

**Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang**  
**(Studi Film Anime Naruto)**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Sosial (S.sos)

Oleh :

**Agus Hariyanto**

**NIM. 11540025**

**JURUSAN SOSIOLOGI AGAMA**  
**FALKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**2015**

## ABSTRACT

Anime Naruto is the work of Masashi Kishimoto that the story raised about Magic mushroom. Anime Naruto is an anime that is popular among some anime lovers. The story is about action, adventure, fantasy, drama, martial arts, supernatural (magic). Anime Naruto is a manga series first published by PT Elex Media Komputindo in 2004 which is a group PT Gramedia.

This thesis explores about supernatural value to the ideology and culture on film. In this study, the authors use research methods research field in which the data is taken from the field of qualitative nature. While the approach used by the author refers to the thinking of Charles Sanders Peire and Ferdinand De Saussure about semiotic or sign, and using the views of Antonio Gramsci thought of hegemony, the media is an arena of struggle between competing ideologies. Gramsci saw the media as a space where different ideologies represented. This means that the media could be a means of dissemination of the ruling ideology, a tool of legitimacy and control over public discourse.

In this discussion the author using the following formula: How the construction of ideology or values Naruto anime films and Is values Naruto anime films in line for the values of the culture of Indonesia. This study concludes 1. Construction for the lovers of Anime Naruto ideology in Indonesia looks with a mutually reciprocal relationship between ideology (guidelines) between Pancasila with the Shinto religion. In the Shinto religion that believes understand the gods (We are). Understand animism, dynamism and Polytheism (understand more than one god) is not included. The value delivered by Anime Naruto are portrayed through supernatural elements or symbols. Meanwhile, if the absence of a culture that can be inherited from the media to educate then no cultural values or education to guidance. 2. Values that exist in there Naruto Anime opinion suitability to select/Pro ideology and there is also a reject/Counter ideology conveyed from the anime Naruto for the informant. The values in the block as the concept of gods and supernatural symbols are not in accordance with Islamic norms. While the standpoint of culture most of the informants accept, because there is still education, keeping cultures, friendship, unity, respect for tradition, the emergence of religious consciousness. They realize that the value contained in the Naruto anime films have drive goodness human being strong and believe in supernatural powers and has the spirit of the high life. While the bad side of that conflict is always resolved with violence, though not all conflicts resolved by force, but with friendship, love and family.

Keywords : Ideology and Culture and the Supernatural.

## ABSTRAK

Anime Naruto merupakan karya Masashi Kishimoto yang dalam ceritanya mengangkat tentang *Magic Mushroo*. Anime Naruto merupakan anime yang populer di sebagian kalangan pecinta Anime. Adapun ceritanya tentang aksi, petualangan, fantasi, drama, seni beladiri, supranatural (*magis*). Anime Naruto merupakan sebuah serial manga yang pertama kali diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo pada tahun 2004 yang merupakan kelompok PT Gramedia.

Skripsi ini mengetengahkan tentang nilai supranatural terhadap ideologi dan kebudayaan pada film. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *field reseach* yang mana data diambil dari lapangan yang sifatnya kualitatif. Sedangkan pendekatan yang digunakan penulis merujuk pada pemikiran Charles Sandres Peire dan Ferdinan De Sausure tentang semiotik atau tanda, serta menggunakan pandangan dari pemikiran Antonio Gramsci tentang Hegemoni, media merupakan arena pergulatan antar ideologi yang saling berkompetisi. Gramsci melihat media sebagai ruang dimana berbagai ideologi di representasikan. Ini berarti media bisa menjadi sarana penyebaran ideologi penguasa, alat legitimasi dan kontrol atas wacana publik.

Dalam pembahasan ini penulis menggunakan rumusan sebagai berikut: Bagaimana konstruksi ideologi atau nilai film Anime Naruto dan Apakah nilai-nilai film Anime Naruto sejalan untuk nilai-nilai budaya Indonesia. Penelitian ini menyimpulkan 1. Kontruksi ideologi bagi pencinta Anime Naruto di Indonesia terlihat dengan adanya sebuah saling hubungan timbal balik antara ideologi (pedoman) antara Pancasila dengan Agama Shinto. Pada Agama Shinto yang meyakini paham akan dewa-dewa (*Kami*). Paham *Animisme*, *Dinamisme* dan *Polytheisme* (paham lebih dari satu tuhan) tidak termasuk. Adapun nilai yang disampaikan oleh Anime Naruto yang di gambarkan melalui unsur-unsur supranatural atau simbol-simbol. Sedangkan jika tidak adanya sebuah kebudayaan yang dapat diwariskan dari media untuk mendidik maka tidak ada nilai-nilai budaya ataupun pendidikan untuk pedoman. 2. Nilai-nilai yang ada pada Anime Naruto terdapat kesesuaian persepsi untuk memilih/Pro ideologi dan ada juga yang menolak/Kontra ideologi yang di sampaikan dari Anime Naruto bagi informan. Adapun nilai-nilai yang di tolak seperti konsep dewa-dewa serta simbol-simbol supranatural yang tidak sesuai dengan norma Islam. Sedangkan pada sudut pandang kebudayaan kebanyakan dari informan menerima, karena masih adanya pendidikan, menjaga kultur budaya, persahabatan, persatuan, menghargai tradisi, munculnya kesadaran akan beragama. Mereka menyadari bahwa nilai yang dikandung dalam film Anime Naruto memiliki dorongan kebaikan menjadi manusia yang kuat dan percaya pada kekuatan supranatural serta memiliki semangat hidup yang tinggi. Sedangkan sisi buruknya bahwa konflik selalu di selesaikan dengan kekerasan, padahal tidak semua konflik di selesaikan dengan kekerasan, tapi dengan persahabatan, cinta kasih dan kekeluargaan.

**Kata Kunci:** Ideologi dan Kebudayaan dan Supranatural.

**SURAT KELAYAKAN SKRIPSI**

Dr. Munawar Ahmad, S.Si., M.Si.  
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

---

**NOTA DINAS**

Hal : Persetujuan Skripsi  
Lamp : -

Kepada  
Yth, Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Asslamu'alaikum. Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Agus Hariyanto  
NIM : 11540025  
Judul Skripsi : Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang  
(Studi Film Anime Naruto).

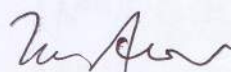
Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Jurusan Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana sosial (S1) strata satu dalam ilmu Sosiologi Agama.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan banyak terimakasih.

*Wassalmu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 9 November 2015

Pembimbing



Dr. Munawar Ahmad, S.Si., M.Si.  
NIP. 196910172002121001



**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Agus Hariyanto  
NIM : 11540025  
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Jurusan/ Prodi : Sosiologi Agama  
Alamat Rumah : Lagan Jaya, Kab. Dharmasraya, Padang, Sumatra Barat.  
Telp/HP : 082322220394  
Judul Skripsi : Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang  
(Studi Film Anime Naruto).

Menyatakan Sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diajukan adalah Benar dan Asli karya ilmiah yang ditulis sendiri.
2. Apabila skripsi telah di munaqosahkan dan diwajibkan revisi, maka saya akan bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqosah. Jika ternyata dalam 2 (dua) bulan skripsi belum terselesaikan saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqosah kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar keserjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 November 2015

Saya yang n

  
**Agus Hariyanto**  
11540025



## PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor: UIN.02/DU/PP.00.9/3063/2015

Tugas Akhir dengan judul: Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime Naruto).

