

BAB II

NILAI-NILAI KEMANUSIAAN DALAM ANIMASI NARUTO SHIPPUDEN

A. NILAI-NILAI KEMANUSIAAN DALAM ANIMASI NARUTO SHIPPUDEN

1. Pengertian Nilai-Nilai Kemanusiaan

Nilai secara etimologis berasal dari kata Valere (bahasa Latin) yang berarti berguna, kuat, efektif, berdaya. Secara umum nilai adalah kualitas sesuatu yang disukai, diinginkan, dibutuhkan, dihargai, atau disukai¹³. Nilai merupakan hakikat yang diberikan kepada sesuatu, dan ketika hakikat tersebut diberikan kepada sesuatu, maka sesuatu itu menjadi sangat berarti bagi kehidupan manusia¹⁴. Dalam aplikasi KBBI (Kamus Besar di Indonesia) offline, nilai juga dapat diartikan sebagai sifat (hal) yang penting atau bermanfaat bagi orang. Dalam Kamus Filsafat karya Lorens Bagus menjelaskan pengertian nilai sebagai berikut:

- a. Padanan bahasa Inggrisnya adalah nilai, kata Latinnya valere.
- b. Nilai dalam segi hakikat merupakan sesuatu yang membuat seseorang menyukai sesuatu, menginginkan sesuatu, mempunyai fungsi, dan dapat dijadikan komoditi untuk memperoleh keuntungan.
- c. Nilai dalam segi keistimewaan adalah sesuatu yang dapat dihargai karena mempunyai nilai kemuliaan atau kebaikan. Kebalikan dari nilai positif adalah nilai nol atau nilai negatif. Segala sesuatu yang baik ada nilainya, begitu pula sebaliknya segala sesuatu yang tidak baik tidak ada nilainya atau bernilai negatif¹⁵.

Adapun nilai menurut para ahli sebagai berikut:

- a. Menurut Lauis D. Kattsof yang dikutip Syamsul Maarif, nilai diartikan sebagai kualitas pengalaman yang tidak dapat didefinisikan, tetapi kualitas yang ada pada objek tersebut dapat dipahami dan dialami. Jadi, kita tahu bahwa nilai tidak hanya subjektif, namun ada standar tertentu yang diterima. Nilai

¹³ Beni Ahmad Saebani and Hendra Akhdiyat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2009).

¹⁴ Mawardi Lubis, *Evaluasi Nilai Pendidikan Moral Keagamaan Mahasiswa PTAIN* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2009).

¹⁵ Lorens Bagus, *Kamus Filsafat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002).

merupakan suatu objek yang diminati, yaitu suatu properti pada tataran realitas dan tataran persepsi. Lebih lanjut, nilai juga dapat dipahami sebagai pembekalan nilai itu sendiri, yang diciptakan oleh keadaan dunia¹⁶.

- b. Menurut Chabib Thoha, nilai adalah suatu ciri yang diberikan pada sesuatu (sistem kepercayaan) dalam kaitannya dengan tujuan yang menjadikannya bermakna. Artinya nilai adalah entitas abstrak yang berguna bagi masyarakat dan digunakan masyarakat sebagai standar tindakan¹⁷.

Nilai-nilai yang mengikuti kehidupan masyarakat sehari-hari, telah menciptakan suatu sistem khusus yang disebut sistem nilai, suatu konsep yang jelas dalam diri seseorang tentang apa yang baik dan apa yang dianggap buruk. Yang baik diterima dan dipertahankan, yang buruk dikesampingkan dan ditinggalkan. Sistem nilai terbentuk melalui pengalaman hidup masyarakat, dalam aktivitas kehidupan nyata yang cenderung berinteraksi dengan seluruh aspek kehidupan dan akhirnya lahirlah nilai-nilai yang baik dan nilai-nilai buruk yang akan terus dipilah untuk di jaga dan ditinggalkan, sistem nilai sangat penting keberadaannya dalam bersosialisasi, karena ada beberapa sebab-sebab yaitu:

- a. Nilai adalah abstraksi (proses, tindakan tersendiri) dari pengalaman pribadi setiap orang.
- b. Nilai-nilai ini secara otomatis diisi dengan dinamis.
- c. Nilai merupakan kriteria yang menentukan tujuan hidup yang diungkapkan dalam tindakan.

Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat senantiasa dihadapkan pada ketidakseimbangan antara satu nilai dengan nilai lainnya, sehingga menimbulkan guncangan dan gesekan, sehingga perlu adanya keseimbangan, kestabilan, dan bantuan dalam bekerja. Bentrokan dan ketidakseimbangan yang disebutkan adalah kekekalan, keterpisahan dari intervensi, ketergantungan pada egoisme, materialisme atas spiritualitas. Ketidakseimbangan kepentingan dan nilai ini dapat muncul karena adanya perbedaan antara kedua pasangan nilai tersebut. Misalnya, seseorang yang lebih fokus pada nilai-nilai materi (materialisme) dan mengabaikan nilai-nilai moral (spiritualitas) akan menghasilkan keterbelakangan moral dan dampak lain yang dapat dibayangkan. Selain itu, jika fitrah seseorang tidak selaras dengan nilai moral (spiritualitas) dan nilai material (materialisme), maka kehidupannya akan semakin kompleks, hal ini

¹⁶ Syamsul Maarif, *Revitalisasi Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007).

¹⁷ M Chabib Thoha, *Kapita Slekta Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007).

terkait dengan ketidakseimbangan nilai ganda. Ketidakseimbangan dapat menimbulkan dampak negatif¹⁸.

Manusia dalam bahasa Inggris disebut man, arti yang mendasari kata tersebut tidak jelas, tetapi ada hubungannya dengan mens (lat), yang berarti “pemikir”. Pengertian manusia banyak dipelajari dalam filsafat dan banyak filsuf yang menawarkan definisi tentang manusia. Dalam pandangan Aristoteles, manusia memandang jiwa sebagai suatu bentuk tubuh, menunjukkan kesatuan organik yang dapat didefinisikan sebagai “makhluk rasional”. William Von Ockaw memandang manusia sebagai Suppositum Intellecte, makhluk rasional sepenuhnya yang ada dalam dirinya sendiri. Cassier menambahkan, Cassier memandang manusia sebagai “makhluk simbolik” yang sifatnya hanya dapat diketahui secara tidak langsung melalui kajian bentuk-bentuk simbolik. Dengan banyaknya definisi tentang manusia, maka dapat disimpulkan bahwa manusia adalah makhluk rasional, berpikir dan hanya dapat diketahui secara tidak langsung. Setelah mengetahui pengertian dari kata “nilai” dan “kemanusiaan”, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa nilai kemanusiaan adalah nilai-nilai yang kita temukan dalam diri setiap orang, sifatnya subjektif, tidak dapat diprediksi, dan bersifat universal. Nilai kemanusiaan tidak kasat mata dan alat ukur utamanya adalah kesadaran manusia. Nilai-nilai kemanusiaan adalah hal-hal yang berguna bagi kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, nilai-nilai humanistik menjadi pedoman untuk memahami realitas alam semesta, manusia, bangsa, dan negara tentang makna hidup dan menjadi landasan bagi manusia dalam memecahkan permasalahan kehidupan. Nilai-nilai kemanusiaan menjadi landasan bagaimana manusia menjalani gaya hidup yang berbeda-beda.

