



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KONFLIK PSIKOSOSIAL ANTARA AYAH DAN ANAK
KARAKTER NARUTO UZUMAKI DAN BORUTO UZUMAKI
DALAM ANIME BORUTO NARUTO NEXT GENERATION
THE MOVIE (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

ALFI SABILI
NIM. 12240313346

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2026**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Alfi Sabili
NIM : 12240313346
Judul : Konflik Psikososial Antara Ayah Dan Anak Karakter Naruto Uzumaki Dan Boruto Uzumaki Dalam Anime Boruto Naruto Next Generation The Movie (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Januari 2026

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 19 Januari 2026



Prof. Dr. Masduki, M.Ag
NIP. 19710612 199803 1 003

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si
NIP. 19691118 199603 2 001

Penguji III

Rusyda Fauzana, S.S., M.Si
NIP. 19840504 201903 2 011

Sekretaris/ Penguji II,

Julis Sarjani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19910722 202521 2 005

Penguji IV,

Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19920512 202321 2 048



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KONFLIK PSIKOSOSIAL ANTARA AYAH DAN ANAK KARAKTER NARUTO
UZUMAKI DAN BORUTO UZUMAKI DALAM ANIME BORUTO NARUTO NEXT
GENERATION THE MOVIE (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

Disusun oleh :

Alfi Sabili
NIM. 12240313346

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 31 Desember 2025

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc., Ph.D
NIP. 19761212 200312 1 004

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Musfialdy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 31 Desember 2025

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Alfi Sabili
 NIM : 12240313346
 Judul Skripsi : Konflik Psikososial Antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki Dan Boruto Uzumaki dalam Anime Boruto *Naruto Next Generation The Movie* (Analisis Semiotika Roland Barthes)

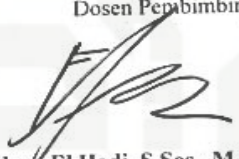
Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

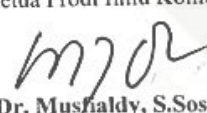
Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,


 Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc., Ph.D
 NIP. 19761212 200312 1 004

Mengetahui
 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


 Dr. Musfaldy, S.Sos, M.Si
 NIP. 19721201 200003 1 003



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Alfi Sabili
 NIM : 12240313346
 Tempat/ Tgl. Lahir : Pekanbaru, 1 April 2004
 Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
 Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : “ **KONFLIK PSIKOSOSIAL ANTARA AYAH DAN ANAK KARAKTER NARUTO UZUMAKI DAN BORUTO UZUMAKI DALAM ANIME BORUTO NARUTO NEXT GENERATION THE MOVIE (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 23 Januari 2026
 Yang membuat pernyataan



ALFI SABILI
 NIM. 120240313346

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Alfi Sabili
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Konflik Psikososial antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime Boruto Naruto Next Genaration The Movie (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna tersembunyi di balik konflik psikososial antara ayah dan anak dalam film Boruto: Naruto Next Generation The Movie menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, serta menjelaskan perbedaan pandangan penonton dari generasi yang berbeda terhadap film tersebut. Fenomena konflik hubungan ayah dan anak dalam keluarga modern kerap direpresentasikan melalui media film, salah satunya dalam film animasi Boruto: Naruto Next Generation The Movie, yang menampilkan dinamika relasi antara Naruto Uzumaki sebagai figur ayah sekaligus pemimpin publik dan Boruto Uzumaki sebagai anak yang mengalami krisis perhatian dan pengakuan emosional. Permasalahan penelitian ini berfokus pada bagaimana makna konflik ayah dan anak direpresentasikan melalui tandatanda visual dan naratif dalam film tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes, yang menekankan dua tingkat pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi, melalui pengamatan terhadap adegan, dialog, dan simbol visual yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tingkat denotasi konflik direpresentasikan melalui ketidakhadiran fisik Naruto dalam kehidupan keluarga, pola komunikasi yang terbatas, serta tindakan disipliner dalam ruang publik, sementara pada tingkat konotasi tanda tanda tersebut memproduksi makna psikososial berupa kehadiran emosional yang semu, kebutuhan akan pengakuan, serta ketegangan nilai antargenerasi. Dengan demikian, konflik antara Naruto dan Boruto tidak dipahami sebagai konflik keluarga semata, melainkan sebagai representasi krisis komunikasi dan ketidakseimbangan peran dalam relasi keluarga modern, sehingga menegaskan bahwa pendekatan semiotika Roland Barthes efektif dalam mengungkap makna konflik psikososial ayah dan anak dalam film sebagai teks budaya dan media komunikasi massa.

Kata Kunci: Konflik Psikososial, Naruto Uzumaki, Boruto Uzumaki, Analisis Semiotika Roland Barthes.

ABSTRACT

Name : *Alfi Sabili*
Department : *Communication*
Title : *Konflik Psikososial antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime Boruto Naruto Next Genaration The Movie (Analisis Semiotika Roland Barthes)*

This research aims to uncover the hidden meanings behind the psychosocial conflict between father and son in the film Boruto: Naruto Next Generation The Movie using Roland Barthes' semiotic analysis, as well as to explain the different perspectives of viewers from different generations regarding the movie. The phenomenon of conflict in fatherson relationships in modern families is often represented through film media, one of which is in the animated film Boruto: Naruto Next Generation The Movie, which shows the dynamics of the relationship between Naruto Uzumaki as a father figure and public leader and Boruto Uzumaki as a child experiencing a crisis of attention and emotional recognition. The problem of this research focuses on how the meaning of the conflict between father and son is represented through visual and narrative signs in the film. This research uses a qualitative approach with Roland Barthes' semiotic analysis method, which emphasizes two levels of meaning, namely denotation and connotation, through observation of relevant scenes, dialogues, and visual symbols. The results of the study show that at the denotation level the conflict is represented through Naruto's physical absence in family life, limited communication patterns, and disciplinary actions in public spaces, while at the connotation level these signs produce psychosocial meanings in the form of a false emotional presence, the need for recognition, and intergenerational value tensions. Thus, the conflict between Naruto and Boruto is not understood as a mere family conflict, but rather as a representation of the communication crisis and role imbalance in modern family relations, thus confirming that Roland Barthes' semiotic approach is effective in revealing the meaning of the psychosocial conflict between father and son in the film as a cultural text and mass communication media.

Keywords: *Psychosocial Conflict, Naruto Uzumaki, Boruto Uzumaki, Semiotic Roland Barthes Analytic.*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur Peneliti persembahkan ke hadirat Allah SWT. Hanya berkat limpahan rahmat dan karuniaNya, Peneliti dimampukan untuk menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas. Karya tulis ini disusun sebagai pra syarat utama guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa perjalanan menyusun skripsi ini bukanlah proses yang mudah. Tanpa dukungan, bimbingan, dan campur tangan berbagai pihak sejak awal masa perkuliahan, mustahil rasanya karya ini dapat terwujud. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Jajaran Pimpinan Universitas Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, S.E., M.Si., Ak., CA. (Rektor UIN Suska Riau), Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. (Wakil Rektor I), Bapak Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng. (Wakil Rektor II), serta Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T. (Wakil Rektor III), atas kepemimpinan dan fasilitas pendidikan yang diberikan.
2. Jajaran Pimpinan Fakultas Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, beserta para Wakil Dekan Bapak Dr. Muhammad Badri, S.P., M.Si. (WD I), Ibu Dr. Titi Antin, S.Sos., M.Si. (WD II), dan Bapak Dr. Sudianto, S.Sos., M.I.Kom. (WD III) yang telah memfasilitasi proses akademik Peneliti.
3. Pimpinan Program Studi Bapak Dr. Musfialdy, M.Si. selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Ibu Dr. Tika Mutia, M.I.Kom. selaku Sekretaris Prodi, atas arahan dan manajemen prodi yang baik selama Peneliti menimba ilmu.
4. Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc.Sc., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih yang setulusulusnya atas waktu, tenaga, dan pikiran yang Bapak luangkan. Bimbingan, koreksi, serta nasihat bijak Bapak sangat membantu Peneliti dalam merampungkan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dewi Sukartik, M.Sc. selaku Penasihat Akademik (PA). Terima kasih atas segala saran, motivasi, dan pendampingan akademik selama Peneliti berstatus sebagai mahasiswa di kampus ini.
6. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau. Terima kasih atas ilmu yang bermanfaat dan pelayanan administrasi yang telah diberikan.
7. Orang tua tercinta, Bapak Jumari dan Ibu Gustina. Tidak ada kata yang cukup untuk membalas segala pengorbanan Bapak dan Ibu. Terima kasih telah memberikan segalanya, baik materi maupun kasih sayang tanpa batas. Doa yang kalian langitkan serta dukungan yang tak pernah putus adalah bahan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bakar utama Peneliti untuk meraih gelar sarjana ini. Kalian adalah pahlawan hidup saya.

8. Sahabat seperjuangan Ilham Sadesra dan Arya Restu Wiry Sentana. Terima kasih telah menjadi kawan setia sejak kita masih menjadi mahasiswa baru hingga detik ini. Kehadiran kalian yang selalu menyemangati dan membantu proses pengerjaan skripsi ini sangat Peneliti hargai.
9. Saya Mengucapkan Terima kasih Kepada Keluarga Besar Suska Fm yang Menemani saya selama berproses di Fakultas Dakwah dan Komunikasi
10. Dan terima kasih Sebesar Besarnya kepada Bang Parhan yang telah Membantu saya dari awal proses ujian Skripsi ini.
11. Untuk Peneliti sendiri. Terima kasih sudah bertahan dan berjuang sekuat tenaga hingga titik ini. Segala lelah, stres, dan air mata akhirnya terbayar lunas dengan gelar ini. Kamu hebat, kamu mampu melewati semuanya. Dan yang terpenting, kamu berhasil mewujudkan mimpi orang tua untuk melihat anaknya menjadi sarjana.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.4.1 Menganalisis Perkembangan Psikologis Naruto Uzumaki.....	7
1.4.2 Menjelaskan Perbedaan Perspektif Penonton	7
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Praktis	7
1.5.2 Kegunaan Teoritis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teori.....	21
2.2.1 Teori Semiotika Roland Barthes	21
2.2.2 Teori Perkembangan Erik Erikson.....	22
2.3 Konsep Operasional	26
2.4 Kerangka Pemikiran.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian	32
3.3 Sumber Data Penelitian.....	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5 Validitas Data.....	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV GAMBARAN UMUM	
4.1 Profile Film Boruto Naruto Next Generation The Movie.....	35
4.2 Karakter dalam Anime Boruto <i>Naruto Next Generation</i> <i>The Movie</i>	36
4.2.1. Uzumaki Naruto	36
4.2.2. Uzumaki Boruto	38
4.2.3. Uchiha Sasuke	40
4.2.4. Hyuga Hinata.....	42
4.2.5. Shikamaru Nara	44
4.2.6. Sai	46
4.3. Voice Actor.....	48
4.4. Masashi Kishimoto.....	51



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian	53
5.1.1 Analisis Semiotika Roland Barthes pada Anime Boruto	54
5.1.2 Menganalisis Semiotika Roland Barthes pada Karakter Naruto Uzumaki	56
5.1.3 Menganalisis Semiotika Roland Barthes pada Karakter Boruto Uzumaki	59
5.1.4 Denotasi Pada Anime Boruto Naruto Next Generation The Movie.....	61
5.1.5 Konotasi Pada Anime Boruto Naruto Next Generation The Movie	62
5.1.6 Analisis dari Psikososial Uzumaki Naruto	63
5.1.7 Analisis dari Psikososial Uzumaki Boruto	68
5.1.8 Konflik Psikososial Uzumaki Naruto Sebagai Ayah.....	70
5.1.9 Konflik Psikososial Uzumaki Boruto Sebagai Anak	72
5.2 Konflik Psikososial Orang Tua Ayah dan Anak (Uzumaki Naruto dan Uzu Boruto.....	74
5.2.1. Konflik Psikososial Orang tua antara Ayah dan Anak	74
5.2.2. Pola Psikososial Konsisten.....	77
5.3 Analisis Scene Pada Anime Boruto: Naruto Next Generation The Movie.....	81
5.4 Pembahasan	88

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	105
6.2 Saran	106

DAFTAR PUSTAKA 107

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran.....	31
Gambar 4.1	Cover Film Boruto Naruto Next Generation The Movie	35
Gambar 4.2	Pemeran Utama (Uzumaki Naruto).....	36
Gambar 4.3	Pemeran Utama (Uzumaki Boruto).....	38
Gambar 4.4	Uchiha Sasuke.....	40
Gambar 4.5	Hyuga Hinata	42
Gambar 4.6	Shikamaru Nara.....	44
Gambar 4.7	Sai.....	46
Gambar 4.8	Masashi Kishimoto.....	51
Gambar 5.1	Naruto Mengirim Bunshin (Kloning) untuk datang ke ulang tahun anak nya yaitu Uzumaki Himawari (Adiknya Uzumaki Boruto)	81
Gambar 5.2	Saat Boruto Keluar dari pintu dan langsung Memukul Uchiha Sasuke	82
Gambar 5.3	Boruto Kesal selama Proses Belajar Jurus yaitu Rasengan.....	82
Gambar 5.4	Katasuke (Ilmuwan pencipta Alat Ninja) berusaha untuk memanipulasi Boruto agar memakai Alat Ninja Ciptaan nya di ujian Chunin.....	83
Gambar 5.5	Keraguan Boruto untuk Menggunakan Alat Ninja Saat Ujian Chunin.....	83
Gambar 5.6	Naruto masuk ke kamar Boruto untuk memberikan selamat atas lolosnya	84
Gambar 5.7	Di arena ujian, Boruto terdesak oleh bayangan Shikadai dan akhirnya menggunakan Kote untuk mengeluarkan lebih banyak Bunshi	85
Gambar 5.8	Naruto turun ke arena, memegang pmegang tangan Boruto dan Menceduk alat ninja yaitu (Kote) di hadapan semua orang.....	85
Gambar 5.9	Saat Momoshiki menyerang arena, Naruto menggunakan mode Ku rama untuk melindungi Boruto dan Sarada.....	86
Gambar 5.10	Boruto bangun di rumah sakit dan melihat ibunya terluka serta mengenakan jaket lama Naruto yang “norak”	87

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Voice Act.....	48
Tabel 5.1 Analisis Scene.....	79



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Boruto Naruto Next Generation The Movie berhasil meraih kesuksesan yang sangat besar dan bahkan melampaui pencapaian film sebelumnya, *The Last: Naruto The Movie*, yang tayang pada Desember tahun sebelumnya dengan pendapatan sekitar ¥2 miliar. Film yang mengangkat kisah Boruto, putra Naruto, ini ternyata mampu mengungguli cerita cinta Naruto dan Hinata dari film terdahulu. Hingga tanggal 22–23 Agustus, film *Boruto – Naruto The Movie* tercatat memperoleh pendapatan sebesar ¥2.022.922.500 dari total penjualan 1.564.785 tiket, hanya dalam waktu 19 hari sejak dirilis di Jepang pada 7 Agustus. Pencapaian tersebut menjadikan film Naruto ke-11 ini sebagai film dengan pendapatan tertinggi sepanjang sejarah waralaba Naruto (Zenny, 2015). Beberapa kritikus menilai bahwa *Boruto Naruto Next Generation The Movie* berusaha menggambarkan krisis identitas generasi baru yang hidup dalam bayangbayang kesuksesan orang tua mereka (Agustian et al., 2022). Namun, ada pula yang berpendapat bahwa film ini tidak memiliki kedalaman karakter yang cukup untuk membangun koneksi emosional dengan penonton. Naruto merepresentasikan nilai-nilai kerja keras, keberanian, dan loyalitas yang kuat terhadap teman dan keluarganya (Budiarto, 2023). Sejak kecil, Naruto harus menghadapi berbagai tantangan, termasuk statusnya sebagai *jinchūriki Kyūbi* yang membuatnya dijauhi oleh masyarakat desa.

Namun, dengan semangat pantang menyerah dan keinginan kuat untuk diakui, ia terus berjuang untuk meraih mimpinya menjadi Hokage, pemimpin Desa Konoha. Perjalanan hidup Naruto yang awalnya seorang anak yatim piatu yang dijauhi masyarakat hingga menjadi Hokage menunjukkan bagaimana nilai-nilai budaya Jepang seperti gaman (ketahanan mental) dan bushido (kode etik samurai) diterapkan dalam pengembangan karakternya (Clark & McLean, 2020). Sejak kecil, Naruto menunjukkan keteguhan hati dalam menghadapi berbagai rintangan, baik dari segi sosial maupun dalam pertempuran. Ia tidak pernah menyerah meskipun sering kali diremehkan dan dianggap lemah oleh orang-orang di sekitarnya. Seiring berjalannya waktu, ketekunan dan tekadnya membuatnya diakui oleh temantemannya dan bahkan para musuhnya. Hal ini menjadikan Naruto sebagai salah satu karakter anime yang memiliki dampak sosial dan budaya yang luas di Jepang maupun di seluruh dunia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Di satu sisi, Boruto Uzumaki ditampilkan sebagai karakter yang memiliki konflik internal yang kuat, terutama dalam hubungannya dengan ayahnya, Naruto Uzumaki. Konflik ini menjadi cerminan dari pergeseran generasi dalam dunia fiksi Naruto, di mana anak-anak yang lahir di masa damai memiliki tantangan yang berbeda dari generasi sebelumnya (Illa & Surur, 2024). Konflik psikologis yang dihadapi Boruto mencerminkan teori Psikososial Erik Erikson, terutama dalam tahap pencarian identitas dan otonomi. Namun, kritik lain menyatakan bahwa pengembangan karakter Boruto masih terlalu bergantung pada elemen nostalgia dari Naruto dan tidak cukup berdiri sendiri sebagai sebuah narasi yang independen. perkembangan psikologi modern semakin mempertimbangkan bagaimana faktor sosial dan budaya memengaruhi pertumbuhan individu. Dalam kasus Boruto, peran masyarakat, keluarga, dan sejarah keluarga berperan dalam membentuk konflik internal yang ia hadapi. Ia tidak hanya berjuang menghadapi tantangan pribadi, tetapi juga harus menavigasi ekspektasi orang lain terhadapnya. Perspektif ini menunjukkan bahwa identitas Boruto tidak hanya terbentuk dari pengalaman pribadinya, tetapi juga dari tekanan sosial yang terus menerus memengaruhi cara ia melihat dirinya sendiri (Shofie et al., 2024). Dengan memahami pendekatan Psikososial yang lebih luas ini, kita dapat melihat bahwa konflik Boruto bukan sekadar masalah individu, tetapi juga refleksi dari dinamika sosial di sekitarnya. Perjalanan Boruto dalam menemukan jati dirinya menunjukkan bagaimana individu yang lahir dari sosok besar sering kali mengalami kesulitan dalam membangun identitas mereka sendiri. Ini membuktikan bahwa perkembangan seseorang tidak hanya ditentukan oleh faktor internal seperti kepribadian dan emosi, tetapi juga oleh tekanan eksternal yang datang dari lingkungan dan masyarakat.