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Agus Hariyanto

NIM : 11540025

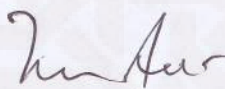
Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 18 November 2015

Nilai munaqasyah : 85 (A/B)

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga

### TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang/Penguji I



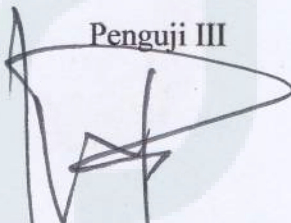
Dr. Munawar Ahmad, S.Si., M.Si.  
NIP.19691017 200212 1 001

Penguji II



Dr. Roma Ulinuha, S.S., M.Hum.  
NIP.19740904 200604 1 002

Penguji III



Dr. Moh. Soehadha, S.Sos., M.Hum  
NIP.19720417 199903 1 003

Yogyakarta, 18 November 2015

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

DEKAN



Dr. Alim Roswanto, M.Ag  
NIP.19681208 199803 1 002

## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن  
محمدا رسول الله اللهم صل على سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Tuhan Semesta alam yang tak pernah lekang memberikan segala bentuk kenikmatan untuk semua makhluk-Nya. Semoga kita termasuk golongan yang senantiasa diberikan taufik dan hidayah-Nya sehingga dapat mencapai kemuliaan hidup di dunia dan di akhirat. Puji syukur kehadirat Allah SWT penyusun panjatkan atas segala rahmat, nikmat, taufik dan 'inayah-Nya sehingga penyusun bisa menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul *“Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime Naruto)”* sebagai bagian dari tugas akhir dalam menempuh studi Sarjana Strata Satu (S1) di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., dan segenap keluarga dan para sahabatnya yang tak pernah mengenal lelah memperjuangkan agama Islam sehingga manusia dapat mengetahui jalan yang benar dan jalan yang batil.

Dengan segenap kerendahan hati, penyusun mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil, tenaga dan fikiran sehingga penyusunan skripsi tersebut berjalan dengan baik. Oleh karena itu tak lupa penulis menghaturkan rasa ta'zim dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Machasin, MA. Selaku PGS Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Dr. Alim Roswanto, M. Ag Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
3. Adib Shofia, S.S., M. Hum Selaku Kajur Jurusan Sosiologi Agama
4. Dr. Munawar Ahmad, S.Si., M.Si., selaku dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sekaligus Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan pengarahan dan bimbingan sampai selesainya penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan dan keikhlasan bapak diberikan balasan oleh Allah SWT.
5. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag., MA selaku pembimbing akademik yang sabar menerima proposal yang aneh-aneh dan selalu ganti.
6. Ibu Sulami, selaku TU Jurusan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh civitas akademika Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Kedua orang tua tercinta yang telah berjuang dengan sabar dan tanpa lelah mendukung penulis untuk menggapai cita-cita. Serta adik ku Siti Fatimah kutercinta.
9. Sahabat-sahabatku N.M Fauzan, Lampita dan yang lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk canda tawanya serta diskusi ilmiahnya.



10. Teman-teman Sosiologi Agama angkatan 2011 perjuangan kita masih panjang.

11. Untuk semua orang yang berjasa kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pecinta ilmu serta diterima sebagai amal kebaikan di sisi Allah. Amin ya Rabbal-alam.

Yogyakarta, 9 November 2015

Penulis

Agus Hariyanto

## Halaman persembahan

- ✓ *Skripsi ini, Aku Persembahkan Bagi kedua Orang Tuaku, Saudara-saudaraku dan Komunitas Tanpa Nama.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	10
D. Telaah Pustaka .....	10
E. Kerangka Teoritik .....	13
F. Metode Penelitian.....	18
G. Sistematika Pembahasan .....	22
<b>BAB II : GAMBARAN UMUM TENTANG FILM DAN ANIME</b>	
<b>NARUTO .....</b>	<b>23</b>
A. Pengertian Film dan Sejarah Film Serta Perkembanganya di Indonesia .....	23
a. Pengertian Film.....	23

b. Sejarah Film dan Perkembangan Film di Indonesia .....	25
B. Latar Belakang Film Naruto .....	27
a. Sejarah Film Anime Naruto .....	27
b. Tokoh-Tokoh Dalam Anime Naruto .....	29
c. Sinopsis Serta Nilai Sosial Dalam Anime Naruto .....	33
<b>BAB III : KONTRUKSI IDEOLOGI DI BALIK FILM ANIME</b>	
<b>NARUTO .....</b>	<b>36</b>
A. Tinjauan Umum tentang Ideologi dan Budaya .....	36
B. Manifestasi Ideologi dan Budaya Dari Anime Naruto .....	51
C. Manifestasi Ideologi Film Anime dan Budaya Internalisasi Film Anime Naruto .....	64
<b>BAB IV : BUDAYA DAN IDEOLOGI DALAM FILM ANIME</b>	
<b>NARUTO .....</b>	<b>68</b>
A. Internal Ideologi dan Eksternal Budaya .....	68
B. Dampak Ideologi dan Budaya Internal Bagi Pengikut Anime Naruto .....	75
C. Pro-Kontra Pengaruh Internal Dengan Eksternal Ideologi Bagi Indonesia .....	79
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran-Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Di era yang serba canggih ini banyak ditawarkan kemudahan yang dapat membantu kerja dan keinginan manusia. Kemudahan tersebut dapat diperoleh melalui media cetak maupun media elektronik. Dalam perkembangannya media mampu memberikan fungsi hiburan bagi penggunaannya. Seperti pada media elektronik. Berbagai macam hiburan dapat diakses melalui media elektronik berupa televisi, layanan akses internet, laptop, notebook dll. Melalui media tersebut disajikan tayangan-tayangan berbagai film mulai dari film kartun, layar lebar, animasi, laga dll. Seperti halnya film animasi yang kini mulai banyak digemari oleh semua kalangan tanpa pandang umur, status dan profesi.

Kata animasi berasal dari bahasa latin *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan hidup di dalamnya. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan kedalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Lazimnya istilah *animation* tersebut dialih bahasakan dalam membuat film kartun (*the making of cartoons*).<sup>1</sup> Istilah *animation* dialih bahasakan ke bahasa Indonesia menjadi *animasi*. Animasi adalah acara yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakan secara

---

<sup>1</sup> Ranang A.S (dkk.), *Animasi kartun, dari Analog Sampai Digital* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 9.

mekanik elektronik sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.<sup>2</sup> Untuk penyebutan animasi pada orang Jepang adalah *anime*. Anime yaitu animasi khas Japan (*japanese animation*), berasal dari kata *animeshion*, biasanya di cirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang.<sup>3</sup> Animasi dengan anime bisa dikatakan memiliki kemiripan yang mana animasi lebih meruju pada semua jenis film dan anime lebih meruju pada animasi Jepang.

Perkembangan animasi sejak abad 18 di Amerika pada saat itu teknik *stop motion animation* banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam atau frame yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik membutuhkan sebanyak 24 frame gambar diam. J. Stuart Blackton mungkin orang pertama yang menggunakan pionir dalam menggunakan teknik ini adalah *The Enchanted Drawing* 1900 dan *Humorous Phases of Funny* 1906. Selanjutnya, teknologi komputer berkembang bermunculan animasi yang dibuat dengan menggunakan

---

<sup>2</sup> Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer : Memuat Berbagai Kata dan Istilah Dalam Bidang Politik, Sosial, Budaya, Sains, dan Teknologi, Psikologi, Kedokteran, Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 41.

<sup>3</sup> Ranang A.S (dkk.), *Animasi kartun, dari Analog Sampai Digital* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 241.

teknologi komputer. Adapun macam-macam animasi dengan jenis 2D dan 3D.<sup>4</sup>

Perkembangan animasi di Jepang sejak tahun 1913 yang pada waktu itu dilakukan *first experiments in animation* yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi Dan Kitayama Saito. Semua jenis animasi yang berasal dari Jepang disebut dengan *anime*. Industri animasi berawal pada tahun 1915 dengan animasi sebagai bentuk karya seni komersial setelah era pasca perang dan memiliki puncak pencapaian pada permunculan serial TV *Astro Boy* dari Ozomu Tezuka pada tahun 1963.

Anime Jepang dalam penulisan ini adalah Anime *Naruto Uzumaki*, yang mana anime ini cukup populer di kalangan anak-anak maupun di kalangan remaja. *Naruto* merupakan sebuah serial *manga* (komik) karangan Masashi Kishimoto yang pertama kali diterbitkan di Indonesia oleh PT Elex Media Komputindo, pada tahun 2004 yang merupakan kelompok PT Gramedia. *Naruto* pertama kali diterbitkan oleh Jepang oleh Shueisha Inc tahun 1999 yang di tayangkan khusus pada televisi anime, Animax.<sup>5</sup> Berawal dari *manga* yang kemudian ditayangkan oleh stasiun televisi yang Trans TV pada tahun 15 febuari 2007 dan kemudian diteruskan oleh setasiun televisi Global TV hingga sekarang masih berlanjut. Adapun jam tayangnya pada senin-jumat jam 17.00 dan saptu-minggu jam 16.30.