2. Nilai-nilai Kemanusiaan Dalam Animasi Naruto Shippuden

Karakter Uzumaki Naruto menjadi representasi yang kuat tentang nilai-nilai kemanusiaan yang mendalam dan inspiratif dalam animasi Naruto Shippuden. Dengan latar belakangnya yang penuh kesulitan dan kesendirian, Naruto mampu menunjukkan kepada penonton bahwa kekuatan sejati tidak hanya terletak pada kemampuan fisik, tetapi juga dalam keberanian, kejujuran, tekad yang kuat, dan

¹⁸ Arik Suseno, “Nilai-Nilai Kemanusiaan Dalam Novel Merasa Pintar Bodoh Saja Tak Punya: Kisah Sufi Dari Madura Karya Rusdi Mathari Dan Urgensi Nya Bagi Kepribadian Pendidik” (Universitas Islam Indonesia, 2019), <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14028>.

kepedulian terhadap sesama. Melalui perjalanan hidupnya yang penuh tantangan, Naruto menunjukkan bahwa nilai-nilai kemanusiaan seperti kesetiaan, persahabatan, dan komitmen untuk melindungi orang yang dicintainya adalah nilai-nilai yang selalu dia perjuangkan. Berikut adalah beberapa penjelasan dari salah satu nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam karakter uzumaki naruto pada animasi naruto shippuden.

a. Tekad yang kuat dan pantang menyerah

Menurut Lauren Guilbeault, tekad adalah kekuatan yang memungkinkan mengontrol pikiran dan tindakan, kehendak adalah kemampuan untuk menentukan nasib sendiri, sehingga tekad didefinisikan sebagai kemampuan untuk memilih apa yang akan terjadi¹⁹. Adapun Nama pantang menyerah berasal dari kata pantang dan menyerah. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pantang berarti hal (perbuatan) yang dilarang oleh adat atau kepercayaan, sedangkan “menyerah” berarti berserah, pasrah, bahwa kita tidak mampu berbuat apa-apa kecuali mengandalkan Tuhan Yang Maha kuasa. Pantang menyerah, menurut Miftahudin, berarti tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu, selalu optimis, dan mudah bangkit dari kesulitan²⁰. Menurut Sholihatin, sikap pantang menyerah juga dapat berarti keinginan untuk mencapai tujuan meskipun mengalami kegagalan, hambatan, atau rintangan²¹. Menurut Yuli, orang yang pantang menyerah tidak merasa lemah terhadap apa pun yang terjadi atau menimpanya. Pribadinya melihat peristiwa itu dengan cara yang positif. Karena tidak berhasil menyelesaikan masalah tidak berarti seseorang gagal; orang yang gagal pada upaya pertama bisa mencoba lagi pada upaya kedua, dan orang yang gagal pada upaya ketiga, sampai mereka berhasil. Tetapi gagal dapat terjadi karena patah semangat karena tidak berhasil menyelesaikan masalah²². Kardiyan menyatakan bahwa pantang

¹⁹ AGUSTINE DWIPUTRI, “Seputar Tekad Kuat,” *KOMPAS.Id*, last modified 2019, https://www.kompas.id/baca/utama/2019/12/14/seputar-tekad-kuat?utm_source=kompasid&utm_medium=whatsapp_shared&utm_content=sosmed&utm_campaign=sharinglink&open_from=Share_Button.

²⁰ Miftahudin, “Meningkatkan Sikap Pantang Menyerah Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Metode Student Facilitator and Explaining (SFAE) Pada Siswa Kelas XI AKL 2 SMK Muhammadiyah Salaman.,” *Artikel PTBK* (2020), <https://smkmuhsalaman.sch.id/blog/artikel-ptbk-miftahudin-s-pd-m-si>.

²¹ Sholihatin N, “Pengaruh Novel Api Tauhid Terhadap Sikap Pantang Menyerah Di Kalangan Santriwati Muzamamah Darul Ulum Jombang.” (Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019).

²² *Ibid*.

menyerah juga dapat merujuk pada sikap bertahan dan tetap optimis untuk mencapai tujuan setelah mengalami kegagalan, menghadapi hambatan, atau hambatan. Sikap pantang menyerah selalu optimis, mudah bangkit dari kesulitan, dan tidak mudah putus asa²³.

Salah satu tema utama yang sangat terlihat dalam karakter Uzumaki Naruto dalam animasi *Naruto Shippuden* adalah tekad yang kuat dan sikap pantang menyerah. Naruto dikenal dengan tekadnya yang tidak pernah padam dan keteguhannya dalam menghadapi rintangan dan tantangan. Sebagai contoh, dalam episode di mana Naruto bertarung melawan Pain, Naruto menunjukkan tekadnya yang luar biasa dengan berusaha melindungi desanya meskipun menghadapi musuh yang sangat kuat. Meskipun terluka dan hampir putus asa, Naruto tidak pernah menyerah dan terus berjuang hingga akhirnya berhasil menjatuhkan Pain²⁴. Lalu ada juga pada episode yang lain di mana dia mencoba mengubah Sasuke yang terjerumus ke jalan kegelapan, hal tersebut juga menunjukkan tekadnya yang kuat. Meskipun dihadapkan pada berbagai kesulitan dan penolakan dari Sasuke, Naruto tidak pernah berhenti berusaha dan terus mencoba untuk membawa temannya kembali ke jalur yang benar. Oleh karena itu, ada korelasi yang sangat kuat antara karakter Uzumaki Naruto dalam *Naruto Shippuden* dan sikap pantang menyerah yang kuat. Naruto mengajarkan bahwa tekad yang bulat dan keyakinan yang kuat dapat mengatasi segala rintangan dan mengubah nasibnya sendiri dan orang-orang di sekitarnya juga untuk menggapai impiannya sebagai hokage.

b. Keberanian

Keberanian adalah sifat yang dapat ditanamkan pada setiap individu, ketika seseorang menghadapi masalah besar atau pengambilan keputusan, kita biasanya melihat keberanian mereka. Keberanian sebenarnya berasal dari tekad yang kuat. Pada akhirnya, keputusan adalah kunci hidup. Mengambil keputusan sangat penting, seperti yang diketahui kebanyakan orang. Misalnya, ada peristiwa dalam kehidupan sehari-hari di mana seorang anak yang kurang mampu memiliki cita-cita yang besar. Berangkat dari keberaniannya, dia tidak pernah berhenti berusaha

²³ Saputro R, "Nilai Pantang Menyerah Dan Kreativitas Pada Film Tanah Cita- Cita Serta Relevansinya Dalam Membangun Karakter Siswa SD/MI." (Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponogoro, 2022).

²⁴ Masashi Kishimoto, *Naruto Shippuden Episode 162 (Meledaklah! Mode Senin)* (Japan: TV TOKYO, 2007).

untuk mengubah hidupnya. Dia selalu bersemangat. Banyak dukungan dan dorongan untuk melanjutkan dengan membuat keputusan penting. Mengembangkan keberanian dan kepercayaan diri bukanlah hal yang mudah. Namun, berkat keyakinan dan tekad yang kuat, semuanya akan berhasil.