Untuk memahami lebih dalam aspek psikologis yang membentuk karakter Boruto, diperlukan analisis berbasis teori psikologi komunikasi dan Psikososial. Teori psikologi komunikasi dapat membantu memahami bagaimana interaksi antara Boruto dan Naruto mencerminkan dinamika keluarga dalam masyarakat modern, terutama dalam aspek perbedaan nilai antar generasi (Septiana & Haristiani, 2022). Sementara itu, teori psikologi perkembangan seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Erik Erikson dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana Boruto mengalami perubahan kognitif dan emosional seiring dengan perkembangan ceritanya. Sejak kecil ia mengalami berbagai bentuk penolakan sosial dan kesepian akibat statusnya sebagai jinchūriki, yang sesuai dengan tahap “*trust vs. mistrust*” dan “*autonomy vs shame and doubt*.” Namun, seiring pertumbuhan dan pencapaiannya dalam menjadi Hokage, Naruto menunjukkan perkembangan melalui tahap psikososial berikutnya, terutama “*identity vs role*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

confusion” yang terlihat jelas saat ia menemukan tujuan hidupnya sebagai pelindung desa. Dalam *Boruto Naruto Next Generations*, karakter Naruto telah mencapai tahap dewasa dalam teori Erikson yaitu (*generativity vs stagnation* 1968) di mana ia berusaha memberikan kontribusi kepada generasi selanjutnya, termasuk mendidik anaknya, Boruto, serta membimbing shinobi muda di Konoha. Namun, konflik yang terjadi antara dirinya dan Boruto menunjukkan tantangan baru dalam dinamika psikososialnya, di mana ia harus menyeimbangkan peran sebagai pemimpin dan ayah. Dengan demikian, pendekatan psikoanalitik dapat membantu memahami bagaimana pengalaman masa lalu Naruto memengaruhi pola pengasuhan dan interaksinya dengan generasi berikutnya, terutama dalam menghadapi krisis identitas dan konflik interpersonal yang muncul dalam perkembangan karakter Boruto. Kehadiran *Boruto Naruto Next Generation The Movie* juga menimbulkan pertanyaan mengenai perbedaan perspektif penonton dalam memaknai film ini. Generasi yang tumbuh bersama Naruto cenderung memiliki ekspektasi yang tinggi dan membandingkannya dengan serial pendahulunya.

Sebaliknya, penonton baru mungkin melihat Boruto sebagai karakter yang lebih relevan dengan tantangan zaman modern. Analisis ini penting untuk menutup kesenjangan pemahaman antara berbagai kelompok penonton dan memberikan wawasan yang lebih luas mengenai bagaimana film ini diterima oleh audiens yang berbeda (Mun, 2022). Dengan mengkaji film ini dari perspektif psikologi komunikasi dan perkembangan, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani perbedaan pendapat mengenai karakter Boruto. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana karakter Boruto berkembang dalam konteks naratif dan psikologisnya, serta bagaimana ia mencerminkan perubahan sosial dalam dunia fiksi dan realitas.

Unsur cerita dalam proses pembuatan film sangat mempengaruhi cara cerita disusun dalam film itu. Film memiliki keindahan yang bisa menarik minat penonton, yang jelas berkaitan dengan elemen cerita dan juga tampilan visual yang ditunjukkan (Fitriani, 2021). Dalam konteks Naruto, kita dapat melihat bagaimana karakter ini menghadapi dan menyelesaikan konflik-konflik tersebut sepanjang hidupnya, mulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Story merupakan rangkaian waktu dari kejadian-kejadian, di mana kejadian tersebut dapat dituliskan dalam bentuk tulisan, atau mungkin tidak dituliskan sama sekali. Di sisi lain, alur adalah apa yang ditunjukkan secara jelas dalam sebuah tulisan (Kristianto & Goenawan, 2021), jika dikaitkan dengan judul ini ada beberapa kesamaan seperti, kepentingan struktur cerita dalam membentuk karakter dan narasi. Ini sejalan dengan metode yang akan saya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gunakan untuk melihat perkembangan karakter Naruto Uzumaki, di mana struktur cerita dan jalannya plot akan berpengaruh pada bagaimana karakter tersebut bertumbuh seiring waktu. Hal ini mirip dengan cara saya akan mengeksplorasi Naruto Uzumaki melalui lensa teori perkembangan psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson. Erikson menekankan bahwa pembentukan kepribadian seseorang dipengaruhi oleh serangkaian fase yang dilalui, dan setiap fase memiliki masalah psikososial yang perlu diselesaikan. Dalam hal ini, perkembangan karakter Naruto dari kecil hingga dewasa.

Seperti di film Bilal, cerita dalam anime Boruto juga memanfaatkan unsur-unsur seperti jalan cerita, tokoh, dan permasalahan untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai tertentu. Dalam film Bilal, pesan mengenai kebebasan dan persamaan dituangkan melalui usaha Bilal melawan perbudakan dan ketidakadilan (Masrul & Adrianda, 2021). Baik film Bilal maupun anime Boruto memanfaatkan cerita untuk membentuk karakter dan mengungkapkan pesan moral. Penelitian ini menggunakan analisis cerita yang dapat dijadikan dasar untuk memahami cara karakter Naruto tumbuh sesuai dengan Psikososial Erikson, serta bagaimana nilai-nilai tersebut disampaikan lewat cerita dalam anime. Sifat-sifat baik seperti berteman, kejujuran, dan tanggung jawab bisa berperan dalam pembentukan karakter anak (Alimah et al., 2023). Ini sejalan dengan cerita Naruto yang selalu menekankan pentingnya persahabatan dan tanggung jawab kepada temantemannya, yang merupakan bagian dari proses perkembangan identitas menurut Erikson.

Keberadaan tokoh yang bukan manusia menambah sudut pandang berbeda dalam cerita dan maksud yang ingin disampaikan, yang menunjukkan bagaimana Naruto, meskipun berasal dari latar yang sulit, berusaha untuk menemukan siapa dirinya dan menghadapi berbagai rintangan yang ada (Hakim et al., 2024). Studi mengenai “Wish Dragon” juga menunjukkan bahwa nilai-nilai etika yang ditunjukkan oleh karakter utama menunjukkan betapa pentingnya karakter dalam hidup (Aurelya & Noviana Laurencia, 2023), yang dapat disamakan dengan upaya Naruto untuk menjadi seorang pahlawan dan menjaga orang di sekelilingnya, mencerminkan prinsip-prinsip moral yang mendalam.

Dalam studi tentang film “NgeriNgeri Sedap,” disebutkan bahwa hubungan yang terbentuk antara karakter akan mempengaruhi pertumbuhan karakter (Yoel, 2024), yang sangat berkaitan dengan interaksi Naruto dengan karakter lain seperti Sasuke dan Sakura. Interaksi ini menciptakan situasi yang rumit, di mana Naruto harus berusaha memahami dan menyeimbangkan perasaannya terhadap temantemannya, yang mencerminkan tahap perkembangan psikologi Erikson yang berhubungan dengan hubungan sosial dan identitas. Dalam konteks ini, Naruto sering menghadapi pilihan sulit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara kesetiaan kepada teman dan tanggung jawabnya sebagai ninja, yang menunjukkan bagaimana hubungan sosial dapat memengaruhi perkembangan psikologinya. Analisis mengenai karakter orang tua dalam film “Turning Red” menunjukkan bahwa “cara asuh yang baik bisa mendukung pembentukan karakter anak (Ramadhani et al., 2022). Hal ini juga bisa dilihat dari Naruto, yang bertindak sebagai pemimpin dan guru, berupaya membentuk generasi ninja yang baru, termasuk Boruto. Naruto berusaha menjadi contoh yang positif dan membantu perkembangan karakter Boruto, yang menunjukkan bagaimana orang tua mendidik anak-anak mereka dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Ini sejalan dengan teori Erikson yang menekankan bahwa dukungan sosial sangat penting dalam membentuk identitas dan karakter seseorang.

1.2. Penegasan Istilah

1.2.1. Analisis Semiotika Roland Barthes

Analisis semiotika Roland Barthes adalah suatu metode yang digunakan untuk mengkaji makna di balik tandatanda yang muncul dalam suatu teks, seperti film, iklan, karya sastra, atau media lainnya (Prasetya, 2022). Barthes membagi makna menjadi dua tingkat yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna harfiah atau nyata dari suatu tanda. Misalnya, adegan Naruto yang selalu berada di kantor Hokage secara denotatif berarti ia sedang bekerja. Namun, secara konotatif, adegan tersebut mengandung makna yang lebih dalam: bagi Boruto, kesibukan ayahnya itu melambangkan pengabaian, kurangnya kasih sayang, dan prioritas yang salah. Contoh lain adalah penggunaan Kote (alat ninja ilmiah) oleh Boruto. Secara denotatif, Kote adalah alat bantu ninja yang canggih. Tetapi secara konotatif, alat itu melambangkan keinginan Boruto untuk mencari jalan pintas, ketidaksabarannya terhadap proses, dan upayanya mendapatkan pengakuan instan dari ayahnya. Melalui pendekatan Barthes, film ini dapat dibaca sebagai teks budaya yang penuh simbol tentang hubungan orang tua-anak, tekanan sosial, dan konflik antargenerasi, di mana setiap adegan tidak hanya menceritakan alur, tetapi juga menyampaikan pesan psikologis dan sosial yang lebih dalam.

1.2.2. Konflik Psikososial

Konflik Psikososial didefinisikan sebagai tahapantahapan krisis atau tantangan yang harus dihadapi oleh seorang individu dalam perkembangannya dari masa kanak-kanak hingga dewasa (Sofi Ullanuha Cahyani, Asih Andriyanti Mardiyah, 2025). Konflik psikososial dalam film Boruto: Naruto Next Generation The Movie



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengacu pada ketegangan hubungan yang mendalam antara Naruto Uzumaki sebagai ayah dan Boruto Uzumaki sebagai anak. Konflik ini tidak hanya berupa perselisihan biasa, melainkan benturan nilai, harapan, dan peran sosial yang berbeda antara dua generasi. Naruto, yang tumbuh dalam masa perang dan keterbatasan, sangat menghargai kerja keras, pengorbanan, dan tanggung jawab sebagai Hokage. Di sisi lain, Boruto yang lahir di era damai merasa terabaikan secara emosional karena ayahnya selalu sibuk dengan tugastugasnya. Boruto berjuang untuk mendapatkan pengakuan dan perhatian, sementara Naruto kesulitan memahami kebutuhan afektif anaknya. Akibatnya, muncul pola komunikasi yang tidak sehat, saling menyalahkan, dan rasa kesepian yang mendalam pada Boruto, sementara Naruto merasa gagal sebagai ayah meski berusaha menjadi pemimpin yang baik bagi desanya.

1.2.3. Anime Boruto Naruto Next Generation

Anime Boruto: Naruto Next Generation The Movie adalah sebuah film animasi Jepang yang merupakan bagian dari waralaba Naruto. Film ini berfokus pada generasi baru, khususnya Boruto Uzumaki, putra dari tokoh utama serial sebelumnya, Naruto Uzumaki. Dalam konteks penelitian ini, film ini dipahami sebagai sebuah teks media yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wahana komunikasi yang menyampaikan pesan-pesan sosial, budaya, dan psikologis melalui alur cerita, karakter, dan simbol-simbol visual. Film ini merepresentasikan konflik psikososial antara ayah dan anak, yang dianalisis menggunakan teori perkembangan Erik Erikson dan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Sebagai objek penelitian, film ini dianggap sebagai sistem tanda yang kompleks, di mana setiap adegan, dialog, kostum, musik, dan elemen sinematik lainnya memiliki makna denotatif (makna harfiah) dan konotatif (makna kultural, emosional, atau ideologis). Contohnya, penggunaan alat ninja modern oleh Boruto tidak hanya sekadar alat bantu dalam cerita, tetapi juga melambangkan konflik generasi antara nilai tradisional (kerja keras, proses) yang dipegang Naruto dan nilai modern (efisiensi, hasil instan) yang dianut Boruto.

1.3. Rumusan masalah

Bagaimana konflik psikososial antara ayah dan anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime Boruto *Naruto Next Generation The Movie*?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Menginterpretasi Makna Konflik Ayah dan Anak melalui Analisis Semiotika Roland Barthes

Tujuan kedua penelitian ini adalah untuk mengungkap makna tersembunyi di balik adegan, dialog, simbol, dan perilaku dalam film *Boruto: Naruto Next Generation The Movie* melalui Analisis Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini tidak hanya melihat konflik antara Naruto dan Boruto sebagai masalah keluarga biasa, tetapi juga sebagai sistem tanda yang penuh makna budaya, sosial, dan psikologis. Roland Barthes membedakan dua tingkat makna denotasi (makna harfiah) dan konotasi (makna kultural/emosional). Misalnya, ketika Naruto mengirim klon bayangannya ke acara keluarga, secara denotasi itu adalah teknik ninja, tetapi secara konotasi itu bisa diartikan sebagai ketidakhadiran emosional seorang ayah. Penelitian ini akan menganalisis adegan-adegan kunci dalam film seperti penggunaan alat ninja modern oleh Boruto, konflik di ujian Chunin, hingga momen rekonsiliasi mereka untuk menemukan bagaimana film ini sebenarnya membicarakan tekanan generasi, pencarian identitas, dan mitos tentang “menjadi anak pahlawan”. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat dipahami bagaimana film ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga cerminan dinamika keluarga modern yang kompleks.

1.4.2. Menjelaskan Perbedaan Perspektif Penonton

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan perbedaan perspektif yang dimiliki oleh penonton dari generasi berbeda terhadap film *Boruto: Naruto Next Generation The Movie*, terutama antara generasi lama yang tumbuh bersama serial *Naruto* asli dan generasi baru yang lebih mengenal *Boruto* sebagai karakter utama. Penelitian ini ingin memahami bagaimana pengalaman dan latar belakang penonton memengaruhi cara mereka menafsirkan konflik antara Naruto dan Boruto, serta nilai-nilai yang diusung dalam film. Generasi lama, yang telah mengikuti perjalanan Naruto sejak kecil, cenderung membawa beban nostalgia dan pengharapan yang tinggi.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya orang tua, pendidik, dan praktisi media, terhadap makna konflik ayah dan anak sebagaimana direpresentasikan dalam film melalui sistem tanda. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini membantu pembaca



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memahami bahwa konflik keluarga dalam film *Boruto: Naruto Next Generation The Movie* tidak hanya ditampilkan secara permukaan, tetapi dibangun melalui makna denotatif dan konotatif yang sarat nilai emosional, kultural, dan sosial. Pemahaman ini diharapkan dapat mendorong kesadaran akan pentingnya komunikasi dan kehadiran emosional dalam relasi keluarga. Selain itu, film ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam kajian komunikasi, pendidikan keluarga, dan literasi media, khususnya untuk melatih kemampuan membaca makna di balik teks visual dan naratif dalam film animasi.

1.5.2. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian semiotika dan analisis film. Dengan menerapkan teori semiotika Roland Barthes, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana film animasi berfungsi sebagai teks budaya yang memproduksi makna melalui dua tingkat pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi. Penelitian ini juga memperluas kajian tentang representasi konflik keluarga dalam media massa, serta menunjukkan relevansi pendekatan semiotika Barthes dalam mengungkap dimensi ideologis dan kultural yang tersembunyi di balik narasi film. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji makna, representasi, dan simbol dalam media audio visual.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Terdahulu

2.1.1. Penelitian yang dilakukan oleh Fanny Rizka Afrilia (2020) dalam jurnal Caruban Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar membahas mengenai nilai karakter dalam film Nussa dan Rara karya Aditya Triantoro. Penelitian ini berangkat dari permasalahan karakter negatif anak-anak di lingkungan sekitar, yang kemudian mendorong perlunya media pendidikan yang dapat membentuk karakter positif. Film Nussa dan Rara dijadikan objek penelitian karena dinilai memiliki pesan moral yang kuat dan bernuansa Islami. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, dokumentasi, serta metode simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Nussa dan Rara memuat 18 nilai karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, serta tujuan pendidikan nasional, antara lain religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Hasil kajian menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter tersebut konsisten muncul dalam setiap episode film. Misalnya, dalam episode “Senyum Itu Sedekah” ditanamkan nilai kepedulian sosial, sedangkan dalam episode “Merdeka” ditanamkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Mayoritas episode menekankan nilai religius, yang terlihat dari ajaran untuk selalu mengedepankan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari (Afrilia, F. R. (2020).

2.1.2. Penelitian berjudul “Konflik Psikososial Antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime Boruto *Naruto Next Generation The Movie*” memiliki kemiripan dengan kedua penelitian tersebut terkait analisis karakter. Meskipun demikian, penekanan masing-masing penelitian berbedabeda. Jika penelitian “Nussa dan Rara” berfokus pada nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan kepada anak-anak melalui media film, analisis Naruto Uzumaki lebih mendalami pertumbuhan psikologis karakter Naruto sebagaimana yang diinformasikan oleh teori perkembangan Erik Erikson. Teori ini menguraikan tahap-tahap perkembangan manusia dari masa anak-anak hingga dewasa, yang menyediakan kerangka kerja



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengkaji evolusi Naruto dari tahun tahun awalnya hingga perannya sebagai seorang ayah dalam anime Boruto. Peneliti tentang “Nussa dan Rara” menyoroti pentingnya media pendidikan, khususnya film animasi, dalam memengaruhi perkembangan karakter anak. Konsep ini sejajar dengan Penelitian tentang Naruto, di mana anime berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan tentang pertumbuhan pribadi. Karakter protagonis, Naruto, menjalani beberapa fase perkembangan yang dapat diteliti melalui teori Erikson, termasuk tahap identitas vs. kebingungan peran selama masa remaja dan tahap generativitas vs. stagnasi di masa dewasa. Lebih jauh,

- 2.1.3.** Penelitian yang dilakukan oleh Ivan Zhayoga, Diana Endah H, dan Ikha Listyarin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menanamkan dan menjelaskan pengaruh film animasi Upin dan Ipin terhadap karakter siswa, terutama dengan memperhatikan nilai karakter peduli sosial dan persahabatan. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk melakukan penelitian di SDN 4 Tanggung (Zhayoga et al., 2020). Observasi, dokumentasi, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Upin dan Ipin membantu meningkatkan karakter siswa, terutama dalam hal kepedulian sosial dan persahabatan, yang tercermin dalam perilaku siswa di sekolah dan rumah. Bila dikaitkan dengan judul penelitian ini keduanya mendiskusikan media animasi. Penelitian tentang Naruto Uzumaki dapat berpusat pada analisis perkembangan karakter Naruto dari sudut pandang Psikososial Erik Erikson, sedangkan penelitian tentang Upin dan Ipin berpusat pada pengaruh film terhadap karakter siswa. Kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, yang juga analisis yang relevan dengan perkembangan psikologis Naruto. Dalam kerangka Psikososial Erik Erikson, pemeriksaan karakter Naruto Uzumaki mengungkap wawasan melalui tahap perkembangan yang diusulkan Erikson, khususnya tahap kebingungan identitas vs. peran yang terwujud se lama masa remaja. Sebagai protagonis, Naruto memulai perjalanan panjang untuk membangun identitasnya, berevolusi dari seorang anak yang kesepian menjadi seorang Hokage yang disegani. Transformasi ini sejajar dengan dampak film animasi terhadap perkembangan karakter, seperti yang diilustrasikan dalam penelitian tentang Upin dan Ipin, di mana siswa mencerminkan nilai-nilai positif yang digambarkan dalam film tersebut. Lebih jauh, penelitian tentang Upin dan Ipin menunjukkan bahwa konten animasi berfungsi sebagai media yang ampuh untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempromosikan nilai-nilai karakter seperti kepedulian sosial dan persahabatan. Gagasan ini juga dapat dieksplorasi dalam pemeriksaan saan karakter Naruto, di mana tematemata persahabatan, kerjasama, dan pengorbanan diri untuk orang lain menjadi hal yang penting dalam narasinya. Sebagai karakter yang berdedikasi untuk melindungi teman temannya dan desanya, Naruto mewujudkan nilai nilai karakter yang kuat yang dapat ditafsirkan melalui kerangka psikologi perkembangan Erikson, Pentingnya lingkungan, termasuk media, dalam membentuk karakter sese orang disorot dalam penelitian ini. Dalam kasus Naruto, masa kecilnya di desa Konoha dan persahabatannya dengan karakterkarakter seperti Sasuke dan Sakura sangat penting bagi perkembangan karak ternya. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Upin dan Ipin, yang menekankan peran penting lingkungan rumah dan sekolah dalam membentuk karakter siswa.