---

<sup>4</sup> Jordy Tj, "Pengertian dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia" dalam [http://www.academia.edu/7347121/Pengertian\\_dan\\_Sejarah\\_Perkembangan\\_Animasi\\_di\\_Dunia](http://www.academia.edu/7347121/Pengertian_dan_Sejarah_Perkembangan_Animasi_di_Dunia), diakses tanggal 10 April 2015.

<sup>5</sup> Masashi Kishimoto, *Komik Naruto* terj. Lenny (Jakarta: PT Grenmedia, 2004)

Tayangan Naruto pertama kali disajikan dalam bentuk *manga* yang di dalamnya bercerita tentang tujuan Naruto ingin diakui semua orang (memiliki teman) karena di dalam tubuhnya ada *jinchuuriki* yaitu *kyuubi* (Moster Rubah Ekor Sembilan) yang tersegel dalam dirinya, Naruto juga orang yang ambigius dan berisik yang mana Naruto bertujuan ingin menjadi *Hokage* yaitu ketua Sinobi di desa Konohagakure tempatnya Naruto tinggal.

Naruto merupakan orang pembuat onar untuk menarik perhatian orang agar dirinya diperhatikan. Seperti halnya pada komik chapter pertama yang di dalamnya bercerita Naruto mencoret-coret patung batu Hokage dan mencuri gulungan terlarang di mana Naruto ditipu Guru Mizuki yang tanpa sadar Naruto tertipu, karena Naruto ingin di janjikan kelulusan oleh Guru Hiruka lulus menjadi Ninja (ikat kepala desa/symbol ninja/sinobi desa). Justru Naruto dengan semangat mempelajari jurus *kage bunsin no jutsu* dengan berhasil sehingga dalam pertarungan antara Mizuki dan Hiruka yang diselamatkan Naruto dengan jurus barunya dan mendapatkan kelulusan bagi Naruto.<sup>6</sup>

Pada tayangan yang ada di stasiun televisi Global TV khususnya Naruto ini begitu telat dalam kelanjutan *Original Video Animation* (OVA) hal ini justru para penonton lebih cenderung menggunakan media lain seperti internet untuk mendapatkan serial selanjutnya.<sup>7</sup> Anime Naruto memiliki

---

<sup>6</sup> Masashi Kishimoto, *Komik Naruto Volume 1* terj. Lenny, hlm. 52.

<sup>7</sup> Wawancara dengan Nur M. Fauzan, Pengemar Anime Jepang, di Yogyakarta tanggal 17 April 2015.



gambar yang cukup baik serta jalan cerita yang seru tentang petualangan dan pertempuran.

Pada film Anime Naruto dapat diduga sebuah ideologi yang disampaikan memiliki makna nilai-nilai yang supranatural. Ideologi dapat dirumuskan sebagai perangkat ide asasi, yang dijadikan pedoman dan cita-cita hidup. Ideologi mengandung nilai dan pengetahuan filosofis, yang berlaku sebagai keyakinan yang normatif.<sup>8</sup> Fungsi ideologi untuk menanamkan keyakinan akan kebenaran perjuangan kelompok atau kesatuan yang berpegang teguh pada ideologi tersebut. Karena ideologi dapat menjadi sumber inspirasi dan cita-cita hidup bagi warga yang mendukungnya, sehingga mereka rela mengorbankan apa saja demi ideologi yang diyakininya. Apabila diamati ideologi dari film Anime Naruto apakah ada makna-makna yang disampaikan akan diterima oleh penonton anime. Dimana anime memiliki makna-makna yang beragam, tergantung bagaimana yang memaknai film.

Banyak sekali simbol-simbol yang disampaikan dari film Anime Naruto, sebagai contohnya simbol Rubah (*Kurama*) yang tersegel dalam tubuh Naruto yang memiliki nilai kesakralan dalam film. Contoh lainnya seperti penggunaan senjata pada film Naruto seperti Pedang, Suriken, dan Jutsu (*supranatural*) dll. Hal ini menunjukkan bahwa dalam film Anime Naruto ada sebuah nilai-nilai yang disampaikan.

---

<sup>8</sup>Bambag Setyo dan Supriyanto, *Tela'ah Keritis Dasar Negara Republik Indonesia Dalam Prespektif Aqidah Islam* (Jakarta: Forum Silaturahmi, 2011), hlm. 5.

Sebagian orang Indonesia merupakan salah satu penikmat film Anime Naruto. Adapun penikmatnya mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa yang menonton sebuah anime merupakan salah satu penggemar tokoh-tokoh dalam film. Baik iya menerima ataupun tidak menerima nilai-nilai yang ada pada film Anime Naruto adalah hak penonton dalam memaknainya. Jika meruju pada ideologi bangsa Indonesia yaitu Pancasila yang di dalamnya sebagai pedoman atau ideologi bangsa dan bernegara, Anime Naruto dapat dikatakan kurang cocok. Kenapa kurang cocok, karena unsur-unsur yang ada dalam film menunjukkan aksi kekerasan, pornografi yang tampak membuat efek candu menonton dan norma-norma yang dibangun dalam film kurang cocok dengan ideologi ataupun budaya bangsa Indonesia.

Dalam pembahasan film Naruto, maka tidak akan lepas dari sebuah nilai-nilai kebudayaan. Kebudayaan merupakan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat.<sup>9</sup> Kebudayaan juga merupakan serangkaian aturan, petunjuk-petunjuk, resep, rencana dan strategi yang terdiri atas serangkaian model kognitif yang digunakan secara kolektif oleh manusia yang memilikinya sesuai dengan lingkungan yang dihadapinya.<sup>10</sup> Kebudayaan yang terlihat dari film Anime Naruto ini dapat dilihat dari tata bahasa, pakaian maupun

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 131.

<sup>10</sup> Mohammad Adib, *Filsafat Ilmu: Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 253.

adat-istiadat seperti aktifitas Ninja (*Sinobi*) yang ada dalam film. Pada dasarnya menunjukkan adanya sebuah kepentingan setiap kelompok akan tujuan mereka dalam film Naruto. Jika penulis mengamati bahwa dalam film Anime Naruto ini adanya sebuah penyebaran kebudayaan Jepang dari sebuah film.

Bila menoleh pada sejarah bahwa kebudayaan orang timur lebih mementingkan kehidupan kerohanian, mistik, pikiran prelogis, keramah tamahan dan gotong royongnya.<sup>11</sup> Pada kebudayaan Indonesia yang beragam seperti banyaknya suku-suku bangsa dan keberagaman yang beragam, namun di Indonesia yang merupakan mayoritas adalah Islam. Islam di Indonesia tidak lepas dari Agama Buddha, sebagai mana dicontohkan budaya dimasyarakat Jawa seperti Kejawen. Seperti ritual-ritual pada masyarakat Jawa. Sedangkan di Jepang yang dominan ialah Agama Shinto dan Agama Buddha. Agama Shinto merupakan agama asli Jepang yang mengandung unsur-unsur penghormatan ruh nenek moyang, penyembahan Dewi Matahari, kepercayaan kepada Dewa-dewa Alam. Dan di samping itu juga dalam Agama Buddha adanya kepercayaan terhadap kekuatan sakti dalam benda pusaka, dalam batu, jimat dll. Unsur-unsur ini merupakan religi rakyat perdesaan (*folk religion*). Kedua agama Jepang ini saling berdampingan satu dengan lainnya yang dimana Agama Buddha memberikan pencerahan tentang akhirat dan sedangkan Agama Shinto lebih

---

<sup>11</sup> Bungarapai, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan* (Jakarta: Granmedia, 1974), hlm. 125.

terarah pada kehidupan di dunia.<sup>12</sup> Bila mengacu pada sebuah Anime Naruto maka unsur mistik perpaduan budaya Jepang dengan supranatural dalam film begitu tampak dalam penggunaan jurus-jurus Ninja, Samurainya dan perubahan karakter yang tampak pada film.

Anime ini hampir sama dengan penggunaan budaya Jepang seperti penggunaan senjata ataupun pakaian yang dikenakannya meskipun tidak terlalu sama. Pada budaya Jepang yang di dalamnya terdapat sebuah tradisi Samurai ataupun Ninja. Bushido yang menjadi sebuah kode etik dalam tradisi yang ada di masyarakat Jepang. Pada film Anime Naruto dapat dilihat sebuah nilai-nilai supranatural yang ada, yang tanpa sadar masuk. Seperti nilai-nilai Agama Buddha ataupun Shinto yang mempengaruhi nilai yang ada di Indonesia.

