

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa ini segala jenis tontonan membuat layar televisi atau hiburan di Indonesia makin beragam, tidak hanya diciptakan dari orisinal dari negara sendiri melainkan masuknya tayangan luar negeri yang masuk ke dalam. Penayangan konten luar negeri kedalam sudah berlangsung sejak lama. Tidak sedikit tayangan hiburan tersebut mempengaruhi tayangan dalam negeri, bahkan bukan hanya tayangan bahkan bisa mempengaruhi budaya yang ada didalamnya. Dalam tayangan tersebut dapat dipastikan menggunakan faktor-faktor yang tidak dikenali oleh orang dalam negeri seperti halnya bahasa, atau hal-hal kebudayaan lain.

Memang dalam penayangan konten tayangan hiburan tersebut dibantu dengan terjemahan sulih suara dalam Bahasa Indonesia ataupun teks terjemahan yang terdapat pada layar ketika Bahasa yang tidak dipahami oleh orang Indonesia bisa dipahami dan dimengerti oleh penontonnya. Penonton bisa mengerti apa yang ditayangkan, bahkan bisa terhibur karena pesan yang disampaikan tontonan sampai ke penontonnya. Beberapa pesan dapat sampai ke penontonnya tapi tidak sedikit penonton malah tidak mengerti pada tayangan yang ditontonnya. Hiburan atau konten tidak dapat dirasakan karena adanya perbedaan budaya. Hal yang dirasakan oleh orang luar negeri belum tentu dirasakan oleh orang di dalam negeri walaupun hidup di dalam dunia yang sama. Jikalau pun terhibur, maka penonton hanya terhibur sesaat dengan tampilan yang ada tanpa mengetahui makna sebenarnya.

Salah satu konten tayangan yang ikut hadir meramaikan hiburan di Indonesia adalah tayangan-tayangan dari negara Jepang. Negara yang sudah mulai mempengaruhi Indonesia bahkan sebelum menyatakan kemerdekaan. Budaya-budaya mereka sudah mempengaruhi budaya yang ada di Indonesia, akibat masa jajahan mereka beberapa hal seperti lagu kebangsaan, atau seragam tentara Indonesia pada zaman awal dibentuknya menyesuaikan dengan budaya Jepang.

Setelah Indonesia merdeka, Jepang tidak memiliki kuasa atas membelakakan apapun di Indonesia, hanya sekedar hubungan bilateral antar negara. Tapi kini mereka masih menguasai pasar teknologi dan otomotif di Indonesia. Hiburan berbentuk musik sudah masuk ke Indonesia sejak berpuluh-puluh tahun yang lalu, beberapa lagu asal Jepang mulai populer saat itu lewat radio. Begitupun dengan tayangan drama dan film dari Jepang yang hingga kini juga masih menghiasi tayangan hiburan di Indonesia.

Dewasa kini *manga* atau *anime* asal Jepang sudah sangat menyebar ke seluruh dunia. Salah satu bentuk tayangan hiburan yang saat ini dinikmati berbagai kalangan di Indonesia maupun belahan dunia manapun. Kisah, cerita, latar, dan budaya dalam animasi dari Jepang tak luput dari membawa tema Jepang itu sendiri. Di dalamnya terdapat gerakan, simbol, atau kegiatan yang tidak biasa dilihat di negara dengan kebudayaan lain. Simbol-simbol yang timbul ini ternyata mempunyai makna tertentu hasil dari rancangan pemikiran dan kreativitas pembuat karya, baik itu terinspirasi langsung atau mengalami perubahan dalam berbagai aspek. Hal ini pastinya sangat menarik bagi para penikmat anime ataupun penggemarnya sebagai cara menikmati cerita yang lebih seru lagi.

Mengenai simbol di zaman penuh dengan teknologi canggih yang dapat mengirimkan informasi dengan sangat cepat sebuah visual simbol dapat tersebar ke puluhan, ribuan, bahkan jutaan manusia dalam waktu singkat. Visual simbol ini dapat ditafsirkan berbeda pada setiap orang sesuai dengan keilmuan mereka, padahal satu simbol bisa berarti berbeda di dua daerah. Bisa berarti negatif ataupun positif. Penafsiran atau pemaknaan yang tekesan terlalu cepat mengambil kesimpulan ini menimbulkan dampak buruk pada kehidupan masyarakat yang menghasilkan prasangka buruk terhadap suatu komunitas masyarakat. Cara berpikir lebih dalam pada suatu simbol sebelum mengeluarkan pendapat sangat penting dalam menerima informasi.