- 2.1.4.** Analisis film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI) dikaji melalui sudut pandang komunikasi massa dan media massa, sebagai wahana penyampaian pesanpesan sosial. Penelitian ini menitikberatkan pada peran film sebagai teks yang merangkum pesan dan nilai-nilai sosial, yang kemudian ditafsirkan oleh penonton. Gagasan ini terkait dengan kajian tentang bagaimana media, seperti film, dapat menciptakan realitas sosial dan memengaruhi persepsi individu dan kelompok (Asri, 2020). Dalam mengkaji penelitian berjudul “Konflik Psikososial Antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime *Boruto Naruto Next Generation The Movie*,” seseorang dapat mengiden tifikasi banyak persamaan antara analisis karakter dan Psikososial. Sebagai media komunikasi massa, baik film maupun anime tidak hanya berfungsi untuk menghibur tetapi juga sebagai sumber daya pendidikan yang membentuk bagaimana individu memandang kehidupan dan pertumbuhan karakter. Ketika mempertimbangkan Naruto Uzumaki, teori psikososial Erik Erikson, yang menyoroti fasefase identitas dan perkembangan kepribadian, menyediakan kerangka kerja untuk menganalisis dampak faktor lingkungan, pengalaman pribadi, dan perjuangan internal. Poin penting yang dibahas adalah cara film mencerminkan dan memengaruhi realitas sosial. Konsep ini dapat digunakan dalam meneliti Naruto Uzumaki, yang evolusi karakternya menggambarkan berbagai fase perkembangan psikososial. Misalnya, teori Erikson menyoroti tahap kebingungan identitas vs. peran, yang khususnya relevan den gan pencarian Naruto akan identitas dirinya sebagai shinobi dan pemimpin. Pengalaman nya selama masa anak-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak , yang ditandai dengan menjadi yatim piatu dan meng hadapi pengucilan masyarakat, dapat dilihat sebagai bagian integral dari pencarian iden titasnya, tema sentral dalam pemahaman Erikson tentang perkembangan psikososial. Selain itu, film NKCTHI menekankan pengaruh trauma dan pengalaman sebelumnya pada karakter seseorang. Hal ini mirip dengan Naruto, yang menghadapi banyak rintangan emosional sejak usia muda, seperti kehilangan orang tuanya, perjuangan untuk men dapatkan pengakuan, dan tugas besar sebagai Hokage dalam kehidupan dewasanya. Dalam *Boruto Naruto Next Generation The Movie*, karakter Naruto mengalami perge seran ke tahap perkembangan berikutnya yang diuraikan dalam teori Erikson, khususnya generativitas versus stagnasi, saat ia berusaha membimbing generasi mendatang (terutama Boruto) sambil menghadapi tantangan tanggung jawabnya sebagai ayah dan pemimpin.

- 2.1.5.** Analisis Unsur Naratif Sebagai Pembentuk Film Animasi Bul (2021) Studi ini meneliti caracara komponen naratif dalam film animasi meningkatkan keindahan dan pesan yang disampaikan kepada penonton. Dengan berfokus pada film animasi Bul, analisis ini menggunakan sudut pandang yang menyoroti aspek-aspek naratif seperti tema, cerita, struktur cerita, dan karakter (Yasa, 2022). Artikel ini berpendapat bahwa komponen-komponen ini saling terkait, saling mendukung, dan berdampak dalam mem bentuk estetika dan menyampaikan pesan film. Terkait dengan penelitian berjudul “Analisis Karakter Naruto Uzumaki dalam *Anime Boruto Naruto Next Generation The Movie*. Aspek Psikososial Erik Erikson,” terdapat kesamaan yang menonjol baik dalam analisis karakter maupun struktur naratif. Dengan menerapkan teori Psikososial Erik Erikson, seseorang dapat meneliti karakter Naruto Uzumaki melalui berbagai tahap perkembangan psikososial yang dialaminya sepanjang perjalanannya dari masa anak-anak hingga dewasa. Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana komponen naratif, termasuk tema dan karakter, dalam film *Boruto Naruto Next Generation The Movie*, memengaruhi kepribadian dan pertumbuhan psikologis Naruto Uzumaki, dari Aspek Psikososial Erik Erikson,” terdapat kesamaan yang menonjol baik dalam analisis karakter maupun struktur naratif. Dengan menerapkan teori Psikososial Erik Erikson, seseorang dapat meneliti karakter Naruto Uzumaki melalui berbagai tahap perkembangan psikososial yang dialaminya sepanjang perjalanannya dari masa anak-anak hingga dewasa. Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagaimana komponen naratif, termasuk tema dan karakter, dalam film *Boruto Naruto Next Generation The Movie*, memengaruhi kepribadian dan pertumbuhan psikologis Naruto Uzumaki. Pertamatama, tema film *Bul* menyoroti realitas sosial tentang ketidaksetaraan, sebuah konsep yang juga hadir dalam narasi *Naruto*. Sebagai seorang jinchūriki, *Naruto* menghadapi isolasi sosial selama tahun-tahun awalnya namun, sepanjang perkembangan cerita, ia berhasil menghadapi tantangan ini dan menemukan perannya dalam masyarakat. Menurut analisis Erikson, perjalanan ini mencerminkan tahap kebingungan identitas vs. peran, di mana *Naruto* berusaha untuk membangun identitasnya dalam menghadapi tekanan sosial yang telah ia alami sejak kecil. Mengenai cerita dan struktur naratif, film *Bul* menggunakan format tiga babak yang terdiri dari pengenalan, konflik, dan penyelesaian. Demikian pula, *Boruto Naruto Next Generation The Movie* menggambarkan jalan hidup *Naruto* sebagai ayah dan pemimpin desa, sementara ia terus menghadapi kesulitan dalam perannya sebagai Hokage. Teori Erikson dapat diterapkan di sini khusus nya tahap generativitas vs. stagnasi, di mana *Naruto* bergulat dengan kewajiban penting untuk membimbing generasi baru, termasuk *Boruto*, sambil berusaha menjaga keseimbangan dalam kehidupan pribadinya. Artikel ini menekankan pentingnya karakterisasi dalam membina ikatan emosional dengan penonton. Film *Bul* menggambarkan pemulung dan anjing sebagai simbol kesetiaan dan keterasingan. Dalam *Boruto Naruto Next Generation The Movie*, *Naruto* berperan sebagai karakter ayah yang bergulat dengan kesulitan emosional dan sosialnya. Dari sudut pandang Erikson, pertumbuhan psikososial *Naruto* menggambarkan upayanya untuk memperkuat ikatannya dengan putranya, *Boruto*, yang sedang menjalani tahap industri vs. inferioritas, mencari pengakuan dan validasi dari ayahnya. Tema, struktur cerita, dan penggambaran karakter yang mengalami konflik dan pertumbuhan emosional sepanjang narasi termasuk di antara elemen-elemen ini. Dalam konteks *Boruto Naruto Next Generation The Movie*, film ini menampilkan komponen naratif yang sangat kuat, terutama dalam menggambarkan konflik psikologis yang dihadapi oleh *Naruto Uzumaki*. Dilihat melalui lensa Erikson, karakter *Naruto* menavigasi berbagai tahap perkembangan psikososial, yang menonjol dalam fase generativitas vs. stagnasi, di mana sebagai Hokage, ia menghadapi kesulitan menyeimbangkan tugas kepemimpinannya dengan tanggung jawabnya sebagai ayah *Boruto*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1.6. Penelitian dengan judul “Representasi Pendidikan Karakter di Film Dua Garis Biru Berdasarkan Perspektif Thomas Lickona yang mengkaji penggambaran pendidikan karakter dalam film Dua Garis Biru melalui sudut pandang Thomas Lickona. Tujuannya adalah untuk menganalisis bagaimana nilai-nilai seperti kebijaksanaan, keadilan, ketabahan, pengendalian diri, kasih sayang, sikap positif, integritas, dan kerendahan hati direpresentasikan dalam film sebagai alat pendidikan bagi siswa. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan, memanfaatkan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan dan pendokumentasian adegan dan dialog yang mencerminkan nilai-nilai karakter ini. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa film tersebut mewujudkan berbagai nilai moral yang selaras dengan kerangka pendidikan di sekolah (Marwa & Kamalia, 2020). Terkait penelitian berjudul “Konflik Psikososial Antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime *Boruto Naruto Next Generation The Movie*,” terdapat persamaan dalam evaluasi karakter yang berkontribusi pada perkembangan kepribadian individu. Sebagai karakter utama dalam anime Boruto, Naruto Uzumaki mengalami pertumbuhan kepribadian yang sejalan dengan teori Erikson, yang menyoroti tahap-tahap psikososial sepanjang keberadaan manusia. Mirip dengan film Dua Garis Biru, Naruto menghadapi berbagai tantangan yang menguji integritas, ketahanan, dan kedewasaannya, termasuk perjalanannya dari masa kecil yang menyendiri hingga mencapai status Hokage yang disegani. Yang relevan dengan karakter Naruto adalah tahap psikososial Erikson, khususnya kebingungan identitas vs. peran yang muncul selama masa remaja. Demikian pula, dalam film Dua Garis Biru, karakter Dara dan Bima bergulat dengan ketidakpastian tentang masa depan mereka saat mereka menghadapi akibat dari pilihan yang tergesa-gesa. Hal ini menggambarkan bahwa baik anime Boruto maupun film Dua Garis Biru menggambarkan protagonis mereka menjalani perjuangan internal yang memaksa mereka untuk menemukan identitas dan prinsip moral yang pada akhirnya akan menentukan kepribadian mereka di masa depan.

2.1.7. Penelitian dengan Judul Analisis Nilai-nilai Karakter Anak Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra (2021), Film Nussa dan Rarra diteliti untuk menemukan nilai karakter yang ada di setiap episodenya. Penelitian ini menggunakan metode analisis konten dan deskriptif kualitatif, yang menunjukkan bahwa film itu mengandung sembilan nilai utama, yaitu religius, rasa ingin tahu, tanggung jawab, kejujuran,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cinta damai, disiplin, kreativitas, kemandirian, dan kepedulian sosial. Nilai-nilai ini berasal dari berbagai episode yang menyoroti pembelajaran karakter melalui konflik dan penyelesaian masalah sehari-hari. Studi ini menunjukkan bahwa media audiovisual seperti film animasi memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak-anak, terutama dalam membangun nilai moral dan sosial (Pebriandini, N., & Ismet, S. (2021)). Ketika dihubungkan dengan penelitian Anda mengenai karakter Naruto Uzumaki di *Boruto Naruto Next Generations*, metode yang digunakan dalam studi ini bisa menjadi acuan untuk menganalisis perkembangan psikologis karakter Naruto. Seperti dalam Nussa dan Rarra, anime *Boruto* juga menampilkan nilai-nilai karakter dalam keseharian, tetapi dengan konteks budaya dan tantangan yang berbeda. Contohnya, Naruto sebagai ayah dalam *Boruto* menunjukkan perkembangan dari masa kecilnya yang sulit hingga menjadi pemimpin yang bertanggung jawab dan peduli kepada keluarganya. Aspek perkembangan psikologi yang dapat dianalisis termasuk bagaimana Naruto menghadapi konflik baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar, serta bagaimana nilai-nilai seperti ketekunan, kepemimpinan, dan empati tumbuh dalam dirinya. Di samping itu, metode yang digunakan dalam analisis Nussa dan Rarra bisa diterapkan dalam penelitian Anda untuk memahami karakter Naruto dari sudut pandang Psikososial. Teknik analisis konten dapat diterapkan untuk menilai bagaimana elemen-elemen cerita dan interaksi antar karakter mencerminkan perubahan psikologis yang terjadi pada Naruto. Misalnya, bagaimana posisi Naruto sebagai Hokage membentuk identitas dan cara berpikirnya, serta bagaimana hubungannya dengan *Boruto* mencerminkan dinamika perkembangan individu yang telah melewati berbagai fase kehidupan. Mengenai kontribusi penelitian ini dalam kajian film dan psikologi, hasil penelitian Anda dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana anime sebagai media populer dapat berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari Psikososial. Seperti Nussa dan Rarra yang mengajarkan nilai moral kepada anak-anak melalui cerita yang sederhana, *Boruto Naruto Next Generations* juga menyampaikan pembelajaran karakter yang lebih mendalam kepada khalayak yang lebih luas.

- 2.1.8.** Penelitian dengan Judul “Nilai Karakter Islami Serial Kartun *Boruto Naruto Next Generation* Episode 221–226 “Siti Suudiatul Mabruroh & Shidiq Ardianta” (2023), Mengkaji nilai-nilai karakter Islam yang disajikan dalam episode 221–226 dari serial kartun *Boruto Naruto Next Generations*, dengan menekankan tema kejujuran, ketekunan, dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tanggung jawab sosial. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif di samping metode analisis semiotik Charles Sanders Peirce, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pesan-pesan moral yang diungkapkan melalui dialog dan adegan dalam serial tersebut (Mabruroh & Ardianta, 2023). Meskipun karakter Naruto Uzumaki bukanlah fokus utama analisis ini, wawasan yang diperoleh dapat dihubungkan dengan judul penelitian “Analisis Karakter Naruto Uzumaki dalam Anime *Boruto Naruto Next Generations The Movie* dari Aspek Psikososial Erik Erikson. Melalui sudut pandang psikologi perkembangan Erik Erikson, seseorang dapat meneliti karakter Naruto Uzumaki saat ia menjalani berbagai tahap perkembangan psikososial. Erikson mengusulkan bahwa setiap orang menjalani delapan tahap perkembangan, yang masing-masing ditandai oleh konflik tertentu yang perlu diselesaikan. Sebagai karakter utama dari seri Naruto dan ayah Boruto dalam *Boruto Naruto Next Generations*, Naruto menghadapi banyak tantangan yang sejalan dengan tahap perkembangan Erikson. Misalnya, selama tahap “Inisiatif vs Rasa Bersalah” (usia 3-5 tahun), Naruto muda menghadapi pengabaian dan pengucilan dari desanya, yang memengaruhi harga dirinya. Meskipun demikian, ia menunjukkan inisiatif dan tekad yang kuat untuk memvalidasi dirinya sendiri. Dalam tahap “Industri vs Inferioritas” (usia 6-11 tahun), Naruto berusaha menguasai keterampilan ninja, bertekad untuk membuktikan bahwa ia bukanlah anak lemah seperti yang orang lain anggap. Pada tahap “Kebingungan Identitas vs Peran” (usia 12-18), Naruto menghadapi tantangan untuk menemukan identitasnya baik sebagai seorang ninja maupun sebagai individu yang diakui oleh masyarakat. Keinginannya untuk menjadi Hokage, pemimpin desa yang terhormat, menyoroti perjuangan internal ini, karena ia sering menghadapi rintangan dan penolakan. Fase ini sangat penting bagi pertumbuhan Naruto, karena ia harus menentukan siapa dirinya dan apa yang ingin dicapainya dalam hidupnya. Pada saat kita mencapai *Boruto Naruto Next Generations*, Naruto telah maju ke tahap “Generativitas vs Stagnasi” (usia 40-65), di mana ia bertujuan untuk membuat dampak yang berarti pada generasi mendatang, khususnya putranya, Boruto. Ia mencontohkan generativitas melalui perannya sebagai Hokage yang bertanggung jawab, berusaha membimbing Boruto dan individu muda lainnya saat mereka menghadapi kesulitan hidup. Seri *Boruto Naruto Next Generations* mencerminkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja keras, dan kepedulian sosial, sebagaimana diidentifikasi dalam penelitian ini. Nilai-nilai ini selaras



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan tahap tahap perkembangan psikososial Erikson, khususnya mengenai bagaimana karakterkarakter dalam seri ini menghadapi konflik dan membentuk identitas mereka. Misalnya, sebagai protagonis, Boruto mewujudkan prinsip kerja keras dan kepedulian sosial, yang sesuai dengan tahap tahap “Industri vs. Inferioritas” dan “Identitas vs. Kebingungan Peran”. Ia berusaha untuk membangun dirinya sebagai ninja yang terampil sambil menunjukkan empati dan kepedulian terhadap temantemannya, yang menjadi contoh pertumbuhan moral dan sosial yang positif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengungkap nilai-nilai karakter Islami yang ada dalam serial *Boruto Naruto Next Generations*, tetapi juga menjadi landasan untuk pemeriksaan lebih mendalam terhadap pertumbuhan psikososial Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki melalui sudut pandang teori Erik Erikson. Analisis semacam itu dapat meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana karakterkarakter ini berevolusi seiring waktu, menghadapi tantangan, dan membentuk identitas mereka, yang pada akhirnya mencerminkan nilai-nilai moral dan sosial yang signifikan di dunia nyata.

- 2.1.9.** Penelitian dengan Judul “Analisis tema moral dalam film anime *Boruto Naruto the Movie* dikaji melalui sudut pandang teori semiotik Roland Barthes”. Sementara judul penelitian yang diminta adalah “Konflik Psikososial Antara Ayah dan Anak Karakter Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam Anime *Boruto Naruto Next Generation The Movie*,” dokumen ini berisi berbagai komponen yang dapat dikaitkan dengan analisis Psikososial, khususnya mengenai karakter Naruto Uzumaki dan dinamikanya dengan putranya, Boruto. Konflik utama dalam *Boruto Naruto the Movie* berkisar pada hubungan antara Naruto dan Boruto, yang memperlihatkan kompleksitas dinamika ayah-anak (Mabrurroh & Ardianta, 2023). Sebagai Hokage ketujuh, Naruto digambarkan sebagai pemimpin yang disibukkan oleh tanggung jawabnya, sehingga hanya memiliki sedikit waktu untuk keluarganya. Pengabaian ini menyebabkan Boruto mencari perhatian dengan cara yang seringkali negatif. Dari sudut pandang Psikososial Erik Erikson, perjuangan ini sejalan dengan tahap “Generativitas vs. Stagnasi” yang sedang dialami Naruto. Pada fase ini, orang dewasa bergulat dengan kebutuhan untuk menyeimbangkan kewajiban profesional mereka di samping tugas-tugas keluarga. Fokus Naruto yang intens pada pekerjaannya menghambat kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan emosional Boruto, akibatnya memengaruhi pertumbuhan psikologis Boruto. Menurut rujukan pada



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teori Erikson, Anime Boruto saat ini tengah menjalani tahap “Kebingungan Identitas vs. Peran”. Sebagai seorang remaja, ia berusaha untuk mengukir identitasnya sendiri, yang berbeda dari warisan ayahnya, pemimpin desa dan ninja yang paling tangguh. Sementara Boruto merasakan beban harapan untuk meniru prestasi ayahnya, ia juga ingin menunjukkan potensinya sendiri sebagai seorang ninja yang hebat. Perjuangan internal ini diilustrasikan ketika ia memilih untuk menggunakan peralatan ninja modern selama ujian Chunin, sebuah tindakan yang akhirnya membuatnya dipermalukan oleh Naruto. Konflik ini menggambarkan kesulitan Boruto dalam membangun identitas dan perannya dalam masyarakat, sebuah tantangan umum yang dihadapi selama fase perkembangan remaja sebagaimana diuraikan oleh Erikson. Film ini menggambarkan upaya Naruto untuk mengungkapkan perhatiannya kepada Boruto, bahkan di tengah jadwalnya yang padat. Sebuah adegan penting menggambarkan Naruto mengunjungi kamar Boruto setelah mengetahui prestasi putranya dalam ujian Chunin, yang menyoroti keinginan Naruto untuk tetap terlibat dalam kehidupan anaknya. Dari sudut pandang Psikososial, ini dapat diartikan sebagai Naruto yang berjuang untuk “Generatif” dengan ingin berkontribusi pada pertumbuhan anaknya, meskipun keterlibatannya agak terbatas. Lebih jauh, upaya ini mencerminkan pengakuan Naruto atas pentingnya pengaruh seorang ayah pada perkembangan psikologis seorang anak, meskipun ia menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan perannya sebagai pemimpin dan ayah. Film ini menyoroti pentingnya kerjasama tim dan ketekunan, nilai-nilai yang di ajarkan Naruto kepada Boruto. Naruto mengajarkan Boruto bahwa kesuksesan sebagai ninja bergantung pada prinsip-prinsip ini. Tema ini tidak hanya bergema dalam narasi tetapi juga selaras dengan nilai-nilai penting dalam pertumbuhan psikologis seseorang. Tahap “Industri vs. Inferioritas” Erikson, yang dilalui anak-anak dan remaja, menggaris bawahi perlunya menumbuhkan rasa kompetensi dan kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain. Pelajaran moral ini sejalan dengan teori Erikson, saat Boruto belajar untuk menaklukkan perasaan rendah dirinya dengan mengasah keterampilannya dan bekerjasama dengan temantemannya. Pada akhirnya, film ini menggambarkan perjalanan Boruto untuk menemukan jati dirinya sendiri, meskipun ada harapan untuk meniru ayahnya. Dalam adegan penutup, Boruto mengungkapkan keinginannya untuk tidak menjadi Hokage seperti Naruto, tetapi menjadi ninja yang menempa jalannya sendiri. Pernyataan ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menunjukkan bahwa Boruto telah maju ke tahap “Identitas vs. Kebingungan Peran” dengan membangun identitas individualnya. Hal ini juga menyoroti keberhasilan Naruto sebagai seorang ayah dalam memberikan kebebasan kepada Boruto untuk tumbuh sesuai dengan aspirasinya sendiri, meskipun ini merupakan perjalanan yang panjang dan penuh gejolak. Oleh karena itu, film ini tidak hanya menyampaikan pelajaran moral tentang kerjasama tim dan tekad, tetapi juga menggambarkan pertum buhan psikologis dari dua karakter utama, Naruto dan Boruto, dalam kerangka teori perkembangan Erik Erikson.