Pada setiap aktor dalam film Anime Naruto menunjukkan bahwa setiap individu-individu memiliki potensi ataupun kemampuan yang berbeda untuk mempertahankan diri untuk hidup ataupun membela negaranya. Pada film Anime Naruto jalan yang dipilih dengan cara bertempur ataupun menjalankan misi dari desa untuk membantu dan mempertahankan kesetabilan atau perdamaian setiap negara. Setiap aktor yang ada seperti dalam kelompok Naruto, Sakura dan Sasuke memiliki kemampuan yang berbeda-beda, Naruto dengan kemampuan Kyuubi, Sasuke dengan Matanya dan Sakura dengan Medisnya. Pada film Naruto ini tidak hanya ditunjukan sebuah kemampuan dari Penggunaan Samurai, Suriken, Kunai ataupun

---

<sup>12</sup> Bungarapai, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*, hlm. 94.



senjata-senjata lainya namun pada film ini ada sebuah kekuatan yang luar biasa dari individu-individu dalam film.

Pada setiap penggemar anime tentunya memiliki dampak-dampak terhadap dirinya baik itu suka dengan budayanya maupun ideologi yang ada yang disampaikan. Setiap penggemar tentunya tidak sembarangan menerima begitu saja tentunya, mereka dapat memilah-milah mana yang baik untuk menjadi perujukan, penyemangat dan hiburan bagi para penggemar anime.

Pada tulisan ini penulis tertarik akan meneliti apakah ada sebuah nilai-nilai supranatural dari Jepang baik dari segi budaya ataupun ideologi yang memiliki perbedaan dengan budaya dan ideologi bangsa Indonesia. Khususnya yang disampaikan dari sebuah film Anime Naruto yang menjadi landasan dalam penelitian. Apakah ada respon penerima tayangan film Anime Naruto terhadap tata nilai yang ada di Indonesia.

Apakah kontribusi penelitian ini untuk jurusan, penulis ingin menempatkan apakah nilai-nilai supranatural dari film Anime Naruto ini sejalan dengan budaya dan tata nilai-nilai yang ada di Indonesia. Dalam penelitian ini lebih meruju pada informan ataupun penonton apakah ada nilai-nilai supranatural yang terserap untuknya dan apakah film ini hanya sebuah hiburan ataupun sebagai media pendidikan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konstruksi ideologi atau nilai film Anime Naruto?
2. Apakah nilai-nilai film Anime Naruto sejalan untuk nilai-nilai budaya Indonesia?

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai adalah:
  - a. Mengetahui konstruksi ideologi atau nilai film Anime Naruto
  - b. Mengetahui nilai-nilai film Anime Naruto sejalan untuk nilai-nilai budaya Indonesia
2. Penelitian ini di harapkan berguna untuk:
  - a. Penelitian ini di harapkan menjadi sumbangsih terhadap keilmuan dan sumbangsih terhadap keilmuan Sosiologi Agama
  - b. Menambah wawasan tentang kebudayaan, serta fakta-fakta yang terjadi akan ideologi yang tercipta dari menonton anime khususnya Anime Naruto.

### D. Telaah Pustaka

Dalam sebuah penelitian hedaknya meninjau kembali studi terdahulu, selain berfungsi ekspolasi mendalam terhadap temuan yang terkait dengan penelitian yang akan di lakukan juga dapat di jadikan acuan untuk melihat celah yang belum tersentuh oleh studi penelitian sebelumnya.

Penelitian yang pertama diangkat oleh Anggoro Adisujiwo dengan judul *Repretasi Pasifisme dalam Film Animasi Jepang: Studi Semiotik Repretasi Pasifisme Dalam Animasi Jepang Gundam 00*.<sup>13</sup> Pada skripsi ini lebih merujuk pada bagaimana film animasi Jepang, anime Gundam 00

---

<sup>13</sup>Anggoro Adisujiwo, "Repretasi Pasifisme dalam Film Animasi Jepang: Studi Semiotik Repretasi Pasifisme Dalam Animasi Jepang Gundam 00", Skripsi Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada, 2013.

merepretasikan paham pasifisme. Jadi penelitian ini menemukan bahwa pada awal film cerita anime Gundam 00 menggambarkan suasana berperangan yang dibuat seru dan menarik dan kemudian adegan-adegan di dalamnya diselipkan sebuah narasi berisikan pesan perdamaian. Dalam Anime Gundam 00 tokoh yang menyampaikan pesan-pesan perdamaian dan Pasifisme adalah Utri Marina Ismail pemimpin kerajaan Azadistan, presiden Earth Sphere Federation dan Saji Crossroad seorang remaja Jepang. Yang menyampaikan pesan perdamaian dan persatuan paham Pacifisme (anti perang) yang sebuah sikap yang baik untuk mendapatkan situasi perdamaian dan persatuan. Menurut produser Gundam 00 memusatkan cerita konflik-konflik berlatar belakang kejadian nyata itu untuk memperlihatkan situasi damai muncul *Celestial Being* yang melakukan aksi pemusnahan berperangan dengan mengintervensi militer pada perang atau konflik dengan cara yang tepat.

Penelitian yang diangkat oleh Andi Saputra dengan judul *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Komik Naruto dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam (Kajian Materi)*.<sup>14</sup> Dari skripsi ini lebih memfokuskan pada konsep pendidikan dalam komik Naruto serta Relevansi pendidikan Naruto dengan pendidikan Islam. Pada konsep pendidikan lebih mengembangkan potensi peserta didik untuk menghadapi peranan yang akan datang. Bentuknya ini dikategorikan atas tiga macam pendidikan formal, non formal dan

---

<sup>14</sup> Andi Saputra, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Komik Naruto dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam (Kajian Materi)", Skripsi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2010.

pendidikan informal. Dan sedangkan relevansi pendidikan Naruto dan konsep pendidikan islam sama-sama menjunjung tinggi nilai kemanusiaan.

Penelitian yang diangkat oleh Dedy Haryanto dengan judul *Media Sebagai Alat Kapitalisme dan Budaya Studi Tentang Film SpongeBob SquarePants*.<sup>15</sup> Dalam skripsi ini lebih memfokuskan pada bentuk-bentuk nilai budaya serta representasi konteks budaya serta representasi kapitalisme dalam film SpongeBob Square Pants. Dimana skripsi ini memiliki inti menghargai orang dalam perbedaan, menghargai sesama antara Sponge Bob dan Patrick, adanya penindasan (*The Bully*), adanya paham humanisme dan adanya kapitalisme dari bekerja hingga tidak di bayar akan pekerjaannya.

Artikel dari Ispawaati Asri, Rti Khasanah, Hety Mulana, dengan judul *Efek Tayangan Film Manga Naruto Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa-siswi SDI Al-Falah 1 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat*.<sup>16</sup> Dalam jurnal ini dengan rumusan masalah melihat efek kognitif dan efek efektif. menunjukkan hasil pada tahap pengetahuan (kognitif) hampir seluruh responden memiliki pengetahuan terhadap film atau manga Naruto. Pada tahap sikap (efektif) setiap responden memiliki sikap positif dari 98 responden. Adapun dari responden yang ada para siswa dapat menerima

---

<sup>15</sup> Dedy Haryanto, "Media Sebagai Alat Kapitalisme dan Budaya Studi Tentang Film Sponge Bob Square Pant", skripsi Sosiologi Agama, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.

<sup>16</sup> Ispawaati Asri (dkk.), "Efek Tayangan Film Manga Naruto Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Siswi SDI Al-Falah 1 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat", dalam Jurnal marketing dan advertising , hlm 44.



dampak positif dari penyikapan positif terhadap karakter yang ada dalam film.

#### **E. Kerangka Teoritis**

Dalam penulisan kerangka teoritis maka tidak akan lepas dari sebuah topik pembahasan yang akan dikupas secara mendalam, dalam hal ini penulis menggunakan sebuah pisau yaitu semiotik dan media untuk mengupas secara mendalam dan terperinci.

