinya yang jika diputar dengan menggunakan jari akan terlihat menyatu (<http://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope>)

<sup>6</sup> *Phenakistiscope* adalah alat yang pertama kali dipakai untuk membuat animasi. Alat ini digunakan dalam prinsip gerak tetap untuk menciptakan ilusi gerak (<http://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistiscope>).

<sup>7</sup> *Zoetrope* adalah alat untuk memproduksi ilusi gerak secara cepat dari gambar diam. Alat ini merupakan kelanjutan dari *Phenakistiscope* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope>).

<sup>8</sup> *Praxinoscope* adalah alat yang diciptakan oleh Charles-Emile Reynaud. Alat ini digunakan sebagai menayangkan atau memproyeksikan gambar gerakan alami dari suatu objek ke sebuah layar (<http://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>).

<sup>9</sup> *Flip book* adalah buku rangkaian dari animasi yang telah digambar, dalam satu waktu, disetiap halaman. Ketika halaman dibalik secara cepat, gambar akan terlihat bergerak. Salah satu bentuk dasar dari animasi, yang menciptakan ilusi bagi mata dari gerakan nyata. ([http://en.wikipedia.org/wiki/Flip\\_book](http://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book)).

perkembangan teknologi yang semakin modern seperti yang ada dikenal sekarang ini.

Keberadaan film animasi memiliki daya tarik tersendiri sebagai suatu bentuk media komunikasi yang menghibur. Pengertian dari film animasi adalah film yang dibuat untuk menciptakan ilusi gambar bergerak dengan menampilkan gambar-gambar tunggal pada kamera film atau video. Dunia animasi mulai dikenal akrab sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, manusia atau hewan.

Hubungan antara pemaknaan dan pengalaman informan terhadap *anime* Naruto dapat terekspresikan berbeda tiap individu. Selain itu ekspresi yang ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari, tergantung pada saat situasi mana mereka berada sesuai dengan nilai yang didapat dari *anime* Naruto. Untuk melihat proses pemaknaan yang diberikan penggemar *anime* Naruto dari forum IndoAkatsuki tersebut, maka *anime* yang akan dilihat adalah satu episode *anime* Naruto Shippuden yang relevan. Dari situ bisa dilihat bagaimana pengalaman penggemar dalam memaknai sesuai dengan konteks pada *anime* tersebut.

## **I. 5. Metode Penelitian**

### **I. 5. 1. Pendekatan, Jenis Penelitian dan Teknik pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang memusatkan perhatiannya pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan satuan-satuan atau pola-pola gejala yang ada dalam kehidupan manusia. Pendekatan ini menganalisis gejala-gejala sosial dan budaya dengan menggunakan kebudayaan dari masyarakat yang bersangkutan (Suparlan, 1994: 4). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang dikaji dengan menggunakan analisis pengalaman dan ekspresi Bruner. Menurut Neuman (1997:19-20), penelitian deskriptif memberi gambaran detil spesifik atas suatu situasi, setting sosial atau hubungan. Penelitian deskriptif menggambarkan tipe-tipe orang atau aktifitas sosial. Dalam hal ini, penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai penggemar *anime* Naruto di forum IndoAkatsuki, aktivitas yang ada di dalamnya serta interaksi yang terjalin antar sesama anggota dan dalam kehidupannya.

Menurut Creswell (1994: 148) dalam mengumpulkan data terdapat langkah-langkah tertentu, yaitu menetapkan batasan studi, mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan terakhir adalah menyusun pedoman dalam merekam informasi. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu pengamatan, wawancara dan studi pustaka serta audio visual. Pengamatan secara mendalam untuk memahami gejala-gejala yang ada, sesuai maknanya dengan yang diberikan atau dipahami oleh para warga masyarakat yang ditelitinya (Suparlan, 1994: 6).

Teknik pengumpulan data terdiri dari pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer pada penelitian ini berupa hasil wawancara, pengamatan interaksi informan, dan pengamatan saat informan menonton *anime* Naruto Shippuden. Data sekunder dalam penelitian ini berupa artikel-artikel yang berkaitan dengan tema pada penelitian ini, film *anime* Naruto Shippuden.

Dalam mewawancarai penulis melakukan pertemuan tatap muka dengan informan sehingga penulis dapat mengamati ekspresi jujur yang keluar dari informan. Selain wawancara, penulis juga mengajak menonton kembali *anime* Naruto Shippuden, sehingga penulis dapat mengamati, memahami dan menganalisa ucapan, mimik, ekspresi yang terlihat selain jawaban informan.

### **I.5.2. Pengamatan**

Dalam penelitian ini, penulis mendaftarkan diri sebagai anggota di forum IndoAkatsuki agar dapat berkomunikasi dengan sesama anggota forum IndoAkatsuki. Menurut Creswell (1994:6), penulis harus dapat berinteraksi dengan subyek penelitian atau mengobservasi informan dalam jangka waktu tertentu. Singkatnya, penulis harus bisa meminimalkan jarak antara dirinya dengan yang diteliti. Penulis mendaftar pada bulan November 2009 di forum IndoAkatsuki. Setelah mendaftar, berdasarkan pengamatan penulis, setiap anggota baru harus memperkenalkan diri kepada seluruh anggota di forum IndoAkatsuki. Oleh karena itu, penulis memperkenalkan diri di dalam *thread* khusus perkenalan anggota baru. Penulis memperkenalkan diri dan menceritakan maksud untuk membuat skripsi mengenai penggemar *anime* Naruto khususnya anggota forum IndoAkatsuki. Dalam hal ini, untuk mendekatkan diri pertama kali, penulis

menjadi anggota forum IndoAkatsuki juga, dan berusaha berinteraksi dengan subyek yang penulis teliti. Kegiatan yang penulis lakukan harus sama dengan yang mereka lakukan seperti mem-*post*-kan jawaban atau pertanyaan yang ada di setiap *subforum*. Selain itu, penulis juga menghadiri *gathering* forum IndoAkatsuki dan acara kebudayaan Jepang yang dihadiri oleh informan.

### **I.5.3. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara dua tahap yaitu wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan wawancara terbuka-tutup (*open-ended interview*). Dalam penelitian etnografi, wawancara dilakukan secara mendalam dan dilakukan bersamaan dengan pengamatan terlibat pada saat ada suatu kejadian yang tengah berlangsung (Jacob, 1987 dalam Cresswell, 1994: 163). Penulis melakukan wawancara mendalam berdasarkan topik tertentu dalam rangka memperdalam pengetahuan peneliti mengenai topik tersebut. Penulis juga melakukan wawancara terbuka-tutup untuk mengetahui berbagai hal yang relevan dengan permasalahan penelitian. Pada saat penulis menghadiri *gathering*, wawancara terbuka-tutup dilakukan sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul tidak tergantung pada topik tertentu. Pertanyaan-pertanyaan dengan topik tertentu ditanyakan saat informan memiliki waktu luang untuk diwawancarai. Sebagian besar lokasi wawancara mendalam dilakukan di kos, rumah dan restoran. Suasana wawancara dengan informan berlangsung dengan santai yang terkadang disertai obrolan-obrolan ringan seputar kehidupan dan aktivitas informan maupun penulis ketika informan ingin mengetahui kehidupan penulis. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara sambil lalu terhadap penggemar lain yang tidak masuk kriteria informan untuk memperkaya data dan pemahaman penulis terhadap forum IndoAkatsuki.

### **I.5.4. Unit Analisis**

Unit analisis dalam skripsi ini adalah ekspresi dan pengalaman individu terhadap adegan-adegan *anime* Naruto Shippuden episode 11. Alasan dipilihnya *anime* Naruto Shippuden episode 11 didasari oleh koding akan jawaban informan. Berdasarkan koding akan jawaban tersebut, maka yang mencakup semua jawaban

terdapat pada *anime* Naruto Shippuden episode 11. Individu-individu ini adalah penggemar *anime* Naruto. Mereka telah menonton *anime* Naruto, berinteraksi dalam forum dan mengadakan pertemuan tatap muka satu sama lain.

#### **I.5.5. Kriteria pemilihan informan**

Dalam suatu forum, ada anggota aktif yang merupakan penggemar sesuai dengan kriteria yang disebutkan Kelly pada sub bab latar belakang dan ada juga yang mendaftar karena dia adalah penonton bukan penggemar. Anggota ini dapat juga disebut dengan "*lurkers*", yang tidak bisa atau mau untuk aktif berpartisipasi dalam komunitas penggemar (lihat MacDonald dalam Harris dan Alexander, 1998: 136). Hal itu yang membuat penulis tidak menggunakan "*lurker*" sebagai informan, karena mereka hanya sebagai penikmat dan tidak aktif dalam forum.

Sesuai dengan penjelasan Kelly (2004) dan MacDonald (1998), bahwa seorang penggemar ikut berpartisipasi aktif dalam berbagai hal termasuk dalam forum. Spradley (1979) dalam merumuskan kriteria informan mendefinisikan:

1. Ada enkulturasi penuh, dalam hal ini informan sudah menguasai banyak hal soal *anime* Naruto sejak dulu dan ada pengakuan dari orang lain juga
2. Memiliki kebudayaan berbeda dengan penulis, dalam hal ini kebudayaan para penggemar Naruto di milis, forum dan pada saat pertemuan tatap muka
3. Masih berada dalam sasana budaya (*cultural field*), dalam artian para informan masih terlibat aktif di dalam komunitas.

Berdasarkan rumusan dalam memilih informan menurut Spradley, penulis telah menentukan informan sesuai dengan kriteria tersebut. Selain itu, penulis juga menentukan informan dengan kriteria tertentu yang bertujuan untuk mengetahui secara mendalam pemahaman informan dalam memaknai *anime* Naruto. Teknik dalam memilih informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Faisal, 1992: 67-68) *purposive sampling* adalah teknik yang digunakan untuk menentukan informan berdasarkan pertimbangan dan kriteria-kriteria tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti akan penelitian. Oleh karena itu dalam memilih informan berdasarkan teknik ini penulis menentukan kriteria-

kriteria tertentu dalam memenuhi kebutuhan dalam penelitian saya. Patton (1990: 100) mengemukakan bahwa penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian kualitatif secara khas memfokuskan pada sampel kecil bahkan satu kasus, yang dipilih secara sengaja untuk memahami fenomena secara mendalam.

Karakteristik tersebut berdasarkan keaktifan penggemar yang sering melakukan diskusi di dalam forum IndoAkatsuki dan mengikuti gathering, seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Selain itu karakteristik lain yaitu pengetahuan penggemar *anime* Naruto terhadap *anime* tersebut. Pengetahuan ini berupa mengerti isi cerita dari awal hingga episode terbaru, mengikuti jalan cerita di manga dan *animenya*, mengetahui karakter-karakter yang terdapat dalam *anime* Naruto. Untuk dapat mengetahui penggemar yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai *anime* Naruto di forum IndoAkatsuki, maka penulis harus mencari penggemar yang intens terhadap *anime* tersebut. Penulis menggunakan kuesioner untuk memetakan dan memudahkan dalam mencari informan dari sekian banyak penggemar yang tergabung dalam forum tersebut. Dari kuesioner tersebut dapat diketahui bahwa pengetahuan seseorang mengenai *anime* juga dipengaruhi dengan pendidikan yang ditempuh serta profesi mereka. Jenjang pendidikan yang ditempuh penggemar *anime* Naruto di Forum IndoAkatsuki adalah pelajar SMP, pelajar SMU, mahasiswa. Profesi pekerjaan penggemar *anime* Naruto di forum IndoAkatsuki adalah pekerja dan bukan pekerja. Pekerja terdiri dari programmer, *freelancer*, desainer grafis, analis teknik, staff IT, pemilik toko online, dubber. Bukan pekerja terdiri dari pelajar SMP, pelajar SMU, mahasiswa dan tidak bekerja. Berdasarkan pengamatan, pelajar SMP dan SMU memiliki keterikatan yang longgar dan keterlibatan dalam berdiskusi tidak seaktif dengan penggemar yang menempuh pendidikan sebagai seorang mahasiswa, sehingga diambil mahasiswa sebagai informan. Untuk profesi pekerjaan dapat dikatakan bahwa pekerja pada umumnya memiliki satu kesamaan yaitu berhubungan dengan teknologi dan internet, sehingga pemahaman mereka tidak jauh berbeda. Profesi bukan pekerja seperti pelajar SMP dan pelajar SMU memiliki kesamaan yaitu memiliki informasi yang kurang memadai dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan, sehingga untuk mengetahui lebih mendalam,

informan dari latar belakang mahasiswa dan tidak bekerja dideskripsikan dalam penelitian ini.

Oleh karena itu pengetahuan mengenai *anime* Naruto berkaitan dengan profesi informan serta jenjang pendidikan yang masih ditempuh. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengekspresian informan pada saat mereka memaknai *anime* Naruto. Latar belakang tersebut yang akan memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai makna dan ekspresi dari informan yang muncul dalam pengalaman-pengalaman mereka. Akan tetapi, keseluruhan penggemar *anime* Naruto di forum IndoAkatsuki tetap menjadi pengamatan peneliti untuk mengetahui interaksi yang terjalin antar penggemar.

#### **1.5.6. Proses penulisan skripsi**

Penulis melakukan pengamatan terlebih dahulu pada saat seminar rencana penelitian dengan mencari kelompok penggemar *anime* di internet. Setelah melakukan kelompok penggemar *anime*, terdapat sekitar 20 kelompok penggemar yang memiliki forum dan milis. Penulis tidak menghitung kelompok penggemar bukan *anime*. Pada awalnya penulis mencari tahu mengenai kelompok *fansub* di Indonesia, dan hanya ada sekitar 10 kelompok *fansub*, baik *fansub anime* maupun *fansub non anime* (drama, video klip, film dan iklan). Ternyata permasalahan diubah sehingga yang pada awalnya meneliti mengenai *fansub* menjadi meneliti tentang penggemar *anime*. Berdasarkan penelitian, penulis menemukan bahwa penggemar *anime* yang memiliki komunitas di Indonesia terkonsentrasi pada forum di internet seperti Lautan Indosiar, Kaskus, DetikForum, IndoWebster, KafeGaul, Forum Trans7. Forum-forum yang disebutkan sebelumnya berisikan hal-hal umum tidak hanya mengkhususkan untuk penggemar *anime* saja.

Oleh karena itu, penggemar *anime* Naruto di forum IndoAkatsuki dipilih. Forum ini dipilih karena penulis belum menemukan forum khusus yang membahas mengenai *anime* Naruto, sedangkan di forum ini memang ditujukan untuk penggemar *anime* Naruto. Selain itu forum ini memiliki keaktifan dibandingkan forum-forum lainnya. *Anime* Naruto dipilih karena berdasarkan data

yang diperoleh oleh penulis, rating di televisi sangat tinggi<sup>10</sup> dan adanya produksi berbagai macam *merchandise* yang dijual di Indonesia, seperti pakaian, *mug*, dompet, *mouse pad*, tempat minum dan sebagainya.

### **I.5.7. Lokasi**

Forum IndoAkatsuki merupakan forum yang terbentuk di internet, sehingga sebagian besar aktivitas dan kegiatannya ada di internet. Akan tetapi, forum IndoAkatsuki mengadakan pertemuan tatap muka (*gathering*) sesuai dengan waktu luang anggota forum tersebut. Pertemuan tatap muka ini dilakukan masing-masing *region* (daerah) yang memang sesuai dengan lokasi tempat tinggal masing-masing anggota. Untuk mengumpulkan informasi, penulis mengikuti kegiatan di internet. Sedangkan untuk keperluan wawancara, penulis melakukan pertemuan tatap muka dengan informan sesuai dengan waktu dan tempat yang disepakati bersama.

### **1.5.8. Kendala dalam Penelitian**

Penelitian yang mengangkat tentang makna dan *anime* ini tidak terlepas dari kendala di lapangan. Dalam menentukan objek penelitian, penulis membutuhkan waktu yang tidak sedikit karena tergantung pada lokasi komunitas ini berasal dan melakukan pertemuan di luar dunia maya. Penulis juga mengalami kendala pada saat menyebarkan kuesioner ke 100 orang anggota forum IndoAkatsuki, yang memberi jawaban hanya 7 orang. Untuk itu penulis mencoba mengingatkan kembali 90 orang untuk mengisi kuesioner, yang kemudian direspon oleh 9 orang lainnya. Kuesioner yang terkumpul berjumlah 16 kuesioner yang digunakan untuk memetakan informan. Kemudian, penulis mengalami kendala pada saat menghubungi informan yang bersedia diwawancarai karena kesibukan sekolah atau kerja. Informan yang sibuk bekerja baru bisa diwawancarai pada hari Sabtu dan Minggu. Informan yang sibuk kuliah baru bisa dihubungi dan diwawancarai pada saat tidak ada kelas atau ujian. Terkadang informan bersedia diwawancarai saat ada acara bertemakan Jepang yang diadakan di universitas-universitas dan

<sup>10</sup> Menurut Gufroni Sakaril, Manajer Humas PT. Indosiar Tbk, rating yang dicapai saat menayangkan *anime* Naruto selama 1 bulan mencapai 2,6 dengan share 16,7% secara keseluruhan dari semua jenis program acara yang ditayangkan pada hari dan jam yang sama, setiap Minggu pukul 10.00 WIB. (<http://swa.co.id/2008/03/mendulang-untung-dari-naruto/>)

*mall-mall*. Pada saat itu penulis harus pintar-pintar menyiasati waktu wawancara, karena tidak jarang informan kelelahan setelah menonton acara tersebut atau harus pulang cepat karena orang tua sudah menghubungi melalui telepon. Bahkan pernah penulis alami, kekasih salah seorang informan menelepon informan untuk minta dijemput, sehingga wawancara sempat terputus. Wawancara ini dilanjutkan di lain hari sewaktu informan tidak sibuk.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun menjadi 4 bab yang saling terkait, yaitu:

- Bab pertama adalah bab pendahuluan. Pada bab ini terdapat enam sub bab, yang berisikan latar belakang penulisan ini, permasalahan, tujuan penelitian. Ada pula konsep-konsep yang digunakan untuk menganalisa permasalahan. Metode yang digunakan baik itu pendekatan, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, pemilihan informan serta kendala yang dihadapi dalam penelitian tercakup di dalam bab ini pula. Sub bab paling terakhir mengenai sistematika tulisan.
- Bab kedua adalah penggambaran atau deskripsi. Pada bab ini dibahas semua deskripsi *anime* dan forum IndoAkatsuki. Keseluruhan sejarah *anime* dan bagaimana kemunculannya menjadi sebuah fenomena terangkum di bab ini. Pada bagian ini dijelaskan pula sejarah forum IndoAkatsuki dan penjelasan mengenai jenis-jenis kegiatan yang ada di forum tersebut seperti *fansub* dan *scanlation*.
- Bab ketiga menganalisis data lapangan dengan konsep yang digunakan. Pada bab ini semua data informan kunci yang terdiri dari 5 orang akan dianalisa masing-masing. Analisa mengenai nilai-nilai dalam *anime* Naruto yang ditangkap oleh informan dan makna nilai-nilai tersebut dalam diri mereka.
- Bab keempat merupakan bagian kesimpulan berisikan jawaban dari pertanyaan yang ada di permasalahan penelitian ini.