- 2.1.10.** Penelitian dengan Judul “ Perkembangan Sosial Tokoh Anna Dalam Film “ When Marnie Was There” Perspektif Psikososial. Seperti yang terlihat dalam analisis karakter Anna Sasaki. Melalui lensa teori psikososial Erik Erikson, narasi dalam film When Marnie Was There dapat dipahami sebagai sebuah studi kasus tentang bagaimana seorang individu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan mengatasi konflik internal. Pendekatan ini menyoroti bahwa setiap fase kehidupan manusia memiliki krisis spesifik yang harus diselesaikan, di mana keberhasilan atau kegagalan dalam satu tahap akan membentuk kepribadian dan cara pandang seseorang terhadap dunia di masa depan. Dalam konteks ini, perjalanan Anna bukan hanya tentang liburan musim panas di desa, melainkan sebuah perjuangan batin untuk menyelesaikan tahapan perkembangan sosial yang sempat terhambat akibat tekanan mental dan masalah kesehatan yang dideritanya (Mahara Effendy et al., 2023). Berada pada usia praremaja, tepatnya 12 tahun, Anna secara teoritis menempati fase perkembangan keempat menurut Erikson, yaitu “Kerajinan versus Inferioritas” (Industry vs. Inferiority). Pada titik usia ini, seorang anak seharusnya mulai mengembangkan rasa ingin tahu yang besar dan kompetensi melalui interaksi dengan lingkungan, namun di namika yang terjadi pada Anna justru memperlihatkan dominasi perasaan inferioritas atau rendah diri. Ia digambarkan sebagai sosok yang menutup diri, apatis, dan melabeli dirinya sebagai pihak luar yang terasing, sebuah manifestasi pertahanan diri akibat keti dakmampuannya merasa setara dengan orang lain. Isolasi sosial yang dilakukannya, di tambah dengan diagnosis stres yang memicu asma, merupakan indikator bahwa ia sedang berjuang keras melawan rasa ketidakmampuan yang mendalam dalam menghadapi tan tangan sosial di sekitarnya. Proses penyembuhan psikososial Anna terjadi secara unik melalui interaksi intensnya dengan sosok Marnie, yang hadir



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai jembatan antara realitas dan kebutuhan emosional Anna. Hubungan ini secara tidak langsung merekonstruksi ulang fondasi dasar “Kepercayaan versus Kecurigaan” (Trust vs. Mistrust), sebuah tahapan awal kehidupan yang diasosiasikan dengan rasa aman dari pengasuh. Melalui interaksi yang penuh kenangan dan kebahagiaan bersama Marnie meskipun sosok ini adalah teman imajiner atau manifestasi memori akan neneknya Anna perlahan mendapatkan kembali rasa percaya yang sempat hilang. Marnie berfungsi sebagai mekanisme healing yang memungkinkan Anna memproses emosi terpendam, memvalidasi perasaannya, dan memperbaiki persepsi internalnya tentang cinta dan keterikatan emosional yang selama ini ia ragukan.

- 2.1.11.** Penelitian dengan Judul “ Analisis Psikososial Erik H. Erikson Terhadap Penokohan Zainal Rafea Pada Film “ Caperneum “ Karya Nadine Labaki (2024). Dalam kajian psikososial yang membedah film “Capernaum” karya Nadine Labaki, tokoh utama bernama Zain AlRafea merepresentasikan sebuah studi kasus yang kompleks mengenai perkembangan kepribadian anak di tengah himpitan kemiskinan ekstrem dan konflik sosial. Penelitian ini menggunakan lensa teori psikososial Erik H. Erikson untuk memetakan bagaimana seorang anak berusia 12 tahun merespons lingkungannya yang keras. Meskipun teori Erikson membagi kehidupan manusia menjadi delapan tahapan, narasi hidup Zain dalam film ini secara spesifik menyoroti empat tahap awal perkembangan, yaitu dari masa bayi hingga usia sekolah. Analisis ini menjadi krusial karena memperlihatkan bahwa perkembangan karakter tidak selalu berjalan linear atau positif; lingkungan sosial yang disfungsi, seperti keluarga yang laai dan situasi pengungsian, dapat memicu kegagalan pada tahap-tahap krusial tertentu sekaligus memaksa kematangan dini pada tahap lainnya (Ahdiyat Mahendra, 2024). Pada tahap paling fundamental, yaitu Trust vs. Mistrust (Kepercayaan melawan Kecurigaan) yang seharusnya terbentuk pada usia 01 tahun, Zain digambarkan mengalami kegagalan total dalam membangun rasa percaya dasar. Kegagalan ini bukan tanpa sebab ia tumbuh dalam lingkungan di mana orang tuanya, yang seharusnya menjadi figur pelindung utama, justru menjadi sumber ancaman terbesarnya. Ketidakpercayaan ini muncul ketika Zain menyadari bahwa orang tuanya berencana menjual adiknya perempuannya, Sahar, kepada seorang pria bernama Assad demi keuntungan materi, serta ketika ia menolak kehadiran adik baru dalam kandungan ibunya karena takut nasib buruk yang sama akan terulang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sikap skeptis dan penolakan Zain terhadap janji-janji manis atau “akting” kebaikan orang dewasa di sekitarnya menjadi bukti nyata bahwa ia tidak berhasil melewati fase ini dengan pondasi kepercayaan yang sehat, melainkan terjebak dalam kecurigaan kronis terhadap dunia. Namun, tragisnya, perkembangan psikososial Zain kembali menemui jalan buntu pada tahap keempat, yaitu *Industry vs. Inferiority* (Ketekunan melawan Rasa Rendah Diri), yang lazimnya terjadi pada usia sekolah (6-12 tahun). Pada fase ini, seorang anak seharusnya mendapatkan validasi kompetensi melalui pendidikan dan interaksi teman sebaya, namun hak Zain atas pendidikan direnggut paksa oleh orang tuanya yang menuntutnya untuk bekerja kasar demi menopang ekonomi keluarga. Absennya bangku sekolah dan eksploitasi tenaga kerja membuat Zain kehilangan kesempatan untuk merasakan pencapaian akademik atau sosial yang wajar. Akibatnya, alih alih merasa produktif (*industry*), Zain justru mengembangkan perasaan inferioritas yang mendalam, merasa dirinya tidak berharga, bahkan menyamakan hidupnya dengan “sepatu” atau sampah, sebagaimana ia ungkapkan dalam gugatannya di pengadilan.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Teori Semiotika Roland Barthes

Menurut Roland Barthes (1957), dia mengungkapkan bahwa bahasa atau perangkat yang digunakan untuk menguraikan bahasa (metabahasa) serta konotasi merupakan hasil pengembangan cara manusia dalam memaknai tanda. Barthes memperluas konsep dasar semiotika dengan memperkenalkan dua tingkat pertandaan, yaitu denotasi dan konotasi. Tingkat denotasi merujuk pada makna literal atau harfiah dari suatu tanda, sementara tingkat konotasi merujuk pada makna kultural, ideologis, atau emosional yang melekat pada tanda tersebut. Barthes menegaskan bahwa dalam karya sastra dan juga dalam media visual seperti film tanda tidak pernah bersifat netral ia selalu dibebani oleh nilai-nilai sosial, politik, dan kultural yang dominan dalam masyarakat. Dengan demikian, analisis semiotika Barthes tidak hanya berfokus pada struktur tanda itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana tandatanda tersebut memproduksi makna dalam konteks budaya yang lebih luas (Ambarini AS & Nazla Maharani Umayu, 2012).

Hubungan antara semiotika Barthes dengan analisis film terletak pada kemampuannya untuk membongkar lapisan-lapisan makna yang tersembunyi di balik elemen visual, audio, dan naratif



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam film. Film sebagai medium audiovisual dipandang sebagai sistem tanda yang kompleks, di mana setiap adegan, dialog, kostum, pencahayaan, atau musik dapat berfungsi sebagai penanda (signifier) yang merujuk pada suatu petanda (signified). Melalui pendekatan Barthes, analisis film tidak hanya berhenti pada pema haman denotatif. Misalnya, adegan dua orang yang sedang berbicara, tetapi juga mengek splorasi konotasi di balik adegan tersebut, seperti hubungan kekuasaan, konflik kelas, atau representasi gender yang ingin disampaikan. Dengan demikian, film bukan sekadar hiburan, melainkan juga wahana penciptaan dan penyebaran ideologi.

Salah satu konsep kunci Barthes yang sangat relevan dalam analisis film adalah mitos (myth), yaitu proses di mana makna konotatif suatu tanda dinaturalisasikan se hingga dianggap sebagai kebenaran yang taken for granted. Dalam film, mitos dapat terwujud melalui stereotip karakter, narasi heroik, atau penggambaran budaya tertentu yang seolaholah bersifat alamiah. Analisis semiotik Barthes memungkinkan peneliti film untuk mengidentifikasi bagaimana mitosmitos tersebut dibangun dan dipertahankan melalui tanda-tanda visual dan naratif. Misalnya, penggambaran perempuan sebagai objek pasif atau lakilaki sebagai sosok penyelamat dalam film-film tertentu dapat dibaca sebagai mitos gender yang mereproduksi nilai-nilai patriarkal. Pendekatan ini membantu menyingkap dimensi ideologis yang sering tersembunyi di balik kemasan estetika film.

2.2.2. Teori Perkembangan Erik Erikson

Teori Psikososial Erik Erikson yang dikemukakan oleh Erik Erikson menjadi pijakan utama dalam kajian ini, menghadirkan wawasan mendalam mengenai bagaimana entitas menjalani serangkaian level psikososial yang saling berhubungan. Setiap fase dalam teori ini ditandai oleh konfrontasi psikologis yang perlu diatasi agar mencapai kemajuan yang produktif Dalam konteks film *“Boruto Naruto Next Genera tions – The Movie,”* teori ini sangat relevan untuk menganalisis evolusi persona Naruto Uzumaki dan putranya, Boruto. Naruto, sebagai sosok yang telah menapaki berbagai episode kehidupan, mulai dari anak-anak yang dibayangbayangi penolakan hingga menjelma menjadi seorang pemimpin yang dikagumi, memperlihatkan bagaimana konflik konflik psikososial dihadapi dalam setiap tahap, membentuk persona dan perilakunya. Misalnya, pada fase anak-anak , Naruto



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berhadapan dengan pertentangan antara kepercayaan dan ketidakpercayaan (*trust vs. Mistrust*), di mana ia harus belajar untuk mempercayai orang lain meski sering kali diabaikan dan dikucilkan oleh masyarakat di desanya. Pembelajaran ini menjadi fondasi bagi perbaikan emosional dan sosialnya di masa mendatang.

Menurut buku “Psikososial Anak & Remaja” karya Syamsul Yusuf LN. (20003738) “bahwa orang tua yang penuh kasih sayang dan memberikan pendidikan nilai-nilai kehidupan akan mempersiapkan anak untuk menjadi individu dan anggota masyarakat yang sehat” (Riyadi1 et al., 2025). Domisili dianggap sebagai lembaga awal yang mampu memperoleh permintaan mendasar anak, seperti indera aman, dukungan sosial, dan harga diri, yang pada akhirnya akan mendukung anak-anak dalam mencapai aktualisasi dirinya. Buku ini juga mengungkapkan bahwa keluarga yang selaras sangat krusial bagi pertumbuhan persepsi anak, sementara keluarga yang tak mengganti (disfungsional) dapat memicu permasalahan kesehatan mental pada anak-anak. Selain itu, buku “The Seven Habits of Highly Effective Families” (Covey dalam Syamsu Yusuf LN., 20004549) menekankan pentingnya proaktivitas, visi keluarga, prioritas, pola pikir win-win, komunikasi empatik, sinergi, dan pembaruan diri secara rutin. Buku ini juga mengusulkan empat prinsip peran keluarga, yaitu menjadi contoh, membimbing, mengatur, dan mengajar (Riyadi1 et al., 2025). Dari buku yang berjudul “Psikologi Anak (Psikososial Anak)” karya Kartono (1997). Pola asuh anak memainkan peran sentral dalam membentuk perkembangan psikologis dan sosial anak. Orang tua dan pengasuh berfungsi sebagai model utama yang memberikan dukungan emosional, nilai-nilai moral, serta stimulasi kognitif dan fisik (Tisna Syafnita Muhamad Akip Mukhlisin, S.Pd. et al., 2023).

Diambil dari Novel *One Big Family* dan dikaitkan dengan Teori Psikologi Perkembangan Erik Erikson, Erikson membagi perkembangan manusia ke dalam delapan tahap, yang masing-masing memiliki krisis psikososial yang harus diatasi untuk mencapai perkembangan yang sehat. Dalam konteks keluarga dan peran ayah di novel ini, ada 3 tahap seperti “Trust vs. Mistrust” (percaya vs. Tidak percaya), “Autonomy vs. Shame and Doubt” (otonomi vs. Rasa malu dan keraguan), dan “Initiative vs. Guilt” (inisiatif vs. Rasa bersalah).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2.3. Tahap Kepercayaan vs Ketidakpercayaan (Trust vs Mistrust)

Menurut Erikson, tahap ini terjadi pada masa bayi (01 tahun), di mana anak mengembangkan rasa percaya terhadap lingkungannya, terutama melalui hubungan dengan orang tua. Dalam novel *One Big Family*, Figur ayah seperti Yanardi dan Sudrajat yang menghadirkan kasih sayang serta sokongan mental secara konsisten yang mampu mendukung buah hati mereka (Nauval dan Fahri) untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa aman. Sebaliknya, ayah yang seperti Hidayat dan Komarudin, yang kurang peka dan cenderung dominan, dapat menimbulkan perasaan tidak percaya dan curiga pada anak-anak muda mereka (Bagas dan Khaisan). Ini sejalan dengan definisi Erikson yang menunjukkan bahwa lingkungan yang tidak kondusif dapat merangsang anak meningkatkan takeoff dalam perspektif keberadaan di sekelilingnya.

2.2.4. Tahap Otonomi vs Rasa Malu dan Keraguan (Autonomy vs Shame and Doubt)

Tahap ini terjadi pada usia 13 tahun, di mana anak mulai belajar mandiri. Dalam novel, cara didik ayah yang mendukung, seperti yang ditunjukkan oleh Yanardi dan Sudrajat, membuat anak-anak mereka merasa aman saat menjelajahi lingkungan dan mengembangkan kemandirian. Sebaliknya, cara didik yang ketat dan menguasai, seperti yang dilakukan oleh Hidayat dan Komarudin, dapat membuat anak merasa malu dan ragu dalam mengambil langkah sendiri. Ini sesuai dengan teori Erikson yang menyatakan bahwa dukungan orang tua sangat penting untuk membantu anak menjadi mandiri.

2.2.5. Tahap Inisiatif vs Rasa Bersalah (Initiative vs Guilt)

Tahap ini terjadi pada usia 13 tahun, di mana anak mulai belajar mandiri. Dalam novel, cara didik ayah yang mendukung, seperti yang ditunjukkan oleh Yanardi dan Sudrajat, membuat anak-anak mereka merasa aman saat menjelajahi lingkungan dan mengembangkan kemandirian. Sebaliknya, cara didik yang ketat dan menguasai, seperti yang dilakukan oleh Hidayat dan Komarudin, dapat membuat anak merasa malu dan ragu dalam mengambil langkah sendiri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ini sesuai dengan teori Erikson yang menyatakan bahwa dukungan orang tua sangat penting untuk membantu anak menjadi mandiri. Jurnal ini berjudul “The Eight Stages of Psychosocial Protective Development Developmental Psychology”. Membahas cara kerja psikologis yang umum dalam Psikososial, yaitu sistem perlindungan mental. Sistem ini terdiri dari berbagai bagian yang muncul dan berkembang dalam delapan tahap perkembangan psikososial yang berbeda, tergantung pada interaksi sosial yang berlainan. Delapan tahap tersebut meliputi masa anak-anak (bayi, balita, usia praremaja, dan usia remaja), remaja, dewasa muda awal, dewasa muda akhir, dewasa muda awal, dewasa muda akhir, dewasa lanjut awal, dan dewasa lanjut akhir. Sistem perlindungan mental mencakup empat cara bersosialisasi (kolektif, individu, saling bergantung, dan generative), tiga cara pandang (teritorial, kompetitif, dan kooperatif), serta sistem kekebalan mental untuk empat tindakan penanggulangan yang teratur dan tidak teratur (hiperaktivitas, fobia, hiburan, dan rasionalitas) terhadap kesulitan. Erikson menyatakan bahwa konflik identitas versus kebingungan peran adalah salah satu tahap perkembangan yang muncul pada masa remaja, yaitu pada tahap ke-5 dalam teori perkembangan kepribadian Erikson (Krismawati et al., 2014).

Dalam konteks teori perkembangan psikososial Erik Erikson, bahwa setiap tahap perkembangan memiliki krisis psikososial yang harus diatasi untuk mencapai kebajikan dasar (Chung, 2018). Contohnya, pada masa bayi (infancy), masalah yang dihadapi adalah percaya versus tidak percaya terhadap pengasuh, dengan nilai dasar yang muncul adalah harapan. Ini sesuai dengan teori Erikson yang mengatakan bahwa bayi yang mendapat perawatan yang konsisten dan penuh kasih sayang akan mengembangkan rasa percaya terhadap dunia dan orang-orang di sekitarnya. Pada tahap ini, sistem kekebalan mental bayi belum teratur, jadi bayi sepenuhnya bergantung pada orang tua atau pengasuh untuk perlindungan dan petunjuk dalam menghadapi ketidakpastian.

Menurut (Bordignon, 2007) “Pendidikan adalah proses dialogis antara subjek yang saling mendidik, dalam hubungan timbal balik, dan untuk itu kualitas psikososial yang terbentuk antara subjek sangat penting. Ide perkembangan psikososial yang berlangsung sepanjang hidup manusia. Erikson menentukan delapan tahap perkembangan, masing-masing dengan masalah psikososial



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang harus dihadapi untuk mencapai keseimbangan dan pertumbuhan pribadi. Setiap tahap melibatkan pertentangan antara kekuatan positif dan negatif, yang jika diselesaikan dengan baik, akan menghasilkan kebaikan atau kekuatan dasar yang mendukung perkembangan individu. Misalnya, tahap pertama, “Kepercayaan vs Ketidakpercayaan,” menghasilkan harapan jika masalah diselesaikan dengan baik.