Semiotika berasal dari bahasa Yunani (*semion*) berarti tanda. Tanda itu sendiri di definisikan sebagai sesuatu yang diatas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap sebagai sesuatu yang lain. Semiotik juga dapat di definisikan ilmu yang mempelajari tentang sederet objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Van Zoest mengartikan semiotik sebagai ilmu tanda/*sign* dan segala yang berhubungan denganya: cara berfungsinya, hubuganya dengan kata lain, pengirimnya dan penerimanya oleh mereka yang menggunakannya.<sup>17</sup>

Menurut Preminger dikatakan, semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini mengungkap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti.

---

<sup>17</sup> Alek Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis semiotika, dan Analisis Framing* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 95.

Dalam hal ini penulis menggunakan pemikiran Charles Sandres Peire dan Ferdinand De Saussure memiliki pengertian yang berbeda tentang simiotik, Pierce yang merupakan ahli filsafat dan logika mengungkap simiotik sebagai sinonim kata logika. Menurut Charles Sandres Peire, logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar. Penalaran itu menurut hipotesis teori Piere yang mendasar dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda ini yang memungkinkan kita berfikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Kita memiliki kemungkinan yang luas dalam keaneragaman tanda, diantaranya tanda linguistik merupakan katagori yang penting, tapi bukan satu-satunya katagori. Berbeda dengan Ferdinand De Saussure yang menganggap bahwa bahasa itu sebagai sistim tanda.<sup>18</sup> Ini dikarenakan Ferdinand lebih dipengaruhi oleh konsep linguistik hendaknya menjadi bagian suatu ilmu pengetahuan umum tentang tanda, yang disebutnya semiologi. Gagasan Charles Sandres Peire bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Charles Sandres Peire ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan mengabungkan kembali semua komponen dalam setruktur tunggal. Semiotik ingin membongkar bahasa secara keseluruhan.

---

<sup>18</sup>Panuti Sudjiman dan Aart Van zoest, *Serba-serbi Semiotika* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991), hlm. 2.

Ada sembilan sistem penanda, kesembilan struktur semiosis yang digunakan sebagai dasar kombinasi satu dengan yang lainnya dalam tanda. Yang dikemukakan oleh Charles Sandres Peire sebagai berikut:<sup>19</sup>

1. Hubungan penalaran dengan jenis penandanya

- a. merupakan awalan dari *quali-*, *sin-*, di salurkan dari *quality*, *singular*, dan *lex* (undang-undang, hukum, dan peraturan). *Qualisign* yaitu tanda-tanda yang merupakan suatu sifat. Contohnya sifat merah, merah dijadikan suatu tanda. Merah disini bisa berfungsi sebagai petunjuk ataupun yang lainnya seperti mawar ataupun bendera merah. Semua memiliki tanda yang berbeda dan tidak mengurangi sifat *qualisign* merah sebagai tanda.
- b. *Sinsign* adalah tanda yang merupakan tanda atas dasar tampil dalam kenyataan. Semua pernyataan individu yang tidak dilambangkan dapat merupakan *sinsign*. Seperti halnya jeritan, kesakitan, keheranan, langkah kakinya, nada dasar suaranya.
- c. *Legisign* adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, sebuah konvensi, sebuah kode. Seperti halnya sebuah tanda mengangguk berarti petanda Iya.

2. Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya

- a. *Icon* merupakan sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya terlihat pada gambar.

---

<sup>19</sup> Alek Sobur, Analisis Teks Media: *Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis semiotika, dan Analisis Framing*, hlm. 97-98.

- b. *Index* merupakan sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang di isyaratkan petandanya.
  - c. *Symbol* merupakan sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan dalam masyarakat.
3. Hubungan pikiran dengan jenis petandanya
- a. *Rhyme or same*: penanda yang bertalian dengan kemungkinan terpahaminya objek petanda bagi penafsir.
  - b. *Dicent or decisign*: penanda yang menampilkan informasi tentang penanda.
  - c. *Argument*: penanda yang pertandanya akhir bukan suatu tanda tapi kaidah.

Dengan adanya semiotik atau sistem tanda. Dalam hal ini penulis juga mengacu pada pemikiran Antonio Gramsci tentang teori *Hegemoni*. Hegemoni merupakan kepemimpinan budaya yang dilaksanakan kelas yang berkuasa. Dia mengontraskan hegemoni dengan paksaan yang dilaksanakan oleh kekuatan legislatif atau eksekutif.<sup>20</sup> Gramsci menekankan hegemoni dan kepemimpinan budaya. Gramsci Ingin mengetahui bagaimana sejumlah intelektual, yang berkerja di pihak kapitalis, mencapai kepemimpinan budaya dan persetujuan media massa. Konsep hegemoni tidak hanya memahami dominasi kapitalisme tapi juga membantu Gramsci

---

<sup>20</sup> George Ritzer, *Teori Sosiologi: dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 476.

mengorientasikan pemikiran pada revolusi, tidak cukup atas kendali atas ekonomi dan aparat negara: kepemimpinan budaya atas masyarakat lain juga di dapatkan.<sup>21</sup>

Bagi Gramsci media merupakan arena pergulatan antar ideologi yang saling berkompetisi. Gramsci melihat media sebagai ruang dimana berbagai ideologi direpresentasikan. Ini berarti disitu media bisa menjadi sarana penyebaran ideologi penguasa, alat legitimasi dan kontrol atas wacana publik. Namun disisi lain, media bisa menjadi alat resistensi terhadap kekuasaan. Media bisa menjadi alat untuk membangun kultur dan ideologi dominan dari kepentingan kelas dominan, sekaligus juga bisa menjadi instrumen membangun kultur ideologi tandingan.<sup>22</sup>

Sebenarnya media itu pada posisi yang mendua, dalam artian bahwa ia dapat memberikan pengaruh-pengaruh positif maupun negatif. Tentu saja, atribut-atribut normatif yang dibawa ini sifatnya sangat relatif dan bergantung pada dimensi kepentingan yang diwakilinya. Media kini telah menjadi pembiasaan. Adapun pembiasaan itu dapat diperoleh melalui film, novel, komik dan bentuk komunikasi lainnya yang menciptakan kerangka berfikir bagi orang-orang yang menerima tampilan dari media itu. Meskipun dalam media itu sifatnya bias ataupun belum tentu ada kebenarannya.

---

<sup>21</sup> George Ritzer, *Teori Sosiologi: dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*, hlm. 476.

<sup>22</sup> Alek Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis semiotika, dan Analisis Framing*, hlm. 30.

Dengan metode simiotik ini diharapkan dalam pemaknaan sistim tanda-tanda dapat menganalisa tanda-tanda yang ada dalam film Anime Naruto. maka dengan adanya kerangka pemikiran oleh Antonio Gramsci, diharapkan dapat melihat media sebagai alat untuk penyebaran ideologi dalam film Anime Naruto. Serta diharapkan dengan kedua teori ini dapat melihat nilai-nilai budaya ataupun ideologi yang dibangun melalui film dan mengetahui nilai-nilai supranatural yang dibangun terhadap pengaruh yang timbul terhadap penggemar Anime.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan *field reseach*<sup>23</sup> yaitu jenis penelitian pengambilan data di lapangan, yang sifatnya kualitatif. Pada penelitian ini penulis tidak hanya mencari data dengan para penggemar anime, namun juga menggunakan analisis *sinematografi* untuk membahas dari film. Sinematografi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema*. Sinematografi merupakan ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan mengabungkan-gabungkan gambar sehingga menjadi serangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengembangkan cerita). Dengan kata lain prinsip sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Perbedaanya

---

<sup>23</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung : CV. Alfabata, 2007), hlm. 3.



fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap serangkaian gambar (mengabungkan gambar) yang mana diproyeksikan menjadi sebuah gambar bergerak.<sup>24</sup>

Dengan menggunakan kedua jenis metode ini diharapkan dapat mengungkap ide-ide ataupun simbol dalam film apakah berdampak ataupun memiliki makna terhadap penonton film anime.

## 2. Sumber Data

### a. Sumber data Primer

Para penggemar anime ataupun komunitas sebagai (*key information*), sedangkan *Manga* atau film Anime *Naruto* sebagai informan atau sebagai pedoman tambahan.