## BAB II

### ANTARA FORUM INDOAKATSUKI, *ANIME* DAN NARUTO

#### II.1. IndoAkatsuki

##### II.1.1. Awal terbentuknya IndoAkatsuki

IndoAkatsuki terbentuk atas niat satu orang yang dipanggil Anbu. Dia aktif di forum Lautan Indonesia. Anbu memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *anime* naruto. Ketertarikannya ini membuatnya berusaha mencari forum yang membahas *anime* Naruto berbahasa Indonesia. Anbu hanya menemukan satu sub forum Naruto di forum Indosiar, yang hanya memiliki sedikit anggota. Anbu mengajukan diri ke Touranku<sup>1</sup> untuk menjadi administrator di forum tersebut. Karena merupakan sub forum, maka Anbu menginginkan forum berdiri sendiri dan bukan bagian dari forum lain. Oleh karena itu dia mendirikan Forum Naruto dan mengajak Touranku untuk ikut serta.

Forum Naruto pada awalnya dibuat untuk diskusi saja, oleh karena itu Anbu mencari ide dari forum-forum lainnya, termasuk dari MangaHelper dan NarutoFan<sup>2</sup> untuk membuat forum Naruto yang kemudian jadi forum *anime* dan *manga* di Indonesia. Pada tanggal 26 Februari 2006 secara resmi Forum Naruto berdiri. Forum ini mulai aktif pada pertengahan tahun 2006, hanya saja anggota yang aktif sedikit. Anbu, sebagai orang yang aktif diberbagai forum, termasuk forum Indosiar dan Kaskus mencoba mempromosikan forum Naruto yang diasuhnya. Promosi yang dilakukan Anbu menarik hati Nalcado yang berasal dari forum lain untuk masuk dan menjadi moderator di forum Naruto ini. Hal inilah yang membuat forum Naruto yang beralamat di [http://z11.invisionfree.com/akatsuki\\_community](http://z11.invisionfree.com/akatsuki_community) mulai dikenal di kalangan dunia maya.

Anggota forum Akatsuki Community ini memiliki ide untuk menerjemahkan manga Naruto. Penerjemahan yang mereka lakukan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, bukan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Keadaan tersebut karena kemampuan bahasa Jepang mereka yang minim, bahkan

---

<sup>1</sup> Touranku adalah anggota Forum Lautan Indonesia (Forum Indosiar)

<sup>2</sup> NarutoFan adalah website *anime* dan manga khusus Naruto. Dalam website ini terdapat berbagai informasi dan multimedia, termasuk forum penggemar Naruto.

sebagian besar dari anggota forum ini tidak bisa berbahasa Jepang. *Manga* yang telah diterjemahkan ke bahasa Indonesia ini kemudian disebar ke forum Indosiar dan Kaskus. Forum Akatsuki Community mengganti nama menjadi IndoAkatsuki, hal ini berlangsung bersamaan dengan pemindahan forum ini dari server yang lama ke server yang baru. IndoAkatsuki disingkat menjadi IAF.

Gambar 1.0.

## Forum IndoAkatsuki di Internet



Sumber: <http://www.indoakatsuki.net>

Awal tahun 2007, forum ini secara resmi pindah ke domain IndoAkatsuki.us. Domain baru, membawa suasana baru, sehingga forum ini yang pada awalnya menerjemahkan *manga* Naruto di bawah nama Akatsuki Community kemudian menjadi IndoAkatsuki Forum Scanlation Team (IAFST). IAFST dipelopori oleh anggotanya yang memiliki nama panggilan Uchihakafu. Saat IndoAkatsuki semakin besar, ditunjuklah *global moderator*, yang bertugas untuk mengatur jalannya forum keseluruhan, yaitu Nalcado, Reff dan Uchihakafu. Forum ini terdiri dari 8 kategori yang berbeda setiap bagiannya untuk *posting*. Tiap bagian dari kategori dibagi-bagi lagi tergantung jumlahnya. Bagian-bagian tersebut adalah Welcome yang terdiri dari 3 kategori, yaitu *leader place*, *rules* dan perkenalan. Selanjutnya adalah download area yang terdiri dari lokal server download area dan latest series. Bagian ketiga yaitu *Animanga Discussion* yang terdiri dari *shounen*, *seinen*, *shoujo* dan *animanga trivia*. Bagian keempat adalah IndoAkatsuki scanlation dan fansub yang terdiri dari *Indonesian Fansub and Indonesian translation* dan *download zone*. Bagian kelima adalah *gallery* terdiri

*official picture and fanart*, IndoAkatsuki *member fanart* dan *cosplay*. Bagian keenam yaitu *Tech department* terdiri dari teknologi and internet, blog dan game and online game. Bagian ketujuh yaitu *Ichiraku ramen* yang terdiri dari IndoAkatsuki region, melacur (melakukan curhat), *general discussion board*, *japanese entertainment*, *nanisundattebayoo*. Bagian terakhir adalah *bounty point* atau tempat jual beli antar sesama anggota, yang dijual terdiri dari pakaian, pernak-pernik Naruto dan atribut lain yang berhubungan dengan Naruto.

Masing-masing bagian dari forum tersebut ditunjuklah *board moderator* yang bertugas sebagai penjaga ketertiban forum ini yaitu *ce\_luv\_naruto*, *yula* (*nymph*), *sakura\_hime04*, *yareublockme* dan *Bonifasius*. Ide baru pun muncul, forum ini ingin menjadi pelopor *Anime & Manga Source* pertama dan terbesar di Indonesia. Untuk mendukung ide ini, masing-masing anggota mengunggah *anime* masing-masing yang dimilikinya. Semua itu terjadi pada akhir November 2007. Di tahun 2010, forum ini berganti lagi nama domainnya menjadi *IndoAkatsuki.net*. Domain baru ini tetap memiliki tampilan sama dengan domain sebelumnya, sehingga tidak ada yang menyadari bahwa domainnya berubah.

Anggota-anggota IndoAkatsuki merupakan penonton Naruto pada awalnya, kemudian menjadi penggemar. Rasa keingintahuan yang kuat yang membawa masing-masing anggota menemukan forum ini, yang awalnya dibentuk secara sederhana. Mereka pun memiliki latar belakang berbeda-beda, baik itu pendidikan, suku bangsa bahkan ekonomi dan pekerjaan. Walaupun pendiri IndoAkatsuki berada di Jakarta, tetapi anggotanya menjangkau hampir seluruh wilayah Indonesia. Kesukaan terhadap suatu hal, baik itu benda atau pun orang, yang dalam hal ini *anime* dapat dianggap sebagai sebuah karya manusia, membuat penggemarnya memiliki ikatan dan kepemilikan yang kuat terhadap *anime* Naruto ini. Ikatan yang kuat disini maksudnya adalah ikatan antara penggemar dengan *anime* tersebut dan ikatan penggemar dengan penggemar lainnya. Ikatan ini kemudian melahirkan kepemilikan yang kuat atas *anime* Naruto tersebut. Kepemilikan ini dapat diartikan sebagai bentuk rasa pengetahuan mengenai Naruto atau bahkan forum IndoAkatsuki ini hingga memunculkan identitas mereka sebagai sebuah komunitas.

IndoAkatsuki sebagai sebuah komunitas tidak terbentuk begitu saja, setiap anggota baru harus melalui ritual tertentu. Ritual tersebut terlihat saat anggota baru harus memperkenalkan diri mereka kepada anggota-anggota yang lain.

Awalnya IndoAkatsuki memang memfokuskan pada *anime* Naruto saja, baik diskusi maupun penerjemahan *anime* dan *manganya*. Namun dalam perkembangannya, tidak hanya Naruto saja yang didiskusikan, tetapi juga *anime-anime* lain yang juga disukai oleh para anggotanya.

Anggota IndoAkatsuki yang sebagian besar pelajar anggotanya, memperoleh manfaat dan keikutsertaan mereka dalam forum ini. Mereka dapat mengunduh *anime* kesukaan mereka yang sudah diterjemahkan dan dapat berdiskusi antar sesama anggota. Bahkan jika memiliki inisiatif lebih, mereka dapat mengajukan diri untuk menjadi tim *fansub* atau *scanlation* IndoAkatsuki.

### II.1.2. Hirarki Anggota di Forum IndoAkatsuki

Pada setiap forum memiliki hirarki dalam kepengurusan dan keanggotaan. Forum IndoAkatsuki memiliki hirarki kepengurusan atau yang disebut staff. Anggota yang mempunyai pangkat memiliki kuasa lebih dibandingkan member biasa. Hirarki ini terdiri dari pangkat masing-masing anggota yang telah ditunjuk, terdiri dari *Administrator*, *Global Moderator*, *Board Moderator*, *Scanlator*, *Translator*, *Fansubber* dan *Member*. Untuk member dibagi lagi tingkatannya yaitu *noobs*, *academy ninja*, *genin*, *chuunin*, *jounin*, *kage* dan *banned*.

- *Administrator* adalah pimpinan forum yang memiliki kuasa penuh atas forum, dalam hal ini Anbu sebagai pendiri merupakan *adminstrator*.
- *Global Moderator* bertugas untuk menjaga semua *boards* dan menjaga agar tidak ada *member* yang menyalahi aturan, bahkan terkadang bertugas sebagai penengah jika diantara *member* terjadi masalah.
- *Boards Moderator* memiliki tugas untuk menjaga dan mengawasi *boards*-nya masing-masing.
- *Scanlator* adalah *member* yang ditunjuk atau bersedia untuk melakukan *scan manga* dan mengunggahnya ke dalam forum IndoAkatsuki.
- *Translator* adalah *member* yang ditunjuk atau bersedia untuk menerjemahkan *manga* atau *anime* yang dijadikan *project*.

- *Fansubber* adalah *member* yang ditunjuk atau bersedia untuk melakukan *fansubtitling anime* dan mengunggahnya ke dalam forum IndoAkatsuki.
- *Member* adalah anggota yang tergabung dalam forum IndoAkatsuki. Dalam *member* terdapat tingkatan berdasarkan jumlah *posting*-nya. *Noobs* adalah *member* dengan *posting* kurang dari sepuluh. *Academy ninja* adalah *member* dengan *posting* minimal sepuluh post. *Genin* adalah *member* dengan *posting* minimal seratus post. *Chuunin* adalah *member* dengan *posting* minimal seribu post. *Jounin* adalah *member* dengan *posting* minimal tiga ribu post. *Kage* adalah *member* dengan *posting* minimal sepuluh ribu post. *Banned* adalah *member* yang dilarang untuk *posting* di forum karena melanggar peraturan.

### II.1.3. Kegiatan di forum IndoAkatsuki

#### II.1.3.A. Fansub dan Proses *Fansubtitling* oleh IndoAkatsuki

Awal munculnya *fansub* dilatar belakangi oleh dua hal. Pertama, untuk menonton *anime* dengan nyaman karena penonton memahami yang diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam *anime* tersebut. Kedua, untuk mempromosikan judul-judul *anime* yang belum dirilis di dalam negeri sehingga dapat dirilis nantinya. Kedua alasan tersebut yang berlaku di Amerika, ada beberapa perusahaan yang berusaha untuk membeli hak memproduksi *anime* dan merilisnya dalam bentuk di *subtitle* atau di *dubbing*. Akan tetapi, hanya judul-judul tertentu yang dibeli hak ciptanya, sedangkan judul lain yang diminati penggemar *anime* di Amerika tidak diproduksi. Penggemar *anime* yang menerjemahkan ini menamakan dirinya *fansubber* dan hasil animasi terjemahannya disebut *fan subtitled* atau disingkat menjadi *fansubs*. Inilah cikal bakal terbentuknya *fansub*.

Definisi *fansubs* dalam *Samurai From Outer Space: Understanding Japanese Animation* adalah:

*"Subtitled anime created by unauthorized fans who edit their own translations onto Japanese tape. Copies are usually distributed free and some fansubbers feel this makes what they do all right. Morally speaking, that may be true, but legally they are still in violation of copyright law."*

*"Anime yang diterjemahkan oleh penggemar yang tidak memiliki otoritas yang mengubah terjemahan mereka dari kaset"*

*berbahasa Jepang. Kopi dari kaset ini biasanya didistribusikan secara gratis dan beberapa fansubber merasa apa yang mereka lakukan ini benar. Secara moral, mungkin ini benar, tetapi secara legal apa yang mereka lakukan tetap melanggar hukum hak cipta."*

Levi (2001: 160)

Dari definisi di atas, *fansub* bertujuan untuk *sharing* sesama fans, sehingga tidak ada niat untuk memperjualbelikan atau menerima bayaran atas *anime* hasil terjemahan mereka. *Fansubber* mengusung slogan *THIS IS A FREE FANSUB, NOT FOR SALE, RENT OR AUCTION*. Slogan ini merupakan prinsip mereka dan mereka tampilkan dalam setiap *anime* terjemahan mereka. Kenyataannya berbeda, walau sudah ada etika fansub, masih ada pihak-pihak tertentu yang mencari keuntungan. Pihak-pihak tersebut memperjualbelikan atau menyewakan *anime* terjemahan *fansubs* untuk keuntungan semata.

*Fansub* berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi. Keadaan ini terlihat jelas ketika media internet berkembang dan mudah untuk diakses. Pada saat yang bersamaan, alat perekam dan piranti lunak untuk menyimpan video juga berkembang pesat. Kedua hal tersebut membuat *fansub* semakin banyak bermunculan. Awalnya hanya berkembang di Amerika Serikat, hasil dari terjemahan mereka bisa dinikmati seluruh dunia karena menggunakan bahasa Inggris yang universal. Namun seiring berjalannya waktu, penggemar dari negara-negara lain berinisiatif untuk menerjemahkan *anime* ke dalam bahasanya sendiri. Beberapa di antaranya adalah dalam bahasa Spanyol, Perancis, Arab, China dan lainnya. *Fansub-fansub* antarnegara tersebut saling berhubungan melalui situs web dan forum penggemar. Mereka saling bertukar informasi, cerita, foto, file dan apapun mengenai *anime*.

Untuk di Indonesia, tidak diketahui kapan pertama kali *fansub* muncul dan apa saja *anime* yang diterjemahkannya. Oleh karena itu, para penggemar *anime* di Indonesia mengunduh *anime* berbahasa Inggris. Namun ada beberapa orang yang ingin menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Hal inilah yang memicu munculnya beberapa *fansub* di Indonesia, tidak hanya *fansub* yang menerjemahkan *anime*, tetapi juga ada yang menerjemahkan film drama Jepang dan video klip Jepang. Akan tetapi, keberadaan *fansub* di Indonesia yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memang tidak banyak diketahui banyak

orang<sup>3</sup>. Tetap saja hal ini tidak mempengaruhi kemunculan *fansub* di Indonesia, hanya saja penyebarannya masih dikalangan terbatas atau penggemar yang benar-benar mencari teks berbahasa Indonesia.

Ada dua *fansub* Indonesia yang dapat dianggap sebagai perintis munculnya *fansub-fansub* lain di Indonesia, yaitu Tristan dan *Anime-RG* (*Anime Research Group*) sekitar tahun 2000. Kedua *fansub* tersebut memang tidak begitu terkenal pada awalnya sampai muncul salah satu *fansub* yang bernama *Id-Anime*. Pendiri Tristan bergabung dengan *Id-Anime*. *Anime-RG* menerjemahkan *Tsubasa Chronicle*<sup>4</sup>, sedangkan *Id-Anime* menerjemahkan *Death Note*<sup>5</sup>. Proyek terjemahan yang mereka lakukan masih sedikit dibandingkan *fansub* dari negara lain (<http://www.indoanime.net/artikel/artikel/memperkenalkan-grup-fansub-anime-rg.html>). *Fansub* *Id-Anime* dan *Anime-RG* berbeda dibandingkan dengan *fansub* lainnya, di antaranya *anime* yang mereka terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia termasuk *anime* terkenal di Jepang dan terkenal di Indonesia. Mereka tidak akan menerjemahkan *anime* yang telah atau sedang ditayangkan di stasiun televisi swasta Indonesia, seperti *Doraemon* dan *Crayon Shinchan*. Walaupun pada akhirnya *Death Note* ditayangkan di Global TV, tapi *anime* *Death Note* terjemahan *Id-Anime* lebih dulu muncul.

Setelah berdirinya *fansub* *Id-Anime*, bermunculan *fansub-fansub* yang lain seperti *IndoAkatsuki*, *IOPC*, *Anime Heaven* dan *IndoAnime*. Tak jarang kelompok-kelompok ini awal terbentuknya dari sebuah forum diskusi penggemar *anime*. *Fansub-fansub* di Indonesia terdiri dari beberapa jenis, yaitu dari *fansub* yang menerjemahkan *anime*, *fansub* yang menerjemahkan film dan drama Jepang, dan *fansub* yang menerjemahkan video klip dan *variety show* Jepang.

*IndoAkatsuki* memiliki inisiatif untuk menerjemahkan *anime* *Naruto* ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, anggota-anggota yang bersedia untuk membantu dipersilakan membantu. *Fansub* *IndoAkatsuki* menggunakan piranti lunak (*software*) khusus untuk mengedit dan menaruh *caption*. Piranti lunak yang

<sup>3</sup> Hal ini terdapat di artikel berjudul "Munculnya *Fansub* Indonesia" oleh Ifan dari *Indoanime.net*

<sup>4</sup> *Tsubasa Chronicle* adalah karya dari Clamp, salah satu pembuat manga yang terkenal di Jepang. Karya Clamp lainnya seperti *Cardcaptor Sakura*, *Tokyo Babylon* dan *Chobits*.

<sup>5</sup> *Death Note* adalah *anime* yang mengisahkan tentang seorang pemuda SMA yang memegang buku kematian karena tidak sengaja dijatuhkan oleh *Shinigami* (Malaikat pencabut nyawa).

digunakan disebut Aegisub. Dengan piranti lunak ini, membuat terjemahan terutama pada bagian karaoke lebih mudah dan cepat.

Gambar 1.1.  
Piranti Lunak Aegisub



Sumber: <http://www.taringa.net/posts/downloads/3395623/Utilidades-para-el-Fansubeo.html>

Cara kerja *fansub* memiliki langkah-langkah tertentu dan dibutuhkan 8 orang untuk idealnya. Untuk beberapa *fansub* atau *fansub* yang baru muncul, biasanya dikerjakan oleh kurang dari 8 orang atau bahkan 1 orang saja. Sebagian besar *fansub* yang cukup besar memiliki beberapa orang yang memiliki tugas masing-masing.

Pertama, *RAW provider* bertugas untuk menyediakan video asli yang belum diterjemahkan. Untuk mendapatkan video yang belum diterjemahkan ada beberapa cara, diantaranya, membeli VHS judul *anime* terbaru dari Jepang atau bahkan merekam *anime* dari televisi atau *laserdisc* ke VHS, semua ini mereka sebut dengan '*raws*' (mentahan). Jika *anime* tersebut hasil rekaman, maka mereka memotong terlebih dahulu iklan-iklan yang terekam. Saat ini seiring dengan

perkembangan teknologi, mendapatkan video dengan cara merekam melalui *HDTV/TV* kemudian diubah formatnya sesuai dengan kebutuhan. Cara lain dengan membeli *DVD/Blu Ray* Original dan dikopi.

Setelah *RAW* atau video asli di dapat, saatnya *timer* bekerja. Tugas seorang *timer* adalah memisahkan gambar dan suara. Suara itu akan dipisahkan per menit, istilahnya *timing*, sehingga nanti ketika menerjemahkan dialog, penerjemah tidak akan kesulitan dalam menerjemahkan. Tugas lain *timer* adalah mengetik teks terjemahan yang sudah diperiksa *editor* dan menempatkannya (menggabungkan) ke dalam video agar muncul pada saat terjadi dialog antar tokoh. Untuk tugas yang terakhir ini tak jarang *timer* juga disebut *typesetter*.