2.3. Konsep Operasional

2.3.1. Karakter

Dalam ranah sinema, sosok merujuk pada aktor yang menjadi fokus dari narasi dan memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi serta rasa kepada audiens. Sosok dalam filmografis bukan sekadar individu yang menghiasi layar, melainkan entitas yang dibangun dengan karakter, latar belakang, motivasi, serta pertentangan internal dan eksternal yang membuatnya terasa hidup. Karakter dalam filmografis sering kali mencerminkan nilai sosial dan budaya yang ada di masyarakat, sehingga dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan hiburan bagi pemirsa (Fitri, 2019). Sementara itu, menekankan bahwa karakter dalam animasi memiliki unsur visual dan gerakan yang lebih mencolok dalam mengekspresikan afeksi dan sifat dibandingkan karya sinematik hidup (Simanullang et al., 2019). Pengembangan karakter dalam karya sinematik tak hanya bergantung pada naskah, tetapi juga pada bagaimana seorang aktor atau animator merangsang karakter tersebut. Menekankan bahwa baik dalam karya sinematik animasi maupun konvensional, karakter perlu memiliki keunikan yang membuatnya tak terluapkan bagi para penonton.

Dalam perfilman animasi, karakter dirancang dengan visual dan ekspresi yang lebih diverse untuk meningkatkan daya tarik visual. Proses perluasan peran dalam drama sering kali dipengaruhi oleh latar peradaban dan sosialitas yang mempengaruhi identitas serta interaksi antar karakter dalam cerita. Elemen gambaran seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan sinematografi memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan peran yang realistis dan meyakinkan. (Arjmandi et al., 2025). Selain itu, perkembangan peran dalam drama sering kali dipengaruhi oleh penggunaan lambang serta metafora gambaran. Misalnya, pemilihan warna, pencahayaan, dan penggambaran dalam sebuah adegan dapat mencerminkan perkembangan emosional seorang karakter,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga penonton dapat lebih memahami perjalanan psikologisnya (Boodhoo, 2025).

Dalam dunia film, karakter dapat dianggap sebagai gambaran dari sifat, perilaku, dan sikap yang dimiliki oleh individu dalam sebuah film. Ini terbentuk melalui percakapan, tindakan, serta interaksi mereka dengan lingkungan. Karakter tidak hanya berfungsi sebagai pelaku dalam cerita, tetapi juga sebagai medium yang menyampaikan pesan, nilai nilai, dan emosi kepada penonton. Setiap karakter biasanya dirancang dengan dimensi psikologis, sosiologis, dan fisiologis yang rumit, sehingga mereka menjadi lebih hidup dan mudah dihubungkan oleh penonton.

Dimensi psikologismenunjukkan keadaan men tal dan emosional, sementara dimensi sosiologis menceritakan latar belakang sosial dan budaya yang membentuk perilaku mereka. Di sisi lain, dimensi fisiologis berhubungan dengan penampilan fisik karakter, seperti usia, jenis kelamin, atau ciri-ciri fisik berdampak pada karakterisasi. Selain itu, karakterkarakter dalam film juga mencerminkan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Dengan melihat karakter, penonton dapat memahami bagaimana nilai seperti kerja keras, kejujuran, disiplin, atau toleransi terlihat dalam tindakan dan pilihan yang dibuat oleh karakter. Karakter yang kuat dan konsisten dapat membantu penonton untuk lebih mengikuti dan merasakan pesan moral atau sosial yang hendak disampaikan. Selain itu, karakter juga sering digunakan untuk menunjukkan konflik, baik internal maupun eksternal, yang menjadi pusat dari perkembangan cerita. Konflik ini sering kali menjadi titik balik yang merubah pandangan atau tindakan karakter, sehingga menambah ketegangan dalam cerita (Rais, 2015).

Dalam dunia film, karakter bisa dipahami sebagai gambaran orang atau sosok yang memiliki sifat, perilaku, dan nilai-nilai tertentu yang ditunjukkan melalui pembicaraan, tindakan, dan interaksinya dengan karakter lain dalam sebuah film. Karakter dalam film bukan hanya sekadar orang yang ada untuk membuat cerita menjadi lengkap, tetapi juga berperan sebagai cara untuk menyampaikan pesan, perasaan, dan masalah yang menjadi pokok dari alur cerita film. Setiap karakter umumnya memiliki latar belakang, dorongan, dan tujuan yang memengaruhi cara mereka bertindak dan merespons situasi yang di hadapi dalam cerita. (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3.2. Anime

Anime, dalam hal film atau animasi, adalah jenis seni animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki ciri visual serta cerita yang unik. Secara teknis, anime merupakan singkatan dari “animation” dalam bahasa Inggris, tetapi istilah ini telah digunakan di seluruh dunia untuk menggambarkan animasi yang dibuat di Jepang atau yang mengikuti gaya visual dan pengisahan yang mirip dengan anime Jepang. Anime mencakup berbagai jenis, mulai dari aksi, fantasi, cinta, hingga ilmu pengetahuan fiksi, dan sering kali ditujukan untuk berbagai kelompok umur, termasuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Menurut (Sukasah & Hasbiansyah, 2023) Anime adalah jenis seni visual yang berasal dari Jepang, ditandai dengan gaya menggambar yang unik dan berbagai kategori yang meliputi tema seperti aksi, humor, drama, hingga kehidupan sehari-hari. Dalam pembahasan jurnal ini, anime dipahami sebagai bentuk animasi yang telah menjadi fenomena budaya di Indonesia, dengan masyarakat, terutama anak muda, menunjukkan minat yang besar terhadap konten animasi dari Jepang. Anime tidak hanya sekadar sumber hiburan, tetapi juga media yang menyampaikan cerita-cerita istimewa dan mendalam, yang sering diambil dari manga atau novel grafis. Dengan kemajuan teknologi dan kemudahan akses melalui platform seperti YouTube, anime kini bisa dinikmati oleh banyak orang secara gratis, memberikan peluang bagi penontonnya untuk menikmati tayangan berkualitas. Ini juga menunjukkan bagaimana anime telah menjadi bagian penting dari budaya pop global, termasuk di Indonesia, di mana banyak individu menganggap diri mereka sebagai penggemar atau “wibu” (istilah untuk penggemar anime dan budaya Jepang).

Anime dapat dipahami sebagai bentuk seni animasi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan dan menyebarkan warisan budaya tak benda, khususnya dari kelompok etnis minoritas di Tiongkok (Xiao, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Aisyah, 2019) Ada beberapa tanda yang menunjukkan bagaimana anime memengaruhi kehidupan sehari-hari mahasiswa

1. Anime berdampak pada waktu belajar mahasiswa, di mana mereka sering kali menunda belajar untuk menonton anime, yang dapat mengurangi waktu belajar yang berguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Cara berpakaian mahasiswa juga terpengaruh, di mana mereka mulai mengenakan pakaian bergaya Jepang yang dipopulerkan oleh karakter anime, seperti pakaian dengan gambar tokoh anime favorit dan mengubah gaya rambut mengikuti warna karakter yang mereka suka.
3. Anime mengubah pandangan mahasiswa tentang berbagai hal dalam hidup, termasuk cara mereka melihat pekerjaan, persahabatan, dan tipe pasangan, di mana mereka lebih memilih karakteristik yang mirip dengan tokoh anime kesayangan.
4. Anime meningkatkan minat mahasiswa terhadap budaya Jepang, yang terlihat dari kecenderungan mereka untuk menyukai makanan Jepang, hobi terkait anime, dan keinginan untuk menghadiri festival budaya Jepang.
5. Anime juga memengaruhi cara mahasiswa berbicara, di mana mereka meniru kalimat dan ungkapan yang sering diucapkan oleh tokoh anime dalam komunikasi sehari-hari.
6. Anime mempengaruhi tindakan dalam kehidupan sehari-hari, di mana mahasiswa mencontoh perilaku yang terlihat dalam anime, seperti cara beretika saat makan dan cara bersosialisasi yang dianggap baik dalam budaya Jepang.
7. Tanda-tanda ini menunjukkan bahwa anime tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai pengaruh penting dalam membentuk gaya hidup dan identitas mahasiswa di Indonesia.

Salah satu contoh anime yang menggabungkan berbagai elemen ini adalah film “Mirai” (2018) yang dibuat oleh Mamoru Hosoda, yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Film ini tidak hanya menyajikan animasi yang luar biasa, tetapi juga mengangkat tema-tema seperti ikatan keluarga, persaingan antara saudara, dan perkembangan emosi anak-anak. Dengan menerapkan konsep “amae” (ketergantungan emosional) dan menggambarkan persaingan antar-saudara, film ini mampu menyajikan cerita yang mendalam dan menyentuh, yang memperlihatkan betapa kompleksnya hubungan antarmanusia. Secara keseluruhan, anime dalam dunia film atau animasi adalah sebuah media yang kaya akan kreativitas dan cara berekspresi. Anime tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pemahaman dan refleksi tentang kehidupan, budaya, dan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan kombinasi visual yang memukau dan cerita yang dalam, anime tetap menjadi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bentuk seni yang penting dan berpengaruh di panggung animasi global (Bangsa et al., 2021).

2.3.3. Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film

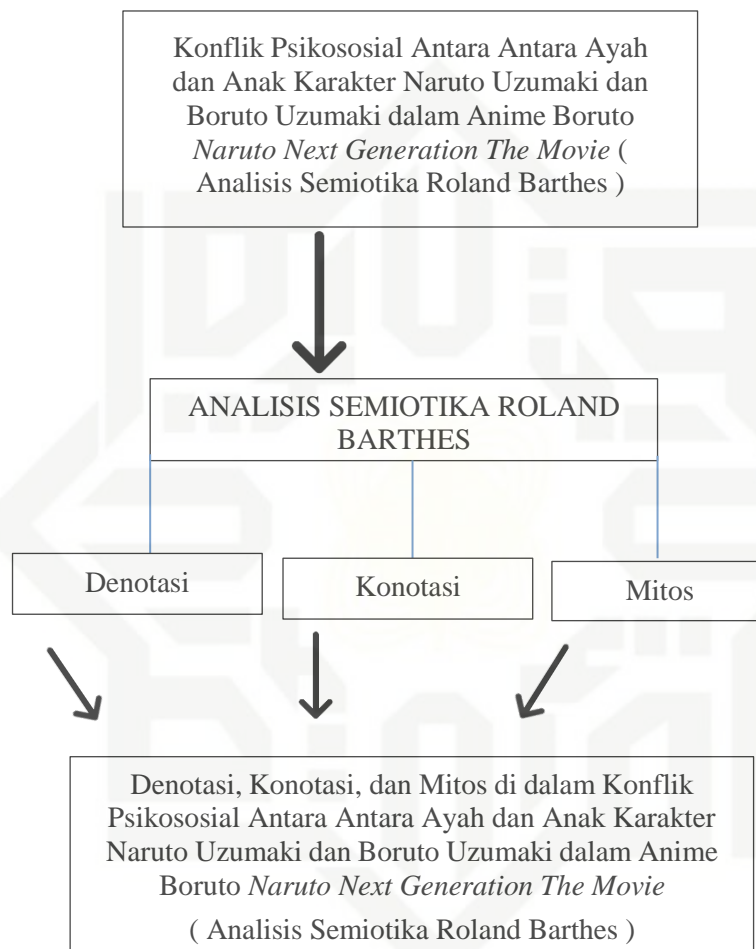
Berdasarkan file yang diberikan, analisis semiotika Roland Barthes adalah pendekatan untuk memaknai tandatanda dalam film dengan melihat dua lapisan makna: denotasi dan konotasi. Barthes mengembangkan teori ini dari pemikiran Saussure, tetapi ia menekankan bahwa makna tidak hanya ada pada tingkat literal (denotasi), tetapi juga pada tingkat budaya dan sosial (konotasi). Secara sederhana, denotasi adalah makna harfiah atau literal dari suatu tanda. Misalnya, dalam film, gambar singa (signifier) merujuk pada binatang singa (signified). Ini adalah makna dasar yang langsung dipahami. Namun, Barthes menambahkan bahwa tanda denotatif ini juga bisa berfungsi sebagai penanda konotatif. Artinya, dari gambar singa tersebut, penonton dapat mengaitkannya dengan makna-makna lain yang lebih dalam, seperti keberanian, kekuasaan, atau kegarangan, tergantung pada konteks budaya dan pengalaman penonton (Mudjiono, 2011).

Analisis Semiotika Roland Barthes dalam film arak melihat bahwa setiap adegan, dialog, arak, atau bahkan warna dan adegan bukan sekadar elemen estetika, melainkan sarana penyampai pesan yang lebih dalam yang sering kali terkait dengan keyakinan, kekuasaan, atau norma arak yang berlaku (Novan Andrianto & Hasan Ismail, 2022). Analisis semiotika Roland Barthes dalam film berperan sebagai alat untuk membongkar lapisan makna yang tidak kasat mata, mengaitkannya dengan konteks budaya dan ideologi, serta menyadarkan penonton bahwa film arak medium yang penuh dengan pesan tersembunyi yang dapat memengaruhi ar akita berpikir dan bersikap.

UIN SUSKA RIAU

2.4 kerangka Pemikiran

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian ini menggunakan Metodologi Kualitatif Deskriptif karena penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menjawab pertanyaan “siapa, apa, dan di mana” tentang suatu peristiwa atau pengalaman dari perspektif subjektif partisipan (Doyle et al., 2020), penelitian deskriptif kualitatif tidak memerlukan kerangka teori yang mendalam dan lebih berfokus pada penyajian gambaran komprehensif tentang fenomena yang diteliti (Kim et al., 2017). Analisis kualitatif sering digunakan dalam studi media, sastra, komunikasi, dan ilmu sosial lainnya untuk mengeksplorasi bagaimana makna dibentuk dan disampaikan melalui berbagai bentuk teks. Menurut Krippendorff (2004), analisis Kualitatif adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi dan valid dari data teks sesuai dengan konteksnya (Jumal Ahmad, 2018).

Analisis semiotika Barthes yang berfokus pada pemaknaan tanda (sign) dalam teks atau praktik budaya dapat dikategorikan sebagai bagian dari pendekatan interpretif ini. Barthes melihat makna tidak hanya pada tingkat denotasi (makna literal), tetapi juga konotasi (makna kultural, ideologis) (Kuswarno, 2007). Penerapan desain penelitian kualitatif deskriptif dalam studi film animasi memerlukan pendekatan yang sistematis dan reflektif. Peneliti harus mampu mengidentifikasi dan menginterpretasikan elemen-elemen kunci dalam film, serta mengaitkannya dengan teoriteori yang relevan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang pesan dan makna yang disampaikan.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dalam konteks ini tidak selalu merujuk pada tempat fisik tertentu, melainkan pada sumber atau media tempat data dikumpulkan, seperti platform digital (misalnya YouTube) di mana film animasi tersebut tersedia. Pemilihan lokasi dan waktu penelitian harus disesuaikan dengan tujuan dan fokus studi. Jika penelitian bertujuan untuk memahami nilai-nilai karakter dalam film animasi anak-anak, maka lokasi penelitian dapat berupa platform digital yang menyediakan akses ke film-film tersebut, dan waktu penelitian dapat disesuaikan dengan periode rilis film untuk menangkap konteks sosial saat itu (Arnolia et al., 2021).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam konteks ini dapat dibedakan menjadi dua jenis utama sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer mencakup materi audiovisual dari film animasi yang dianalisis, termasuk dialog, narasi, visualisasi karakter, latar, serta elemen sinematik lainnya yang membentuk keseluruhan pesan dan makna dalam film tersebut. Sementara itu, sumber data sekunder meliputi literatur pendukung seperti buku, artikel jurnal, skripsi, dan dokumen lainnya yang relevan dengan topik penelitian, yang dapat memberikan konteks teoritis dan analitis tambahan.

Sumber data primer untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Mereka juga memanfaatkan studi dokumentasi sebagai bagian dari sumber data sekunder untuk memperkuat analisis mereka terhadap konten film tersebut (Pada et al., 2019). pemilihan dan pemahaman terhadap sumber data harus dilakukan dengan cermat dan kritis. Peneliti perlu mempertimbangkan aspek-aspek seperti konteks produksi film, audiens yang dituju, serta nilai-nilai dan ideologi yang mungkin terkandung dalam narasi dan visualisasi film.

Dan juga Sumber Data dari Salah satu Pakar atau bisa Disebut *Animelovers*

Syafiq yang Mendampingi Peneliti untuk Menganalisis Setiap Scene Scene yang ada Anime *Boruto Naruto Next Generation The Movie ini*

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini melibatkan pengumpulan data yang bersifat kualitatif, seperti observasi dan analisis dokumen, yang bertujuan untuk menggali makna dan konteks dari elemen-elemen yang ada dalam film. Dalam konteks film animasi, peneliti dapat menganalisis berbagai aspek, seperti karakter, narasi, dan visual, untuk mengidentifikasi tema, pesan, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memberikan deskripsi yang mendalam dan komprehensif mengenai bagaimana film animasi berfungsi sebagai media komunikasi.

Metode yang digunakan adalah observasi, di mana peneliti menonton film animasi secara berulang untuk mengidentifikasi tema, simbol, narasi, atau representasi visual yang menjadi fokus penelitian. Observasi dilakukan dengan mencatat secara sistematis elemen visual (karakter, warna, gerakan) dan naratif (dialog, alur cerita) dalam film animasi, sementara wawancara biasanya ditujukan kepada pembuat film atau pakar untuk memahami maksud simbolik di balik konten animasi (Yudi Arsana, 2023). Data sekunder juga dikumpulkan melalui studi literatur terhadap naskah produksi, artikel kritik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

film, atau dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan objek penelitian.

3.5. Validitas Data

Validitas merujuk pada sejauh mana data yang dikumpulkan dan interpretasi yang dihasilkan benar-benar mencerminkan realitas atau kebenaran dari fenomena yang diteliti. Untuk mencapai validitas yang tinggi, peneliti harus memastikan bahwa proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara sistematis dan objektif. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai strategi, seperti trian gulasi data, member checking, dan keterlibatan yang mendalam dalam konteks penelitian. validitas tidak diukur secara statistik seperti pada penelitian kuantitatif, melainkan melalui triangulasi sumber, metode, dan teori untuk memastikan konsistensi interpretasi (Siska Ismawati, 2022). Dengan demikian, validitas dalam penelitian kualitatif tidak hanya bergantung pada teknik pengumpulan dan analisis data, tetapi juga pada integritas dan reflektivitas peneliti dalam menjalankan proses penelitian secara keseluruhan (Kontributor, 2025)

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data ini menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes. Analisis semiotika Roland Barthes adalah metode interpretasi tanda yang dikembangkan dari teori semiotika Ferdinand de Saussure, namun diperluas dengan pendekatan Denotas, konotasi dan mitos. Barthes memandang tanda tidak hanya sebagai hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified) dalam makna denotatif (literal), tetapi juga dalam makna konotatif (nilai kultural, emosional, ideologis) yang kemudian dapat membentuk mitos (keyakinan sosial yang dianggap wajar) (Anggraini, F. & Haryanto, 2021). Dalam konteks penelitian kualitatif deskriptif, analisis ini berfokus pada penggambaran mendalam tentang bagaimana elemenelemendalam film animasi merepresentasikan realitas sosial, nilai-nilai, atau ideologi tertentu.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1. Profile Film *Boruto Naruto Next Generation The Movie*



Gambar 4.1

Cover Film *Boruto Naruto Next Generation The Movie*

Judul	: <i>Boruto Naruto Next Generation The Movie</i>
Peneliti	: Mashashi Kishimoto
Produksi	: Studio Pierrot
Durasi	: 1 jam 35 menit.
Rilis	: Jepang, 7 Agustus 2015 Indonesia, 18 November 2015

Secara visual, *Boruto The Movie* memperlihatkan kemajuan signifikan dalam kualitas animasi dibandingkan pendahulunya. Studio Pierrot berhasil menghadirkan adegan pertarungan yang dinamis dengan gaya sinematografi yang lebih sinematik dan efek visual yang tajam. Film ini melanjutkan filosofi ketahanan (resilience) yang menjadi inti narasi *Naruto*, namun memodernisasinya dengan tema teknologi dan perubahan sosial. Penggunaan alat ninja canggih seperti Scientific Ninja Tools mencerminkan pergeseran budaya dari kerja keras tradisional menuju ketergantungan pada teknologi metafora yang relevan dengan generasi muda masa kini (Rosyidha & Rohmah, 2025).