### b. Sumber data Skunder

Dalam data skunder ini pengambilan data diperoleh melalui komik ataupun film, yang dalam hal ini lebih merujuk film Anime *Naruto* ataupun referensi dari sumber lain.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

### a. Teknik observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek

---

<sup>24</sup> Sigit Haryadi, *Modul Video Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling* (Semarang: Sigit Haryadi, 2011), hlm. 7.

penelitian.<sup>25</sup> Dalam hal ini penulis menggunakan pengamatan secara terlibat (*partisipatif*), dalam artian peneliti merupakan bagian dari kelompok yang diteliti dan merupakan bagian integral dari situasi yang dipelajarinya.<sup>26</sup> Dengan ini peneliti dapat mengetahui situasi secara langsung dan dapat mengumpulkan keterangan yang optimal.

b. Teknik wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan salah satu teknik pokok dalam dalam penelitian kualitatif. Wawancara dalam penelitian kualitatif menurut Denzim dan Lincoln adalah percakapan seni bertanya dan mendengar (*the art of asking and listening*).<sup>27</sup>

Wawancara ini merupakan wawancara secara terstruktur untuk mencari permasalahan dengan membawa daftar pertanyaan, buku catatan, perekam dan kamera untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini sebagai sumber utama penggemar film anime Naruto dan sedangkan komik sebagai informan tambahan.

---

<sup>25</sup>Hadari Namawi, *metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), hlm. 106.

<sup>26</sup>Nasution S, *Metode Research (penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 107.

<sup>27</sup>Moh Soehadha, *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama Kualitatif* (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 94.

### c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.<sup>28</sup> Mengumpulkan data dengan menggunakan catatan beberapa dokumen yang dibutuhkan, seperti yang terdapat dalam surat, catatan harian atau jurnal, laporan-laporan dan lain-lain.

### d. Teknik Pengolahan Data

Untuk memberikan jawaban yang konkrit dan akurat atas hasil penelitian, maka di butuhkan proses analisis data. Ada tiga tahap dalam menganalisis data.<sup>29</sup> Tahap pertama reduksi data adalah proses seleksi, pemfokusan dan abstraksi dari catatan lapangan (memilah-milah), displai data mengaitkan data yang satu dengan data yang lainnya. Serta verifikasi dalam hal ini melakukan penafsiran interpretasi terhadap data sehingga data yang di kelompokanya memiliki makna.

Analisis penulis gunakan adalah teknik analisis isi (*content Analysis*) isi mencakup upaya-upaya klafikasi lambang (simbol) yang dipakai dalam komunikasi, menggunakan kriteria dalam klafikasi, dan menggunakan teknik tertentu dalam membuat prediksi.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Susanto, *Metode Penelitian Sosial*, (Surakarta, Jawa tengah Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS Dan UPT Penerbitan Dan Percetakan UNS (UNS Presss, 2006), hlm. 128.

<sup>29</sup> Moh Soehadha, *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama Kualitatif*, hlm. 114-115.

<sup>30</sup> Burhan Bungin, *Analisis data Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2003), hlm. 85.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, masing-masing bab dibagi atas beberapa sub-sub yang menjelaskan kandungan isinya. Pembagian yang ada diharapkan agar dapat mempermudah dalam pembahasan, adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut :

**BAB I**, berisi tentang pendahuluan, yang di dalamnya terdiri dari beberapa sub diantaranya Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan. Hal ini sebagai gambaran awal dari Pembahasan.

**BAB II**, bab ini menguraikan gambaran umum tentang film dan anime Naruto.

**BAB III**, membahas tentang Kontruksi Ideologi dibalik film Anime Naruto bagi masyarakat Indonesia.

**BAB IV**, Menganalisa Ideologi dan budaya dalam film Naruto apakah berdampak bagi masyarakat Indonesia.

**BAB V**, Penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pada bagian kesimpulan ini, akan ditulis beberapa jawaban dari rumusan masalah yang telah dicantumkan dalam bab pertama. Oleh sebab itu, dari penelitian dan pemaparan responden dan yang telah ditulis pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil sebuah kesimpulan dari nilai yang tersampaikan oleh Anime Naruto sebagai berikut:

1. Kontruksi ideologi bagi penggemar Anime Naruto di Indonesia, adanya sebuah saling hubungan timbal balik antara ideologi (pedoman) antara Pancasila dengan Agama Shinto. Pada Agama Shinto yang meyakini paham akan dewa-dewa (*Kami*). Paham *Animisme*, *Dinamisme* dan *Polytheisme* (paham lebih dari satu tuhan) tidak termasuk. Adapun nilai yang disampaikan oleh Anime Naruto yang di gambarkan melalui unsur-unsur supranatural atau simbol-simbol. Sedangkan jika tidak adanya sebuah kebudayaan yang dapat diwariskan dari media untuk mendidik maka tidak ada nilai-nilai budaya ataupun pendidikan untuk pedoman.
2. Nilai-nilai yang ada pada Anime Naruto terdapat kesesuaian persepsi untuk memilih/Pro ideologi dan ada juga yang menolak/Kontra ideologi yang di sampaikan dari Anime Naruto bagi informan. Adapun nilai-nilai yang di tolak seperti konsep

dewa-dewa serta simbol-simbol supranatural yang tidak sesuai dengan norma Islam. Sedangkan pada sudut pandang kebudayaan kebanyakan menerima karena masih adanya pendidikan, menjaga kultur budaya, persahabatan, persatuan, menghargai tradisi, munculnya kesadaran akan beragama. Mereka menyadari bahwa nilai yang dikandung dalam film Anime Naruto memiliki dorongan kebaikan menjadi manusia yang kuat dan percaya pada kekuatan supranatural serta memiliki semangat hidup yang tinggi. Sedangkan sisi buruknya bahwa konflik selalu di selesaikan dengan kekerasan, padahal tidak semua konflik di selesaikan dengan kekerasan, tapi dengan persahabatan, cinta kasih dan kekeluargaan.

## **B. Saran**

Setelah melewati proses pembahasan dan penelitian pada film Anime Naruto, maka dalam upaya pengembangan dan penelitian di bidang studi kritis selanjutnya, ada beberapa saran yang perlu penulis sampaikan:

*pertama*, menyangkut pembahasan tentang anime yang belum banyak diteliti, sementara anime merupakan produk animasi dari Jepang. Ditambah lagi pembahasan atau penelitian tentang anime Jepang sehingga dapat menjadi perujukan penelitin berikutnya.

*Kedua*, menyangkut anime Jepang yang tanyang pada media televisi jagan terlalu banyak sensor atau pemotongan adegan sehingga mengurangi jalan cerita akan film anime.



*Ketiga*, bagi para penggemar anime Jepang tayangan yang berkonten ecchi ataupun hantai diharapkan diperbanyak serta jangan disalah gunakan bagi anak-anak sebagai media tontonan baginya. Ini merupakan permohonan dari sebagian responden yang rata-rata senang akan anime bagi para laki-laki.

*Keempat*, jangan menganggap anime hanya sebuah tontonan para anak-anak justru anime juga adanya sebuah nilai pendidikan yang dapat menjadi sebuah pedoman hidup dari hal positifnya jangan melihat hal negatif yang muncul dari anime.

### Daftar Pustaka

Adib Mohammad, *Filsafat Ilmu: Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

A.S Ranang (dkk.), *Animasi kartun, dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks, 2010.

Bambang Setyo dan Supriyanto, *Tela'ah Keritis Dasar Negara Republik Indonesia Dalam Prespektif Aqidah Islam*. Jakarta: Forum Silaturahmi, 2011.

Bungarampai, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: Granmedia, 1974.

Bungin Burhan, *Analisis data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo, 2003

Daja Burhanudin (Dkk.), *Agama Dalam Dinamika Sosial : Kontribusi Pemikiran Falkultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (Yogyakarta: Insight Reference, 2009

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.

Djam'annuri, *Agama Jepang*. Yogyakarta: PT. Bagus Arafah, 1981.

Djam'annuri,Dkk, *Agama Jepang*. Yogyakarta: Sukses Offset, 2008.

El Rais Heppy, *Kamus Ilmiah Populer : Memuat Berbagai Kata dan Istilah Dalam Bidang Politik, Sosial, Budaya, Sains, dan Teknologi, Psikologi, Kedokteran, Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Haryadi Sigit, *Modul Vidio Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konsling*. Semarang: Sigit Haryadi, 2011.

Keene Michel, *Agama-Agama Dunia*. Yogyakarta: Kanesusius, 2006.