Ketiga, dialog yang telah di *timing*, kemudian diberikan kepada penerjemah untuk diterjemahkan. Pada saat menerjemahkan, biasanya penerjemah hanya mendengar suara, tidak melihat gambar. Hal ini dilakukan agar tidak mengganggu penerjemah dalam menerjemahkan.

Keempat, hasil terjemahan diberikan pada *editor*, untuk dilihat apakah ada kesalahan dalam menerjemahkan atau ada kata-kata yang kurang tepat yang digunakan. *Editor* memiliki kemampuan bahasa yang baik dan melihat keseluruhan hasil yang sudah jadi, menggabungkan teks terjemahan dengan gambar yang ada, sesuai atau tidak.

Kelima, *Effect*, bertugas untuk membuat *effect* teks lagu yang ada pada *opening* dan *ending* dalam *anime*. *Effect* ini dibuat seperti teks karaoke agar penonton dapat ikut bernyanyi. Teksnya dibuat menarik dengan warna-warna yang cukup terang tetapi tidak terlalu mencolok. Untuk membuat efek teksnya dinamis, biasanya digunakan software khusus untuk animasi *motion graphic*, seperti *Aegisub* yang dikembangkan oleh para *fansubber* dan *After Effect* yang dikembangkan oleh perusahaan software terkemuka dibidang desain grafis, *Adobe*. Bagian *Effect* dikerjakan selama 6 jam.

Keenam, bagian *encoding*, bertugas untuk menggabungkan kesemuanya, baik itu teks terjemahan, suara dan gambar, lagu dan efek karaoke *opening* dan *ending* menjadi sebuah video yang utuh.

Ketujuh, setelah *encoding* menyatukan menjadi sebuah video yang utuh, ada yang bertugas sebagai *Quality Check* (pemeriksaan kualitas). Kualitas yang

diperiksa mencakup apakah video ada yang rusak gambarnya, audionya tidak selaras dengan gambarnya, dan hal-hal yang lain yang mungkin bisa terjadi pada saat penyatuan keseluruhan bagian.

Saat semua selesai diperiksa, kemudian hasil video yang sudah terdapat teks terjemahan, disebar oleh *uploader*. Pada awal munculnya *fansub* hasil video yang sudah diterjemahkan akan diduplikasi sebanyak mungkin dengan format VHS dan dikirim melalui pos. Seiring dengan perkembangan teknologi maka cara ini mulai ditinggalkan. Saat ini, *fansub* menyebarkan ‘hasil karya’ mereka melalui *chatroom*, *website*, forum atau milis. *Uploader* akan memasang pemberitahuan terbaru beserta link untuk mengunduh. Hasil video tersebut disimpan dan dapat diunduh pada sebuah *website* yang khusus menyimpan data, seperti untuk *server* lokal ada Indowebster, server dari luar ada Mega Upload, Rapid Share, Media Files. Untuk lebih jelasnya, terdapat skema berikut ini:

#### Skema 1.0.

#### Proses Fansubtitling

RAW → Timer → Penerjemah → Editor → Effect → Encoding → Quality Check → Uploader
---

Sumber: Hasil Penelitian Galuh Hita K.

#### II.1.3.B. *Scanlation* oleh Forum IndoAkatsuki

Forum IndoAkatsuki memiliki beberapa tim *scanlation* yang menerjemahkan berbagai manga. Tim *scanlation* ini terdiri dari IOPC, Gunrose, Blood Team, UFST, Dark Phantom, IAFST, HQIAS. IOPC merupakan singkatan dari Indonesia One Piece Community. IOPC menerjemahkan manga One Piece. Gunrose menerjemahkan manga Gunrose. IAFST merupakan singkatan dari IndoAkatsuki Scanlation Team. IAFST menerjemahkan manga Naruto. HQIAS adalah High Quality IndoAkatsuki Scanlation.

Tiap tim *scanlation* idealnya terdiri dari empat orang yang memiliki tugas masing-masing. Posisi dari tim *scanlation* ini adalah *scanlator*, *translator*, *proofreader* (korektor) dan *typesetter*. Cara kerja *scanlation* adalah sebagai berikut:

- Tahap pertama adalah memindai manga yang berupa halaman cetak menjadi gambar yang dapat disunting di piranti lunak khusus. Orang yang melakukan ini biasanya disebut scanlator atau scanner. Tugas lain scanner adalah membeli manga yang sudah berbentuk cetak.
- Tahap kedua adalah menerjemahkan manga dari bahasa aslinya (biasanya Jepang atau Cina) ke bahasa lain. Biasanya bahasa lain ini sesuai dengan target bahasa yang ingin dituju, misalnya bahasa Inggris yang lebih universal atau bahasa Indonesia, jika ingin menyasar pembaca yang berbahasa Indonesia. Orang yang menerjemahkan manga disebut translator. Sebagai seorang translator diperlukan kemampuan berbahasa yang baik terutama terhadap bahasa asli dan bahasa yang ingin dituju. Hal ini untuk menghindari kesalahan penerjemahan dan dapat menyelaraskan bahasa asli dengan bahasa yang ingin dituju.
- Tahap ketiga adalah mengoreksi terjemahan teks manga. Orang yang melakukan hal ini dapat disebut sebagai *editor* atau *proofreader*. Manga yang diterjemahkan bisa berbentuk “raws” yang bisa diberikan kepada “cleaner” terlebih dahulu kemudian baru diberikan kepada editor.
- Tahap keempat adalah menulis dan menyusun teks terjemahan yang sudah dikoreksi oleh editor. Orang yang melakukan ini disebut typesetter. Terkadang dalam beberapa tim scanlation typesetter bisa merangkap editor dan scanlator merangkap cleaner. Setelah menulis dan menyusun teks terjemahan ke dalam balon teks di manga, gambar tersebut disimpan ke dalam format JPEG atau PNG untuk menjaga kualitas gambar.
- Tahap kelima adalah mengecek kualitas keseluruhan seperti kosakata, penulisan, tata bahasa, penempatan teks, tata letak dan hal lainnya. Orang yang melakukan hal ini dapat disebut quality checker. Terkadang quality checker merangkap editor atau posisi lainnya tergantung pada ketersediaan orang yang ada.
- Tahap terakhir adalah penyebaran hasil scanlation melalui pengunduhan langsung (direct download), posting online di forum-forum, FTP, IRC dan BitTorrent (BT)

### II.1.3.C. *Gathering*

Forum IndoAkatsuki juga mengadakan *gathering* (pertemuan tatap muka). *Gathering* diadakan berdasarkan *region* (wilayah) masing-masing anggota forum IndoAkatsuki. Setiap *region* memiliki *thread* masing-masing di forum IndoAkatsuki yang diberi nama daerah tempat tinggal anggota dan tambahan kata *gakure*<sup>6</sup> sebagai akhiran. *Region-region* di forum IndoAkatsuki terdiri dari 37 *region* yaitu Jakarta *Gakure*, Bekasi *Gakure*, Tangerang *Gakure*, Depok *Gakure*, Bogor *Gakure*, Bandung *Gakure*, Yogya *Gakure*, Semarang *Gakure*, Sidoarjo *Gakure*, Surabaya *Gakure*, Medan *Gakure*, Borneo *Gakure*, Palu *Gakure*, Sragen *Gakure*, Ambon *Gakure*, Situbondo *Gakure*, Sukabumi *Gakure*, Banyuwangi *Gakure*, Ponorogo *Gakure*, Tasikmalaya *Gakure*, Pekanbaru *Gakure*, Probolinggo *Gakure*, Mojokerto *Gakure*, Sumbawa *Gakure*, Serang *Gakure*, Padang *Gakure*, Lampung *Gakure*, Cirebon *Gakure*, Jambi *Gakure*, Bali *Gakure*, Palembang *Gakure*, Jember *Gakure*, Solo *Gakure*, Kediri *Gakure*, Madiun *Gakure*, Malang *Gakure*, Makassar *Gakure*.

Gambar 1.2

*Gathering* Forum IndoAkatsuki



Sumber: <http://www.indoakatsuki.net>

<sup>6</sup> *Gakure* berasal dari kata bahasa Jepang yaitu “kakusa reta” yang berarti “hidden” (tersembunyi). Huruf “ku” dan “re” dikombinasikan untuk mendapat kata “kure” dan ditambah dengan kata “ga” yang dapat diartikan sebagai “the hidden” (tersembunyi) ([http://wiki.answers.com/Q/What does gakure mean](http://wiki.answers.com/Q/What_does_gakure_mean)). *Gakure* dipakai sebagai akhiran nama tempat di *anime* dan *manga* Naruto, seperti Konohagakure yang berarti “the hidden leaf village” (Desa Konoha yang tersembunyi).

Anggota yang bergabung di tiap region dapat dikatakan berasal dari daerah tersebut atau yang bekerja atau kuliah di daerah tersebut walaupun asal daerahnya berbeda. Aktivitas yang dilakukan pada saat *gathering* yaitu bertemu secara langsung dan berdiskusi mengenai anime Naruto, pembuatan kaos dan jaket, berkenalan dan terkadang ada tema khusus yang diusung sesuai dengan kesepakatan tiap *region*.

## II.2. Profil Informan

### II. 2. 1. Lun

#### A. Latar Belakang Lun

Lun berusia 19 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Dia anak pertama dari tiga bersaudara. Orang tuanya berasal dari desa di Purwokerto. Bapaknya bekerja sebagai pegawai negeri dan ibunya bekerja sebagai ibu rumah tangga. Ketika dirinya masih SMP, bapaknya masih bekerja honorer di lembaga negeri dan belum diangkat sebagai pegawai negeri tetap. Oleh karena itu, bapaknya memintanya untuk tidak meneruskan SMA. Lun berkeras untuk masuk STM di Purwokerto. Setelah lulus SMP, Lun meninggalkan rumah untuk meneruskan sekolah sambil bekerja. Kerja yang pernah dilakukannya seperti menjadi tukang cuci di rumah makan padang dengan bayaran 70.000,00 rupiah dan tinggal di rumah makan tersebut. Merasa tidak betah, dia pindah kerja menjadi penempel poster. Pekerjaan ini dilakukan pada malam hari. Setelah itu dia berpindah-pindah kerja dari bengkel ke rumah makan sehingga tempat tinggalnya berpindah-pindah sesuai dengan kerja yang dia dapat. Dengan keadaannya yang berpindah-pindah untuk bertahan hidup dan mencari sesuap nasi, Lun tidak jarang membolos sekolah karena mencari makan. Bagi Lun, untuk mendapatkan makanan, lebih baik dia berkata jujur bahwa dirinya tidak punya uang dan butuh makan. Hal ini yang membuat dirinya dekat dengan teman-temannya. Setiap kali temannya butuh ditemani, dia bersedia, karena temannya selalu mentraktir makan atau keluarga temannya selalu menyediakan tempat tinggal jika dia butuh menginap.

Saat dirinya hampir lulus sekolah STM, dia tidak punya uang untuk biaya ujian dan tidak memiliki tempat tinggal. Akhirnya pada suatu malam, dia berteduh di depan sebuah kantor. Ketika itu, kantor tersebut dalam keadaan gelap karena

mati lampu. Pemilik kantor keluar ke pintu depan untuk merokok dan melihat Lun yang duduk di depan kantor. Lun diajak mengobrol dan ditawari untuk bekerja di kantornya setelah dia lulus sekolah. Kesempatan itu tidak disia-siakan Lun walau pada saat itu dia tidak tahu pekerjaan apa yang harus dilakukannya. Oleh pemilik kantor, Lun diajarkan dasar untuk membuat program hingga bisa membuat program sendiri. Kemudian, dia dikirim ke Jakarta untuk menempati posisi sebagai *programmer* hingga sekarang.

## **B. Perkenalan Lun dengan *Anime* Naruto**

Lun menyukai manga sejak kecil saat dia berada di rumah sepupunya yang memiliki banyak manga. Manga pertama kali yang dibacanya adalah Dragon Ball. Awalnya Lun mengenal Naruto dari manga yang dibacanya di rumah sepupunya. Dirinya tertarik dengan jalan cerita Naruto dan memutuskan untuk membaca manganya. Pada saat *anime* Naruto ditayangkan di televisi, Lun menontonnya. Lun kemudian merasa tidak puas dengan penayangan *anime* Naruto di televisi karena diulang-ulang. Oleh karena itu dia mulai mencari di mesin pencari Google tentang *anime* dan manga Naruto, membaca secara *online* dan mengunduh episode-episode yang belum pernah ditontonnya. Pada suatu waktu Lun sedang mencari mengenai pernak-pernik Naruto lalu tanpa sengaja dia menemukan forum IndoAkatsuki. Merasa menemukan sekumpulan orang yang sehoobi, Lun mendaftarkan diri menjadi anggota forum IndoAkatsuki. Lun mengoleksi manga Naruto dan berbagai pernak-pernik Naruto diantaranya seperti ikat kepala, baju Naruto, pin, stiker, poster, gantungan kunci dan figur pajangan.

Selama bergabung di forum IndoAkatsuki, Lun suka berdiskusi mengenai manga Naruto yang baru saja rilis dan dibacanya. Lun diangkat sebagai global moderator oleh administrator dengan alasan bahwa dia selalu *online* dari pagi sampai malam. Keadaan tersebut memudahkan seorang global moderator untuk mengawasi jalannya forum. Lun pernah menghadiri gathering IndoAkatsuki beberapa kali, baik di region lokal mau pun region nasional.

## II.2.2. Issa

### A. Latar Belakang Issa

Issa adalah seorang perempuan berusia 18 tahun. Ia masih berstatus mahasiswa jurusan desain grafis di Universitas Mercu Buana, di daerah Meruya, Jakarta Barat. Issa merupakan anak keempat dari empat bersaudara. Kakaknya terdiri dari dua laki-laki dan satu perempuan. Ayahnya merupakan keturunan sukubangsa Jawa di daerah Malang sedangkan ibunya merupakan keturunan sukubangsa Jawa di daerah Ponorogo. Issa sejak lahir tinggal di daerah Tangerang hingga sekarang. Sejak kecil, ia diajarkan untuk menjalankan ajaran agama Islam secara disiplin. Hal dikarenakan ibunya pernah bersekolah di pesantren.

### B. Perkenalan Issa dengan *Anime* Naruto

Pertama kali Issa mengetahui *anime* sejak dia masih duduk di taman kanak-kanak. *Anime* yang pertama kali ditontonnya adalah serial *anime* Candy-Candy yang ditayangkan di RCTI. Ketika Issa kelas 2 SMP, kakaknya membawakan manga Naruto yang dipinjam dari temannya lalu ia membacanya dan kemudian menyukainya. Saat *anime* Naruto ditayangkan di televisi, Issa selalu menontonnya. Dalam *anime* dan *manga* Naruto, Issa menyukai tokoh Gaara Hinata Hyuuga dan Hatake Kakashi. Alasan ia menyukai tokoh Gaara karena tokoh ini sebenarnya baik, tetapi diperalat oleh pemerintahan desa Suna hingga ia dianggap berbahaya dan jahat. Tokoh ini juga bersikap dingin dan jahat pada orang lain karena dijauhi oleh masyarakat desa Suna. Kemudian Gaara berubah sikap menjadi baik setelah bertemu Naruto. Bagi Issa jalan hidup Gaara sangat menarik untuk diikuti jalan ceritanya. Alasan Issa menyukai tokoh Hinata Hyuuga karena pembawaan Hinata yang pemalu dan lemah lembut tetapi pada dasarnya sangat kuat. Tokoh Hatake Kakashi disukai Issa karena sifatnya yang bijaksana dan penampilannya keren.

Saat ia sedang mencari gambar Naruto, ia menemukan gambar Naruto yang bersumber dari forum IndoAkatsuki. Setelah melihat-lihat sekilas forum tersebut, pada bulan September 2008 Issa bergabung dengan forum IndoAkatsuki. Alasan Issa bergabung dengan forum IndoAkatsuki adalah untuk menambah teman sesama penggemar Naruto dan menambah pengetahuan tentang Naruto.

Selama di forum tersebut Issa termasuk yang aktif untuk berpartisipasi seperti *posting* jawaban dan diskusi. Bahkan, ia juga diangkat sebagai *translator* di *scanlation* IndoAkatsuki. Issa pernah menghadiri *gathering* tingkat lokal (regionnya) dan tingkat nasional (seluruh region).

Setelah sekian lama membaca manga dan menonton *anime*, Issa menjadi tertarik terhadap kebudayaan Jepang. Issa menganggap kebudayaan Jepang memiliki keunikan, terutama dengan masyarakat Jepang yang masih melestarikan budayanya. Berdasarkan pengakuannya, ia menyukai semua yang berhubungan dengan budaya Jepang seperti musik, makanan, *anime*, manga dan lainnya. Bahkan Issa pun mempelajari bahasa Jepang secara otodidak.

### II.2.3. Ugi

#### A. Latar Belakang Ugi

Ugi adalah seorang laki-laki berusia 26 tahun. Orang tuanya merupakan keturunan sukubangsa Jawa dari daerah Surabaya, Jawa Timur. Ugi telah menyelesaikan kuliah sarjana strata satu jurusan teknik informatika di STMIK AKAKOM angkatan 2002 di Yogyakarta dan bekerja di Kalimantan. Ugi bekerja di perusahaan *hauling*, kemudian dia pindah ke perusahaan di Surabaya menjadi *supervisor* gudang. Setelah beberapa saat bekerja sebagai *supervisor* gudang, Ugi merasa tidak betah dan keluar dari pekerjaannya. Pada saat ini Ugi sedang berusaha untuk membangun usaha *game center* bersama teman-temannya. Ugi merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Ayahnya bekerja sebagai tentara, sehingga Ugi dan kakak perempuannya dididik dengan disiplin, seperti jika pulang sampai malam hanya sampai jam sembilan malam.

#### B. Awal Perkenalan Ugi dengan *Anime* Naruto

Ugi mengenal *anime* pertama kali sejak kecil saat *anime* Doraemon ditayangkan di televisi Indonesia. Pada saat itu ia hanya menyebutnya kartun dan menyamakan dengan kartun Amerika yang ditontonnya. Ugi juga mengenal manga pertama kali sejak kelas 3 SD yang berjudul Dragon Ball. Istilah *anime* dan *manga* dikenalnya sejak kuliah. Ugi bergabung dengan forum IndoAkatsuki sejak awal berdirinya forum tersebut. Awalnya ia diajak teman satu kampusnya,

Tou, ikut bergabung ke dalam forum tersebut. Bagi Ugi, alasan membaca *manga* dan menonton *anime* Naruto karena dia menyukai satu tokoh, yaitu Uchiha Sasuke. Tokoh tersebut membuat dirinya tetap setia membaca dan menonton *anime* Naruto, sehingga dia menyukai beberapa tokoh lainnya. Selain Uchiha Sasuke, Ugi menyukai karakter Uchiha Itachi, Hatake Kakashi, Pein/Nagato dan Tobi. Ada alasan tersendiri baginya untuk menyukai kelima karakter tersebut. Baginya Uchiha Sasuke adalah seseorang yang memiliki sifat kalem dan memiliki pemikiran yang berbahaya. Sama halnya dengan karakter Uchiha Itachi, yang dalam cerita Naruto adalah kakak Uchiha Sasuke, karakter ini memiliki sifat yang sama dengan adiknya. Alasan dirinya menyukai Hatake Kakashi adalah karakternya yang selalu mematuhi peraturan tetapi tidak berarti semua peraturan harus diikuti. Karakter ini menurut Ugi sangat fleksibel dalam menghadapi peraturan karena pengalamannya sewaktu remaja. Ugi merasa tokoh Hatake Kakashi ini memiliki idealisme sendiri terhadap aturan tetapi tidak harus menjadi sosok ideal untuk mewujudkan idealismenya itu. Tokoh Pein/Nagato menurut Ugi memiliki pemikiran yang cukup berbahaya dan kalem. Pein/Nagato merupakan pimpinan Akatsuki, sebuah organisasi misterius yang dianggap musuh oleh desa-desa di dalam *anime* dan *manga* Naruto. Ugi berpendapat bahwa alasannya menyukai tokoh Tobi/Uchiha Madara karena tokoh ini rela berkorban demi klannya dengan menggunakan segala cara termasuk perang. Menurut Ugi, bahwa untuk menciptakan kedamaian harus ada peperangan karena kedua hal tersebut berjalan beriringan.