Kata kunci : simbol, tangan, ninja

1.2. Identifikasi Masalah

Serial animasi ini bercerita tentang seorang anak yang bernama sesuai judulnya yaitu Naruto. Cerita ini berlatar di dunia ninja, Naruto adalah seorang anak yatim piatu yang memiliki karakter periang dan berkelakuan semaunya. Impiannya adalah menjadi seorang *Hokage*, sebutan untuk seorang pimpinan desa ninja, untuk meraihnya ia harus menjadi ninja yang hebat. Masuk ke sekolah ninja dan belajar dengan giat. Dalam animasi ini seorang ninja bisa mengeluarkan kekuatan khusus sesuai kemampuannya, hal ini disebut dengan *jutsu*. Ketika mengeluarkan *jutsu* seorang ninja harus menggerakkan jari tangan ke dalam bentuk-bentuk tertentu lalu mengucapkan nama jutsunya dan keluarlah kekuatan yang diinginkan. Kekuatan itu berupa elemen-elemen bumi, seperti tanah, air, api, angin, atau bahkan kemampuan fisiknya sendiri yang lebih dari biasanya.

Bentuk-bentuk yang dihasilkan dari tangan para ninja di cerita ini menyimpan makna yang kini masih belum diteliti secara mendalam. Adanya kemungkinan terkait dengan budaya dari negeri asal produksi animasi ini yaitu Jepang. Perlunya hal ini dikupas agar sebagai penonton khususnya para pecinta anime dapat memaknai tayangan lebih mendalam dan menghasilkan wawasan lebih luas tentang pemikiran dibalik pembuatan sebuah animasi. Apa makna sesungguhnya dari simbolisasi jari-jari tersebut, bagaimana kaitannya dengan kebudayaan Jepang sendiri juga kaitannya dengan ninja yang jelas digambarkan pada animasi tersebut. Asal-usul dari bentukan ini dapat ditelaah secara menyeluruh.

1.3. Batasan Masalah

Karena luasnya pembahasan dalam penelitian ini, pembahasannya akan dibatasi dalam hal:

- Bentuk kombinasi simbol jari pada ninja di animasi Naruto.

- Dikarenakan banyaknya jurus dan simbol jari pada animasi Naruto, maka akan dipusatkan pada satu jurus yaitu jurus *Katon: Goukakyu no Jutsu*. Jurus tersebut hadir pada episode 137 dari serial animasi Naruto Shippuden yang disiarkan oleh TV Tokyo.
- Khusus pada pembahasan aspek sinematografi di pusatkan pada jurus yang timbul pada episode 38 dari serial animasi Naruto Shippuden.
- Makna, arti, asal usul, keterkaitan dengan faktor lain dari setiap simbol tangan yang dibentuk.
- Tidak akan membahas jutsu yang ditimbulkan.
- Tidak membahas Animasi Naruto Keseluruhan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengupas arti atau makna yang terkandung dalam simbol / bentuk jadi dari ninja yang ada di animasi Naruto. Agar para penikmat tayang lebih mengerti yang dimaksudkan oleh pembuat animasi. Begitu juga dengan nilai-nilai kebudayaan yang akan muncul.

1.5. Kegunaan / Manfaat Penelitian

Adapun manfaat ataupun kegunaan dari penelitian yang dilakukan adalah:

- Bagi para penikmat animasi atau animasi Naruto pada khususnya dapat lebih menikmati, meresapi, dan menghayati makna dari kisah yang ada.
- Terbukanya wawasan budaya yang ditimbulkan dari sebuah animasi.
- Mempelajari proses berpikir dibelakang produksi cerita dari sebuah animasi.
- Menimbulkan cara berpikir baru dalam memaknai sesuatu agar tidak merespon tanpa berpikir terlebih dahulu.