Kishimoto Masashi, *Komik Naruto* terj. Lenny. Jakarta: PT Grenmedia, 2004.

Namawi Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007.

Panuti Sudjiman dan Aart Van zoest, *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991.

Ritzer George, *Teori Sosiologi: dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

S Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Sobur Alek, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Aanalis semiotika,dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.

Soehadha Moh, *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama Kualitatif*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008.

Sunoto, *Mengenal Filsafat Pancasila: Pendekatan Melalui Sejarah dan Pelaksanaanya*, Yogyakarta: Falkultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, 1982.

Susanto, *Metode Penelitian Sosial*, (Surakarta, Jawa tengah Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS Dan UPT Penerbitan Dan Percetakan UNS Presss, 2006.

Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Alfabata, 2007.

Trianto Teguh, *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

### **Refrensi Internet**

Adinegoro Ramdhani, “Perbedaan Anime dan Cartoon” dalam [http://www.kompasiana.com/ramdhani\\_adi/perbedaan-anime-dan-cartoon\\_552ac6ec6ea834f659552d04](http://www.kompasiana.com/ramdhani_adi/perbedaan-anime-dan-cartoon_552ac6ec6ea834f659552d04), di akses tanggal 17 September 2015.

Jordy Tj, “Pengertian dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia” dalam [http://www.academia.edu/7347121/Pengertian\\_dan\\_Sejarah\\_Perkembangan\\_Animasi\\_di\\_Dunia](http://www.academia.edu/7347121/Pengertian_dan_Sejarah_Perkembangan_Animasi_di_Dunia), diakses tanggal 10 April 2015.

Kishimoto Masashi, “Naruto Shipuden” dalam <http://mangaku.web.id/baca-komik-naruto-terbaru-bahasa-indonesia/>, diakses tanggal 1 Mai 2015.

....., “Naruto” dalam <http://www.komikid.com/Naruto/>, diakses tanggal 7 Mai 2015.

Yuuki Nyan Maru, “10 Bijuu dan Jinchuriki di Anime Naruto” dalam <http://mongmonganime.blogspot.com/2012/12/10-bijuu-dan-jinchuriki-di-anime-naruto.html>, diakses tanggal 30 April 2015.



### Daftar Informan

No	Nama	Umur	Status
1	Amelia	18 thn	Mahasiswi UAD 1
2	Nur M Fauzan	22 thn	Mahasiswa UIN
3	Ilham Fafturahman	18 thn	Mahasiswa UAD 3
4	Ilham Akbar Mulana	22 thn	Mahasiswa Amikom
5	Yumaki	25 thnn	-
6	Aditama Yoga	19 thn	Mahasiswa UPN
7	Zaid Holid Heropati	24 thn	Mahasiswa SETIPER
8	Rahmat Dahri	23 thn	Karyawan Suwasta
9	Darsun	23 thn	-
10	Ahmad Rianto	21 thn	Mahasiswa UIN



### **Pedoman wawancara**

1. Apakah anda menyukai Anime Naruto?
2. Bagaimanakah pandangan tentang ideologi?
3. Bagaimanakah pandangan anda tentang kebudayaan?
4. Apakah ada pengaruh kebudayaan dari film Anime Naruto untuk anda?
5. Apakah ideologi Pancasila dengan ideologi yang ada pada film memiliki pengaruh terhadap diri anda?
6. Bagaimanakah menurut anda ideologi dan kebudayaan di film Anime Naruto cocok untuk diri anda?... Serta apa alasannya?
7. Nilai-nilai apa sajakah yang ada pada film yang anda terima dan anda tolak?
8. Simbol-simbol apa sajakah yang tampak pada film Anime Naruto yang anda terima dan anda tolak, berikan alasan bila diterima dan bila ditolak?
9. Apakah ada manfaat dan keuntungan dari film Anime Naruto bagi anda?
10. Apakah anda masuk dalam organisasi untuk mengapresiasi kecintaan anda terhadap Anime?
11. Apakah tujuan anda suka dalam menonton anime, khususnya Anime Naruto?

## **Lampiran Chapter Naruto**

Chapter: 470 – Killer Bee VS Kisame !!

Chapter: 471 –Hachibi Versi 2

Chapter: 472 – Pertarungan Menuju Kematian Didalam Penjara Bawah Air !!

Chapter: 473 – Saudara

Chapter: 474 – Bersiap Mnejadi Hokage

Chapter: 475 – Kekuatan Madara yang Sebenarnya

Chapter: 476 – Sasuke VS Danzou

Chapter: 477 – Jangan Sebut Nama Itachi

Chapter: 478 – Susano'o Sempurna

Chapter: 479 – Izanagi

Chapter: 480 – Pengorbanan

Chapter: 481 – Kematian Danzou

Chapter: 482 – Terakhir Kali

Chapter: 483 – Guru dan Murid Bertemu Kembali

Chapter: 484 – Tim Tujuh

Chapter: 485 – Sangat Dekat Namun Juga Sangat Juh

Chapter: 486 – Fists

Chapter: 487 – Pertarungan Dimulai

Chapter: 488 – Desa

Chapter: 489 – Di Atas Jurang Perang Dunia

Chapter: 490 – Kebenaran Tentang Kyuubi

Chapter: 491 – Jinchuriki Terkurung

Chapter: 492 – Sambutan

Chapter: 493 – Naruto Kegelapan

Chapter: 494 – Killer BEE VS Motoi

Chapter: 495 – Mengalahkan Sisi Jahat Naruto

Chapter: 496 – Bertemu kembli dengan kyubi

Chapter: 497 – Kyubi VS Naruto

Chapter: 498 – Rambut Merah Sang Ibu

Chapter: 499 – Segel Baru

Chapter: 500 – Kelahiran Naruto

Chapter: 501 – Kyubi Menyerang

Chapter: 502 – Pertarungan Hokage ke 4

Chapter: 503 – Jurus Kematian Hokage ke 4

Chapter: 504 – Terima Kasih

Chapter: 505 – Mengeluarkan Cakra Kyubi

Chapter: 506 – Gai vs kisame

Chapter: 507 – Hidup dalam kebohongan

Chapter: 508 – Kematian yang sesuai seorang shinobi

Chapter: 509 – Jembatan menuju kedamaian

Chapter: 510 – Jurus terakhir yang menentukan

Chapter: 511 – Kita semua akan pulang

Chapter: 512 – Kebanaran tentang setzu

Chapter: 513 – Kabuto vs tsucikage

Chapter: 514 – Rencana Kabuto

Chapter: 515 – Perang di mulai

Chapter: 516 – Pidato Gaara

Chapter: 517 – Perang omoi !!

Chapter: 518 – Bentrokan squad penyergap

Chapter: 519 – Bijuu Bomb

Chapter: 520 – Rahasia di balik dunia yang memuakkan

Chapter: 521 – Pertarungan Pasukan darat di mulai

Chapter: 522 – Aku sudah mati !

Chapter: 523 – 7 pendekar pedang legendaris

Chapter: 524 – Sesuatu yang ingin ku lindungi

Chapter: 525 – Kebangkitan para kage!!

Chapter: 526 – Divisi darui berperang

Chapter: 527 – Kata rahasia

Chapter: 528 – Lebih dari “bodoh”

Chapter: 529 – Ikatan emas

Chapter: 530 – Tekat Chouji

Chapter: 531 – Tima Asuma bersama lagi

Chapter: 532 – Mifune vs hanzou , kesimpulan !!

Chapter: 533 – Sumpah

Chapter: 534 – Selamat Tinggal Ino – Shikamaru – Chouji

Chapter: 535 – Permintaan Hiruka

Chapter: 536 – naruto ke medan perang

Chapter: 537 – Senja

Chapter: 538 – Pikirkan kembali

Chapter: 539 – Malam Penuh Darah

Chapter: 540 – Strategi Madara

Chapter: 541 – Naruto Vs Raikage

Chapter: 542 – Cerita Rahasia Dari Team terkuat

Chapter: 543 – Tidak Terlupakan

Chapter: 544 – Dua Matahari

Chapter: 545 – Seorang Prajurit Abadi

Chapter: 546 – Masa Lalu Dan Masa Sekarang

Chapter: 547 – Objek dari suatu kelayakan!!!