Dalam jurnal *Toward Acourageous Mindset: The subjective act and experience of courage*, ditulis oleh Sean T. Hannah pada 13 April 2007, keberanian juga masih menjadi subjek diskusi hangat di masyarakat. Jurnal tersebut membahas bahwa keberanian adalah sifat psikologis yang positif yang membantu mengurangi tingkat ketakutan yang dialami seseorang ketika menghadapi risiko. Pola pikir berani ini didukung oleh penegasan kekuatan sosial untuk mendorong tindakan berani. Tujuan dari proses ini adalah untuk memberi seseorang pemahaman tentang persepsi mereka tentang keberanian dan untuk membantu mereka memperkuat pola pikir pemberani melalui refleksi. Dengan mempertimbangkan contoh-contoh di atas, dapat dianggap sebagai salah satu representasi keberanian yang mungkin ditemukan di dunia nyata. Akibatnya, memiliki keberanian sangat penting untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Keberanian adalah sifat yang mendorong seseorang untuk bertindak berani meskipun mereka takut. Keberanian juga berarti siap untuk mengalami penderitaan apa pun karena keyakinan. Keberanian menurut Effendi, didefinisikan sebagai keinginan kuat untuk mengambil risiko dan bertindak dalam situasi sulit²⁵. Keberanian dimanifestasikan dalam pikiran, perasaan, dan tindakan. Ini sejalan dengan pernyataan Comte-Sponville bahwa “Keberanian bukan hanya sebuah pengetahuan tetapi juga sebuah keputusan, keberanian bukan tentang pendapat melainkan sebuah tindakan nyata.” Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keberanian dapat ditanamkan pada setiap orang; untuk melakukan sesuatu dalam situasi atau kondisi di mana rasa takut muncul dalam diri seseorang, seseorang harus memiliki keberanian.

Pada episode pertemuannya dengan Uchiha Madara, Naruto menunjukkan bagaimana keberanian sangat penting dalam menghadapi musuh yang kuat dan menakutkan. Dalam menghadapi Uchiha Madara, Naruto menunjukkan pertumbuhan karakter yang luar biasa, meskipun dia pada awalnya merupakan ninja yang penuh semangat namun masih perlu banyak belajar. Pertama-tama, keberanian Naruto dalam menghadapi Madara

²⁵ Nur Indah Syafira, “KEBERANIAN TOKOH DALAM KOMIK LES AVENTURES DE TINTIN SÉRIE LES 7 BOULES DE CRISTAL KARYA HERGÉ” (UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2021).

ditunjukkan dalam sikapnya yang tidak pernah mundur meskipun dihadapkan pada musuh yang jauh lebih kuat darinya. Menghadapi ancaman yang belum pernah ia temui sebelumnya, Naruto memutuskan untuk tetap teguh. Meskipun tahu bahwa Madara adalah musuh yang kuat dan berbahaya, Naruto tidak menyerah atau takut. Sebaliknya, ia menggunakan keberanian dan tekadnya sebagai inspirasi untuk terus berjuang dan mempertahankan orang-orang yang dicintainya dan desanya.

Bagaimana Naruto mengatasi ketakutan dan melawan kelemahan dalam dirinya sendiri menunjukkan korelasi antara keberanian dan pertemuan Naruto dengan Uchiha Madara. Naruto belajar bahwa keberanian sejati adalah menghadapi ketakutan dengan keberanian dan tekad yang kuat daripada tidak merasakannya. Naruto mampu membangun keberanian dalam dirinya untuk menghadapi tantangan yang lebih besar dengan memahami dan mengenali ketakutannya. Selain itu, keberanian Naruto dalam pertemuan dengan Uchiha Madara juga melibatkan elemen pengorbanan diri demi kebaikan yang lebih besar. Naruto bersedia mengorbankan dirinya sendiri untuk melindungi komunitasnya dan teman-temannya dari bahaya Madara. Keberaniannya untuk mengambil risiko dan mengorbankan diri demi kepentingan umum adalah contoh nyata dari keberanian yang benar-benar tidak mengenal pamrih dan kepentingan pribadi.

Selain itu, pertarungan Naruto dengan Uchiha Madara menunjukkan betapa pentingnya keberanian dalam menghadapi rintangan hidup yang kompleks dan menakutkan. Naruto menunjukkan bahwa dengan keberanian dan tekad yang kuat, kita dapat melampaui batasan yang tampaknya tidak teratasi. Keberanian adalah kunci untuk membangun kepribadian yang tangguh dan menangani kesulitan. Pertemuan Naruto dengan Uchiha Madara juga menunjukkan betapa pentingnya keberanian untuk menginspirasi orang lain. Dengan menunjukkan keberanian dan semangatnya yang tak kenal lelah dalam menghadapi musuh yang sangat kuat, Naruto membangkitkan semangat teman-temannya dan mendorong mereka untuk berjuang bersama. Mereka membuktikan bahwa mereka dapat mengatasi segala rintangan jika mereka bekerja sama dengan keberanian dan semangat. Ketika semua dikatakan dan dilakukan, pertemuan Naruto dan Uchiha Madara adalah contoh sempurna tentang bagaimana keberanian dapat sangat penting dalam menghadapi musuh yang kuat dan menakutkan. Naruto menunjukkan bahwa keberanian bukan hanya tentang tidak takut, tetapi juga tentang menghadapi ketakutan sendiri dan memiliki tekad yang teguh. Kita dapat mengatasi segala rintangan yang ada di depan kita dengan keberanian dan tekad yang kuat. Kita juga dapat

menginspirasi orang lain untuk berjuang bersama untuk kebaikan yang lebih besar.²⁶

c. Keadilan

Istilah keadilan (*justitia*) berasal dari kata “adil”, yang berarti tidak berat sebelah, tidak memihak, berpihak pada kebenaran, sesuai, dan tidak sewenang-wenang. Dari berbagai definisi, keadilan dapat dipahami sebagai sikap dan tindakan dalam hubungan antar manusia yang menuntut agar setiap orang diperlakukan sesuai dengan hak dan kewajibannya tanpa pandang bulu atau pilih kasih. Menurut Aristoteles, keadilan adalah kelayakan dalam tindakan manusia, yang berarti mencapai titik tengah antara dua ekstrem: terlalu banyak dan terlalu sedikit. Ketika dua orang memiliki kesamaan dalam ukuran tertentu, masing-masing harus mendapatkan hasil yang sama; jika tidak, terjadi ketidakadilan.

Aristoteles membagi keadilan menjadi beberapa jenis:

- a) Keadilan Komutatif: Perlakuan terhadap seseorang tanpa mempertimbangkan jasanya, sehingga setiap orang mendapatkan haknya.
- b) Keadilan Distributif: Perlakuan terhadap seseorang berdasarkan jasa yang telah dilakukannya, sehingga setiap orang mendapatkan sesuai dengan potensinya.
- c) Keadilan Vindikatif: Perlakuan terhadap seseorang sesuai dengan kelakuannya, sebagai balasan atas tindakan yang dilakukan.
- d) Keadilan: Kondisi kebenaran ideal secara moral mengenai sesuatu, baik menyangkut benda atau orang.