Naruto, dalam pandangan Ugi merupakan cerita yang ditujukan untuk orang dewasa bukan anak-anak. Indonesia tidak memiliki jenis kartun atau *anime* yang terkategori. Baginya, Indonesia menganggap semua jenis *anime* sama, padahal di Jepang sendiri, *anime* Naruto masuk ke dalam kategori untuk anak remaja. Ugi mengungkapkan bahwa dalam menyukai sebuah *anime*, dirinya melihat karakter tertentu yang disukanya. Karakter tersebut harus bersikap dingin. Sifat dari karakter seperti itu dianggapnya merepresentasikan dirinya yang tanpa banyak omong tunjukkan dengan tindakan.

Ugi sebagai seorang penggemar ingin sekali menjadi tim *fansub* sebagai penerjemah. Dalam tim *fansub* dia dapat berkontribusi sebagai penerjemah. Selain

itu dengan bergabung di forum IndoAkatsuki, dia dapat berdiskusi dengan anggota lain yang juga penggemar Naruto dan *anime* lain. Ugi selalu mengunjungi *the lounge* yang berisikan mengenai diskusi umum tentang Naruto, *anime* lain atau bahkan kehidupan. Menurut Ugi, *the lounge* merupakan nama pengganti dari nama sebelumnya yaitu *general discussion*.

#### II.2.4. Viki

##### A. Latar Belakang Viki

Viki adalah perempuan berusia 28 tahun. Ia merupakan anak ke delapan dari sembilan bersaudara. Orang tuanya merupakan keturunan sukubangsa Betawi. Ia merupakan lulusan SMK akademi perhotelan.. Viki tidak mempraktekkan ilmu yang dipelajari di sekolah dalam kehidupan kerjanya sehingga ia bekerja sebagai pendata entri. Viki mengikuti kursus menjadi dubber dan akting sehingga penghasilan tambahannya sebagai seorang dubber. Akan tetapi karena pekerjaan yang dilakukannya paruh waktu dan tidak tentu waktunya maka memungkinkan Viki untuk membuka toko online bersama pacarnya. Saat ini Viki masih menunggu panggilan kerja sambil menjaga toko online-nya yang buka 24 jam sehari.

##### B. Perkenalan Viki dengan *Anime* Naruto

Sejak kecil Viki sudah mengenal *anime* melalui tayangan televisi, saat itu judul *anime* yang ditontonnya pertama kali adalah Doraemon. Boneka kucing berwarna biru yang sebenarnya robot ini tidak mampu membuat Viki jatuh hati pada *anime*. Bagi Viki semua *anime* dan kartun Amerika sama saja. Hingga pada suatu hari, salah satu stasiun televisi swasta Indosiar menayangkan *anime* berjudul Dragon Ball. *Anime* ini membuat dirinya tertarik untuk mengikuti jalan ceritanya hingga mengoleksi *manga* dengan mengumpulkan uang setiap bulan dari uang sakunya. Hobi mengoleksi ini sempat tersendat dan terhenti karena ia sempat tidak bekerja. Hal ini membuat *manga* menjadi sesuatu yang mewah bagi dirinya. Apalagi dirinya tidak bekerja sebagai pegawai tetap di satu perusahaan, melainkan pekerja lepas sebagai pendata entri. Keadaan ini membuatnya vakum dari menonton *anime* dan mengoleksi *manga*.

Suatu saat, Viki melihat kakaknya menjual *action figure anime*, termasuk *action figure* tokoh Naruto. Tertarik melihat *action figure* yang kecil mungil, Viki bertanya-tanya nama dari tiap tokoh di Naruto yang dibuat *action figure*nya. Berangkat dari hal tersebut Viki menjadi penasaran untuk melihat *anime* Naruto. Setelah menonton satu episode, Viki mulai tertarik karena ceritanya yang berbeda. Sejak saat itu ia mulai mengikuti *anime* Naruto.

Menonton *anime* Naruto adalah penyemangat hidup Viki. Baginya tokoh Naruto adalah tokoh yang penuh semangat, pantang menyerah, menghargai sahabat dan selalu mau bekerja keras dalam mencapai tujuannya. Walaupun diakui Viki, Naruto itu tidak pintar, tetapi ia selalu mau belajar keras. Sifat Naruto tersebut sangat disukai oleh Viki yang bisa menjadi acuan dalam hidupnya. Bagi Viki yang juga sangat menjunjung tinggi persahabatan, *anime* ini harus ditontonnya, karena selalu mengingatkan dirinya akan sahabatnya.

Tokoh dalam *anime* Naruto yang disukai Viki adalah Hatake Kakashi dan Itachi Uchiha, walaupun dia menyukai sifat Naruto, tetapi dia tidak memilih Naruto sebagai tokoh yang paling disukainya. Alasan ia menyukai Hatake Kakashi karena karakternya yang 'misterius', 'cool' dan pintar, walaupun tokoh ini selalu menyukai membaca novel 'dewasa' dimana pun dia berada. Hal tersebut tidak menyurutkan Viki untuk menyukai karakter ini. Tokoh lain yang disukainya yaitu Itachi Uchiha karena karakter ini berusaha melaksanakan tugasnya walau dia harus membunuh klannya sendiri.

Selain menonton *anime* dan membaca *manga* Naruto, Viki berusaha untuk mengumpulkan pernak-pernik yang berhubungan dengan Naruto. Pencariannya dilakukan baik di internet maupun di dunia nyata. Tujuan mencari hal-hal yang berkaitan dengan Naruto di internet adalah untuk mengunduh episode-episode terbaru Naruto. Hal ini dilakukannya karena ia tidak sabar menunggu episode yang ditayangkan di televisi. Selain itu, karena waktunya yang tidak bisa terus-menerus mengikuti *anime* Naruto di televisi, ia tertinggal beberapa episode. Saat mencari di mesin pencari Google, dia menemukan forum yang bernama IndoAkatsuki. Forum ini adalah forum khusus membahas tentang *anime* dan *manga* Naruto. Tanpa pikir panjang, Viki bergabung dengan forum tersebut. Alasan awalnya adalah untuk mengunduh episode-episode Naruto. Untuk dapat

mengunduh episode tersebut, seseorang diharuskan untuk menjadi anggota. Kegiatan Viki di forum IndoAkatsuki adalah posting berbagai hal terutama mengiklankan jualan online-nya. Viki tidak begitu tertarik mengisi posisi tertentu di forum tersebut karena tujuannya untuk menambah teman dan informasi tentang *anime* dan *Naruto* tercapai. Setelah sekian lama bergabung, Viki pernah menghadiri *gathering* dan hampir setiap *gathering* dihadirinya.

## II. 3. *Anime*

### II.3.1. Sejarah *Anime*

Kata *anime* berasal dari kata bahasa Inggris *animation* yang dilafalkan dalam bahasa Jepang menjadi *animeshon* (Napier, 2000:5). *Anime* merupakan kata yang diucapkan oleh orang Jepang untuk menyebutkan kartun, animasi apapun baik berasal dari Jepang dan dari luar Jepang. Pada tahun 1915, Jepang mulai membuat animasi karya mereka sendiri, kemudian tahun 1956 studio animasi Toei membuat animasi dengan durasi waktu yang cukup panjang untuk disebut sebagai film setelah perang dunia. Momen yang paling penting bagi sejarah animasi Jepang ketika Januari 1963, untuk pertama kalinya Jepang menayangkan film animasi ditelvisi NHK yang berjudul *Astro Boy* karya Osamu Tezuka. Setelah tayangan perdana itu, Osamu Tezuka mengeluarkan lagi karyanya yang berjudul *Kimba the White Lion (Janguru Tatei)* pada tahun 1964 kemudian disusul dengan *anime* berjudul *Obake no Q-taro* karya Fujio Fujiko. Sejak saat itu serial animasi di televisi Jepang mulai berdiri dan menjadi tanda eksistensi Jepang (Tempo, 2005: 61). Ada 50 sampai 60 serial animasi per minggu yang ditayangkan di televisi Jepang pada tahun 1980. Sekarang sudah ada 80 serial animasi per minggu, belum yang termasuk ditayangkan di televisi kabel. Berbeda dengan serial animasi non Jepang yang ditayangkan hanya 50 menit per minggu walaupun biaya impor serial animasi non Jepang ini lebih murah dibanding dengan biaya produksi serial *anime* yang mencapai kurang lebih satu juta yen.

*Anime* tidak terlepas dari kata *manga* yang dapat diartikan sebagai komik. Saat penayangan *anime Astro Boy* di televisi, beredar pula komiknya yang diburu habis oleh penggemar serial animasi tersebut. Oleh karena itu, *anime* dan *manga*

merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Sebelum membuat *anime*, Osamu Tezuka terlebih dulu memperkenalkan gaya penceritaan *manga* dalam bentuk setebal novel yang dikenal dengan istilah *tankoubon* tahun 1974. *Tankoubon* terdiri dari 200 halaman yang dibagi tiap bab. *Manga* dan *anime* terdiri dari berbagai jenis yaitu, *shoujo*, *shonen*, *bishonen*, *bishoujo*, *mecha*, *wabi-sabi* dan *hentai*. Perbedaan jenis tersebut berdasarkan cerita yang dibuat oleh pengarangnya.

*Shoujo* merupakan *anime* atau *manga* yang menceritakan kehidupan perempuan dan tokoh utamanya perempuan, biasanya mengenai cinta, persahabatan dan impian. *Shonen* merupakan *anime* atau *manga* yang mengisahkan kehidupan laki-laki dan tokoh utamanya laki-laki, biasanya *anime* atau *manga* yang berkisah tentang olahraga, perkelahian, persahabatan, petualangan, impian dan detektif bagian dari *shonen*. *Bishonen* dapat diartikan sebagai homoseksual, *anime* atau *manga* yang berada dalam jenis ini memiliki tokoh baik laki-laki maupun perempuan yang menyukai sesama jenis, walaupun kisahnya sendiri bisa bermacam-macam temanya, seperti persahabatan, cinta dan impian. *Mecha* yang merupakan kependekan dari *mechanical* memiliki latar belakang cerita *science-fiction* (ilmiah) yang mengutamakan peralatan canggih seperti robot atau perang di masa depan, biasanya tokoh utama bisa robot atau manusia yang memiliki robot canggih, seperti *Gundam*, *Macross Plus* atau *Patlabor*. Sedangkan *wabi-sabi* berlatarkan kisah sejarah atau dongeng, seperti *Princess Mononoke*. *Hentai* merupakan *anime* atau *manga* yang mengandung unsur pornografi walaupun memiliki cerita di dalamnya, biasanya tokoh utamanya laki-laki.

### II.3.2. Masuknya *Anime* ke Indonesia dan Perkembangannya

*Anime* masuk ke Indonesia melalui stasiun televisi pada akhir tahun 1970 di TVRI. Judul *anime* yang disiarkan pada pukul 17.30 WIB adalah *Wanpaku Omikashi Kum-kum*. Ketika video BETA dan VHS mulai dikenal di Indonesia pada sekitar tahun 1980, beredarlah berbagai *anime* yang dikenal luas oleh para pemilik VCR *player*. Ada beberapa judul yang populer pada saat itu seperti *Cyborg009*, *Chodenji Mashin Voltes V (Voltus V)*, *Sengoku Majin Goshogun*,

*Uchuu Taite God Sigma, Mazinger Z (Red Shadow), Getta Robo (Shogu Geta), Kotetsu Jeeg (Jeeg the Steel Robot), Ginga Shipuu Sasuraiger (Wonder Six), Cho Kosoku Galvion, Babiru 2 Sei (Babylon Tower), Mashin Hayabusa, Ikkyu San, Candy Candy, Hana no Ko Runrun (Lulu the Flower Angel), Uchuu Senkan Yamato (Space Battleship Yamato)* dan beberapa judul lainnya. Pada pertengahan 1980-an, terjadilah pembajakan *anime* besar-besaran di Indonesia, sehingga distributor-distributor *anime* di Indonesia mengalami kebangkrutan. Keadaan tersebut membuat *anime-anime* yang pada saat itu beredar di Indonesia terhenti mendadak.

*Anime* mulai ditayangkan lagi pada awal tahun 1990 yang saat itu berdirinya stasiun televisi swasta pertama di Indonesia, yaitu RCTI (Rajawali Citra Televisi Indonesia). RCTI menayangkan *anime Doraemon* yang diperuntukkan bagi anak-anak tepatnya pada 2 Januari 1994. *Doraemon* pun digemari anak-anak yang berdampak munculnya *anime-anime* lain yang tidak hanya ditayangkan di RCTI saja tetapi di stasiun televisi swasta lainnya. Beberapa judul yang pada tahun 1990-an ini populer yaitu *Astro Boy, Candy Candy, Sailormoon, Dragon Ball, Saint Saiya, Ninja Hattori* dan lainnya.

Pada pertengahan tahun 1998 sampai 2000, SCTV menayangkan *anime Samurai X (Rurouni Kenshin)* dan Indosiar menayangkan *anime Pokemon (Pocket Monster)*. Penayangan kedua *anime* ditunggu-tunggu, bahkan *merchandise*-nya laku keras dipasaran, baik dari tas, kaos, alat-alat tulis, *mug*, tempat bekal dan lain sebagainya. Sampai saat ini sudah berbagai judul *anime* ditayangkan di televisi Indonesia, seperti yang saat ini terkenal yaitu *Naruto* dan *One Piece*. Layaknya dua *anime* yang populer seperti *Samurai X* dan *Pokemon*, *Naruto* juga sangat populer dikalangan anak-anak hingga remaja yang setia menyaksikan penayangannya di televisi swasta bahkan mengoleksi segala pernak-pernik yang berhubungan dengan *Naruto*.

## II. 4. *Anime* Naruto

### II.4.1. Naruto

*Anime* dan *manga* Naruto menceritakan tentang seorang anak bernama Uzumaki Naruto yang merupakan keturunan ninja di sebuah desa ninja yang bernama Konoha. Sewaktu masih bayi, tubuh Naruto dijadikan *jinchuriki* yaitu tempat untuk menyegel *bijuu*<sup>7</sup> yang berupa siluman rubah berbuntut sembilan (*Nine-tails Demon Fox*) atau dinamakan *kyuubi*. Penyegelan ini dilakukan oleh Hokage<sup>8</sup> Keempat (Yondaime) yang bernama Minato dengan tujuan untuk menyelamatkan desa Hokage walau harus mengorbankan nyawanya sendiri. Selain itu, Hokage Keempat berharap dengan menyegel *kyuubi* di dalam diri Naruto, Naruto dapat menjadi seorang pahlawan dimata penduduk desa. Kenyataannya terjadi sebaliknya, penduduk desa tidak mempercayai cerita tersebut dan menganggap *kyuubi* itu berwujud Naruto. Anggapan ini yang membuat Naruto dikucilkan. Keadaan ini menurun dari orang tua ke anak mereka, sehingga Naruto pun dijauhi oleh anak-anak sebayanya tanpa mengetahui mengapa mereka harus menjauhi Naruto. Anggapan tersebut tidak menyurutkan semangat Naruto untuk menjadi hokage terkuat agar diakui oleh orang-orang disekitarnya. Karakter Naruto yang bertekad kuat tapi ceroboh dan tidak terlalu pintar ini memiliki beberapa jurus ninja yaitu, kekuatan menduplikasi dirinya menjadi banyak, berubah menjadi perempuan seksi serta memiliki kemampuan pukulan chakra yang disebut juga dengan *rasengan*. Kemampuan ini diturunkan oleh *sensei* (sebutan guru dalam bahasa Jepang) yang bernama Jiraiya, tetapi Naruto lebih sering memanggilnya dengan nama *Ero-sennin* (sebutan laki-laki yang suka mengintip wanita tanpa busana dalam bahasa Jepang).

Pada kisah Naruto ini, tiap ninja memiliki tingkatan yang terbagi menjadi 5 tingkat:

---

<sup>7</sup> *Bijuu* adalah siluman yang memiliki kemampuan tinggi, yang bisa menghancurkan satu desa. Tidak banyak orang yang bisa mengontrol *bijuu*, tetapi banyak orang yang menginginkan kekuatannya untuk menguasai dunia.

<sup>8</sup> *Hokage* adalah pimpinan/kepala desa ninja. Pemimpin desa dipilih berdasarkan keahliannya dan kemampuannya beradaptasi dalam tim dan memiliki jiwa kepemimpinan. *Hokage* Keempat berarti pemimpin yang keempat, karena sebelumnya ada pemimpin pertama, kedua dan ketiga. Istilah dalam animenya *Hokage* Keempat disebut juga *Yondaime*, sedangkan untuk *Hokage* sebelumnya mendapat penyebutan yang berbeda satu sama lain.

1. Tingkat dasar atau murid akademi ninja. Murid-murid akademi ninja diajarkan keahlian dasar ninja. Pada akhir keseluruhan pembelajaran, akan ada ujian praktek secara langsung.
2. *Genin*, dapat dikatakan sebagai ninja tingkat bawah. Setiap seorang ninja tingkat genin, mereka diberikan misi dan mendapat bayaran atas misi tersebut. Dalam tingkat *genin*, walaupun mereka mendapat misi, tetapi mereka juga harus melatih kemampuan dan keahlian, sehingga dibuat semacam kelompok-kelompok belajar. Pada satu kelompok belajar terdiri dari tiga anak dan memiliki satu pembimbing pelatih (guru) yang tingkatannya *jounin*. Naruto yang berada pada tingkat *genin* dikelompokkan dengan seorang anak lelaki yang memiliki kemampuan *sharingan*<sup>9</sup> bernama Uchiha Sasuke dan seorang anak perempuan yang bernama Haruno Sakura.
3. *Chuunin*, dapat dikatakan sebagai ninja level menengah. Ninja dengan tingkatan ini memiliki kedewasaan dan keberanian yang lebih dibandingkan genin karena untuk menjadi seorang ninja dengan tingkat chuunin memerlukan tes yang tidak mudah. Bahkan seorang ninja dengan tingkat chuunin dapat mengawasi dan membimbing ninja dengan tingkat di bawahnya seperti genin atau tingkat dasar. Sebagai contohnya Iruka yang merupakan ninja tingkat *chuunin*, dia mengajar di Akademi Ninja Konoha dan dekat sekali dengan Naruto.
4. *Tokubetsu Jounin*, merupakan tingkatan lebih tinggi dari chuunin. Ninja dengan tingkatan tokubetsu jounin ini tidak menghabiskan waktu mereka dengan latihan, tetapi memiliki salah satu kemampuan khusus. Biasanya ninja dengan tingkatan tokubetsu jounin ditugaskan bersama jounin.
5. *Jounin* adalah tingkatan tertinggi ninja yang memiliki keahlian individu yang sangat tinggi dan berpengalaman dalam bidang militer. Mereka diberikan misi tingkat A yang tingkat kesulitannya tinggi. Ninja dengan tingkat *jounin* bisa menggunakan dua tipe chakra,

---

<sup>9</sup> Sharingan adalah kemampuan yang dimiliki oleh keluarga ninja dari ras tertentu secara turun menurun. Sharingan dapat dikenali melalui bentuk mata mereka yang berbeda ketika bertarung.

beberapa *genjutsu*<sup>10</sup> dan *taijutsu*<sup>11</sup> tingkat atas. Pada tingkatan ini, beberapa ninja direkrut oleh Hokage untuk menjadi ANBU<sup>12</sup>.