Chapter: 548 – Naruto Vs Itaci

Chapter: 549 – Pertanyaan Itaci

Chapter: 550 – Koto Amatsukami

Chapter 551 : Hentikan Nagato

Chapter 552 – Syarat Menjadi Hokage...!!

Chapter 553 – Tiba Di Medan Perang

Chapter 554 – Batas Dari Rasenshuriken

Chapter 555 – Bertentangan

Chapter 556 – Garaa VS Mizukage

Chapter 557 – Jokey Boy

Chapter 558 – Kartu As Kabuto

Chapter 559 – Bala Bantuan Datang

Chapter 560 – Uciha Madara

Chapter 561 – Kekuatan Dari Sebuah Nama

Chapter 562 – Temukan Jati Dirimu

Chapter 563 – Pertempuran Lima Kage

Chapter 564 – Bukan Siapa – Siapa

Chapter 565 – Jinchuuriki Vs Jinchuuriki

Chapter 566 – Mata Dan Monster

Chapter 567 – Jinchuuriki dari Konoha

Chapter 568 – Yonbi Sang Raja Arif Para Kera

Chapter 569 – Buktikan Tekadmu

Chapter 570 – Kurama

Chapter 571 – Biju Mode

Chapter 572 – Kesembilan Nama

Chapter 573 – Jalan Menuju Cahaya

Chapter 574 – Mata Yang Melihat Dalam Kegelapan

Chapter 575 – Keinginan Keras

Chapter 576 – Petunjuk Setelah Pertemuan Kembali

Chapter 577 – Pedang Kebencian

Chapter 578 – Kelemahan Dari Keputusan

Chapter 579 – Kakak Beradik Bertarung Bersama

Chapter 580 – Waktunya Kakak Beradik

Chapter 581 – Kita Adalah Konoha

Chapter 582 – Tak Ada Artinya

Chapter 583 – Siapa Ini

Chapter 584 – Kabuto Yakushi

Chapter 585 – Menjadi Diriku Sendiri

Chapter 586 – Pengaktifan Izanami

Chapter 587 – Jam 9

Chapter 588 – beban Para Kage

Chapter 589 – Jutsu Edo Tensei, Dihentikan

Chapter 590 – Aku Akan Selalu Mencintaimu

Chapter 591 – Resiko

Chapter 592 – Kekuatan Ketiga

Chapter 593 – Kebangkitan Orochimaru

Chapter 594 – Sang Leluhur

Chapter 595 – Chaps

Chapter 596 – Satu Jutsu

Chapter 597 – “Rahasia Ninjutsu Ruang Dan Waktu”

Chapter 598 – Hancur Berkeping-Keping

Chapter 599 – Uchiha Obito

Chapter 600 – Bagaimana Sampai Sekarang...?

Chapter 601 – Obito dan Madara

Chapter 602 – Hidup

Chapter 603 – Pemulihan

Chapter 604 – Bertemu Kembali Lalu

Chapter 605 – Neraka

Chapter 606 – Dunia Mimpi

Chapter 607 – Aku Tak Peduli Lagi

Chapter 608 – Keputusan Kakashi

Chapter 609 – Akhir

Chapter 610 – Juubi

Chapter 611 – Kedatangan

Chapter 612 – The shinobi alliance no jutsu!!

Chapter 613 – Pikiran

Chapter 614 – Untukmu

Chapter 615 – Terhubung

Chapter 616 – Berputar dan Bertahan

Chapter 617 – Berputar dan Bertahan Bagian 2

Chapter 618 – Orang Yang Tahu Segalanya

Chapter 619 – Klan Yang Dinaungi kejahatan

Chapter 620 – Hashirama Senju

Chapter 621 – Hashirama and Madara

Chapter 622 – Sampai Ke Seberang

Chapter 623 – Penglihatan

Chapter 624 – Aiko

Chapter 625 – Mimpi yang Sebenarnya

Chapter 626 – Hashirama dan madara bagian kedua

Chapter 627 – Jawaban Sasuke

Chapter 628 – Disini dan Selanjutnya

Chapter 629 – Lubang Angin

Chapter 630 – Apa yang dapat Mengisi Lubang ini



Chapter 631 – Tim 7

Chapter 632 – Bertarung Bersama

Chapter 633 – Maju Kedepan

Chapter 634 – Tiga Legenda Sannin Baru

Chapter 635 – Angin Baru

Chapter 636 – Obito Yang Sekarang

Chapter 637 – Jinchuuriki Juubi

Chapter 638 – Obito Sang Jinchuuriki Juubi

Chapter 639 – Serang

Chapter 640 – Akhirnya

Chapter 641 – Kalianlah Bintang Utamanya!!

Chapter 642 – Menerobos

Chapter 643 – Serangan Kombinasi

Chapter 644 – Aku Tahu

Chapter 645 – Dua Kekuatan

Chapter 646 – Shinju

Chapter 647 – Penyesalan

Chapter 648 – Impian Shinobi...!!

Chapter 649 – Keinginan Shinobi

Chapter 650 – Aku Akan Tidur

Chapter 651 – Keinginan Yang Telah Terwujud

Chapter 652 – Alur Naruto

Chapter 653 – Aku Mengawasimu

Chapter 654 – Aku adalah Obito Uchiha

Chapter 655 – Kebiasaan

Chapter 656 – Transfer

Chapter 657 – Kembalinya Madara Uchiha

Chapter 658 – Bijuu Melawan Madara

Chapter 659 – Rinbo Hengoku...!!

Chapter 660 – Hati yang Tersembunyi

Chapter 661 – Dunia yang Gagal

Chapter 662 – Akhir Yang Sebenarnya

Chapter 663 – Absolutely

Chapter 664 – Karena Aku Seorang Ayah

Chapter 665 – Aku Yang Sekarang

Chapter 666 – Dua Mangenkyou

Chapter 667 – Akhir Dari Masa Muda

Chapter 668 – Musim Semi Yang Merah Telah Di Mulai

Chapter 669 – Hacimon Tonkou No Jin....!!!!

Chapter 670 – Sang Pencipta

Chapter 671 – Naruto dan Rikudou Sennin

Chapter 672 – The night moth...!!

Chapter 673 – Akan Kami Lakukan...!!

Chapter 674 – Rinnegan Sasuke...!!

Chapter 675 – Impian Saat ini

Chapter 676 : Mimpi Yang Tak Terbatas

Chapter 677 : Infinite Tsukoyomi

Chapter 678 : Keinginanku

Chapter 679 : Awal Dari Segalanya

Chapter 680 : Sekali Lagi

Chapter 681 : Air Mata Kaguya

Chapter 682 : Aku Yakin Kau Pasti Belum Pernah Melihat ini

Chapter 683 : Aku Punya Mimpi Yang Sama Denganmu

Chapter 684 : Harus Di Bunuh

Chapter 685 : Semua Yang Kupunya...!!

Chapter 686 : Mereka yang pergi dan Mereka yang meninggalkan sesuatu

Chapter 687 : Kau Pasti Bisa

Chapter 688 : Sharingan

Chapter 689 : Aku Menyukaimu

Chapter 690 : Ninja

Chapter 691 : Congratulation

Chapter 692 : Perubahan

Chapter 693 : Sekali Lagi

Chapter 694 : Naruto Dan Sasuke

Chapter 695 : Naruto Dan Sasuke Bagian Kedua

Chapter 696 : Naruto Dan Sasuke Bagian Ketiga

Chapter 697 : Naruto Dan Sasuke Bagian Keempat

Chapter 698 : Naruto Dan Sasuke Bagian Kelima

Chapter 699 : Segel Perdamaian

Chapter 700 : Usumaki Naruto [Tamat]

## Curriculum Vitae

Nama : Agus Hariyanto

Tempat, Tanggal Lahir : Lagan Jaya, 02 Agustus 1992

Agama : Islam

Alamat Rumah : Jorong Lagan Jaya II, Kecamatan Tiumang,  
Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat.

Nomer Telepon : 082322220394

Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal:

- SD N 69 Koto Baru, Kec. Koto Baru, Kab. Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat, Tahun 1998-2005.
- SMP N 5 Koto Baru, Kec. Koto Baru, Kab. Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat, Tahun 2005-2008.
- SMK N 1 Koto Baru, Kec. Koto Baru, Kab. Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat, Tahun 2008-2011.
- Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011 Sampai 2015.