John Rawls, filsuf Amerika yang terkenal, menyatakan bahwa “Keadilan adalah kelebihan (*virtue*) pertama dari institusi sosial, sebagaimana kebenaran pada sistem pemikiran.” Intinya, keadilan adalah menempatkan segala sesuatu pada tempatnya. Istilah keadilan berasal dari kata “adil” yang dalam bahasa Arab berarti tengah. Keadilan adalah memberikan kepada siapa saja apa yang menjadi haknya, tidak berat sebelah, menempatkan sesuatu di tengah-tengah, dan tidak memihak. Keadilan juga diartikan sebagai keadaan di mana setiap orang dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara memperoleh apa yang menjadi haknya sehingga dapat melaksanakan kewajibannya.

²⁶ Masashi Kishimoto, *NARUTO SHIPPUDEN Episode 322 (Uchiha Madara)* (Japan: TV TOKYO, n.d.).

Dalam serial animasi Naruto Shippuden dapat dilihat dari berbagai sisi, salah satunya adalah melalui karakter keadilan yang dimilikinya. Naruto dikenal sebagai tokoh yang selalu berjuang untuk kebaikan dan keadilan, bahkan dalam situasi-situasi yang penuh dengan konflik dan kesulitan. Salah satu contoh episode yang menunjukkan karakter keadilan Naruto adalah ketika ia berjuang melawan musuh-musuhnya demi melindungi orang-orang yang dicintainya. Naruto selalu menempatkan kepentingan orang lain di atas kepentingannya sendiri, dan ia siap mengorbankan dirinya demi kebaikan yang lebih besar. Sikap inilah yang menunjukkan komitmen Naruto terhadap nilai-nilai kemanusiaan, di mana ia selalu berusaha untuk melindungi dan membantu sesama. Selain itu, Naruto juga dikenal karena kemampuannya untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain.

Meskipun ia sering kali dianggap sebagai orang yang ceria dan ceroboh, Naruto sebenarnya sangat peka terhadap perasaan orang-orang di sekitarnya. Ia selalu berusaha untuk memahami latar belakang dan motivasi dari setiap orang, sehingga ia dapat memberikan dukungan dan bantuan dengan tepat. Karakter keadilan Naruto juga tercermin dalam sikapnya terhadap perdamaian dan persahabatan. Naruto selalu mengedepankan perdamaian sebagai tujuan utama dalam setiap konflik yang dihadapinya. Ia percaya bahwa dengan saling menghormati dan bekerja sama, maka perselisihan dan pertikaian dapat diselesaikan dengan damai tanpa harus menggunakan kekerasan. Selain itu, Naruto juga memiliki tekad yang kuat untuk tidak pernah menyerah dalam menghadapi rintangan dan cobaan. Meskipun ia menghadapi berbagai kesulitan dan tantangan, Naruto selalu memegang teguh prinsip-prinsipnya dan tidak pernah menyerah untuk mencapai tujuannya. Sikap pantang menyerah ini juga merupakan bentuk dari karakter keadilan Naruto, di mana ia selalu berjuang untuk meraih keadilan meskipun harus melewati berbagai ujian yang sulit.

Secara keseluruhan, nilai kemanusiaan dalam tokoh Uzumaki Naruto dapat dilihat melalui karakter keadilan yang dimilikinya. Melalui berbagai aksi dan sikapnya, Naruto menunjukkan komitmen yang kuat terhadap kebaikan, keadilan, perdamaian, serta persahabatan. Sikapnya yang peka terhadap perasaan orang lain, tekad yang kuat, dan keteguhan hati dalam menghadapi rintangan menjadikan Naruto sebagai sosok yang menginspirasi banyak orang untuk selalu berjuang demi kebaikan dan keadilan.

d. Kebijakan

Konsep kebijakan berkaitan dengan tindakan dan makna hidup. Beberapa sumber mendefinisikan kebijakan sebagai berikut: Baltes mendefinisikan kebijakan sebagai perpaduan dari intelek dan karakter dan keahlian dalam mengatasi masalah mendasar yang berkaitan dengan perilaku dan makna hidup.²⁷ Sternberg mendefinisikan kebijakan sebagai penilaian dari pemahaman seseorang tentang masalah yang mereka hadapi serta melibatkan solusi sebagai alternatif pemecahan masalahnya²⁸. Menurut pandangan Khonghucu, salah satu sabda Nabi Kongzi, kitab Lunyu XII: 22 (2), menggambarkan “kebijaksanaan” sebagai “mengenal manusia”. Ini bisa berarti memperlakukan orang berdasarkan usia, situasi, atau kondisi mereka²⁹. Mereka yang bijak biasanya menunjukkan beberapa tanda atau sifat yang tidak akan ditemukan pada orang lain. Tidak mudah tersulut emosi, bisa mengendalikan emosi, menghargai proses, sabar, dan mampu menghormati perbedaan nilai-nilai antara orang dan budaya serta mampu menghormati perbedaan tersebut adalah beberapa ciri-cirinya. Mereka yang berperilaku bijaksana dapat belajar dengan sungguh-sungguh, membantu teman dan orang lain, dan mempertimbangkan setiap langkah yang mereka ambil. Namun, perilaku yang menunjukkan ketidakbijaksanaan termasuk, mementingkan diri sendiri, hedonisme, dan sikap tidak bijaksana.

Naruto Uzumaki, seorang tokoh utama dalam serial anime Naruto Shippuden, memiliki nilai kemanusiaan yang kuat terkait kebijakan. Meskipun awalnya dikenal sebagai ninja yang impulsif dan hiperaktif, Naruto tumbuh menjadi sosok yang bijaksana dan penuh pengertian seiring berjalannya cerita. Berikut adalah beberapa contoh di mana kebijakan Naruto tercermin dalam episode animasi Naruto Shippuden. Pertama episode dimana Naruto menunjukkan sikap pengampunan terhadap Musuh. Dalam pertarungan melawan Pain, Naruto berhasil melihat alasan di balik tindakan Pain yang dipicu oleh trauma masa lalu. Alih-alih membenci dan membalas dendam, Naruto memilih untuk memberikan pengampunan kepada Pain dan bahkan mencoba untuk memahami perspektifnya. Tindakan ini menunjukkan bahwa kebijakan Naruto tidak hanya terletak dalam kekuatan

²⁷ Sternberg R. J. and Jordan J, “A Handbook of Wisdom : Psychological Perspective.” (New York: Cambridge University Press., 2005).

²⁸ Ibid.