Dari sisi tematik, film ini mengandung unsur mitologi Jepang yang kental seperti halnya serial pendahulunya, dengan penekanan pada nilai-nilai spiritual dan moralitas. *Boruto The Movie* mengadaptasi unsur keagamaan dan mitologis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

husus budaya Jepang untuk memperdalam makna perjuangan karakter, di mana nilai-nilai seperti kehormatan dan pengorbanan masih menjadi landasan moral utama. film ini mempertahankan konsep “shinobi no kokoro” atau semangat ninja, yang kini harus beradaptasi dengan masyarakat yang lebih damai namun kompleks.

Dari perspektif sosiokultural, *Boruto The Movie* juga mencerminkan fenomena pergeseran fanbase dan dinamika budaya populer global. munculnya generasi baru penggemar melalui karakter Boruto menciptakan fenomena “fanon”, yaitu interpretasi kreatif dari penggemar yang memperluas makna narasi resmi (Potter et al., 2024). Hal ini menegaskan posisi *Naruto* dan *Boruto Universe* sebagai waralaba lintas generasi yang terus berevolusi mengikuti perubahan sosial dan psikologis penggemarnya. Pengaruh globalnya bahkan terbukti melampaui budaya Jepang, anime sebagai bahasa universal dalam penyampaian nilai dan filosofi kemanusiaan.

Naruto tidak semata sebagai hiburan populer, melainkan sebagai ruang simbolik yang kaya akan pesan moral universal seperti kejujuran, kesabaran, kasih sayang, keadilan, solidaritas, tolong-menolong, pengendalian diri, sikap memaafkan, amanah, serta tanggung jawab sosial (Fatchurrozaq, 2025). Alur cerita menampilkan ketegangan antara warisan nilai-nilai perjuangan generasi lama dengan realitas generasi baru yang hidup tanpa trauma perang, sehingga memunculkan sikap pemberontakan, pencarian jati diri, dan kebutuhan akan pengakuan. Kehadiran ancaman baru dari luar desa menjadi titik balik yang mempertemukan kembali *Boruto* dengan makna pengorbanan, tanggung jawab, dan kerja keras yang dahulu dijalani *Naruto*.

4.2. Karakter dalam Anime *Boruto Naruto Next Generation The Movie*

4.2.1. Uzumaki Naruto



Gambar 4.2

Pemeran Utama (Uzumaki Naruto)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
UIN SUSKA RIAU

Uzumaki Naruto adalah shinobi dari Desa Konohagakure yang lahir sebagai putra dari Hokage Keempat, Minato Namikaze, dan Kushina Uzumaki. Sejak hari kelahirannya, takdir Naruto ditentukan oleh tragedi besar ketika monster rubah berekor sembilan, Kurama, menyerang desa. Untuk menyelamatkan Konoha, ayahnya menyegel setengah dari kekuatan Kurama ke dalam tubuh Naruto yang baru lahir, sebuah pengorbanan yang merenggut nyawa kedua orang tuanya. Tumbuh sebagai yatim piatu tanpa mengetahui silsilah keluarganya, Naruto menjalani masa kecil yang penuh kesepian dan kepahitan. Ia dijauhi oleh penduduk desa yang memandangnya bukan sebagai pahlawan, melainkan sebagai personifikasi dari monster yang pernah menghancurkan rumah mereka. Rasa haus akan pengakuan inilah yang kemudian memicu impian terbesarnya menjadi Hokage, pemimpin desa, agar semua orang mau mengakui keberadaannya.

Memasuki masa remaja, Naruto bergabung dengan Tim 7 di bawah bimbingan Kakashi Hatake, bersama rivalnya Sasuke Uchiha dan Sakura Haruno. Di sinilah karakter Naruto mulai terasah melalui berbagai misi berbahaya dan pertemuan dengan mentor-mentor penting seperti Iruka Umino dan Jiraiya. Meskipun awalnya dianggap sebagai ninja yang tidak berbakat dan ceroboh, Naruto memiliki tekad baja yang dikenal sebagai “Nindo” atau jalan ninjanya, yaitu tidak akan pernah menarik kembali kata katanya. Di bawah bimbingan Jiraiya, ia belajar mengendalikan chakra yang luar biasa besar dan menguasai ikonik Rasengan. Melalui perjalanan ini, Naruto perlahan-lahan mengubah persepsi orang-orang di sekitarnya, membuktikan bahwa identitasnya bukan ditentukan oleh monster di dalam dirinya, melainkan oleh tindakan dan kasih sayangnya terhadap kawan-kawannya.

Perjalanan Naruto menuju kedewasaan mulai terbentuk secara signifikan ketika ia bergabung dalam Tim 7 di bawah asuhan Kakashi Hatake, bersama rival abadinya Sasuke Uchiha dan Sakura Haruno. Di fase ini, Naruto belajar bahwa kekuatan sejati tidak berasal dari ego, melainkan dari keinginan untuk melindungi orang-orang yang berharga baginya. Hubungan yang kompleks dengan Sasuke, yang kemudian memilih jalan kegelapan demi dendam, menjadi motivasi terbesar bagi Naruto untuk terus berlatih melampaui batas kemampuannya. Ia bertransformasi dari seorang siswa akademi yang dianggap gagal menjadi pahlawan yang mampu menguasai teknik-teknik tingkat tinggi seperti Rasengan dan Sage Mode, menunjukkan bahwa kerja keras dapat mengalahkan bakat alami yang paling jenius sekalipun.

Puncak dari perkembangan karakternya terjadi selama peristiwa Invasi Pain dan Perang Dunia Shinobi Keempat, di mana Naruto membuktikan bahwa dirinya bukan sekadar senjata perang. Melalui empati yang luar biasa, ia mampu mengubah hati para musuhnya dan memutus rantai kebencian yang telah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membelenggu dunia ninja selama berabadabad. Keberhasilannya menjinakkan amarah Kurama dan menjalin persahabatan dengan monster di dalam dirinya menjadi simbol perdamaian baru. Ia tidak lagi bertarung demi pengakuan pribadi, melainkan demi keselamatan seluruh umat manusia, yang akhirnya membuat seluruh dunia ninja bersatu di bawah kepemimpinannya sebagai pahlawan yang diramalkan akan membawa perubahan besar.

Secara personal, kehidupan Naruto mencapai kebahagiaan paripurna melalui pernikahannya dengan Hinata Hyuga, yang membuahkan dua orang anak, Boruto dan Himawari. Meskipun ia sering bergulat dengan beban administratif sebagai Hokage dan tantangan dalam mendidik putranya yang pemberontak, Naruto tetap teguh pada prinsipnya untuk menganggap seluruh penduduk desa sebagai keluarganya sendiri. Transformasi hidupnya dari seorang anak kesepian yang duduk di ayunan kayu hingga menjadi figur ayah bagi seluruh bangsa adalah bukti nyata dari kekuatan harapan dan kegigihan. Kisahnya tetap menjadi inspirasi abadi tentang bagaimana luka masa lalu dapat diubah menjadi sumber kekuatan untuk membangun masa depan yang lebih cerah.

4.2.2. Uzumaki Boruto



Gambar 4.3
Pemeran Utama (Uzumaki Boruto)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uzumaki Boruto lahir sebagai putra sulung dari Uzumaki Naruto, Hokage Ketujuh yang legendaris, dan Hyuga Hinata, sang Putri Byakugan. Tumbuh di era perdamaian pasca Perang Dunia Shinobi Keempat, Boruto mewarisi bakat luar biasa dari kedua garis keturunannya, namun ia sering kali merasa terbebani oleh bayangbayang besar ayahnya. Berbeda dengan Naruto yang tumbuh dalam kesendirian dan berjuang mendapatkan pengakuan, Boruto justru merasa kesepian karena kesibukan ayahnya dalam menjaga stabilitas desa. Hal ini memicu sifat pemberontaknya di masa kecil, di mana ia sering melakukan kenakalan demi menarik perhatian sang ayah, meskipun di balik itu ia memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan kemampuan adaptasi teknik ninja yang sangat cepat dibandingkan rekan-rekan seangkatannya.

Perjalanan Boruto sebagai shinobi mulai berubah secara drastis ketika ia bertemu dengan Uchiha Sasuke, rival sekaligus sahabat terbaik ayahnya, yang kemudian menjadi gurunya. Alih-alih ingin menjadi Hokage, Boruto justru terinspirasi oleh gaya hidup Sasuke yang melindungi desa dari balik layar sebagai "Shadow Shinobi". Namun, kedamaian hidupnya terguncang saat ujian Chunin ketika ancaman klan Otsutsuki muncul. Peristiwa ini menjadi titik balik krusial di mana ia menerima segel misterius bernama "Karma" setelah ikut serta dalam pertarungan melawan Momoshiki Otsutsuki. Segel ini bukan sekadar tanda kekuatan, melainkan sebuah kutukan yang secara perlahan mengubah komposisi genetiknya menjadi wadah bagi entitas Otsutsuki, memberikan beban eksistensial yang jauh lebih berat dari sekadar masalah keluarga.

Seiring bertambahnya usia, karakter Boruto berkembang dari seorang bocah yang naif menjadi sosok yang sangat dewasa dan penuh pengorbanan. Hubungan persaudaraan nya dengan Kawaki, seorang remaja yang juga memiliki segel Karma, menjadi pusat emosional dalam hidupnya. Mereka awalnya terikat oleh nasib yang sama, namun perbedaan ideologi dan manipulasi takdir oleh kekuatan luar mulai meretakan hubungan tersebut. Boruto belajar bahwa menjadi seorang shinobi bukan hanya soal kekuatan fisik atau teknik Rasengan yang ia modifikasi, melainkan tentang keteguhan hati dalam menghadapi kehilangan dan kesiapan untuk dibenci demi melindungi orang-orang yang ia sayangi, sebuah nilai yang ia serap dari filosofi hidup gurunya.

Memasuki fase remaja yang lebih gelap, dunia Boruto jungkir balik akibat fenomena "Omnipotence" yang dipicu oleh Eida, yang mengakibatkan ingatan hampir seluruh penduduk dunia tertukar. Dalam sekejap, Boruto kehilangan identitasnya sebagai putra Hokage dan justru dianggap sebagai orang luar yang telah membunuh ayahnya sendiri, sementara Kawaki mengambil alih posisinya. Perubahan status ini memaksa Boruto menjadi ninja pelarian yang paling dicari. Di masa-masa pengasingan ini, ia mengasah keampuannya hingga mencapai level yang luar biasa, menguasai berbagai teknik tingkat tinggi seperti Hiraishin no Jutsu dan Rasengan Uzuhiko, sembari tetap menjaga moralitasnya meskipun

seluruh dunia memandangnya sebagai musuh.

Kini, Boruto berdiri sebagai sosok pelindung yang terisolasi, membawa beban sejarah shinobi di pundaknya saat ia berhadapan dengan ancaman baru yang dikenal sebagai Shinju. Ia bukan lagi sekadar replika dari Naruto, melainkan entitas unik yang menggabungkan tekad api Konoha dengan ketajaman strategi Uchiha. Dengan mata Jougan yang masih menyimpan banyak misteri, Boruto terus melangkah maju untuk memulihkan kenyataan yang terdistorsi dan membuktikan bahwa seorang shinobi sejati didefinisikan oleh tindakannya di saat paling kelam, bukan oleh nama besar yang ia sandang sejak lahir. Perjuangannya kini bukan lagi tentang mencari perhatian, melainkan tentang penyesuaian dan penyelamatan masa depan dunia ninja.

4.2.3. Uchiha Sasuke



Gambar 4.4
Uchiha Sasuke

Sasuke Uchiha lahir sebagai putra bungsu dari pemimpin klan Uchiha yang terpendang di Desa Konohagakure. Masa kecilnya yang semula dipenuhi kehangatan berubah menjadi tragedi kelam ketika seluruh anggota klannya dihabisi secara brutal oleh kakak kandungnya sendiri, Itachi Uchiha. Peristiwa traumatis ini menyisakan luka batin yang sangat dalam dan mengubah kepribadian Sasuke dari anak yang ceria menjadi sosok yang dingin, tertutup, dan penuh kebencian.

Fokus hidupnya kemudian mengerucut pada satu tujuan tunggal yang ekstrem, yaitu membalaskan dendam keluarganya dengan cara membunuh Itachi, yang ia anggap sebagai pengkhianat terbesar dalam sejarah klan mereka. Selama masa pelatihannya di Akademi Ninja, Sasuke dikenal sebagai jenius yang memiliki bakat luar biasa, namun ia selalu menjaga jarak emosional dari rekan-rekan setimnya di Tim 7, yakni Naruto Uzumaki dan Sakura Haruno.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Meskipun sempat terjalin ikatan persahabatan yang kuat di bawah bimbingan Kakashi Hatake, ambisi untuk mendapatkan kekuatan instan demi mengalahkan kakaknya membuat Sasuke memilih jalan yang menyimpang. Ia memutuskan untuk meninggalkan Konoha dan bergabung dengan Orochimaru, seorang ninja pelarian yang menjanjikan kekuatan besar melalui Segel Gaib, meskipun hal itu berarti ia harus mengorbankan kemanusiaannya dan menjadi buronan internasional.

Puncak dari pencarian dendamnya terjadi ketika ia akhirnya berhasil menghadapi Itachi dalam pertarungan hidup dan mati. Namun, kemenangan yang ia raih justru mem bawa kepahitan baru saat ia mengetahui kebenaran yang tersembunyi dari Tobi (Obito Uchiha). Ternyata, pembantaian klan Uchiha adalah misi rahasia yang diberikan oleh petinggi Konoha demi mencegah kudeta, dan ia melakukan semua itu justru untuk melindungi Sasuke dan desa. Kebenaran yang memilukan ini memicu amarah baru dalam diri Sasuke, yang kemudian mengalihkan target balas dendamnya kepada Desa Konoha karena merasa kakaknya telah dikorbankan demi perdamaian yang semu.

Keterlibatan Sasuke dalam Perang Dunia Shinobi Keempat menjadi titik balik krusial dalam perkembangan karakternya. Setelah bereuni secara spiritual dengan Itachi dan berdiskusi dengan para Hokage terdahulu yang dibangkitkan, Sasuke mulai mempertanyakan esensi dari sebuah desa dan arti menjadi seorang ninja. Ia memutuskan untuk membantu aliansi ninja mengalahkan Madara Uchiha dan Kaguya Otsutsuki, meskipun ia sempat memiliki visi radikal untuk merevolusi dunia shinobi dengan menjadi satu satunya sumber kebencian (diktator tunggal). Pertarungan legendaris ter akhirnya melawan Naruto di Lembah Akhir akhirnya meruntuhkan keras hatinya, di mana ia mengakui kekalahannya secara ideologis dan menerima kembali ikatan persahabatan yang sempat ia putus. Di masa dewasanya, Sasuke memilih jalan penebusan dosa dengan berkeliling dunia untuk mengawasi ancaman tersembunyi yang mungkin membahayakan perdamaian yang telah susah payah diraih.

Ia kini dikenal sebagai “Hokage Pendukung” atau “Hokage dari Balik Layar,” yang bekerja dalam bayangbayang untuk melindungi Konoha tanpa mengharapkan pengakuan publik. Menikahi Sakura dan memiliki seorang putri bernama Sarada, Sasuke bertransformasi menjadi sosok pelindung yang bijaksana, menggunakan kekuatan mata Rinnegan dan Sharingan miliknya untuk menjaga keharmonisan dunia ninja, sekaligus membuktikan bahwa seseorang bisa bangkit dari kegelapan yang paling pekat sekalipun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.4. Hyuga Hinata



Gambar 4.5

Hyuga Hinata

Hinata Hyuga adalah salah satu karakter paling ikonik dalam seri Naruto, yang dikenal karena transformasi karakternya yang luar biasa dari seorang gadis pemalu menjadi pejuang yang tangguh. Sebagai putri sulung dari Hiashi Hyuga, ia merupakan pewaris utama klan Hyuga yang terpandang di Desa Konohagakure. Sejak kecil, Hinata memikul beban ekspektasi yang berat karena statusnya tersebut. Namun, pembawaannya yang lembut dan kurangnya kepercayaan diri sering kali dianggap sebagai kelemahan oleh ayahnya, yang akhirnya lebih memilih adiknya, Hanabi, sebagai penerus klan. Tekanan keluarga ini membentuk masa kecil Hinata menjadi penuh keraguan, hingga ia menemukan inspirasi dalam diri Naruto Uzumaki, seorang bocah yang pantang menyerah meski dikucilkan oleh banyak orang.

Perjalanan Hinata sebagai seorang ninja atau kunoichi sangat dipengaruhi oleh tekadnya untuk mengubah diri. Ia memiliki kemampuan genetik khas klannya, yaitu Byakugan, sebuah mata yang memberinya penglihatan hampir 360 derajat dan kemampuan untuk melihat aliran cakra lawan. Di bawah bimbingan Kurenai Yuhi dalam Tim 8 bersama Kiba Inuzuka dan Shino Aburame, Hinata mulai mengasah kemampuannya dalam teknik bertarung Juken (Tinju Lembut). Meskipun secara alami ia tidak menyukai kekerasan, keinginan kuatnya untuk diakui dan dorongan untuk berdiri sejajar di samping Naruto memicu perkembangannya. Ia mulai menciptakan teknik uniknya sendiri, seperti Shogekiha (Gelombang Pelindung Delapan Trigram), yang membuktikan bahwa kelembutannya bisa diubah menjadi kekuatan pertahanan yang solid.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu momen paling krusial dalam biografi Hinata adalah keberaniannya saat invasi Pain ke Konoha. Ketika hampir semua orang tak berdaya melihat Naruto terdesak, Hinata menjadi satusatunya yang turun ke medan tempur demi melindungi pria yang ia cintai. Meski tahu peluangnya untuk menang sangat kecil, ia menyatakan perasaannya dengan tulus dan bertarung hingga titik darah penghabisan. Tindakan heroik ini tidak hanya memicu perubahan besar dalam alur pertempuran, tetapi juga mengukuhkan posisinya sebagai karakter yang memiliki integritas dan keberanian moral yang tinggi. Kejadian ini menjadi titik balik di mana Hinata akhirnya melepaskan bayangbayang ke takutan masa lalunya dan diakui sepenuhnya sebagai pahlawan desa.

Memasuki era Perang Dunia Shinobi Keempat, peran Hinata semakin signifikan dalam menjaga moral pasukan ninja. Ia berdiri di garis depan bersama sepupunya, Neji Hyuga, untuk melindungi aliansi dari serangan musuh. Pengorbanan Neji dalam perang tersebut memberikan dampak emosional yang mendalam bagi Hinata, namun ia berhasil bangkit dan justru menjadi pilar pendukung bagi Naruto saat mental sang pahlawan mulai goyah. Setelah perang berakhir, hubungan Hinata dengan Naruto berkembang semakin jauh melalui peristiwa dalam film *The Last Naruto the Movie*, di mana ia membantu menyelamatkan dunia dari ancaman Toneri Otsutsuki di bulan. Di sana, asal-usul kekuatannya sebagai “Putri Byakugan” terungkap lebih dalam, menegaskan bahwa ia memiliki garis keturunan yang istimewa.

Kini, dalam sekuel *Boruto Naruto Next Generations*, Hinata telah bertransformasi menjadi seorang ibu rumah tangga yang bijaksana namun tetap dihormati sebagai mantan ninja tingkat tinggi. Setelah menikah dengan Naruto yang menjabat sebagai Hokage Ketujuh, ia mengabdikan hidupnya untuk membesarkan kedua anaknya, Boruto dan Himawari Uzumaki. Meskipun ia tidak lagi aktif di medan perang secara rutin, pengaruh dan didikan Hinata sangat terlihat pada kemampuan dan karakter anak-anaknya. Ia tetap menjadi sosok yang menyeimbangkan keluarga Uzumaki dengan kehangatan dan ketegasan, membuktikan bahwa kekuatan sejati seorang wanita tidak hanya terletak pada kemampuan bertarung, tetapi juga pada ketulusan hati dan kesetiaan yang tak tergoyahkan.