*Anime* Naruto dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama mengisahkan tentang Naruto masih berumur 12 tahun diberi judul Naruto. Bagian kedua mengisahkan Naruto saat beranjak remaja berusia 15 tahun yang diberi judul *Naruto Shippuden*.

Naruto dibuat dalam bentuk *manga* oleh Masashi Kishimoto yang dipublikasikan pertama kali oleh Majalah Shonen Jump issue ke 43 tahun 1999. Pada volume 36, *manga*-nya terjual hingga 71 juta kopi di Jepang dan kemudian dibuat *anime*-nya. *Anime*-nya diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex dan ditayangkan pertama kali di seluruh jaringan televisi Jepang dan jaringan televisi satelit, Animax, pada 3 Oktober 2002 hingga sekarang. Serial *anime* Naruto sudah mencapai 200-an episode di musim pertama dibuat dengan judul Naruto, sedangkan episode pada musim selanjutnya dibuat dengan judul Naruto Shippuden. Kedua judul serial itu sesuai dengan bab yang ada di *manga*-nya. Sampai sekarang ini *manga*-nya sendiri belum selesai. Di Indonesia, Naruto ditayangkan oleh Global TV setiap hari Senin sampai Jumat pukul 18.30 WIB. Global TV memutar ulang *anime* Naruto dengan jadwal penayangan berbeda, yaitu setiap Senin sampai Minggu pukul 17.00 WIB. Saat ini, Global TV memutar ulang *anime* Naruto dari musim awal setiap hari Senin sampai Jumat pukul 18.00 WIB (<http://www.globaltv.co.id>). Trans TV juga pernah menayangkan *anime*

<sup>10</sup> Genjutsu adalah jurus yang menggunakan chakra dan gerakan tangan. Jurus ini tidak memerlukan kontak fisik dengan musuh, karena bersifat ilusi. Jika jurus ini digunakan akan merusak panca indera lawan. (<http://www.narutofan.com>)

<sup>11</sup> Taijutsu adalah bentuk dasar dari jutsu atau jurus ninja. Jurus ini tidak menggunakan chakra hanya mengandalkan gerakan tangan dan kaki (seperti gerakan beladiri). (<http://www.narutofan.com>)

<sup>12</sup> ANBU singkatan dari Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai (*Special Assassination and Tactical Squad*) adalah pasukan rahasia khusus yang memiliki tugas tertentu dengan tingkat kesulitan yang tinggi, seperti membunuh, mencari informasi dan menyiksa. Hokage yang memilih setiap ninja yang masuk ANBU, sesuai dengan kemampuan dan keahlian tiap individu. Tiap ninja yang menjadi anggota ANBU menerima perintah langsung dari Hokage. Untuk membedakan ninja dalam ANBU dengan ninja biasa melalui pakaian. Tiap anggota ANBU memakai topeng porselen yang berguna menyamarkan identitas, baju baja berwarna hitam dan abu-abu dan pelindung metal yang dikenakan dilengan. Ciri lainnya adalah terdapat tato spiral dikiri lengan bagi laki-laki dan lengan kanan bagi perempuan. (<http://www.narutofan.com>)

Naruto dan sempat diputar berulang kali (Musbikin, 2009: 6). Di Indosiar, Naruto ditayangkan dari musim keempat setiap hari Minggu pukul 10.00 WIB.

#### II.4.2. Tokoh-tokoh Utama

Penokohan dalam *anime* Naruto berpusat pada tokoh-tokoh di desa Konoha. Ada pula tokoh-tokoh dari desa selain Konoha dan kelompok penjahat yang menamakan diri mereka Akatsuki. Tokoh-tokoh ini ditampilkan dalam *anime* Naruto musim pertama dan Naruto Shippuden yang ada pada musim selanjutnya. Dalam *anime* Naruto, tokoh-tokoh ini berkembang karakternya sesuai dengan usianya. Sebagai contohnya, Naruto yang berusia 11 tahun dalam *anime* Naruto berkembang menjadi usia 15 di dalam *anime* Naruto Shippuden.

##### A. Naruto Uzumaki



Gambar: Naruto Uzumaki

Sumber: <http://www.narutofan.com>

Naruto merupakan tokoh sentral dalam *anime* ini, memiliki karakter yang ceria dan tidak pantang menyerah. Ciri khasnya adalah rambut kuning tajam-tajam, training berwarna oranye dan suara yang berisik. Naruto sejak kecil tidak mengetahui siapa ayah dan ibunya dan diasuh oleh desa. Orang yang pertama kali memperhatikannya adalah Iruka-sensei yaitu guru yang mengajar di sekolah ninja. Ia menganggap Naruto sebagai anaknya sendiri, karena Naruto memiliki nasib yang hampir sama dengan dirinya, sebagai yatim piatu. Perawakannya yang sedang dan sikap tak sabaran merupakan ciri lainnya. Biasanya dia membuat onar untuk menarik perhatian penduduk, tapi penduduk tidak mengerti dan meminta

anak-anak mereka untuk menjauhi Naruto. Hal ini yang membuat Naruto kesepian dan merasa ditolak.

Sikap penduduk yang tidak ramah dan menjauhi Naruto diakibatkan oleh peristiwa masa lampau, disaat Naruto baru lahir. Pada saat itu Siluman Serigala Berekor Sembilan atau yang disebut *Kyuubi* menyerang desa Konoha. *Hokage* Keempat menyegel Siluman Rubah Berekor Sembilan ini ke dalam tubuh Naruto, tetapi dirinya mati dalam pertarungan. *Hokage* Keempat ingin para penduduk melihat Naruto sebagai pahlawan. Sebaliknya, penduduk desa Konoha melihat Naruto sebagai Siluman Rubah Berekor Sembilan itu sendiri. Hal tersebut yang membuat Naruto disisihkan dan tidak dianggap. Oleh karena itu dia selalu bertindak ceroboh dan bercita-cita suatu saat akan menjadi *hokage*. Dengan adanya Siluman Rubah Berekor Sembilan di dalam tubuhnya, maka dia memiliki cakra yang lebih banyak dibandingkan orang biasa.

Sifat aslinya yang baik hati dan suka menolong orang merupakan salah satu kelebihan tokoh ini yang suka membawa dompet koin berbentuk kodok ini. Dia tidak memiliki teman satu pun, hingga dia lulus ujian *Genin* dan berada dalam kelompok Team 7 Kakashi. Dalam Team 7 terdapat tiga orang yaitu Naruto, Sakura dan Sasuke. Menggabungkan Naruto yang bodoh dan berisik dengan Sasuke yang pendiam dan pintar merupakan perpaduan yang cukup pas. Hal ini membuat mereka saling berteman baik, walau Sasuke terkadang tidak menganggap Naruto sebagai teman. Naruto juga menyukai Sakura, akan tetapi Sakura lebih menyukai Sasuke.

Seiring dengan berjalannya cerita, Naruto semakin bertambah besar dan dewasa dan semakin banyak ilmu ninja yang dipelajarinya. Ia pun berguru pada salah satu *Sannin*, yaitu Jiraiya.

## B. Sasuke Uchiha



Gambar: Sasuke Uchiha

Sumber: <http://www.narutofan.com>

Sasuke termasuk anak yang pendiam walaupun populer karena wajahnya tampan dan dia pintar, selain itu ia termasuk klan yang memiliki kemampuan partikular. Akibat pembantaian terhadap klannya dan ayah ibunya yang dilakukan oleh kakaknya, Itachi Uchiha, ia menjadi pendiam dan sinis. Kakaknya yang merupakan idolanya tidak membunuhnya pada saat itu. Sasuke adalah satu-satunya orang yang selamat dari klan tersebut di desa Konoha. Pada awalnya ia tidak begitu menyukai Naruto, kemudian akhirnya mereka berteman baik. Hingga pada suatu waktu, karena dendam pada kakaknya yang teramat besar, dia memutuskan untuk meninggalkan Konoha dan mengikuti Orochimaru. Naruto berusaha menghentikannya, tapi karena Sasuke memiliki teknik bertempur yang lebih tinggi dari Naruto, maka ia menang.

Sasuke mengikuti dan menjadi murid Orochimaru. Akan tetapi, Sasuke tidak ingin menjadi bahan percobaan Orochimaru sehingga Sasuke membunuh Orochimaru. Setelah itu dia berusaha mencari kakaknya, yang tergabung dalam Organisasi Akatsuki, untuk membalas dendam. Beberapa kali Sasuke bertemu dan bertarung dengan Naruto, karena kemampuan Sasuke melebihi Naruto, maka Sasuke selalu menang melawan Naruto.

### C. Sakura Haruno



Gambar: Sakura Haruno

Sumber: potongan gambar dari *anime* Naruto Shippuden episode 71

Sakura yang merupakan bagian dari Team 7 adalah seorang gadis yang memiliki rambut panjang berwarna pink dan memakai pakaian bergaya *cheongsam* berwarna merah marun. Sakura memiliki teman perempuan yang juga dianggap sebagai rivalnya dalam mendapatkan Sasuke. Pada awalnya ia tidak menyukai Naruto, tetapi lama kelamaan dia memahami Naruto dan berteman baik dengan dirinya. Melihat perkembangan kemampuan Naruto dalam bertarung dan Sasuke yang sangat pesat membuatnya iri, sehingga dia meminta *Hokage* kelima untuk mengajarnya. Sakura yang kemudian memotong rambutnya karena pertarungan, memilih untuk mendalami ilmu ninja kedokteran.

### D. Kakashi Hatake



Gambar: Kakashi Hatake

Sumber: potongan gambar dari *anime* Naruto Shippuden episode 71

Kakashi dapat disebut guru untuk Team 7 yang beranggotakan Naruto, Sasuke dan Sakura. Tugasnya ialah melatih dan membimbing ketiga anggota tersebut untuk mengembangkan kemampuannya masing-masing. Kelemahan

Kakashi adalah suka terlambat ketika membuat janji temu dan suka membaca novel dewasa. Kakashi merupakan mantan anggota ANBU, pasukan ninja rahasia desa Konoha yang mendapat perintah langsung dari *Hokage*. Identitas anggota ANBU ini hanya diketahui oleh *Hokage*, karena itu mereka mengenakan topeng dan bertato khusus. Pada akhirnya dia mengundurkan diri dan akhirnya ditunjuk sebagai koordinator untuk Team 7. Naruto, Sasuke dan Sakura adalah kelompok pertama yang diasuhnya, karena dia memberikan ujian yang berat pada setiap calon kelompok yang akan diasuhnya, dan semuanya gagal sampai akhirnya Naruto, Sasuke dan Sakura berhasil menemukan caranya.

#### **E. Tsunade, Hokage Kelima**

Tsunade adalah pemimpin desa Konoha yang disebut juga *Hokage Kelima*. Ia adalah salah satu legenda tiga *sannin* dari Konoha bersama Orochimaru dan Jiraiya. Tsunade adalah salah satu ninja yang memiliki spesialisasi dibidang medis dan merupakan guru medis bagi Sakura Haruno. Ia memiliki sifat yang tegas dan keras, sehingga semua ninja bawahannya takut padanya. Naruto memanggil Tsunade dengan sebutan *obaa-chan* yang berarti nenek. Hal ini disebabkan usianya yang sudah mencapai 50 tahun, walaupun begitu penampilannya masih terlihat seperti berusia 25 tahun. Ia memiliki kemampuan untuk meregenerasi kulitnya sehingga terlihat lebih muda dari usia sebenarnya.

#### **F. Gaara**

Gaara dikenal sebagai *Sabaku no Gaara (Gaara of The Desert)* karena membawa kundur berisi pasir yang merupakan senjata untuk melindunginya dari musuh. Gaara memiliki tato di dahi sebelah kiri bertuliskan “ai” (cinta) sesuai dengan arti namanya, yaitu setan yang mencintai dirinya. Ia berasal dari desa Suna dan merupakan anak terakhir dari pemimpin desa Suna, *Kazekage* keempat. Gaara merupakan *jinchuriki* seperti Naruto, di dalam tubuhnya terdapat *Shukaku Ichibi* atau disebut juga Siluman Rakun Berekor Satu. Oleh ayahnya dia dijadikan senjata hidup bagi desanya. Ia memiliki pengalaman yang sama dengan Naruto yaitu dijauhi dan ditakuti baik oleh keluarga dan masyarakat karena terdapat Siluman Rakun Berekor satu ditubuhnya. Gaara dianggap monster itu sendiri.

Oleh karena itu, Gaara bersikap dingin dan kejam hingga membunuh orang lain demi eksistensi dirinya. Setelah bertemu dan bertarung dengan Naruto di ujian tingkat menjadi *chuunin*, Gaara perlahan mulai bersikap baik ke kedua kakaknya. Pada cerita *anime* *Naruto Shippuden*, Gaara sudah menjadi *Kazekage* kelima menggantikan ayahnya yang sudah meninggal dunia.

### **G. Kankurou**

Kankurou adalah ninja yang berasal dari desa Suna. Ia merupakan kakak laki-laki dari Gaara. Ciri khasnya adalah mengenakan dandanan muka seperti layaknya pemain kabuki. Senjata yang dibawanya sangat unik, yaitu boneka bernama Karasu dan Kuroari. Ia mengendalikan boneka dari jarak jauh untuk bertarung dengan lawan. Hal tersebut merupakan keahlian unik yang dimiliki oleh ninja di desa Suna. Kankurou memiliki rasa takut dan segan pada Gaara karena kekuatan yang dimilikinya. Akan tetapi semenjak Gaara menjadi *kazekage* dan diculik oleh kelompok Akatsuki, rasa sayang terhadap adiknya timbul. Hal ini membuat dirinya rela bertarung dengan ahli pengendali boneka bernama Sasori, yang juga anggota Akatsuki hingga babak belur.

### **H. Temari**

Temari merupakan anak dari *Kazekage* Keempat dari desa Suna dan kakak tertua Kankurou dan Gaara. Ciri khasnya adalah rambut pirang yang dikucir jadi empat dan kipas besar yang selalu dibawanya. Sikapnya tegas dan keras membuat Kankurou sedikit segan padanya, tetapi hatinya baik. Pada awalnya ia takut pada Gaara, seiring berjalannya waktu dia mulai menyayangi Gaara sebagai adiknya sendiri.

## **II.5. Pembahasan *Anime* Naruto**

Dalam mengetahui dan memahami nilai-nilai dalam *anime* Naruto yang dapat diterima dan dimaknai penggemar, maka dipilih satu episode *anime* Naruto. Untuk memilih episode ditentukan berdasarkan nilai-nilai yang jelas terlihat.

### II.5.1. Inti cerita *anime* *Naruto Shippuden* episode 11

Pada *Naruto Shippuden*, *Naruto* dan kawan-kawannya sudah beranjak remaja. Perkembangan fisik dari *Naruto* dan kawan-kawannya digambarkan oleh Masashi Kishimoto dengan bentuk fisik, yaitu tubuh yang tinggi sesuai dengan usia remaja. Penggambaran lainnya ditunjukkan dengan kostum yang berbeda dengan *anime* *Naruto*, terutama tokoh-tokoh yang sering diceritakan oleh pengarang.

Cerita dalam *Naruto Shippuden* masih memfokuskan pada kehidupan *Naruto* dan teman-temannya. Pada *anime* ini, *Naruto* yang sudah beranjak dewasa memiliki kemampuan bertarung yang lebih baik dibanding sebelumnya. *Naruto* yang telah dilatih *Jiraiya*, kembali ke desa *Konoha*. *Hokage* Kelima, *Tsunade*, meminta tim 7 yang terdiri dari *Hatake Kakashi*, *Naruto Uzumaki* dan *Sakura Haruno* untuk pergi ke desa *Suna*. Mereka akan membantu desa *Suna* dari serangan organisasi *Akatsuki*. Ketika sampai di sana, mereka mendapat informasi bahwa *Gaara*, *Kazekage* kelima diculik oleh *Akatsuki*. Bahkan ketika *Kankuro*, kakak *Gaara* berusaha mengejar, dia dikalahkan dan diracuni oleh salah satu anggota *Akatsuki* bernama *Sasori*. Oleh karena itu, *Sakura* yang sudah berlatih menjadi *medical ninja*, berusaha menyembuhkan *Kankuro* dengan kemampuan yang dimilikinya. Semua orang termasuk *Temari*, kakak tertua *Kankuro*, tetua, *Naruto*, *Kakashi* dan panglima desa *Suna* dapat bernapas lega karena krisis telah lewat. *Kankuro* dapat dimintai keterangan untuk melacak jejak markas *Akatsuki*.

*Naruto* yang tidak sabar untuk menyelamatkan *Gaara* ingin segera bergegas berangkat. *Kakashi* menyarankan untuk bermalam untuk menyusun strategi dan menunggu informasi mengenai jejak markas *Akatsuki* terkumpul dari pelacak jejak.

### II.5.2. Nilai yang terdapat dalam *anime* *Naruto*

Berdasarkan isi cerita dari *anime* *Naruto Shippuden* episode 11, terdapat nilai-nilai positif yang dapat dilihat secara kasat mata. Menurut Masashi Kishimoto<sup>13</sup>, pengarang *Naruto*, bahwa yang dia sampaikan adalah nilai-nilai seperti persahabatan, berkata sesuai dengan apa yang diyakininya, mencintai

<sup>13</sup> Dalam wawancaranya dengan Majalah *ShonenJump* (1998)

negeri sendiri. Penulis melihat *anime* Naruto Shippuden episode 11 ini mengandung nilai saling tolong menolong, persahabatan, kerjasama tim dan kesabaran. Nilai saling tolong menolong terlihat pada adegan Sakura bersedia menyembuhkan Kankurou padahal Sakura berasal dari desa yang berbeda dengan Kankurou. Nilai persahabatan dapat dilihat sebagai sebuah tema besar di sini yang ada pada beberapa adegan seperti saat Naruto berusaha menyelamatkan Gaara setelah Hatake Kakashi mendapatkan jejak organisasi Akatsuki. Naruto telah menganggap Gaara sebagai teman sehingga ketika Gaara dalam kesulitan, Naruto bersedia menolong. Kerjasama tim ditunjukkan pada saat desa Hokage mengirimkan tim 7 dan tim Gai untuk membantu desa Suna menyelamatkan Gaara. Adegan pada saat Kakashi meminta Naruto menginap di desa Suna selama semalam untuk menyusun strategi. Pada adegan ini menunjukkan bahwa Naruto diajarkan untuk bersabar dan tidak terburu-buru.

Berdasarkan penjelasan tokoh-tokoh dari *anime* Naruto di atas, penulis ingin mengantarkan pembaca ke dalam sebuah analisa di bab tiga. Analisa berisi hubungan karakter tokoh-tokoh *anime* Naruto yang diidolakan informan dan menjadi acuan dalam kehidupan mereka. Selain itu, hubungan tersebut akan dikaitkan dengan pengalaman informan yang kemudian diekspresikan oleh mereka. Ekspresi itu dapat berbentuk interaksi mereka dalam forum IndoAkatsuki atau interaksi mereka dalam lingkungan sekitarnya.