²⁹ Tim Mimbar Khonghucu, “Makna Kebijakan Dalam Khonghucu,” *Kemenag.Go.Id*, last modified 2021, <https://kemenag.go.id/khonghucu/makna-kebijaksanaan-dalam-khonghucu-ekltae>.

fisiknya, tetapi juga dalam kemampuannya untuk melihat jauh ke dalam hati musuhnya. Kedua, episode dimana Naruto memahami nilai hidup. Ketika Naruto bertemu dengan Nagato, sosok di balik identitas Pain, ia berhasil membuat Nagato sadar akan nilai hidup yang sejati. Naruto berbagi pengalaman hidupnya sendiri yang penuh dengan kesulitan dan penderitaan, namun tetap memilih untuk tetap optimis dan menghargai hidup. Melalui percakapan ini, Naruto tidak hanya berjuang dalam pertempuran fisik, tetapi juga dalam pertarungan ide dan nilai-nilai kemanusiaan³⁰. Ketiga, pada episode yang menunjukkan bahwa Naruto Sangat menghargai perbedaan. Naruto juga menunjukkan kebijaksanaannya dengan cara menghargai perbedaan dan keragaman di antara individu. Dalam pertarungan dan interaksi dengan berbagai karakter dalam Naruto Shippuden, Naruto selalu berusaha untuk memahami latar belakang dan motivasi masing-masing orang. Dia tidak mudah terpengaruh oleh prasangka atau stereotip, tetapi lebih memilih untuk melihat setiap orang sebagai individu yang unik dan bernilai.

Dan terakhir bisa kita lihat perkembangan Uzumaki Naruto dari awal episode sampai akhir yang menunjukkan ketekunan dan semangat pantang menyerah. Salah satu contoh kebijaksanaan Naruto yang paling mencolok adalah ketekunannya dan semangat pantang menyerahnya. Meskipun menghadapi berbagai rintangan dan tantangan yang sulit, Naruto tidak pernah menyerah dan selalu bertekad untuk mencapai tujuannya. Sikap ini mencerminkan kebijaksanaan Naruto dalam memahami bahwa kehidupan sering kali penuh dengan kesulitan, tetapi dengan ketekunan dan semangat yang benar, segalanya bisa teratasi.

Dalam setiap episode Naruto Shippuden, Naruto Uzumaki terus menunjukkan nilai kemanusiaan yang kuat terkait kebijaksanaan. Dengan menggabungkan kekuatan fisik, emosional, dan intelektualnya, Naruto mampu menginspirasi orang lain untuk bertindak dengan bijaksana, memahami nilai-nilai kehidupan, dan merayakan perbedaan. Naruto bukan hanya seorang ninja yang kuat, tetapi juga seorang tokoh yang mampu membawa kedamaian dan harapan bagi dunia ninja yang kompleks dan penuh konflik.

e. Kepedulian

Kepedulian berasal dari kata “peduli” yang berarti memedulikan, menghiraukan, memperhatikan. Jadi orang yang memperhatikan objek dianggap peduli. Kepedulian adalah fitrah

³⁰ Masashi Kishimoto, *NARUTO SHIPPUDEN Episode 174 (Kisah Naruto Uzumaki)* (Japan: TV TOKYO, n.d.).

manusia karena manusia adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan satu sama lain³¹. Sebagai makhluk sosial (homo sociali), manusia selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk bertahan hidup. Oleh karena itu, sesama manusia seharusnya saling menghormati, mengasihi satu sama lain, dan peduli terhadap berbagai keadaan di sekitarnya. Kepedulian adalah dorongan yang dimiliki seseorang untuk membantu orang lain dengan uang atau tenaga, tujuannya adalah untuk meringankan beban orang tersebut dan membuatnya lebih mudah untuk menjalankan tugasnya³². Kepedulian sosial tidak berarti mencampuri urusan orang lain; sebaliknya, itu berarti membantu orang lain menyelesaikan masalah mereka untuk kebaikan dan perdamaian. Jika masyarakat dapat menunjukkan kepedulian satu sama lain, akan ada hasil yang baik.

Dalam serial *Naruto Shippuden*, kepedulian adalah tema penting, terutama dalam hal hubungan antar karakter dan bagaimana kepedulian memengaruhi jalan cerita. Beberapa episode *Naruto Shippuden* menunjukkan betapa pentingnya berempati, memahami, dan mendukung orang lain. Saat Sakura mengejar Sasuke untuk membawa pulanginya ke desa dan memperhatikan perasaannya, itu adalah salah satu contoh episode yang menunjukkan kepedulian. Meskipun Sasuke telah terjerumus ke jalan gelap dan melakukan tindakan yang merugikan, Sakura tetap mempertahankan kepedulian dan kesetiaan terhadapnya, yang menunjukkan bagaimana kepedulian dapat melampaui perbedaan dan kekurangan seseorang, dan menjadi dorongan untuk tetap peduli.

Dalam *Naruto Shippuden*, korelasi antara episode Sakura mengejar Sasuke dan kepedulian menunjukkan bagaimana hubungan antara kedua karakter tersebut dipengaruhi oleh kepedulian yang tulus. Sakura tetap menunjukkan kepeduliannya sebagai teman dan rekan tim meskipun Sasuke mengalami perubahan yang signifikan dan terlibat dalam tindakan yang merugikan. Sakura berani dan berani mengejar Sasuke menunjukkan kekuatan kepedulian dalam menghadapi kesulitan dan tantangan, serta bagaimana kepedulian tersebut dapat menjadi dasar untuk membangun hubungan yang saling menguatkan. Selain itu, episode lain yang menunjukkan kepedulian adalah saat Naruto menunjukkan empati dan perhatian terhadap para musuhnya, seperti Pain. Meskipun Pain merupakan ancaman yang

³¹ Buchari Alma, *Pembelajaran Studi Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2010).

³² Antonius Atosokhi Gea, Antonina Panca Yuni Wulandar, and Yohanes Babari, "Relasi Dengan Sesama: Character Building II," *Elex Media Komputindo*, <https://www.goodreads.com/book/show/11684473-relasi-dengan-sesama>.

serius bagi desa dan orang-orang yang dicintainya, Naruto tetap menunjukkan kepedulian dan keinginan untuk memahami latar belakang dan alasan lawan-lawannya.

Naruto berhasil membangun hubungan yang lebih dalam dengan musuhnya Pain melalui dialog dan pertarungan, bahkan mampu merubah pandangan dan tujuan hidup Pain. Korelasi antara episode Naruto bertemu Pain dalam Naruto Shippuden menunjukkan bagaimana kepedulian dapat menjadi jembatan untuk memahami dan mengatasi konflik dengan cara yang damai. Naruto melihat musuhnya tidak hanya sebagai lawan yang harus dikalahkan, tetapi juga sebagai orang yang memiliki motivasi, perasaan, dan latar belakang yang kompleks. Hubungan mereka berubah karena kepedulian Naruto terhadap Pain, yang pada akhirnya menghasilkan penyelesaian yang lebih baik. Oleh karena itu, kita dapat melihat dari beberapa episode Naruto Shippuden bagaimana kepedulian sangat penting untuk membentuk hubungan antar karakter dan mengubah alur cerita. Selain menunjukkan empati dan perhatian kepada orang lain, kepedulian membantu kita memahami, mendukung, dan membangun hubungan yang lebih kuat dan bermakna. Naruto Shippuden mengajarkan kita bahwa kepedulian adalah kunci untuk menciptakan kedamaian, persaudaraan, dan hubungan yang saling menghormati di dunia yang penuh dengan konflik dan perbedaan.³³