Setelah melewati masa-masa perang yang penuh gejolak, Hinata tidak hanya dikenal sebagai istri dari Hokage Ketujuh, tetapi juga sebagai sosok yang berhasil mereformasi struktur internal klan Hyuga secara perlahan. Kehadirannya menghapus stigma “burung dalam sangkar” yang selama ini menghantui klan tersebut melalui sistem kasta Soke (Keluarga Utama) dan Bunke (Keluarga Cabang).

4.2.5. Shikamaru Nara



Gambar 4.6
Shikamaru Nara

Lahir sebagai pewaris klan Nara yang prestisius, Shikamaru Nara tumbuh sebagai sebuah anomali yang menarik di Konohagakure ia adalah definisi nyata dari seorang jenius yang terjebak dalam tubuh pemalas. Sejak usia dini, kecerdasannya yang men gerikan dengan IQ yang digadang gadang melebihi 200 sering kali tertutup oleh sikap nya yang lesu dan slogannya yang ikonik, “merepotkan.” Di Akademi Ninja, ia lebih memilih menatap awan yang berarak atau tidur siang daripada berlatih teknik ninja, sebuah sikap yang membuatnya dicap sebagai murid berkinerja rendah bersama Naruto dan Kiba. Namun, di balik fasad kemalasan itu, tersimpan pikiran taktis yang mampu mem proses ratusan skenario pertempuran dalam hitungan detik. Keahlian klan Nara dalam memanipulasi bayangan (Kage Mane no Jutsu) bukan sekadar warisan darah baginya, melainkan perpanjangan dari cara berpikirnya yang selalu mengikat dan menjebak lawan dalam strategi yang tak terelakkan, sering kali melalui permainan papan Shogi yang ia mainkan bersama gurunya, Asuma Sarutobi.

Titik balik kedewasaan Shikamaru terjadi jauh lebih cepat dari yang ia harapkan, terutama saat Ujian Chunin di mana ia menjadi satusatunya genin dari angkatannya yang dipromosikan. Pertarungannya melawan Temari bukan dimenangkan melalui kekuatan fisik, melainkan melalui penyerahan diri yang kalkulatif setelah mendominasi strategi, sebuah langkah yang justru memikat para petinggi desa karena kedewasaan mentalnya. Namun, realitas kejam dunia shinobi menghantamnya telak saat misi pengejaran Sasuke Uchiha. Sebagai kapten tim untuk pertama kalinya, ia dihadapkan pada kegagalan misi dan kondisi kritis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

temantemannya yang hampir tewas. Rasa bersalah yang menyelimuti dirinya kala itu bukan karena kurangnya kemampuan, tetapi karena kesadaran bahwa satu keputusan yang salah dari seorang pemimpin dapat merenggut nyawa rekannya. Momen ini menjadi katalisator yang mengubah “kemalasan” Shikamaru menjadi rasa tanggung jawab yang protektif terhadap generasinya.

Tragedi kembali menempa karakter Shikamaru ketika ia harus menghadapi ke matian mentor sekaligus figur ayahnya, Asuma Sarutobi, di tangan anggota Akatsuki, Hidan. Kematian Asuma bukan hanya kehilangan personal, tetapi juga momen pewarisan filosofi “Kehendak Api.” Dalam masa berkabung dan upaya balas dendamnya yang din gin serta terencana dengan presisi menakutkan, Shikamaru akhirnya memahami tekateki yang sering diajukan Asuma mengenai siapa “Raja” yang sebenarnya di Konoha. Ia menyadari bahwa Raja bukanlah Hokage atau Daimyo, melainkan anak anak yang belum lahir dan generasi penerus yang harus dilindungi dengan segala cara. Transformasi ini terlihat jelas saat ia mengambil peran sebagai pelindung Mirai, anak Asuma dan Kurenai, serta bersumpah untuk menjadi guru bagi generasi berikutnya, menggantikan rokok Asuma dengan tekad baja untuk tidak pernah lari lagi dari tanggung jawab.

Selama Perang Dunia Shinobi Keempat, Shikamaru tidak hanya bertarung di garis depan, tetapi juga berevolusi menjadi otak dari Aliansi Shinobi. Kapabilitasnya diuji hingga batas maksimal ketika Markas Besar Aliansi dihancurkan, menewaskan ayahnya sendiri, Shikaku Nara, serta Inoichi Yamanaka. Dalam momen yang memilukan tersebut, Shikamaru dipaksa untuk menekan emosinya dan langsung mengambil alih komando strategi global aliansi, menyampaikan rencana terakhir ayahnya dan memimpin ribuan ninja melalui telepati. Kemampuannya untuk tetap tenang dan menyusun strategi brilian di tengah duka yang mendalam membuktikan bahwa ia telah melampaui ayahnya. Ia menjadi pilar emosional dan taktis bagi Naruto, berjanji pada dirinya sendiri bahwa ia tidak akan membiarkan Naruto yang ia yakini sebagai kunci perdamaian duniaberjalan sendirian tanpa penasihat yang kompeten. Di era baru perdamaian, peran Shikamaru terkristalisasi menjadi sosok yang tak tergantikan di sisi Hokage Ketujuh. Menikah dengan Temari dari Sunagakure dan memiliki seorang putra bernama Shikadai, ia menjalani kehidupan yang dulu ia anggap “mere potkan” namun kini ia jalani dengan dedikasi penuh. Sebagai penasihat utama dan tangan kanan Naruto, Shikamaru menangani birokrasi rumit dan diplomasi politik yang tidak dikuasai oleh Naruto, memastikan visi idealis sang Hokage dapat diterjemahkan menjadi kebijakan nyata yang stabil. Ia adalah pragmatisme yang menyeimbangkan idealisme Naruto, beroperasi dalam bayangbayang untuk memastikan cahaya desa tetap bersinar terang. Perjalanan hidupnya adalah transisi sempurna dari seorang anak yang ingin hidup sebagai awan bebas, menjadi “tanah” kokoh tempat desa dan temantemannya berpijak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.6. Sai



Gambar 4.7

Sai

Sai diperkenalkan pertama kali dalam alur cerita Shippuden sebagai sosok yang penuh tekateki, hadir untuk mengisi kekosongan posisi dalam Tim 7 yang ditinggalkan oleh Sasuke Uchiha. Sebagai seorang yatim piatu yang dibesarkan di bawah doktrin keras organisasi rahasia bernama “Root” (Ne) yang dipimpin oleh Danzo Shimura, Sai di didik sejak kecil untuk menekan seluruh emosi dan membuang identitas dirinya demi menjadi alat pembunuh yang sempurna bagi desa. Nama “Sai” sendiri sebenarnya bukanlah nama aslinya, melainkan hanya sebuah kode sandi yang diberikan kepadanya untuk menjalankan misi bergabung dengan Naruto Uzumaki dan Sakura Haruno. Di awal kemunculannya, ia digambarkan sebagai pemuda dengan kulit pucat yang selalu memasang senyum palsu sebagai mekanisme pertahanan diri, mencerminkan betapa suksesnya pelatihan Root dalam mencabut sisi kemanusiaannya hingga ia tidak lagi mengerti konsepsi perasaan atau ikatan sosial yang wajar.

Keunikan Sai tidak hanya terletak pada latar belakangnya yang kelam, tetapi juga pada gaya bertarungnya yang sangat artistik dan khas, yaitu Chōjū Giga atau Rangkaian Binatang Berekor Super. Dengan menggunakan gulungan kertas, kuas, dan tinta khusus, Sai mampu menghidupkan objek yang ia gambar menjadi makhluk nyata yang dapat menyerang, memata matai, atau menjadi sarana transportasi. Kemampuan artistik ini ironisnya berakar dari satusatunya emosi yang pernah ia miliki di masa lalu, yaitu kasih sayangnya kepada seorang anggota Root lain yang ia anggap sebagai kakak laki-lakinya, Shin. Sebelum kepribadiannya benar-benar mati rasa, Sai memiliki impian sederhana untuk menyelesaikan sebuah buku gambar yang menceritakan perjalanan dirinya dan Shin dari dua sisi yang berlawanan hingga akhirnya bertemu di tengah, namun kematian Shin akibat penyakit membuat buku itu tidak pernah selesai dan hati Sai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tertutup rapat, menyisakan kekosongan yang ia coba tutupi dengan tinta hitamnya.

Dinamika interaksi sosial Sai dengan anggota Tim 7 pada awalnya sangatlah canggung dan penuh gesekan, terutama karena ketidakmampuannya dalam membaca situasi emosional orang lain. Ia sering kali melontarkan komentar yang terlalu jujur namun menyakitkan tanpa rasa bersalah, serta mengandalkan bukubuku panduan hubun gan sosial secara harfiah untuk mencoba berbaur, yang sering kali justru berujung pada kesalahpahaman konyol maupun konflik serius dengan Naruto dan Sakura. Di balik in teraksi yang kaku tersebut, Sai sebenarnya memegang misi rahasia tingkat tinggi dari Danzo, yaitu untuk menyusup ke sarang Orochimaru dan membunuh Sasuke Uchiha yang dianggap sebagai ancaman bagi Konoha. Hal ini menempatkan Sai dalam posisi dilematis antara loyalitas mutlaknya kepada organisasi Root yang telah membesarkannya atau mulai membuka diri terhadap tekad api yang ditunjukkan oleh rekanrekan satu tim barunya.

Titik balik transformasi karakter Sai terjadi ketika ia menyaksikan secara lang sung betapa gigihnya Naruto berjuang demi menyelamatkan Sasuke, meskipun ikatan tersebut membawa rasa sakit yang luar biasa. Melihat dedikasi Naruto yang tidak logis namun tulus itu mengguncang fondasi apatis dalam diri Sai, mengingatkannya kembali pada perasaan yang pernah ia miliki untuk kakaknya, Shin. Momen ini mendorong Sai untuk mengkhianati instruksi Danzo dan memilih untuk melindungi ikatan yang sedang diperjuangkan oleh Naruto, sebuah keputusan yang menandai awal dari perjalanan pan jangnya untuk “belajar menjadi manusia” kembali. Ia mulai berusaha keras, meski sering kali terlihat kikuk, untuk memahami arti persahabatan, kepercayaan, dan empati, bahkan sampai pada titik ia rela membahayakan nyawanya sendiri demi melindungi temante mannya selama invasi Pain dan pertemuan Lima Kage.

Pasca Perang Dunia Shinobi Keempat, evolusi karakter Sai mencapai puncaknya di mana ia tidak hanya berhasil membebaskan diri dari bayang bayang kegelapan Root, tetapi juga menemukan kebahagiaan sejati dan tempat di mana ia benarbenar diterima. Ia memainkan peran krusial dalam perang dengan menyegel berbagai musuh berbahaya menggunakan teknik tintanya dan menghadapi reinkarnasi kakaknya dengan hati yang telah damai. Pada akhirnya, Sai benarbenar mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat Konoha, menikahi Ino Yamanaka, dan memiliki seorang putra bernama In ojin, yang mewarisi bakat seni serta jutsu klan Yamanaka. Kini, sebagai Direktur Chubu (pasukan keamanan khusus Konoha), Sai menggunakan masa lalunya yang gelap sebagai bekal untuk melindungi masa depan desa, membuktikan bahwa seseorang yang pernah hampa tanpa perasaan pun mampu mengisi hidupnya dengan cinta dan ikatan yang bermakna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


4.3. Voice Actor

Seorang voice actor atau pengisi suara adalah seorang profesional yang menggunakan suara mereka untuk menghidupkan karakter maupun menyampaikan pesan dalam berbagai media, tanpa tampil secara visual. Mereka terlibat dalam proyek seperti animasi, video game, iklan radio dan televisi, serta trailer film. Dengan mengandalkan kualitas vokal, mereka bertugas menyampaikan emosi karakter atau mempromosikan suatu produk melalui interpretasi suara (Liming, 2009).

Proses kerja pengisi suara umumnya dimulai dengan pertemuan bersama sutradara untuk mendiskusikan naskah, yang sering kali baru diterima saat itu juga, sehingga menuntut kemampuan membaca dan interpretasi yang cepat. Proses rekaman dilakukan di dalam studio suara yang terdiri dari bilik rekaman dan ruang kontrol. Di bilik rekaman, pengisi suara membacakan naskah secara bertahap sambil menerima masukan dari sutradara dan teknisi suara yang berada di ruang kendali.

Kunci sukses dalam bidang ini tidak hanya terletak pada kualitas suara yang menarik, tetapi juga pada versatilitas dalam menciptakan berbagai suara, aksen, dan karakter. Banyak pengisi suara mengembangkan teknik vokal melalui observasi terhadap orang di sekitar atau melalui latihan rutin untuk menjaga kesehatan pita suara dan konsistensi performa. Latar belakang teater atau akting sering kali menjadi nilai tambah, karena membantu dalam pengembangan karakter, meskipun pengisi suara harus mengandalkan ekspresi vokal sepenuhnya tanpa bantuan gerak tubuh atau mimik wajah.

Tabel 4.1 Voice Actor

Nama	Karakter	Voice Actor
Junko Takeuchi	<u>Uzumaki Naruto</u>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yuko Sanpei	Uzumaki Boruto	
Noriaki Sugiyama	Uchiha Sasuke	
Nana Mizuki	Hyuga Hinata	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Shotaro Morikubo	Shikamaru Nara	
Satoshi Hino	Sai	

4.4 Masashi Kishimoto



Gambar 4.8 Masashi Kishimoto

Dijelaskan bahwa Masashi Kishimoto adalah seorang mangaka, atau seniman komik, asal Jepang yang dikenal sebagai kreator dari serial Naruto (Naruto, 2024). Karyanya, yang awalnya berupa manga (komik), telah menjadi sebuah fenomena budaya populer yang tidak hanya sukses di Jepang tetapi juga meraih popularitas global.

Serial Naruto kemudian diadaptasi menjadi format animasi televisi dan film layar lebar, yang semakin memperluas jangkauan dan pengaruhnya. Karyanya ini mengisahkan perjalanan seorang ninja yatim piatu bernama Uzumaki Naruto dalam usahanya untuk diakui dan meraih cita-cita menjadi Hokage, pemimpin desanya.

Keberhasilan Kishimoto dalam menciptakan dunia naratif yang kompleks dengan karakter-karakter yang mendalam menjadi fondasi bagi analisis yang dilakukan dalam artikel tersebut. Artikel ini mengeksplorasi bagaimana tema-tema filosofis dalam serial Naruto, seperti perjuangan, pengorbanan, dan pertumbuhan diri, memiliki kesamaan dengan ajaran spiritual dalam kitab Bhagavad Gita. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa melalui karyanya, Kishimoto tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai moral dan filosofis yang dalam, yang menjadi objek kajian dalam penelitian tersebut.

Selama proses pengerjaan Naruto yang sangat intens, Kishimoto dikenal karena dedikasinya yang luar biasa terhadap detail visual dan narasi, meskipun hal tersebut menuntut jadwal kerja yang sangat melelahkan dan mengorbankan waktu pribadinya selama bertahun-tahun. Setelah menyelesaikan seri Naruto dengan total

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

700 bab pada tahun 2014, ia tidak sepenuhnya meninggalkan dunia yang telah ia bangun. Ia terus terlibat sebagai pengawas dan Peneliti naskah untuk proyekproyek lanjutannya, termasuk film Boruto Naruto the Movie dan kemudian mengawasi sekuel Boruto Naruto Next Gener ations. Upayanya untuk beralih ke genre fiksi ilmiah melalui karya berjudul Samurai 8 The Tale of Hachimaru menunjukkan keberaniannya dalam mengeksplorasi konsep baru, meskipun seri tersebut tidak mencapai kesuksesan yang sama dengan mahakarya se sebelumnya dan berakhir relatif cepat.

Hingga saat ini, Masashi Kishimoto diakui sebagai salah satu tokoh paling berpengaruh dalam sejarah industri hiburan modern, di mana karyanya telah terjual ratusan juta kopi di seluruh dunia dan diadaptasi ke dalam berbagai media, mulai dari anime hingga video game. Pengaruhnya melampaui sekadar hiburan ia dianggap sebagai duta budaya yang memperkenalkan nilai-nilai Jepang ke panggung internasional. Meskipun ia kini lebih banyak mengambil peran di balik layar sebagai editor atau Peneliti skenario bagi penerus karyanya, warisan yang ia tinggalkan melalui filosofi “Jalan Ninjaku” tetap menjadi in spirasi bagi generasi seniman muda. Keberhasilannya membuktikan bahwa ketekunan dalam menghadapi penolakan dan dedikasi terhadap visi artistik dapat menciptakan fenomena budaya yang abadi dan dicintai oleh lintas generasi di seluruh penjuru bumi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa konflik antara Naruto Uzumaki dan Boruto Uzumaki dalam film *Boruto: Naruto Next Generation The Movie* tidak direpresentasikan sebagai konflik keluarga yang sederhana, melainkan sebagai konflik psikososial yang dibangun melalui sistem tanda visual dan naratif. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, konflik tersebut dipahami melalui dua tingkat pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi, yang saling berkaitan dalam membentuk makna relasi ayah dan anak.

Pada tingkat denotasi, konflik ditampilkan secara literal melalui ketidakhadiran Naruto dalam kehidupan keluarga, minimnya komunikasi dengan Boruto, penggunaan klon bayangan sebagai pengganti kehadiran fisik, serta tindakan disipliner dalam ujian Chunin. Tandatanda tersebut secara langsung menunjukkan adanya jarak relasional akibat dominasi peran publik Naruto sebagai Hokage dibandingkan perannya sebagai ayah dalam keluarga.

Pada tingkat konotasi, tanda-tanda tersebut memproduksi makna emosional dan ideologis yang lebih dalam. Klon bayangan dimaknai sebagai simbol kehadiran semu yang gagal memenuhi kebutuhan afeksi, sementara sikap memberontak Boruto merepresentasikan kebutuhan akan perhatian dan pengakuan yang tidak terpenuhi. Perbedaan pandangan antara Naruto dan Boruto juga menandai ketegangan nilai antargenerasi yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup dan posisi sosial yang berbeda.

Hubungan antara makna denotatif dan konotatif menunjukkan bahwa konflik ayah dan anak dalam film ini merupakan representasi dinamika keluarga modern yang dihadapkan pada ketidakseimbangan peran dan kegagalan komunikasi. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini menegaskan bahwa film *Boruto: Naruto Next Generation The Movie* dapat dibaca sebagai teks budaya yang merefleksikan krisis peran ayah, relasi kuasa dalam keluarga, serta pencarian identitas generasi muda dalam konteks masyarakat modern.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6.2. Saran

6.2.1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian semiotika Roland Barthes dengan mengombinasikannya bersama teori lain, seperti teori psikososial Erik Erikson, psikologi komunikasi, atau kajian budaya, agar analisis konflik keluarga dalam film dapat dipahami secara lebih komprehensif. Selain itu, peneliti berikutnya dapat menggunakan objek film atau serial animasi yang berbeda untuk memperkaya perspektif mengenai representasi relasi ayah dan anak dalam konteks sosial dan budaya yang beragam.

6.2.2. Bagi Mahasiswa dan Akademisi

Bagi mahasiswa dan akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami penerapan analisis semiotika Roland Barthes pada kajian film, khususnya dalam mengungkap makna denotatif dan konotatif konflik keluarga. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan metodologis dalam menyusun penelitian kualitatif di bidang ilmu komunikasi, terutama kajian media, film, dan representasi psikososial dalam teks audiovisual.