## BAB III

### NILAI-NILAI YANG DITERIMA DAN DIMAKNAI PENGGEMAR

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan nilai-nilai *anime* Naruto yang diterima oleh penggemar dan bagaimana mereka memaknai nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai *anime* Naruto akan dipaparkan satu per satu. Oleh karena itu, bab ini menjelaskan pemaknaan nilai dari *anime* Naruto oleh informan terkait dengan interaksi mereka dalam forum dan ditunjukkan dalam adegan-adegan tertentu pada *anime* Naruto Shippuden episode 11. Analisa pada bab ini akan dikupas menggunakan dan konsep pengalaman Bruner. Nama dan identitas informan disamarkan sesuai dengan permintaan informan. Informan terdiri dari empat orang yaitu, Lun, Issa, Ugi dan Viki.

#### III. 1. Pemaknaan terhadap Nilai dari *Anime* Naruto yang diterima oleh Informan

##### III.1.1. Lun

Ketika diajak menonton kembali *anime* Naruto Shippuden episode 11, Lun mengungkapkan nilai yang diterimanya adalah berusaha keras, semangat pantang menyerah dan setia kawan. Berdasarkan penuturan Lun, nilai berusaha keras ditunjukkan pada adegan Sakura Haruno berusaha menyembuhkan Kankurou. Saat Sakura tiba di desa Suna, Sakura tidak beristirahat terlebih dahulu melainkan langsung mendatangi Kankurou dan mendiagnosis penyakit yang dideritanya. Setelah mengetahui terdapat racun dialiran darah Kankurou, Sakura meminta sebakom air untuk mengeluarkan racun tersebut. Beberapa lama kemudian, semua racun yang berada di tubuh Kankurou berhasil dikeluarkan. Akan tetapi, Sakura berusaha untuk membuat antidot dari racun yang telah menyerang tubuh Kankurou. Sakura berhasil membuat antidot tersebut dan diminumkan ke Kankurou. Saat selesai menonton adegan tersebut, kata yang terucap dari mulut Lun adalah “Keren, Sakura keren banget”. Ucapan Lun ini merupakan ekspresi Lun yang jujur keluar dari mulutnya. Setelah menonton episode tersebut, Lun menjelaskan bahwa usaha keras yang

dilakukan Sakura saat menyembuhkan Kankurou merupakan hal yang sangat keren dimatanya. Pemaknaan Lun terhadap nilai ini ditunjukkannya pada saat ia berusaha untuk mempelajari membuat program. Merasa dirinya bukan lulusan perguruan tinggi, Lun berusaha keras untuk menguasai cara membuat program. Hal ini juga dilakukannya atas dasar rasa terima kasihnya terhadap bos-nya yang mau menerimanya walaupun ia lulusan SMK.

Nilai semangat pantang menyerah yang diterima Lun terdapat dalam adegan sewaktu Kankurou sudah siuman dan dapat dimintai keterangan perihal anggota organisasi Akatsuki yang menculik Gaara. Setelah mengetahui lebih detil mengenai anggota tersebut dan mendapatkan potongan kain yang dapat dijadikan petunjuk. Naruto dengan penuh semangat ingin segera melacak jejak tersebut dan menyelamatkan Gaara. Akan tetapi, Kakashi menyarankan untuk menyusun strategi terlebih dahulu karena organisasi Akatsuki bukan lawan yang mudah untuk dikalahkan. Oleh karena itu, mereka mnginap semalam di desa Suna. Hal ini yang dimaknai dalam kehidupan Lun saat dirinya memutuskan untuk meneruskan sekolah di STM dengan biaya sendiri. Ia tinggal sendiri jauh dari keluarganya. Selama hidup sendiri Lun harus mencari pekerjaan dan tempat tinggal secara bersamaan. Terkadang Lun harus rela tidur di depan pertokoan atau kantor jika dia tidak mendapat tempat tinggal. Ini tidak menyurutkan semangat Lun untuk meneruskan sekolah hingga lulus. Sikap semangat pantang menyerah Lun ini merupakan keinginan dirinya untuk maju dan menjadi orang yang berguna walaupun keadaan ekonomi keluarganya tidak mendukung. Seperti petikan wawancara Lun berikut:

*“aku pernah tidur depan toko, paginya dibangunin sama pemilik toko. Untung juga sih jadi nggak telat ke sekolah, kan tokonya deket pasar gitu. Makanya tas aku nggak pernah nggak penuh, isinya semua buku buat sekolah seminggu sama baju. Tapi yah aku pengen sekolah sih, jadi dijalanin aja, tetep semangat.” (Lun)*

Lun memaknai ada nilai setia kawan dalam *anime* Naruto episode 11 pada saat adegan tim 7 datang ke desa Suna karena misi dari Hokage kelima, Tsunade. Akan tetapi, misi bantuan itu kemudian berubah menjadi misi penyelamatan. Bahkan

Naruto tidak sabar untuk menyelamatkan Gaara dan membayangkan Gaara yang kesepian tanpa teman, seperti dirinya. Naruto menganggap Gaara adalah temannya dan baginya teman seperti Gaara harus cepat diselamatkan. Sikap Naruto ini dimaknai Lun dengan menganggap teman adalah seseorang yang berharga. Hal ini terkait dengan eksistensi Lun sebagai seorang manusia. Adanya teman membuat Lun menjadi eksis dan berharga di dalam masyarakat. Oleh karena itu dia merasa nilai setia kawan penting dalam sebuah persahabatan. Seperti penuturan Lun berikut ini:

*“Jadi aku punya prinsip nih, rela deh ngebelain temen, kalo dia ada masalah. Karna nih, istilahnya aku nggak punya siapa-siapa lagi selain temen. Kan aku hidup sendiri di Jakarta. Pokoknya temen tuh berharga banget buat aku. Nah, itu juga yang aku lihat di Naruto. Dia tuh apa-apa pasti ngebelain temennya, bantuin deh kalo ada masalah.” (petikan wawancara dengan Lun)*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Lun memaknai nilai-nilai dalam *anime* Naruto Shippuden dalam kehidupannya yang ditunjukkan dalam pengalaman-pengalaman dirinya. Pemaknaan dan pengalaman Lun serta ekspresinya akan dijelaskan lebih lanjut pada sub bab selanjutnya.

### III. 1.2. Issa

Issa yang membaca manga dan menonton *anime* Naruto mengungkapkan bahwa dia melihat nilai-nilai tertentu dalam *anime* Naruto. Nilai-nilai tersebut adalah persahabatan, saling tolong-menolong, kerjasama, rela berkorban dan pencarian jati diri. Ada nilai-nilai yang dimaknai secara bersamaan oleh Issa, yaitu, nilai persahabatan dan saling tolong menolong. Maksud dari bersamaan adalah Issa menganggap dua nilai tersebut berbeda dan dipisahkan dalam istilah Issa sendiri. Penulis yang selama mengamati dan memahami maksud Issa tersebut, akhirnya mengetahui bahwa persahabatan dan saling tolong-menolong merupakan nilai yang dimaknai sama oleh Issa. Pemaknaan akan nilai persahabatan dan nilai saling tolong menolong dilihat dari *anime* Naruto episode 11. Adegan yang menurut Issa memperlihatkan nilai ini adalah pada saat Naruto dengan semangat ingin segera menyelamatkan Gaara. Pada saat itu Kankurou jadi teringat akan ucapan Gaara

bahwa dirinya ingin menjadi Kazekage untuk melindungi desanya. Pemaknaan akan nilai persahabatan tercermin dalam sikap Issa yang berusaha menghargai temannya dan bahkan membela temannya. Seperti yang diungkapkan Issa di bawah ini:

*Yaa.. aku dulu waktu smp tuh penyendiri, suka cuek sama temen sebangku, tapi temen aku itu ga terganggu dengan sikap cuek aku. nah waktu itu aku ada masalah sama temen-temen sekelas, aku jadi kayak dipojokin gitu. Tapi temen aku itu ngebelain aku. nah pas bgt sama cerita naruto. sejak itu aku jadi bisa lebih terbuka aja. trus kalo temen aku kenapa-kenapa juga aku berusaha bantu dia. (Petikan wawancara dengan Issa)*

Selain itu Issa juga melihat nilai kerjasama pada *anime* Naruto episode 11. Adegan ini ditunjukkan pada saat tim 7 dari desa Konoha dan tim dari desa Suna bersatu untuk menyelamatkan Gaara. Bahkan salah satu tetua dari desa Suna turut serta untuk menyelamatkan Gaara karena cucunya adalah salah satu anggota organisasi Akatsuki. Setelah menonton episode ini, Issa memaknai nilai kerjasama ini. Pemaknaan Issa terhadap nilai ini adalah pada saat dia dan temannya harus bekerjasama dalam mengerjakan tugas kuliah. Issa sebagai mahasiswa jurusan desain grafis harus membuat tugas kuliah. Dosennya meminta tiap tugas dibuat oleh kelompok yang terdiri dari 3 orang. Padahal Issa sedang ada masalah dengan dua temannya ini. Demi tugas kuliah dan mendapatkan nilai, mau tidak mau, Issa mengenyampingkan masalah dengan temannya. Kedua temannya yang pada awalnya juga agak ragu untuk mengerjakan tugas dengan Issa, dengan terpaksa mereka melakukannya. Ketiganya berusaha bahu membahu mengerjakan tugas bersama-sama.

*“waktu itu aku kayak ababil (anak baru gede labil) banget, mirip gaara. Hehehe..(tertawa)” (Issa)*

Menurut Issa, inti dari *anime* Naruto adalah pencarian jati diri. Issa dapat menyimpulkan hal ini setelah menonton Naruto dari awal hingga sekarang. Namun pada episode 11 ini ada adegan saat Naruto mengingat peretarungannya dengan Gaara. Saat itu Gaara tidak dapat mengontrol *shukaku* yang ada dalam dirinya. Akan tetapi Naruto dapat mengalahkan Gaara dan membuat Gaara bersikap lebih lembut

kepada kakak-kakaknya. Selain itu ada adegan sewaktu Kankurou mengingat percakapannya dengan Gaara. Saat itu Gaara mengatakan bahwa ia tahu semua orang di desa Suna takut padanya, ia akan berusaha menjadi Kazekage agar dapat melindungi desa Suna. Menurut Gaara, dengan menjadi pemimpin desa Suna, suatu saat secara perlahan, masyarakat desa Suna akan mengakui dirinya dan tidak takut kepadanya lagi. Pemaknaan nilai ini bagi Issa ketika dirinya masih duduk di kelas 2 SMP, ini yang dimaknai Issa dengan adanya perasaan dari dirinya yang berusaha mencari jati diri. Pada saat itu dirinya merasa sebagai anak remaja yang masih labil perasaannya, berubah-ubah pendiriannya. Hal ini terlihat seperti penuturannya pada bagian atas paragraf ini.

Nilai terakhir yang dimaknai oleh Issa adalah rela berkorban. Pada *anime* *Naruto* episode Issa menuturkan bahwa dirinya rela berkorban jika dibutuhkan baik dalam keluarga atau pertemanan. Ekspresi dari pemaknaan Issa terhadap nilai rela berkorban dapat dilihat pada interaksi Issa di forum IndoAkatsuki, berikut ini:

*Issa: udah deh gue talangin dulu kaosnya, ^\_^ gpp kok. Lagian kan bs nyicil :nicepostgan:*

*[Issa: aku bayar dulu kaosnya, emoticon: senyum tidak apa-apa kok. Lagipula kamu bisa cicil bayarnya. Emoticon: gambar Kakashi mengacungkan jempol tanda setuju]*

Berdasarkan *posting-an* Issa di forum IndoAkatsuki sebelumnya, kerelaannya untuk menalangi dulu uang pembayaran kaos. Issa juga mengungkapkan bahwa tidak ada masalah jika temannya membutuhkan uang dan ia akan meminjamkannya walaupun pembayaran pinjaman tersebut dilakukan dengan mencicil.

### III.1. 3. Ugi

Pada *anime* *Naruto Shippuden* episode 11, Ugi melihat adanya nilai persahabatan dan manusia adalah makhluk sosial karena membutuhkan orang lain. Nilai persahabatan yang diterima Ugi terdapat pada adegan *Naruto* berusaha untuk menyelamatkan Gaara dan Sakura yang menyembuhkan Kankurou. Pemaknaan terhadap nilai ini adalah pada saat Ugi merasa sama dengan nilai persahabatan yang dimilikinya. Bagi Ugi, sahabat adalah segalanya, harus saling membantu, bisa berbagi

perasaan yang sedih maupun gembira, dan sebagai orang yang bisa diandalkan. Untuk nilai lain yang diterima Ugi yaitu manusia adalah makhluk sosial, Ugi merasa nilai ini merupakan nilai universal yang memang terlihat kental di setiap episode *anime* Naruto. Pemaknaan Ugi terhadap nilai ini adalah pada saat Ugi kesulitan untuk mendapatkan modal usaha, teman Ugi yang mengetahui hal ini kemudian meminta ayahnya membantu Ugi, sehingga modal usaha yang dibutuhkan Ugi dan temannya bertambah walaupun sedikit. Adegan dalam *anime* Naruto Shippuden episode 11 terlihat pada saat desa Suna membutuhkan bantuan dari desa lain sehingga meminta bantuan pada desa Konoha yang memang hubungan antar desa tersebut baik. Oleh karena itu desa Konoha mengirimkan tim 7 untuk membantu desa Suna kemudian mengirimkan tambahan tim untuk menyelamatkan kazeage desa Suna yaitu Gaara.

Selain itu Ugi memaknai nilai-nilai yang terdapat dalam *anime* Naruto berdasarkan tokoh-tokoh yang disukainya. Tokoh-tokoh tersebut adalah Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi, Kakashi Hatake, Pain/Nagato dan Tobi/Uchiha Madara. Bagi Ugi, karakter tokoh-tokoh tersebut hampir sama dengan karakter yang dimilikinya. Pada tokoh Uchiha Sasuke, Ugi melihatnya memiliki sifat yang “*calm*” dan “*dangerous*”. Sifat “*calm*” ini bagi Ugi dapat diartikan sebagai diam dan tidak banyak bicara, sedangkan sifat “*dangerous*” diartikan sebagai memiliki pemikiran yang berbahaya. Jika dua arti sifat tersebut digabungkan, maka dapat diartikan sebagai seseorang yang tidak banyak bicara tetapi memiliki pemikiran yang berbahaya. Seperti pernyataan Ugi dalam wawancara:

*”Sifatnya calm and dangerous. Mencirikan sikapku, tidak usah banyak bicara, buktikan dengan kelakuan.”*  
(Petikan wawancara dengan Ugi)

Tokoh Uchiha Sasuke ini secara karakter hampir sama dengan Uchiha Itachi, yang merupakan kakak dari Sasuke. Keduanya memiliki sifat tidak banyak bicara. Dalam hal ini, Ugi merasa ada perbedaan diantara keduanya, yaitu Uchiha Itachi memiliki sifat rela berkorban demi adiknya dan desanya sendiri.

Pada tokoh Hatake Kakashi, Ugi melihat sifatnya yang idealis dalam mematuhi aturan. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, sifat tokoh Kakashi ini

berubah menjadi lebih fleksibel dalam mematuhi aturan. Sifat idealisnya tetap dipertahankan tetapi tidak menjadi ideal. Ini menurut Ugi, hampir sama dengan sifatnya yang idealis, tetapi dirinya mengakui bahwa untuk menjadi idealis tidak harus menjadi ideal.

Tokoh lainnya yaitu Pain/Nagato yang memiliki sikap bahwa untuk menciptakan satu perdamaian diperlukan adanya perang. Bagi Ugi, sikap ini dapat berarti sikap yang melihat keseimbangan dalam kehidupan. Oleh karena itu, di dalam sebuah kehidupan, semua hal harus berjalan seimbang dan selaras. Seperti pernyataan Ugi berikut ini:

*“war still exist. Aku berpendapat bahwa tidak ada kedamaian yang bener-bener damai di dunia ini. Apapun itu, pastilah berpasang-pasangan. Jika ada kedamaian maka akan ada peperangan.”*  
(petikan wawancara dengan Ugi)

Ugi menyukai karakter dari tokoh Tobi/Uchiha Madara. Karakter dari tokoh ini memiliki sikap rela berkorban demi klan-nya. Menurut Ugi, Tobi rela mengorbankan segala-galanya termasuk nyawa adiknya demi klan. Ugi mengatakan bahwa sikap Toni/Uchiha Madara ini hampir sama dengan dirinya. Demi keluarganya, Ugi rela mengorbankan hidupnya, seperti pernyataannya di bawah ini:

*“Aku sendiri punya prinsip kalo my life is my family, i am shield of my family,”* (Petikan wawancara dengan Ugi)

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Ugi memaknai nilai-nilai dalam *anime* Naruto dari tokoh-tokoh yang disukainya. Tokoh seperti Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi, Hatake Kakashi, Pain/Nagato, Tobi/Uchiha Madara memiliki sifat, sikap dan pandangan yang hampir sama dengan Ugi.

### III. 1.4. Viki

Bagi Viki nilai-nilai yang ditangkapnya dalam *anime* Naruto adalah persahabatan, pantang menyerah, semangat dan kerja keras. Nilai persahabatan dimaknai dalam kehidupannya ketika dia berusaha menolong temannya yang kesusahan. Viki memaknai nilai persahabatan ini pada *anime* Naruto episode 11

dalam adegan Naruto yang memiliki misi ke desa Suna untuk membantu dan menyelamatkan Gaara dan pada saat Kankurou meminta pada Naruto untuk menyelamatkan adiknya Gaara, Naruto berkata dia akan menyelamatkan Gaara. Sikap seperti itu yang dianggap Viki sebagai sebuah nilai persahabatan yang menekankan pada rasa saling tolong-menolong. Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa Viki memaknai nilai persahabatan ini dengan membantu temannya. Seperti pengalaman Viki pada saat temannya sedang dalam masalah karena membutuhkan pengganti untuk dubbing. Teman Viki menghubunginya, pada saat yang bersamaan Viki juga harus menjaga keponakannya. Oleh dasar persahabatan, Viki pun rela untuk menggantikan temannya ini mengisi suara sembari membawa keponakannya. Ketika Viki mengisi suara, ia meminta koordinator pengisi suara untuk menjaga keponakannya. Seperti pernyataan Viki berikut ini:

*“Waktu itu gue diminta ama temen gue buat gantiin dia dubbing. Kan dubbing nggak bisa seenaknya diganti kalo koordinator (dubbing) nggak setuju. Nah kata temen gue, koordinator udah setuju, makanya gue pikir-pikir. Gue bilang ama temen gue, eh tapi gue mesti jagain keponakan gue. Kata temen gue sih, nggak apa-apa ajak aja, kan koordinator suka anak-anak tuh, jadi lo bisa nitipin di dia, gitu. Akhirnya gue mau aja, yah gue tau sih honor nya lama ngambilnya tapi demi temen sekali ini, gue nggak apa-apa,” (Viki)*

Sejak menonton *anime* Naruto, Viki memiliki pandangan bahwa Selain itu Viki juga melihat nilai semangat dalam *anime* Naruto. Pada *anime* Naruto Shippuden episode 11, adegan yang Viki lihat adalah sewaktu Naruto diminta tolong oleh Kankurou menyelamatkan adiknya, Gaara. Naruto mengiyakan dengan penuh semangat. Bahkan adegan pada menit-menit menjelang episode 11 ini habis Viki melihat bahwa pada saat Naruto dengan penuh semangat mengajak timnya untuk langsung menyelamatkan Gaara tanpa mengetahui situasi dan kondisi musuh. Nilai ini dimaknainya adalah dengan semangat dalam mencapai sesuatu. Pemaknaan terhadap nilai ini tercermin pada saat Viki belajar untuk menjadi dubber (pengisi suara). Latihan yang cukup padat membuat Viki harus membagi waktu dengan kerja paruh waktunya sebagai pendata entri. Akan tetapi, menurut pengakuan Viki, dia

masih tetap semangat menjalani semua kegiatan itu. Ketika dirinya merasa “down” mengingat *anime* Naruto dan melihat gantungan telepon genggam tokoh Hatake Kakashi dapat menyuntikkan rasa semangat itu. Pantang menyerah dan kerja keras adalah dua nilai yang dimaknai Viki. Hal ini dimaknai Viki dengan tidak mudah menyerah dalam mendapatkan sesuatu terutama dalam hal pekerjaan. Pemaknaan nilai kerja keras dan pantang menyerah ini terlihat pada saat Viki berusaha mendapatkan penghasilan dan membuka toko online. Nilai ini dilihat Viki di *anime* Naruto Shippuden episode 11. Adegan pada saat Sakura berusaha membuat antidot demi Kankuro, bagi Viki adegan tersebut mencerminkan sebuah kerja keras singkat yang membuahkan hasil. Menurut Viki selain menunjukkan kerja keras Sakura, adegan tersebut dilihatnya sebagai bentuk pantang menyerah dari diri Sakura karena dalam keadaan yang penuh tekanan, Sakura dapat menemukan antidotnya. Episode tersebut membuat Viki berusaha untuk bekerja keras dan pantang menyerah dalam kehidupannya. Hal ini dapat dilihat melalui pernyataan Viki berikut:

*“Kalo ngomongin kerja keras, semua orang kerja keras dan tau itu. Masalahnya nggak setiap waktu orang kerja keras terus-terusan. Sama seperti gue, yang gue usahain banget kalo gue mau dapet sesuatu. Contohnya nih, kan sekarang gue lagi nunggu panggilan kerja, tapi gue nggak cuma nunggu diem aja nggak ngapa-ngapain. Gue sama cowok gue buka lapak jualan online. Bagi gue itu salah satu cara gue buat tetep dapet penghasilan. Nah kalo pantang menyerah, ya gini aja, lo tau kan orang usaha awalnya nggak selalu berhasil. Tapi karena gue punya tujuan tertentu ya gue terus maju jalan, nggak ada namanya nyerah-nyerah kecuali modal gue habis..hehehe..” (petikan wawancara dengan Viki)*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis mengamati dan menyimpulkan bahwa Viki memiliki cara yang berbeda dengan informan lain dalam memaknai *anime* Naruto Shippuden episode 11. Sub bab berikut akan menjelaskan mengenai *anime* Naruto dan tokoh-tokohnya dimaknai dan menjadi sebuah pengalaman dan acuan bagi informan.