B. SEJARAH ANIMASI

Sinematografi jauh sebelum animasi. Sejak Paleolitikum, orang mungkin mencoba menggambarkan gerakan. Sejak sekitar tahun 1659, wayang kulit dan Lentera Ajaib menawarkan pertunjukan yang memproyeksikan gambar di layar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dipindahkan dengan tangan atau menggunakan mesin sederhana. Prinsip animasi stroboskop modern pertama kali diperkenalkan oleh cakram stroboskop (juga disebut fenakistiskop) pada tahun 1833. Prinsip ini membentuk dasar sinematografi selama beberapa dekade berikutnya. Animasi yang digambar dengan tangan, terutama yang dilukis di atas sel, menjadi teknik utama untuk sebagian besar abad ke-20, dan dikenal sebagai animasi tradisional. Jenis animasi baru ini termasuk animasi stop-motion dengan objek, boneka, tanah liat atau guntingan, dan animasi menggambar atau melukis. Sementara anime Jepang masih sangat

³³ Masashi Kishimoto, *Naruto Shippuden Episode 175 (Pahlawan Desa Konoha)* (Japan: TV TOKYO, n.d.).

populer, animasi komputer menjadi teknik animasi yang dominan di sebagian besar negara sekitar pergantian milenium. Banyak gaya animasi komputer telah dibuat atau disimulasikan, tetapi animasi komputer terutama berkaitan dengan tampilan tiga dimensi dengan bayangan yang jelas. Animasi komputer dengan garis besar mencolok, bayangan sedikit, dan tampilan dua dimensi biasanya dianggap sebagai “animasi tradisional”. Seperti yang ditunjukkan oleh film *The Rescuers Down Under* (1990), yang merupakan aspek pertama yang dibuat dikomputer tanpa kamera, gayanya hampir sama dengan animasi sel.

1. Metode awal untuk gerak seni

Beberapa contoh gambar sekuensial awal tampak seperti gambar animasi berurutan. Sebagian besar contoh ini memungkinkan animasi dengan frekuensi gambar yang sangat rendah, yang menghasilkan animasi yang singkat dan kasar yang tidak terlalu mirip dengan animasi aslinya. Meskipun demikian, sangat tidak mungkin bahwa foto-foto ini dimaksudkan untuk dianggap sebagai animasi. Meskipun ada kemungkinan bahwa teknologi tersebut digunakan saat mereka dibuat, tidak ada bukti yang jelas dalam artefak atau deskripsi yang ditemukan. Sebagian orang mengatakan bahwa gambar-gambar sekuensial awal ini terlalu mudah ditafsirkan sebagai “pra-bioskop” oleh orang-orang yang terbiasa dengan film, komik, dan gambar sekuensial baru lainnya. Namun, tidak jelas bahwa pencipta gambar-gambar ini berpikir seperti itu.

Untuk animasi fluida, gerakan harus dimasukkan dengan benar ke dalam gambar terpisah dari peristiwa yang sangat singkat, yang hampir tidak mungkin dibayangkan sebelum waktu yang lebih baru. Instrument yang dikembangkan pada tahun 1850an memungkinkan contoh pengukuran yang lebih pendek dari yang kedua. Lukisan gua paleolitik menunjukkan contoh awal upaya untuk menggambarkan fenomena gerak dalam lukisan. Disana, hewan digambarkan dengan banyak kaki dalam posisi tumpang tindih atau berturut-turut, yang dapat dianggap sebagai satu hewan dalam berbagai posisi. Sebagian orang percaya bahwa figur-figur yang dilapiskan ini dirancang untuk memberi bentuk animasi dengan cahaya yang berkedip-kedip dari api atau obor yang lewat, menerangi berbagai bagian dinding batu yang dicat, menunjukkan berbagai aspek gerakan. Menurut penemuan arkeologis, cakram paleolitik kecil dengan lubang di tengah dan gambar di kedua sisinya dianggap sebagai sejenis *Thaumatrope* prasejarah yang dapat berputar pada tali untuk menunjukkan gerakan. Sebuah mangkuk tembikar berusia 5,200 tahun ditemukan di Shahr-e Sukhteh, Iran. Di sekitarnya, ada lima lukisan berurutan yang

tampaknya menunjukkan langkah-langkah seekor kambing yang melompat untuk menggigit pohon³⁴.

Di makam Khnumhotep di pemakaman Beni Hassan ditemukan lukisan dinding Mesir berusia sekitar 4000 tahun yang menampilkan banyak gambar yang sangat panjang yang tampaknya menggambarkan berbagai peristiwa dalam pertandingan gulat. Disebutkan bahwa Parthenon Frieze (sekitar 400 SM) melihat gerak dan menampilkan fase gerakan, struktur berirama, dan melodi dengan tandingan seperti Simfoni. Jika gambar diambil dari bingkai demi bingkai, dikatakan bahwa bagian-bagian sebenarnya membentuk animasi yang koheren. Konstitusi memiliki pendekatan naratif meskipun ia beroperasi dalam kontinum ruang-waktu yang berbeda.

Lucretius, penyair dan filsuf Romawi yang hidup dari tahun 99 SM hingga 55 SM, menulis beberapa baris dalam puisinya *De rerum natura* yang berfokus pada prinsip dasar animasi: “Ketika gambar pertama lenyap dan gambar kedua diproduksi di posisi lain, yang pertama tampaknya telah mengubah posisinya. Tentu saja ini harus terjadi dengan cepat karena kecepatan mereka yang sangat tinggi dan kapasitas penyimpanan partikel yang sangat besar dalam setiap momen sensasi, memungkinkan pasokan ke Majulah.” Ini dalam konteks gambar mimpi, bukan gambar yang dihasilkan oleh teknologi aktual atau imajiner. Setiap halaman kodeks abad pertengahan Sigenot (sekitar 1470) memiliki gambar di atas teks di dalam bingkai. Ukuran dan posisi gambar konsisten di seluruh buku, dengan perbedaan ukuran yang sama di sisi recto dan verso. Iluminasi berurutan dilakukan dengan interval yang relatif pendek antara fase proses yang berbeda. Sebuah gambar yang dibuat oleh Leonardo da Vinci pada tahun 1452-1519 menunjukkan anatomi manusia dengan empat sudut yang berbeda dari otot bahu, tangan, dan leher. Keempat gambar digambarkan sebagai gerakan berputar.

Catatan Tiongkok kuno menyebutkan beberapa perangkat, seperti yang dibuat oleh penemu Ding Huan, yang disebutkan “memberi kesan gerakan” pada rangkaian sosok manusia atau hewan di atasnya. Namun, catatan ini tidak jelas dan mungkin hanya merujuk pada yang sebenarnya gerak tubuh di ruang. Sejak sebelum tahun 1000 SM, orang Tionghoa telah menggunakan lentera berputar yang memproyeksikan siluet pada sisi kertas tipisnya yang tampak mengejar. Karena itu biasanya menggambarkan kuda dan penunggang kuda, itu disebut “lampu kuda berlari”. Siluet potongan dipasang di

³⁴ Daniel Mikelsten, *SEJARAH FILM: Animasi, Blockbuster Dan Sundance Institute* (Cambridge Stanford Books, n.d.), https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mx8rEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=sejarah+animasi&ots=Ms5mpICc06&sig=9SGEqz3QwHwsr6KUXRm40Z9kBmU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true.

dalam lentera ke poros dan diputar oleh udara panas dari lampu. Beberapa versi menambahkan gerakan tambahan dengan kepala, kaki, atau tangan sosok yang dipicu oleh kabel besi melintang. Volvelles memiliki bagian yang bergerak, tetapi secara umum, bahan kertas dan lainnya yang dapat digerakkan tidak dianggap sebagai animasi.