6.2.3. Bagi Industri Perfilman

Bagi industri perfilman, khususnya pembuat film animasi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merepresentasikan relasi keluarga secara lebih sensitif dan realistis. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi massa yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan makna sosial. Oleh karena itu, penggambaran konflik ayah dan anak sebaiknya memperhatikan aspek komunikasi, emosional, dan psikososial agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara lebih mendalam oleh penonton.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, D., Yanto, Y., & Sari, S. (2022). The Meaning Of Moral Messages In Anime Films Boruto: Naruto The Movie (Semiotic Analysis of Roland Bhartes). *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 2(2), 263–270. <http://ps://doi.org/10.53697/iso.v2i2.1046>
- Aisyah, I. (2019). *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Terlibat dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*.
- Alimah, I. N., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2023). Analisis Nilai Karakter Dalam Film Animasi Kiko Karya MNC Animation. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 388–394. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11722>
- Ambarini AS, M. H., & Nazla Maharani Umay, M. H. (2012). *Semiotika Teori Dan Aplikasi Pada Karya Sastra*. IKIP PGRI Semarang Press.<http://ps://doi.org/https://eprints.upgris.ac.id/311/1/buku%20semiotika>
- Ambarini AS, M. H., & Nazla Maharani Umay, M. H. (2012b). *Semiotika teori dan aplikasi pada karya sastra*.
- Angel, V. K., Angel, V. K., Winduwati, S., Komunikasi, F. I., Tarumanagara, U., Ko munikasi, F. I., & Tarumanagara, U. (2025). *Representasi Seorang Ibu Tunggal yang Gaya Komunikasi menjadi Kunci Dasar Hubungannya dengan Sang Anak Di Film “Susah Sinyal.”* 612–623.
- Arijmandi, A., Bi, H., Nielsen, S. U., & DamJohansen, K. (2025). Unveiling the role of substrate properties in shaping film formation in crosslinked waterborne coatings. *Surfaces and Interfaces*, 61(March), 106150. <https://doi.org/10.1016/j.surfin.2025.106150>
- Arnolia, T. R., Kanzunnudin, M., & Kironoratri, L. (2021). Struktur dan Nilai Karakter Film Animasi Anak “Diva the Series” Karya Kastari Animation. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v4i1.31999>
- Astuti, E. W., Afifah, N., & Rouzi, K. S. (2022). Nilai–Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Doraemon Serta Relevansinya dengan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(1), 9. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(1\).925](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(1).925)
- Aurelya, S., & Noviana Laurencia. (2023). Analisis Karakter Tokoh Utama Film Wish Dragon: Nilai Moral Konfusianisme. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(2), 760–770.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.2611>

Bangsa, S. D. G., Lusiana, Y., & Widodo, H. (2021). Amae dan Persaingan Saudara pa da Film Mirai: Kajian Psikososial. *Prosiding Seminar Nasional 1*.

http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24528%0Ahttp://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/download/24528/11623

Boodhoo, K. (2025). Spinning Disc Technology for Intensified Continuous Flow Pro cessing: An Overview of Recent Progress and Future Prospects. *Chemical Engine ering and Processing Process Intensification*, 110265. <https://doi.org/10.1016/j.cep.2025.110265>

Bordignon, N. A. (2007). *O desenvolvimento psicossocial do jovem adulto em Erik Erikson Psychosocial development of young adults in Erik Erikson's theory*. 4(2).

Chung, D. (2018). The Eight Stages of Psychosocial Protective Development: Develop mental Psychology. *Journal of Behavioral and Brain Science*, 08(06), 369–398. <https://doi.org/10.4236/jbbs.2018.86024>

Doyle, L., McCabe, C., Keogh, B., Brady, A., & McCann, M. (2020). An overview of the qualitative descriptive design within nursing research. *Journal of Research in Nursing*, 25(5), 443–455. <https://doi.org/10.1177/1744987119880234>

Erik H. Erikson. (1950). *Childhood And Society Erik Erikson (1950)*.

Fatchurrozaq, I. K. (2025). *Analisis Pendidikan Islam dalam Film Naruto : Refleksi Ni laiNilai Akhlak dan Etika cermin dari keimanan seseorang . Rasulullah SAW ber sabda bahwa*. 6(1), 1–36.

Febryanti, A. F., Ahmadi, A., Bungsu, A., & Keluarga, E. (2025). *KETERPURUKAN ANAK BUNGSU PADA FILM “ HOME SWEET LOAN “: PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK*. 12, 171–180.

Fitri, D. A. (2019). Pengaruh Drama Korea Terhadap Karakter Mahasiswa PAI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(9), 1689–1699.

Fitriani, E. V. R. (2021). Artikel Analisis Naratif Film 12 Strong. *PIKMA, Publikasi Media Dan Cinema*, 4(1), 1–16.

Hakim, A., M. Firdaus Benyamin, & Budiman, B. (2024). Analisis Karakter Protagonis Dalam Film “Perfume: the Story of a Murderer.” *TEKNIMEDIA: Teknologi Infor masi Dan Multimedia*, 5(1), 119–125. <https://doi.org/10.46764/teknime dia.v5i1.162>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Illa, H., & Surur, M. (2024). Pendidikan Karakter dalam Anime: Analisis Psikologi To koh Naruto pada Serial Anime Naruto. *Jurnal Sakura : Sastra, Bahasa, Kebudayaan an Dan Pranata Jepang*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.24843/js.2024.v06.i01.p03>
- In, M., No, C., & Hanung, K. (2025). *Jurnal Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran an Jurnal Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran*. 9(3), 251–265.
- Isnaini, “ Heri, Studi, P., Konseling, B., & Khotimah, K. K. (2023). *Analisis Kepriba dian Kim Ji Young Dalam BudayaPatriarki: Analisis Teori Sigmund Freud Dalam Film “Kim Ji Young, Born 1982*. 1(4), 48–58. <https://doi.org/10.61132/morfolo gi.v1i6.82>
- Jumal Ahmad. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Jurnal Anali sis Isi*, 5(9), 1–20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804>
- Khairiah, I., & Prihatini, A. (2023). Kritik Sosial dalam Animasi Tekotok: Analisis Wa cana Kritis Van Dijk. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 7(2), 329–349. <https://doi.org/10.22219/satwika.v7i2.26549>
- Khoerunnisa, M., Dr. Nasichah, M., & Siti Nia Sa’bania. (2021). *ANALISIS PSIKOLO GI KOMUNIKASI PADA TOKOH HANNA DI SINETRON CATATAN HATI SEO RANG ISTRI*. 32(3), 167–186.
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2017). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*, 40(1), 23–42. <http://doi.org/10.1002/nur.21768>
- Kontributor, E. (2025). *Metode Analisis Data Kualitatif Panduan Lengkap*. https://haipalembang.com/metodeanalisisdatakualitatif2/?utm_source=chatgpt.com
- Krismawati, Y., Tinggi, S., Pelita, T., Jakarta, B., Pendahuluan, I., Psikososial, P., & Erikson, E. H. (2014). 235737088. 8306, 46–56.
- Kristianto, B. R. D., & Goenawan, A. O. (2021). Analisis Struktur Naratif Tiga Babak Film Story of Kale. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.30829/komunikologi.v5i2.9610>
- Liming, D. (2009). *Voice actor*. 30–31.
- Marthen, R. P., & Poetra, Y. A. (2024). Analisis Isi Pesan Sarkasme Pada Animasi Te kotok Di Youtube. *MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1. <http://doi.org/10.35842/massive.v3i2.89>
- Masrul, K., & Adrianda, I. (2021). Film Bilal: A New Breed Of Hero: Analisis Narasi Perspektif Branston & Stafford. *Bina’ AlUmmah*, 16(1), 1–24. <http://doi.org/10.35842/massive.v3i2.89>

ps://doi.org/10.24042/bu.v

Naruto, A. (2024). *Vidya darśan*. 5(2), 223–229.

Novitasari, A. G., & Nur, F. A. (2021). *REPRESENTASI POLA KOMUNIKASI ORANG TUA TUNGGAL PADA FILM YANG TAK TERGANTIKAN* (2021). 27–43.

Pada, K., Anak, P., & Dini, U. (2019). *Research in Early Childhood Education and Pa renting VIRTUAL REALITY SEBAGAI ALTERNATIF*. 19–26.

Pipit Muliya, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2).

Potter, I. N. H., Fanfiction, N., & Stanko, D. (2024). *FROM CANON TO FANON : GENREFORMING PATTERNS*. IX(2), 91–105.

Rais, R. (2015). *DALAM FILM HAFALAN SHOLAT DELIZA KARYA SONY GAOKKA SAK*.

Ramadhani, A. P., Lestari, W., Putri, N. K., Hayati, Z., & Sofyan, F. A. (2022). Analisis Karakter Orang Tua Di Film Turning Red Guna. *Jurnal Multidisipliner Bharasum ba*, 1, 74–84.

Risa Aulia, Fakhrur Rozi, & Ismail. (2023). Kesehatan Mental Dalam Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce Pada Film “Ngeringeri Sedap.” *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 1(1), 63–73. <https://doi.org/10.59024/jis.v1i1.369>

Riyadi1, S., Munip2, A., Junaidi3, A., Buaja4, T., Shaddiq5, S., Nining, & Andriani6. (2025). *Psikososial pada Anak dan Remaja* (Vol. 6).

Rosyidha, A., & Rohmah, N. (2025). *Naruto : A Study of Resilience and Growth in Ja panese Animation*. 2, 386–395.

Salmaa. (2023). *Teknik Analisis Data: Pengertian, Macam, dan Langkah*. <https://penerbitdeepublish.com/teknikanalisisdata/>

Satata, D. B. M., & Shusantie, M. A. (2021). Analisis Hubungan Interpersonal Dalam Film Tilik Pada Perspektif Psikologi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 108–114. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v23i1.3136>

Sengkey, M. M., Sinaulan, N. L., Lantu, G. N., & Ginting, H. B. (2025). *Representasi Emosi Remaja dan Pengaruhnya terhadap Hubungan Sosial dalam Film Animasi “ Inside Out 2 .”* 3(4), 5713–5721.

Septiana, A., & Haristiani, N. (2022). The Use of Politeness Strategy in Criticizing

Speech Acts in Japanese. *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, 595(Icollite), 80–87. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.01>

Shofie, A. M., Fitrhriyah, D., & Abdi, G. M. (2024). *MODERASI BERAGAMA PADA GENERASI MILLENIAL*. 1(1), 122–133.

Simanullang, A. A., Ramdhan, Z., Sn, S., & Sn, M. (2019). “Sons of Pandawa” *3D Character Animation Design Son of Pandawa*. 6(3), 3333–3342.

Siska Ismawati, D. M. (2022). Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative*, 1, 688–695.

Sukasah, M. G., & Hasbiansyah, O. (2023). Persepsi Penonton terhadap Layanan Streaming Resmi Animasi Jepang dalam Channel Muse Indonesia di Aplikasi Youtube. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 3(1), 405–411. <https://doi.org/10.29313/bcscm.v3i1.6754>

Tisna Syafnita Muhamad Akip | Mukhlisin, S.Pd., M. P., Wenselinus Nong Kardinus Dr. Hermania Bhoki, S.Fil., M. P., Afrida Sriyani Harahap Ns. Ninis Indriani Julia Eva Putri, S.Pd., M. P., Indra Yeni, S.Pd., M. P. A. A. D. D. A.

F. P., & Titin Ku sayang M. Riza Wahyu, M. P. | V. B. T. (2023). *Psikososial Anak Usia Dini*.

Umrata Mabruran. (2023). Analisis Psikologi Komunikasi Dalam Film “Ku Kira Kau Rumah.” *AtTabayyoun: Journal Islamic Studies*, 5(2), 136–145. <https://doi.org/10.47766/atjis.v5i2.319>

Xiao, X. (2021). Research on the Puzzlement and Countermeasures of the Application of Southwest Minority Intangible Cultural Heritage in Animation Teaching. *OA Lib*, 08(11), 1–7. <https://doi.org/10.4236/oalib.1108149>

Yoel, D. Y. (2024). Relasi Tokoh dan Tiga Dimensi Karakter dalam Pola Struktur Naratif Film Ngeri Ngeri Sedap (2022). *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(1), 71–84. <https://doi.org/10.24821/sense.v7i1.12654>

Yudi Arsana, I. G. (2023). Visualisasi Karakter Superhero Film Animasi 2D Satria Barong. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 270. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.46217> Ahdiyat Mahendra, N. F. (2024). Analisis psikososial erik h. Erikson terhadap penokohan zainalrafeea pada film “capernaum” karyanadine labaki. *Jurnal kebudayaan*, 30(01), 71–83.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Anggraini, F. & Haryanto, D. (2021). Representasi Budaya Lokal dalam Film Horor Indonesia. *Jurnal Komunikasi & Budaya*, 1(1), 45–54.
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Kuswarno, E. (2007). *TRADISI FENOMENOLOGI PADA PENELITIAN KOMUNIKASI KUALITATIF Sebuah Pedoman Penelitian dari Pengalaman Penelitian*. 161–176.
- Mabruroh, S. S., & Ardianta, S. (2023). Nilai Karakter Islami Serial Kartun Boruto: Naruto Next Generation Episode 221–226. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 2(2), 102–116. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v2i2.113>
- Mahara Effendy, Z., Lutfi Subargo, Y., & Santoso, E. (2023). Perkembangan Sosial Tokoh Anna Dalam Film “When Marnie Was There”: Perspektif Psikososial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1), 76–87.
- Marwa, A., & Kamalia, N. (2020). Representasi Pendidikan Karakter Di Film Dua Garis Biru Berdasarkan Perspektif Thomas Lickona. *Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0*, 32–41.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138. <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125138>
- in Andrianto, & Hasan Ismail. (2022). Peran Analisis Semiotik Dalam Film the Social Dilemma Dalam Teori “Cmc” Computer Mediated Communication. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(2), 43–58. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i2.547>
- Prasetya, L. T. (2022). Representasi Kelas Sosial Dalam Film Gundala (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Audiens*, 3(3), 91–105. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.12697>
- Sofi Ullanuha Cahyani, Asih Andriyanti Mardiyah, R. J. (2025). Analisis Psikososial Erik Erikson Pada Tokoh Utama Dalam Film *Miracle In Cell No.7 Karya Hanung Bramantyo*. 9(3), 251–265.
- Yarno, Y., Effendy, Z. M., Subargo, Y. L., & Santoso, E. (2023). Perkembangan Sosial Tokoh Anna dalam Film “When Marnie Was There”: Perspektif Psikososial. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1).

- Yasa, G. P. P. A. (2022). Analisis Unsur Naratif sebagai Pembentuk Film Animasi. *Bul. Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.30812/sasak.v3i2.1594>
- Zenny. (2015). “Boruto” Sukses Menjadi Film Berpendapatan Tertinggi dalam Franchise “Naruto.” *Japanesestation.com*.
- Zhayoga, I., H, D. E., & Listyarini, I. (2020). Analisis Pengaruh Film Upin Dan Ipin Terhadap Karakter Siswa. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.24542>
- Aldo, A. S. H., Nafsika, S. S., & Salman, S. (2023). Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan. *Irama: Jurnal Seni, Desain Dan Pembelajarannya*, 5(1), 9–14. <https://doi.org/10.17509/irama.v5i1.50149>
- Ambar. (2017). *Teori Semiotika Roland Barthes*. PakarKomunikasi.com. <https://pakarkomunikasi.com/teori-semiotika-roland-barthes>
- Barus, E., Aisyah, A., Siregar, E. F., & Risnawaty, R. (2025). An Analysis of Roland Barthes’ Semiotic Theory: Focusing on Denotation, Connotation, and Myth. *International Journal of Educational Research Excellence*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.55299/ijere.v4i2.1438>
- Biltoft, C. (2020). Myth and Misinformation, or the Historian as Semioclast. *International History and Politics News*. <https://www.graduateinstitute.ch/communications/news/myth-and-misinformation-or-historian-semioclast>
- Chandler, D. (1994). Semiotics for Beginners: Denotation, Connotation and Myth. In *Semiotics for Beginners*. Visual-Memory.co.uk. <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/sem06.html>
- Chandler, D. (2007). The Basic Semiotic. *Taylor & Francis E-Library*, 2, 1–326.
- Durt, C. (n.d.). *The Meaning of Context and Co-text for Human Understanding and Large Language Models*. 1, 0–2.
- Faulkner, G. (2014). Roland Barthes’ Camera Lucida: Absence as Presence. In *Grant Faulkner Blog*. <https://grantfaulkner.com/2014/08/roland-barthes-camera-lucida-absence-as-presence/>
- Gago, J. M. P. (2025). Fashion Semiotics: State of the Art. *Epistémè*, 34(0), 1. <https://doi.org/10.38119/cacs.2025.34.1>
- Hammouri, S. (2020). *Roland Barthes: Myth*. Critical Legal Thinking. <https://criticallegalthinking.com/2020/06/12/roland-barthes-myth/>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hatam, S., & Muwafaq Al-Ghabra, I. M. M. (2021). Barthes' Semiotic Theory and Interpretation of Signs. *International Journal of Research in Social Sciences and Humanities*, 11(3), 470–482. <https://doi.org/10.37648/ijrssh.v11i03.027>
- Helmita, H., & Diandri, R. H. (2025). Study of Sign in The Naruto Film: A Semiotic Analysis. *Jurnal Ilmiah Langue and Parole*, 9(1), 67–73. <https://doi.org/10.36057/jilp.v9i1.777>
- Iv, I. C. O. P. (2025). *atau ketidakhadiran ayah dalam kehidupan anak menjadi isu sosial yang semakin relevan di berbagai negara, termasuk dalam budaya populer seperti film. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggambaran karakter anak.* 03(02), 390–394.
- Jorgensen, M. W., & Phillips, L. J. (2002). *Discourse Analysis as Theory and Method*. SAGE Publications.
- Lobo, C. (2013). Roland Barthes and mass communication. In *ART & Thoughts*. <https://artandthoughtz.wordpress.com/2013/11/12/roland-barthes-and-mass-communication/>
- Maulidiyah, M. (2021). The Makna Denotasi dan Makna Konotasi Dalam Film Animasi “Amirotur Ruang” Karya Hadi Mohammadian: Semiotika Roland Barthes. *Al-Ma'Rifah*, 18(2), 151–162. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.02.04>
- Raras, P., Asmoro, R., & Yulia, I. (2025). *Representasi Relasi Kuasa dalam Perilaku Bullying : Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Jumbo .”* 1(2), 96–109.
- Reskiani, P. G., Resmawan, E., & Nurliah. (2021). Representasi Bullying Di Dalam Film IT. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 84–93. <https://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/19477>
- Silverman, K. (1983). *The Subject of Semiotics*. Oxford University Press. https://books.google.co.id/books/about/The_Subject_of_Semiotics.html?id=OFXcLL8McOMC
- Sjaerodji, Y. S. (2025). Analisis Semiologi Roland Barthes pada Iklan Cetak Komersial. In *BINUS University Bandung – Desain Komunikasi Visual* (p. (tidak tersedia)-(tidak tersedia)). <https://binus.ac.id/bandung/dkv/2025/09/08/analisis-semiologi-roland-barthes-pada-iklan-cetak-komersial/>
- Tandoc, M., & Logan, R. K. (2018). Human cognition, patterning and deacon's absentials: The value of absent-mindedness in the sense of minding what is absent. *Philosophies*, 3(4).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<https://doi.org/10.3390/philosophies3040026>

Whitworth, E. (2023). Cultural Myths: What We Learn From Roland Barthes's Essays. In *Shortform Books Blog*. Shortform. <https://www.shortform.com/blog/cultural-myths/>

Yanto, P. D. (n.d.). *Teori Semiotika Roland Barthes*. <https://id.scribd.com/document/74782034/Teori-Semiotika-Roland-Barthes>



LAMPIRAN

Scene 1

00:15: 28 – 00:16: 50



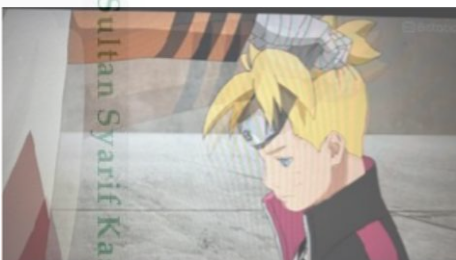
Scene 6

00: 47: 23



Scene 8

00:54: 13



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.