### III.2. Nilai-nilai pada *Anime* *Naruto* sebagai Pengalaman dan Acuan dalam kehidupan Informan

Dalam paragraf-paragraf sebelumnya penjabaran mengenai nilai-nilai yang diterima dan dimaknai oleh masing-masing informan menunjukkan bahwa ada perbedaan-perbedaan dalam memaknai. Bagi Lun adegan tersebut dapat membuatnya memikirkan teman-temannya. Ketika Lun menonton adegan pada episode 11, hal tersebut yang disebut Dilthey (1976 dalam Bruner, 1986: 35) “sebuah pengalaman” (*an experience*). “Sebuah pengalaman” dapat memunculkan ekspresi, dan hal ini terlihat pada saat Lun mengucapkan kata “keren, Sakura keren banget”. Ada suatu pengalaman yang membuat Lun mengekspresikan dalam bentuk ucapan. Pengalaman tersebut membuatnya begitu mudah untuk mengekspresikan kembali kedalam bentuk ucapan. Hal ini juga tidak hanya ditunjukkan pada ucapannya, mimik wajahnya menunjukkan bahwa Lun benar-benar terpukau dengan kemampuan Sakura menyembuhkan Kankurou. Baginya sikap Sakura seperti itu membuatnya mengingat pengalamannya saat dirinya mempelajari cara membuat program. Usaha yang dilakukannya membuahkan hasil sehingga dirinya dapat membuat program dan tetap bekerja di perusahaan tersebut. Ungkapan “keren, Sakura keren banget” dapat dikatakan sebagai *life as a told* (Bruner, 1986).

Semangat pantang menyerah merupakan salah satu nilai *anime* *Naruto* yang dimaknai Lun. *Naruto* yang digambarkan oleh Masahi Kishimoto dengan penuh semangat, ceria dan pantang menyerah. Nilai ini yang diinterpretasikan oleh Lun dari adegan *Naruto* yang penuh semangat tetapi kurang pertimbangan ingin segera menyelamatkan Gaara. Penggambaran sikap *Naruto* tersebut yang dimaknai Lun dalam kehidupannya. Ketika ia memandang *Naruto* yang memiliki sikap semangat pantang menyerah, ia melihat dirinya sendiri. Pengalaman Lun pada saat dirinya benar-benar ingin tetap meneruskan sekolah walaupun keadaan ekonomi keluarganya pada saat itu tidak memungkinkan. Ungkapan Lun “tapi aku ingin sekolah, yah dijalani aja dengan semangat” merupakan bentuk ekspresi Lun terhadap keadaan dirinya. Nilai semangat pantang menyerah ini yang terlihat dalam karakter Uzumaki

Naruto terlihat seperti nilai semangat Jepang yaitu bushido. Nilai bushido ini menekankan keadilan, keberanian, kebaikan hati, kesopanan, kesungguhan hati, kehormatan, kesetiaan dan pengendalian diri (lihat Doktor Inazo Nitobe dalam Bennedict, 1982: 333). Berdasarkan pengalaman Lun yang memiliki niat untuk sekolah dan diwujudkan dengan tinggal sendiri menunjukkan kesungguhan hati, semangat pantang menyerah walaupun hidupnya tidak menentu. Kesungguhan Lun bersekolah terwujud dalam bentuk kelulusan. Lun mengakui bahwa dirinya sering membolos sekolah dan terkadang merasa tidak yakin untuk menyelesaikan sekolah. Akan tetapi semangatnya langsung timbul pada saat ia menonton *anime* Naruto di rumah temannya. Baginya Naruto merupakan pencerminan dari dirinya. Berdasarkan penjelasan Kluckhohn (lihat Marzali, 2006: 238) mengenai nilai sebagai konsepsi, eksplisit maupun implisit yang khas dimiliki oleh individu, sehingga nilai semangat pantang menyerah ini merupakan keunikan bagi diri Lun. Saat Lun merefleksikan dirinya pada karakter Naruto, nilai yang dimiliki Naruto mempertebal nilai yang diyakininya. Oleh karena itu Lun menuturkan bahwa rasa semangat pantang menyerah itu semakin menebal sewaktu menonton *anime* Naruto. Hal ini diungkapkannya pada saat setelah menonton *anime* Naruto episode 11.

Penulis melihat Lun penuh dengan semangat ketika menceritakan sesuatu, walaupun wajahnya terlihat kalem, pada saat diminta untuk datang ke acara-acara Jepang dirinya sangat bersemangat. Nilai ini termanifestasikan dalam diri Lun dalam bentuk semangat juangnya yang hidup sendiri di Jakarta. Lun pun terlihat bersemangat saat menceritakan pekerjaannya. Hal ini yang disebut Bruner (1986) sebagai *life as lived*, yang menekankan bahwa sebuah pengalaman menonton *anime* Naruto dijadikan sebagai acuan dalam hidupnya. Karakter Naruto direfleksikan ke dalam diri Lun dan menjadi sebuah kebutuhan dalam dirinya untuk selalu menonton *anime* Naruto. Karakter Naruto ini dapat disebut dalam istilah Geertz (1973) adalah “*model of*”.

Lun memaknai nilai setia kawan dari *anime* Naruto dengan rela membela temannya jika ada masalah. Kata-kata Lun “aku tuh rela ngebelain temen” dapat dikatakan sebagai sebuah ekspresi (Bruner, 1986). Ekspresi Lun ini dimanifestasikan

dalam bentuk ucapan. Menonton *anime* Naruto bagi Lun sebagai suatu keharusan. Bahkan pada saat waktu luangnya di tempat kerja, Lun memutar ulang semua episode *anime* Naruto. Tindakan Lun tersebut merupakan ekspresi dirinya terhadap pengalaman sebelumnya. Hal tersebut yang menurut Bruner (1986) adalah proses pemberian makna. Pada saat Lun menonton *anime* Naruto dan memaknai nilai-nilai di dalamnya, kegiatan tersebut dapat disebut sebagai sebuah pengalaman Lun. Seperti yang telah dikemukakan oleh Dilthey (dalam Bruner, 1986:35) bahwa “sebuah pengalaman” (*an experience*) membentuk ekspresi, yang dapat berbentuk ucapan, tindakan atau pemikiran. Oleh karena itu ketika Lun mengungkapkan “aku rela ngebelain temen” merupakan ekspresi yang berbentuk ucapan. Akan tetapi ucapan tersebut belum berbentuk tindakan karena dalam situasi saat Lun mengucapkan kalimat tersebut, ia tidak sedang membela temannya. Keadaan tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Bruner (1986) bahwa seseorang dalam berkomunikasi dapat berekspresi atas dasar pemaknaan dari pengalamannya. Lun berkomunikasi dengan penulis setelah menonton *anime* Naruto. Ekspresi Lun dengan perkataan “aku rela ngebelain temen” berdasarkan dari pengalamannya menonton *anime* Naruto pada saat itu. Oleh karena itu, ketika Lun mengekspresikan pengalamannya dalam memaknai nilai setia kawan di forum IndoAkatsuki dapat ditunjukkan dalam postingan Lun berikut:

*Lun: Kalo si A ngerasa nyolong zeny-nya B dan udah bilang sebelumnya, ya nggak usah diributin. Lebih baik ngomong empat mata aja antara A sama B kalo B nggak suka zeny-nya dicolong. Gue mau kok jadi penengah kalo A sama B butuh penengah, ok ;)*  
(Postingan Lun tanggal 12 Juli 2009)

Postingan di atas menunjukkan bahwa sebagai teman Lun berusaha untuk membela temannya, walaupun Lun terlihat tidak memihak dan berusaha menjadi penengah. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam berinteraksi dengan sesama penggemar di forum IndoAkatsuki Lun mengekspresikan pengalamannya dalam kalimat “ya nggak usah diributin”, “gue mau kok jadi penengah kalo A sama B butuh penengah”. Menurut penulis kalimat tersebut menunjukkan suatu ekspresi dari Lun ketika berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Meskipun kalimat tersebut tidak

secara eksplisit terlihat jelas menunjukkan kesetiakawanan Lun. Akan tetapi berdasarkan penuturan Lun tersebut dapat dianggap sebagai sebuah ekspresi dari nilai kesetiakawanan yang dimaknainya dari *anime* Naruto Shippuden episode 11.

Dalam kasus Issa, yang memaknai nilai persahabatan dan tolong-menolong dari *anime* Naruto menganggap bahwa sebelumnya dirinya tidak bersikap menghargai teman. Seperti pernyataan Issa berikut:

*.. aku dulu waktu smp tuh penyendiri, suka cuek sama temen sebangku, tapi temen aku itu ga terganggu dengan sikap cuek aku..” (petikan wawancara dengan Issa)*

Pengalaman Issa ketika dirinya “cuek” dan “temannya tidak terganggu dengan sikap cuek aku” merupakan pengalaman masa lalu Issa. Pada saat Issa menonton dan memaknai *anime* Naruto, pada saat itu Issa memiliki “masalah dengan teman-teman sekelas” dan dibantu oleh teman yang tidak dipedulikan Issa. Oleh karena itu Issa merasa dirinya sama dengan karakter tokoh Gaara, yang dijauhi oleh orang-orang di desanya tetapi Naruto Uzumaki mau membantu dan menerimanya sebagai teman. Hal ini yang dimaknai Issa sebagai nilai persahabatan. Pernyataan Issa ketika “cuek” terhadap temannya dapat dikatakan sebagai pengalaman masa lalu Issa. Sedangkan pada saat temannya “membantu ketika ada masalah” merupakan pengalaman masa kini Issa. Ini sama dengan yang dikemukakan oleh Dilthey (lihat Bruner 1986:8) mengenai pengalaman masa lalu dan masa kini adalah sebuah kesatuan “makna berada (dalam pengalaman) dan terdapat hubungan diantara mereka”. Teman Issa yang membantunya saat ada masalah merupakan suatu bentuk pengalaman masa lalu Issa. Sikap temannya itu juga membuatnya menghargai teman dan berjanji pada diri sendiri untuk membantu temannya yang kesusahan. Kalimat Ketika Issa “sejak itu aku jadi bisa lebih terbuka aja” dan “trus kalo temen aku kenapa-kenapa juga aku berusaha bantu dia” merupakan ekspresi Issa yang berbentuk ucapan. Issa memandang dirinya sama dengan tokoh Gaara berdasarkan pengalaman yang dimilikinya, ini yang disebut Geertz (1973:127) sebagai “*model of*”. Tindakan Issa dalam menghargai teman ini dapat disebut sebagai “*model for*”.

Issa juga melihat adanya pencarian jati diri dalam *anime* Naruto Shippuden episode 11. Pemaknaan Issa akan nilai ini terwujud melalui karakter Gaara. Tokoh yang digambarkan jahat dan musuh dalam *anime* Naruto ini kemudian dianggap teman oleh Naruto. Perubahan sikap Gaara yang terlihat jahat menjadi lembut karena melihat semangat Naruto dan penerimaan Naruto terhadap dirinya. Oleh karena itu tokoh ini menemukan dirinya sesungguhnya. Hal tersebut yang dimaknai oleh Issa, karakter tokoh Gaara yang dianggap dalam konsepsi pemikirannya sebagai seorang yang baik tetapi diperalat sehingga terlihat jahat. Ungkapan Issa “waktu itu aku kayak anak ababil” merupakan ekspresi Issa atas pengalamannya yang terdahulu. Pengalamannya dahulu ketika menonton *anime* Naruto dan pengalamannya pada saat menonton *anime* Naruto kembali diekspresikan dalam bentuk ungkapan seperti itu.

Ugi menyukai tokoh-tokoh di *anime* Naruto, diantaranya Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi, Hatake Kakashi, Pain/Nagato dan Tobi/Uchiha Madara. Karakter dari tokoh tersebut dianggapnya hampir sama dengan karakternya, seperti perkataannya berikut ini:

*“..Mencirikan sikapku, tidak usah banyak bicara, buktikan dengan kelakuan.” (Ugi)*

Berdasarkan penuturan di atas menunjukkan bahwa tokoh-tokoh tersebut mengacu pada dirinya dan pengalamannya. Ucapan dari Ugi ini merupakan manifestasi dari nilai, seperti yang dikemukakan oleh Kluckhohn (lihat Marzali, 2006: 238) mengenai nilai yaitu, konsepsi, eksplisit atau implisit, yang khas milik seseorang individu atau suatu kelompok, tentang yang seharusnya diinginkan yang mempengaruhi pilihan yang tersedia dari bentuk-bentuk, cara-cara, dan tujuan-tujuan tindakan. Hal ini juga dapat dilihat melalui postingan Ugi sebagai berikut:

*Ugi: q lagi cari ide buat game center nih, ada yg pny ide gag?  
:D  
(aku lagi cari ide buat game center, ada yang punya ide  
nggak? Emoticon: Senyum lebar)*

*Ugi: keknya pas itachi bertarung ma sasuke, si tobi lagi  
ngapain? Kok download linknya gag bisa. Gag sabar nih mau  
liat lagi..T\_T*

*(sepertinya ketika Itachi bertarung dengan Sasuke, si Tobi lagi melakukan apa? Kok link unduhannya tidak bisa. Nggak sabar nih mau lihat lagi. Emoticon: Nangis)*

Pernyataan "mencirikan sikapku" menunjukkan bahwa Ugi memandang dirinya berdasarkan acuan dari luar, yaitu tokoh-tokoh dalam *anime* Naruto. Tokoh Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi dan Hatake Kakashi dapat dikatakan sebagai acuan bagi Ugi saat memandang dirinya. Ini yang disebut dalam istilah Geertz (1973:98) sebagai "model of". Pernyataan Ugi dalam postingannya, seperti "q lagi cari ide buat game center" menunjukkan bahwa dalam berinteraksi di forum, Ugi tidak sama dengan karakter yang menjadi acuannya. Ugi harus berkomunikasi dengan anggota lain bahwa dia ingin melakukan sesuatu, bukan dengan sikap diam. Hal ini sebenarnya sesuai dengan apa yang dikatakan Geertz (1973:98) mengenai "model for". Ugi dapat bersikap sesuai dengan pengalamannya dan apa yang diketahuinya dari forum tersebut. Dalam memandang dirinya berdasarkan acuan tersebut, Ugi mendapatkan pengalaman baru yang kemudian terekspresikan ke dalam tindakan Ugi. Ini dapat disebut sebagai pengalaman yang diartikulasikan (*live as told*). Dalam hal ini Ugi memaknai nilai-nilai dari *anime* Naruto berdasarkan karakter dari tokoh seperti Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi dan Hatake Kakashi. Ketiga tokoh ini dianggap Ugi hampir sama karakternya dengan dirinya, ini dapat disebut sebagai acuan Ugi dalam memandang dirinya.

Pemaknaan Ugi terhadap tokoh Pain/Nagato terlihat dengan memiliki pandangan yang sama terhadap satu hal, yaitu keseimbangan hidup. Tokoh Pain/Nagato dapat disebut sebagai acuan bagi Ugi dalam memandang sesuatu. Seperti pernyataan Ugi berikut:

*"war still exist. Aku berpendapat bahwa tidak ada kedamaian yang benar-bener damai di dunia ini. (Ugi)*

Ungkapan "war still exist" merupakan ucapan tokoh Pain/Nagato yang dimaknai oleh Ugi, sedangkan "tidak ada kedamaian yang benar-bener damai di dunia ini" merupakan pendapat Ugi atas ucapan tokoh tersebut. Berdasarkan pernyataan Ugi tersebut, menunjukkan bahwa Ugi memiliki acuan dalam berpikir

akan keseimbangan di dunia. Ini juga didasari oleh pengalaman Ugi yang melihat adanya perang di belahan dunia lain dan ada kedamaian di belahan dunia lain juga. Pengalaman tersebut termanifestasi dalam nilai yang Ugi anut.

Pada tokoh Tobi/Uciha Madara yang memang memiliki sikap rela berkorban bahkan dengan nyawa orang terdekatnya demi tujuan yang lebih besar. Ugi memaknainya dengan berusaha untuk menjaga keluarganya, dia merasa dirinya pelindung bagi keluarganya. Ungkapan *“my life is my family, i am shield of my family”* merupakan prinsip hidup Ugi yang hampir sama dengan tokoh Tobi/Uchiha Madara. Prinsip ini sudah dimiliki Ugi sebelum menonton *anime* Naruto. Ini yang disebut oleh Dilthey (1976) sebagai pengalaman masa lalu (dalam Bruner, 1986:8). Kemudian, Ugi menonton dan memaknai tokoh Tobi/Madara ini dapat disebut sebagai pengalaman masa kini. Oleh karena itu, sesuai dengan penjelasan Dilthey (1976 dalam Bruner, 1986:8) bahwa pengalaman saat ini selalu mengambil semua hal yang ada di masa lalu dan mengantisipasi masa depan. Apa yang ada pada saat sekarang ini dan masa lalu merupakan suatu makna kesatuan, “makna berada (dalam pengalaman) dan terdapat hubungan diantara mereka”. Pengalaman masa lalu dan masa kini Ugi yang kemudian menjadi suatu makna kesatuan dan menebalkan prinsip hidup Ugi.