2. Wayang kulit

Animasi dan permainan bayangan memiliki banyak kesamaan, orang-orang menikmati permainan bergerak di layar sebagai jenis hiburan yang populer yang biasanya berbicara tentang cerita dengan dialog, suara, dan musik. Ada kemungkinan bahwa angka-angka itu sangat rinci dan mudah dipahami. Kemungkinan besar, proyeksi gambar paling awal dilakukan dalam shadowgrafi primitif yang berasal dari zaman prasejarah. Ini berubah menjadi wayang kulit yang lebih halus, terutama dengan gambar potongan bersendi datar di antara sumber cahaya dan layar tembus cahaya. Kadang-kadang, bentuk wayang melibatkan warna bening atau elemen lainnya. Meskipun sejarah wayang kulit tidak diketahui, tampaknya berasal dari Asia, mungkin pada milenium pertama SM. Catatan yang lebih jelas tampaknya ada sekitar tahun 900 Masehi. Ini kemudian menyebar ke kekaisaran Ottoman, tetapi tampaknya tidak tiba di Eropa sebelum abad ke-17. Pada akhir abad ke-18, menjadi populer di Prancis. Pada tahun 1771, Francisco Dominigue Seraphin memulai pertunjukan bayangannya yang kompleks dan terus menampilkannya sampai dia meninggal pada tahun 1800. Teater itu ditutup pada tahun 1870, tetapi warisnya tetap bekerja. Seraphin kadang-kadang mengotomatiskan pertunjukan dengan mekanisme jarum jam. Sekitar waktu sinematografi berkembang, beberapa teater di Montmartre menampilkan pertunjukan “Ombres Chinoises” yang kompleks, dan Le Chat Noir yang sukses menghasilkan 45 pertunjukan berbeda dari tahun 1885 hingga 1896.³⁵

3. Lentera Ajaib

Sejak penemuan lentera ajaib oleh Christian Huygens pada tahun 1659, gambar bergerak mungkin diproyeksikan dengan lentera ajaib. Sketsa slide lentera ajaibnya dibuat pada tahun yang sama dan merupakan dokumen tertua yang diketahui dengan mengacu pada lentera ajaib. Sebuah gambar yang dilingkari menunjukkan kematian mengangkat lengannya dari jari-jari kakinya ke kepalanya, sebuah gambar yang dilingkari menunjukkan dia menggerakkan lengan kanannya dari sikunya ke atas dan ke bawah, dan sebuah gambar yang

³⁵ Ibid.

dilingkari menunjukkan dia mengambil tengkoraknya dari lehernya dan meletakkannya kembali. Garis putus-putus menunjukkan arah gerakan yang diinginkan. Sejak sekitar tahun 1700, metode untuk menambahkan gerakan ke slide kaca yang dicat untuk lentera ajaib telah dijelaskan. Bagian-bagian yang terlibat secara umum (seperti yang ditunjukkan oleh anggota badan) dilukis pada satu atau lebih potongan kaca tambahan yang digerakkan dengan tangan atau mekanisme kecil di atas slide stasioner yang menampilkan sisa gambar. Layar kincir angin yang berputar, prosesi figur, seorang peminum yang menurunkan dan mengangkat gelas ke mulutnya, kepala dengan mata bergerak, dan hidung yang tumbuh sangat panjang adalah topik umum untuk slide mekanis. Saat pria tidur, tikus melompat ke mulut mereka. Sebuah slide yang lebih kompleks dari abad ke-19 menunjukkan delapan planet yang saat itu diketahui dan satelitnya mengorbit mengelilingi matahari. Dua lapisan gelombang di atas kaca dapat menciptakan ilusi tentang laut yang tenang berubah menjadi lautan badai yang melemparkan beberapa perahu. Ini terjadi karena gelombang bergerak dengan lebih cepat.

Pada tahun 1770, Edme-Gilles Guyot menulis tentang cara memproyeksikan gambar lentera ajaib di atas asap untuk membuat gambar hantu yang melayang yang transparan dan berkilau. Dari tahun 1790 hingga 1830-an, pertunjukan hantu menjadi populer di beberapa bagian Eropa³⁶. Teknik tambahan dibuat untuk membuat pengalaman hantu yang menakutkan. Proyek digerakkan melintasi layar, yang biasanya merupakan layar transparan yang hampir tidak terlihat di bagian belakang yang dioperasikan oleh pembuat lentera tersembunyi dalam gelap. Hal ini dapat membuat hantu terlihat lebih dekat ke penonton atau menjadi lebih besar dengan menjauhkan lensa dari layar (terkadang di atas rel troli). Beberapa lentera memungkinkan hantu bergerak sendiri-sendiri dan kadang-kadang digunakan sebagai superimposisi dalam komposisi gambar yang kompleks. Pertunjukan lentera ajaib menjadi populer di Inggris pada tahun 1830an dan 1840-an. Ini biasanya memiliki lanskap yang berubah dari versi musim dingin ke versi musim semi atau musim panas. Ini dilakukan dengan mengurangi cahaya dari satu versi sambil memperkenalkan proyeksi yang selaras dari slide lain. Penggunaan lain menunjukkan transformasi bertahap dari kebun menjadi katedral.

Dari tahun 1840-an hingga 1870-an, efek lentera ajaib yang abstrak dikembangkan. Salah satu komponennya adalah chromatope, yang dengan memutar dua cakram kaca yang dicat ke arah yang berlawanan memproyeksikan pola geometris warna-warni yang mempesona. Pertunjukan fantasmagoria kadang-kadang menggunakan wayang kulit kecil. Lentera ajaib dengan gambar

³⁶ Ibid.

bersendi yang digerakkan oleh tuas, batang tipis, atau cams dan roda cacing juga dibuat secara komersial, dan dipatenkan pada tahun 1891. Monyet dengan senjata yang terpasang pada mekanisme yang membuatnya jatuh dengan kaki menjuntai adalah versi populer dari “slide Fantoccini” ini. Nama Slide Fantoccini berasal dari kata Italia untuk boneka, seperti jack lompat atau boneka. Sebelum film muncul, sejumlah perangkat yang dapat menampilkan gambar animasi telah diperkenalkan. Perangkat ini dimaksudkan untuk menghibur, memukau, dan terkadang bahkan menakut-nakuti orang. Sebagian besar dari perangkat ini tidak memproyeksikan gambar, yang berarti mereka hanya dapat dilihat oleh satu atau beberapa orang sekaligus. Dibandingkan dengan perangkat untuk industri hiburan skala besar, seperti animasi selanjutnya, mereka dianggap sebagai mainan optik. Banyak dari perangkat ini yang dibuat oleh dan untuk siswa film yang mempelajari prinsip-prinsip dasar animasi.