Viki memaknai nilai persahabatan, pantang menyerah, semangat dan kerja keras. Pada saat Viki mengungkapkan bahwa dirinya berusaha untuk mendapatkan penghasilan, ini dapat disebut sebagai pengalaman Viki. Dalam mencoba mencari penghasilan alternatif, Viki membuka toko online dengan pacarnya. Hal ini juga disertai promosi baik di forum dan berbagai jejaring sosial lain. Selama menunggu mendapat panggilan kerja, Viki menyatakan bahwa dirinya tidak mau diam saja. Seperti penuturan Viki berikut ini:

*“...tapi gue nggak cuma nunggu diem aja nggak ngapa-ngapain. Gue sama cowok gue buka lapak jualan online..”*  
(Viki)

Ungkapan “tapi gue nggak cuma nunggu diem aja nggak ngapa-ngapain” merupakan sikap Viki untuk berusaha dan kerja keras menggapai sesuatu. Pemaknaan yang Viki

lakukan terhadap *anime* Naruto terutama nilai kerja keras. Dalam hal ini, nilai kerja keras yang ditunjukkan oleh Naruto Uzumaki saat latihan, merupakan acuan Viki untuk berusaha dalam mendapat penghasilan. Acuan itu dalam Geertz (1973) dapat disebut “*model of*” dan pada saat Viki membuka “*toko online*” merupakan “*model for*” Viki. Tujuan membuka toko online bagi Viki selain untuk mengisi waktu juga untuk mendapatkan penghasilan sehingga dirinya tidak bergantung pada orang tua. Hal ini membuat Viki merasa tertantang dan tidak mudah menyerah saat dagangannya tidak laku. Ungkapan Viki seperti berikut, “*karena gue punya tujuan tertentu ya gue terus maju jalan, nggak ada namanya nyerah-nyerah kecuali modal gue habis*” menunjukkan bahwa ekspresi Viki terhadap nilai pantang menyerah. Hal ini yang menurut Bruner (1986:11) disebut pengalaman yang dihayati (*live as lived*).

Menurut Viki, salah satu hal yang dia suka dari *anime* Naruto adalah nilai persahabatan yang sangat kental. Dia melihat Naruto tidak segan-segan untuk berkorban untuk menolong teman-temannya, walaupun kemampuannya terkadang tidak sepadan dengan niatnya tersebut. Bagi Viki, dia selalu menekankan kepada dirinya sendiri untuk selalu membantu teman-temannya sendiri semampunya. Walau terkadang dirinya mengakui bahwa apa yang dia lakukan untuk temannya terkadang tidak sepadan dengan reaksi yang didapatnya. Ungkapan “*yah gue tau sih honor nya lama ngambilnya tapi demi temen sekali ini, gue nggak apa-apa,*” menandakan bahwa atas dasar persahabatan, Viki rela untuk membantu temannya yang membutuhkan. Viki memiliki pengetahuan dan nilai dasar mengenai arti sebuah persahabatan. Nilai dasar itu bertemu dengan nilai yang ada dalam *anime* Naruto, sehingga dirinya tanpa disadari telah melakukan dialektika terhadap apa yang dimiliki dengan apa yang baru didapatnya. Hal ini membuat Viki merasa terganggu untuk berpikir sesuai dengan apa yang baru didapatnya. Berdasarkan pengalaman Viki, nilai yang dimaknai dalam *anime* Naruto tersebut diekspresikan dalam artikulasi ucapan Viki dan mimik Viki ketika dirinya begitu memperhatikan dan senang menonton *anime* Naruto.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf-paragraf sebelumnya menunjukkan bahwa masing-masing informan memiliki pemaknaan yang berbeda, bahkan melihat

satu hal dengan kacamata yang berbeda. Adanya acuan terhadap nilai dan tokoh-tokoh dalam *anime* Naruto yang menurut Geertz (1973:98) dapat disebut sebagai “*model of*”, sebuah sistem makna bagi seseorang atau masyarakat tertentu. Cara bersikap dan bertindak informan berdasarkan acuannya di *anime* Naruto dalam istilah Geertz (1973:98) yang disebut “*model for*”. Bruner (1986:4-5) mengatakan bahwa realitas hanya muncul berdasarkan kesadaran yang diperoleh seseorang melalui pengalamannya. Melalui *anime* Naruto, yang menceritakan tentang perjalanan seorang ninja yang berusaha untuk melindungi desanya. Ninja merupakan salah satu bagian dari kebudayaan Jepang. Penggemar yang menonton *anime* Naruto mendapatkan informasi baru yang akan dihubungkan dengan pengalaman atau nilai-nilai yang telah dimiliki sebelumnya. Pengetahuan tersebut terdiri dari nilai-nilai, cerita yang ditangkap kemudian dimaknai oleh penggemar *anime* Naruto. Ada pengalaman-pengalaman penggemar sebelum, ketika dan sesudah menonton *anime* Naruto. Pengalaman-pengalaman ini merupakan sistem pengetahuan yang dia miliki, yang bisa diaktifkan dan dinonaktifkan sesuai dengan keadaan dirinya. Pengaktifan dan penonaktifan ini merupakan bentuk dari ekspresi seseorang terhadap sesuatu atau pengalaman baru. Pengalaman dan ekspresi merupakan peristiwa yang dialami oleh penonton yang diterima secara sadar atau tidak.

Penulis menyimpulkan bahwa, dalam memaknai informan memiliki pemaknaan yang berbeda berdasarkan adegan dan tokoh yang berbeda pula di *anime* Naruto. Tokoh dan nilai yang dimaknai informan dapat dikatakan sebagai acuan mereka dalam memandang dunia dan dirinya. Ketika mereka bersikap ini dapat disebut sebagai “*model for*” mereka, yang mereka sikapi sesuai dengan apa yang mereka acu. Hal tersebut yang kemudian memunculkan pengalaman baru bagi informan.

**BAB IV**  
**PENGALAMAN DAN EKSPRESI PENGGEMAR**  
**DALAM MEMAKNAI *ANIME* NARUTO**

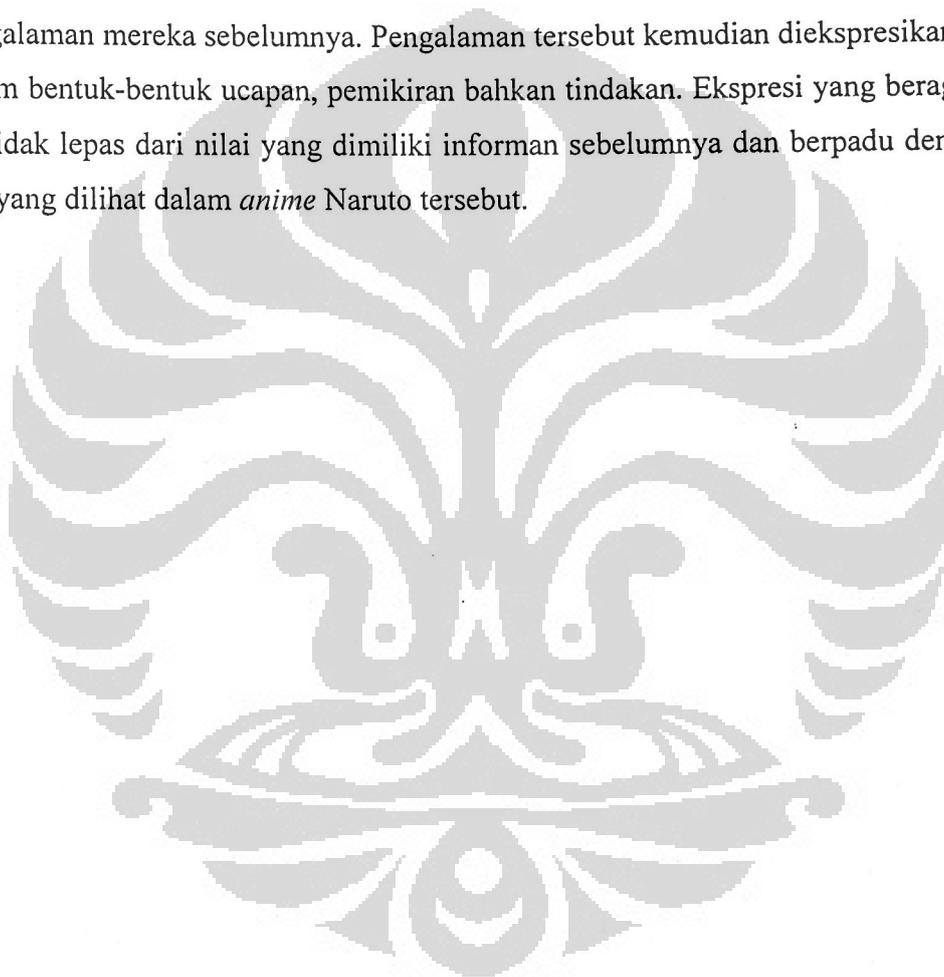
Kegemaran akan suatu hal, seperti *anime* dapat menunjukkan bahwa hasil karya manusia diakui dan terpengaruh dari lingkungan dan budayanya. *Anime* Naruto sebagai bentuk *anime* yang digemari. Penggemar *anime* Naruto membutuhkan suatu wadah untuk berbagi dan menambah informasi mengenai *anime* Naruto. Oleh karena itu terbentuklah forum IndoAkatsuki sebagai tempat berkumpulnya para penggemar *anime* Naruto. Komunitas penggemar *anime* Naruto di Indonesia terbentuk. Sebagai kumpulan penggemar, mereka telah bersinggungan dengan *anime* ini dengan intens.

Nilai-nilai yang dimaknai oleh informan terdiri dari nilai persahabatan, saling tolong-menolong, rela berkorban, kerjasama, kerja keras, pencarian jati diri, semangat, pantang menyerah, pencarian jati diri, kerjasama dan teguh pada pendirian. Nilai-nilai tersebut terlihat dalam adegan-adegan dalam *anime* Naruto Shippuden episode 11 yang dianggap penting dan bermakna bagi informan. Pemaknaan dari nilai-nilai yang disebutkan sebelumnya berbeda-beda tiap informan. Dari pemaknaan yang berbeda ini kemudian diekspresikan ke dalam kehidupan mereka. Bentuk dari ekspresi tersebut dapat berupa tindakan, sikap, pemikiran bahkan ucapan. Ekspresi seperti “wow keren”, “aku rela ngebelain temen”, “trus kalo temenku kenapa-kenapa aku berusaha bantu dia”, “mencirikan sikapku”, merupakan bentuk dari pengartikulasian informan memaknai *anime* Naruto. Hal ini yang kemudian memunculkan pengalaman baru bagi informan.

Menurut Bruner (1986:5-6) bahwa kesadaran seseorang terhadap pengalamannya dapat memunculkan sebuah realita. Berbagai pengalaman ini dapat dijadikan acuan bagi seseorang ketika menghadapi situasi tertentu. Dalam menghadapi situasi tertentu ada pengaktifan dan penonaktifan seseorang yang dapat dikatakan sebagai bentuk dari ekspresi seseorang terhadap sesuatu atau pengalaman baru. Nilai-nilai ini yang merupakan ekspresi dari pengalaman-

pengalaman manusia akan dirinya terhadap situasi sosial. Penggemar *anime* Naruto ini mengekspresikan dalam situasi sosial yaitu di dalam forum dan dalam kehidupannya mereka. Adanya pengaktifan dan penonaktifan ekspresi dari pengalaman mereka sehingga penyesuaian diri ketika berinteraksi dalam situasi sosial.

Keberagaman dalam memaknai nilai dalam *anime* Naruto ini diekspresikan sesuai dengan latar belakang masing-masing informan dan pengalaman mereka sebelumnya. Pengalaman tersebut kemudian diekspresikan ke dalam bentuk-bentuk ucapan, pemikiran bahkan tindakan. Ekspresi yang beragam itu tidak lepas dari nilai yang dimiliki informan sebelumnya dan berpadu dengan apa yang dilihat dalam *anime* Naruto tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Benedict, Ruth.  
1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni: Pola-pola Kebudayaan Jepang*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan
- Bruner, Edward M.  
1986. "Experience and Its Expressions" in E.M. Bruner and V. Turner *The Anthropology of Experience*. USA: University of Illinois Press
- Cresswell, John.  
2003. *Research Design: Qualitative and Quantitative 2nd Edition*. California: Sage Publications
- Dariyo, Agus.  
2008. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo
- Eco, Umberto.  
1992. 'Interpretation and History' in Umberto Eco *Interpretation and Overinterpretation*. New York: Cambridge University Press. Pp. 23
- Eyra, Linda, Richard.  
1999. *Mengajarkan Nilai-nilai pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Featherstone, Mike  
1991. *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage Publications.
- Fernandez, Ibiz.  
2002. *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. California: McGraw Hill/Osborn.
- Fiske, John  
1989. *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.
- Geertz, Clifford.  
1973. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Book, Inc Publication
- Hall, S.  
1997. *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publication Ltd.

- Herzfeld, Michael  
2001. *Anthropology: Theoretical Practice in Culture and Society*. Oxford: Blackwell Publisher Ltd
- Kellner, Douglas  
1992. "Popular Culture and the Construction of Postmodern Identities", dalam Lash, Scott & Jonathan Friedman (ed.) *Modernity and Identity*, Oxford: Blackwell, hlm 141-177
- Kelly, William W.  
2004. "Locating The Fans", dalam Kelly, William W. (ed.) *Fanning The Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, New York: State University of New York Press, Pp. 7-12
- Kishimoto, Masashi.  
2007. *The Art of Naruto: Uzumaki*. San Fransisco: Viz Media
- Levi, Antonia.  
1997. *Samurai From Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Peru, IL: Open Court Publishing Pp. 160
- Levy, Joel.  
2008. *Ninja: The Shadow Warrior*. New York: Sterling Publishing Co., Inc.
- MacDonald, Andrea.  
1998. "Uncertain Utopia: Science Fiction Media Fandom and Computer Mediated Communication" in Harris, Cheryl and Alexander, Alison (ed.) *Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity*. New Jersey: Hampton Press, Inc, Pp. 153-154
- Mann, Chris and Stewart, Fiona.  
2000. *Internet Communication and Qualitative Research: A handbook for Researching Online*. London: Sage Publication Pp. 65-98
- Musbikin, Imam.  
2009. *Anakku Diasuh Naruto*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI)
- Napier, Susan J.  
2001. "Why Anime?" in S.J. Napier *Anime From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Pp. 3-4
- Patton, M. Q.  
1990. *Qualitative Evaluation and Research Method (2nd Edition)*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

- Saifuddin, A. F.  
2005. *Antropologi Kontemporer: Suatu Pengantar Kritis Mengenai Paradigma*. Jakarta: Prenada Media.
- Suparlan, Parsudi.  
1994. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: Program Kajian Wilayah Amerika Universitas Indonesia.  
2005. *Sukubangsa dan Hubungan Antar Sukubangsa*. Jakarta: YPKIK
- Turnbull, Stephen.  
2008. *Ninja (1460-1650)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Wells, Paul.  
1998. "Thinking About Animated Film" in P. Wells *Understanding Animation*. London: Routledge. Pp. 10

### **Skripsi dan Jurnal**

- Abdullah, Irwan.  
1998. "Antropologi di Persimpangan Jalan: Refleksi dari Pemahaman akan Tindakan Kaum Muda" dalam *Antropologi Indonesia* No. 54 Tahun XXI: 18
- Imanda, Tito.  
2000. *Dalam Mimpi yang Tak Menjadi Nyata: Pembuat Film Kartun di Indonesia*. Skripsi Sarjana tidak diterbitkan. Depok: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Hlm. 11 – 12
- Marzali, Amri.  
2006. "Pergeseran Orientasi Nilai Kultural dan Keagamaan di Indonesia (Sebuah Esai dalam Rangka Mengenang Almarhum Prof. Koentjaraningrat)" dalam *Antropologi Indonesia* Vol.30, No. 3 Tahun 2006: 238-240
- Melalatoa, M. Junus.  
1989. "Pesan Budaya dalam Kesenian" dalam *Berita Antropologi* No. 45 Tahun XIII: 26-27

### **Majalah dan Koran**

- "20 tahun ngoleksi pernik anime", *Jawa Pos Online*, ([www.jawapos.co.id](http://www.jawapos.co.id)), 19 Agustus 2001
- "Interview with Masashi Kishimoto", *Shonen Jump Magazine*, 2008

“Prelude: Anime”, *Animoster* Vol.1, Bandung: P.T. Megindo Tunggal Sejahtera, Desember,1999. Hlm. 3

“Sihir Akihabara Membius Dunia”, *Majalah Tempo Online*, (majalah.tempointeraktif.com), 9 November 2005

### **Internet**

<http://indoakatsuki.net>

<http://www.animeacademy.com/fansubs-2.php>

Artikel “Munculnya Fansub Indonesia”, <http://www.indoanime.net>

<http://www.indoanime.net/artikel/artikel/memperkenalkan-grup-fansub-anime-rg.html>

<http://www.narutofan.com>

<http://naruto-spoilers.blogspot.com/>

<http://en.wiktionary.org/wiki/shinobi>

<http://www.thefreedictionary.com/ninja>

<http://www.citraindahrumahku.com/popularitas-naruto-manga/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Flip\\_book](http://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistoscope>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope>

[http://en.wikipedia.org/wiki/history\\_of\\_animation](http://en.wikipedia.org/wiki/history_of_animation)

<http://swa.co.id/2008/03/mendulang-untung-dari-naruto>

<http://www.taringa.net/posts/downloads/3395623/Utilidades-para-el-Fansubeo.html>

<http://www.globaltv.co.id>

[http://wiki.answers.com/Q/What\\_does\\_gakure\\_mean](http://wiki.answers.com/Q/What_does_gakure_mean)

### Kuesioner Untuk Member IndoAkatsuki

Nama :  
 Nickname (di IAF) :  
 Usia :  
 Jenis Kelamin :  
 Pendidikan :  
 Pekerjaan :  
 Agama :  
 Suku Bangsa :  
 Region(di IAF) :

1. Apakah kamu menyukai anime? (Ya/Tidak)
2. Apakah kamu menyukai manga? (Ya/Tidak)
3. Apakah kamu menyukai anime Naruto? (Ya/Tidak)
4. Apakah kamu menyukai manga Naruto? (Ya/Tidak)
5. Mana yang kamu paling suka anime atau manga Naruto? (Ceritakan alasan kamu kenapa kamu suka anime atau manga atau dua-duanya)
6. Kenapa kamu menyukai Naruto (baik manga atau animenya)? (Ceritakan secara singkat alasan kamu)
7. Menurut kamu, pesan-pesan/nilai-nilai apa yang kamu dapat dalam Naruto? (Ceritakan secara singkat dan sebutkan pesan-pesan/nilai-nilai yang kamu dapat)
8. Apakah pesan-pesan/nilai-nilai dalam Naruto mempengaruhi diri kamu? (Jika Ya, ceritakan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kamu)
9. Sejak kapan kamu bergabung di IndoAkatsuki? (Sebutkan tahun bergabung atau berapa lama bergabung dengan IndoAkatsuki)
10. Dari mana kamu mengetahui IndoAkatsuki? (Sebutkan/ceritakan secara singkat)
11. Apa tujuan/alasan kamu bergabung dengan IndoAkatsuki? (ceritakan secara singkat)
12. Apa posisi kamu di IndoAkatsuki? (member, translator, fansubber, moderator, global moderator, scanlator)
13. Apa kamu bersedia diwawancarai lebih lanjut mengenai Naruto? (Ya/Tidak)
14. Jika Ya, kapan waktu luang kamu bisa diwawancarai? (hari dan jam berapa)