Sebuah artikel di *Quarterly Journal of Science, Literature, and The Arts* (1821) meningkatkan minat pada ilusi optik jari-jari melengkung pada roda berputar yang dapat dilihat melalui lubang vertikal. Peter Mark Roget memberikan rincian matematis tentang kelengkungan yang muncul pada tahun 1824 dan menambahkan bahwa jari-jari tampaknya tidak bergerak. Roget menyatakan bahwa ilusi disebabkan oleh fakta “bahwa kesan yang dibuat oleh pensil sinar pada retina, jika cukup jelas, akan tetap ada untuk waktu tertentu setelah penyebabnya berhenti.” Ini kemudian dianggap sebagai dasar dari gagasan “ketekunan visi”, yang mengatakan bahwa meskipun film dilihat sebagai gerakan daripada aliran berturut-turut, gambar benar-benar ditampilkan. Sejak tahun 1912, gagasan ini telah dihapus sebagai prinsip atau satu-satunya hasil, tetapi masih ada dalam banyak penjelasan sejarah film. Bagaimanapun, eksperimen dan penjelasan Roget memang menginspirasi apalagi penelitian oleh Michael Faraday dan oleh Joseph Plateau yang akhirnya dibawa berkenaan dengan penemuan animasi.³⁷

C. LATAR BELAKANG ANIMASI NARUTO SHIPPUDEN

Naruto adalah manga yang ditulis oleh Masashi Kishimoto dan sekarang menjadi anime. Manga Naruto mengisahkan tentang kehidupan Naruto Uzumaki, tokoh utamanya, seorang remaja ninja yang bersemangat, hiperaktif, dan ambisius yang berusaha mewujudkan keinginan untuk mendapatkan gelar Hokage, pemimpin dan ninja terkuat di desanya. Manga Naruto pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Shueisha pada tahun 1999 dalam edisi ke-43 majalah *Shonen Jump*. Serial

³⁷ Holida, Alawiyah, and Sutisna, “Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda.”

ini didasarkan pada komik one-shot oleh Kishimoto yang diterbitkan dalam edisi Akamaru Jump Agustus 1997.³⁸ Manga ini diterbitkan di Indonesia oleh Elex Media Komputindo. Manga masih menjadi serial, dengan enam puluh tiga volume tankōbon telah dirilis hingga saat ini. Serial anime Naruto, yang diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus anime, Animax, dan beberapa stasiun TV TX Network lainnya dari 3 Oktober 2002 hingga sekarang. Seri ini lebih populer di Jepang daripada Dragon Ball karya Akira Toriyama. Seri pertama memiliki 9 musim dengan total 220 episode. Musim pertama seri kedua dimulai pada 15 Februari 2007. Di Indonesia, Global TV menayangkan anime Naruto. Studio Pierrot juga membuat delapan film untuk serial tersebut dan beberapa original video animation (OVA). Beberapa perusahaan membuat novel ringan, permainan video, dan koleksi kartu. Viz Media melisensikan manga dan anime yang dibuat di Amerika Utara. Viz telah menerbitkan seri ini ke dalam majalah mereka Shonen Jump, serta beberapa volumenya. Pada tahun 2005, seri anime ini mulai ditayangkan di Amerika Serikat dan Kanada, serta pada tahun 2006 dan 2007 di Inggris dan Australia. Viz merilis film dan beberapa OVA dari seri ini sebelum tayang perdana di bioskop. Volume DVD pertama Naruto: Shippuden dirilis oleh Viz di Amerika Utara pada 29 September 2009, dan mulai disiarkan di Disney XD pada bulan Oktober tahun yang sama. Pada musim gugur ini, Viz Media akan mulai mengalirkan pada kedua layanan streaming Neon Alley. Pada Januari 2014, Naruto Shippuden akan ditayangkan di Adult Swim, Toonami.

Selama lebih dari enam belas tahun penayangannya, anime Naruto yang disutradarai oleh Masashi Kishimoto mendapat rating 8,2/10 dari www.imdb.com (Naruto, <http://www.imdb.com/title/tt0409591/>, diakses pada 15 Januari 2018). Di Jepang, anime Naruto ditayangkan pada TV Tokyo dari tahun 2002 hingga saat ini dan memiliki dua sekuel: Naruto Shippuden dan Naruto Next Generation. Di Indonesia, anime ini pertama kali ditayangkan pada Trans TV, tetapi kemudian diganti oleh GTV. Selain itu, anime ini juga dapat ditonton secara online dengan subtitle berbahasa Indonesia di www.samehadaku.tv. Penayangan anime Naruto di layar kaca dan website membuatnya dikenal oleh masyarakat Indonesia. (Naruto Global TV Bikin Group Trans TV Meradang!, 2015, dapat diakses pada 15 Januari 2018 di <https://www.duniaku.net/2015/06/06/naruto-global-tv-trans-tv/>).

Anime Naruto mengisahkan tentang Uzumaki Naruto, seorang pemuda yang tinggal di Konoha, sebuah desa Ninja. Naruto tinggal sendirian karena kedua orangtuanya meninggal saat dia lahir untuk melindunginya dari Iblis Rubah Ekor Sembilan yang menyerang desa

³⁸ Archives, "SEJARAH NARUTO," *Weebly*, last modified 2014, <https://historych.weebly.com/home/sejarah-naruto>.

mereka. Untuk melindungi anak dan orang lain di desa, kedua orangtua Naruto menyegel Rubah Ekor Sembilan itu ke dalam tubuhnya, membuat Naruto hidup sebagai iblis yang terkunci di dalam tubuhnya. Warga desa membenci Naruto karena dianggap sebagai pembawa sial bagi Desa, tetapi Naruto tetap menjadi anak yang baik dan ceria. Dia ingin menjadi Ninja yang hebat dan menjadi Hokage (pemimpin desa), melampaui hokage sebelumnya. Naruto mendaftar di Akademi Ninja Konoha dan menjadi anggota tim tujuh yang terdiri dari tiga siswa akademis untuk mencapai tujuannya. Uchiha Sasuke dan Haruno Sakura adalah teman satu tim Naruto. Sasuke Uchiha adalah musuh utama Naruto karena dia berasal dari klan Uchiha, yang merupakan klan elit Konoha. Dia memiliki kepribadian dingin karena kakak kandungnya sendiri membunuh klan mereka. Membalaskan dendam Klannya kepada kakaknya adalah tujuan hidup Sasuke. Haruno Sakura adalah anggota tim lainnya; Naruto menyukainya, tetapi Sakura sangat menyukai Sasuke. Sakura adalah gadis yang periang dan baik hati. Anime ini berfokus pada perjalanan hidup tokoh utamanya, seorang ninja bernama Uzumaki Naruto, tetapi memiliki banyak karakter dalam perjalanannya. Setiap karakter memiliki penggemar sendiri. Dalam hal ini, penggemar adalah orang yang memaknai suatu budaya; pemaknaan ini berbeda-beda tergantung pada pikiran dan perasaan setiap orang³⁹.



³⁹ Puspitasari and Hermawan, "SOSIALITAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi" 3 (2013): 4.