

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kartun Jepang atau biasanya disebut *Anime* sangat digemari saat ini oleh banyak kalangan. *Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan alur cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Wikipedia, 2020).

Anime dipengaruhi gaya gambar *Manga*, komik khas Jepang. *Anime* merupakan salah satu film berjenis animasi yang digemari oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Saat ini *Anime* sudah banyak berkembang di beberapa belahan dunia termasuk Indonesia. Perkembangan *Anime* saat ini di Indonesia sangat pesat. *Anime* mulai muncul di Indonesia pada tahun 1990-an yaitu saat televisi swasta Indonesia banyak menayangkan *Anime*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penayangan *Anime* sejak tahun 1990-2003 seperti *Doraemon*, *Pokemon*, *Digimon*, *Rouruni Kenshin*, *One Piece*, dan lain-lain.

Namun akhir-akhir ini, konten *Ecchi* / pornografi sering ditemukan dalam sejumlah judul *Anime* dan *Manga* populer. *Ecchi* biasa digunakan untuk mendongkrak popularitas sekaligus penjualan *Anime*, *Manga*, dan segala perniknya. Di Indonesia, banyak *Anime* populer yang berhenti ditayangkan oleh stasiun televisi, hal tersebut tidak lepas dari polemik penayangan *Anime* di Indonesia melalui KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) yang menegur penayangan beberapa *Anime* di Indonesia, salah satunya teguran terhadap penayangan *Anime One Piece* yang dianggap terdapat unsur pornografi asosiatif dan tindak kekerasan yang tidak baik bagi perkembangan (Nugroho, 2017:4), sehingga memunculkan banyak protes dari penggemar *Anime* di berbagai media sosial. Namun, meski banyak *Anime* yang berhenti ditayangkan oleh stasiun tv Indonesia, pecinta *Anime* tetap dapat menikmati dan menonton *Anime* secara *online* atau mengunduh nya dari internet. Banyak muncul situs-situs internet yang dibuat untuk mengunduh *Anime* seperti *animeindo.tv*, *oploverz.net*, *animedesu.com*, *narutobleachloverz.net*, *samehadaku.net*, dan lain-lain. Sehingga memudahkan pecinta *Anime* untuk menikmati *Anime* yang ada pada saat ini.

Anime sendiri dapat dikategorikan sebagai sebuah film berbentuk animasi, yang mana film itu sendiri merupakan salah satu media komunikasi massa karna merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan

komunikasikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya *heterogen* dan *anonim*, dan menimbulkan efek tertentu. Film memiliki kemiripan dengan televisi, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaian pada khalayak dan produksinya agak sedikit berbeda (Vera, 2014:91).

One Piece, adalah sebuah serial *Manga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Eiichiro Oda. *Manga One Piece* mulai diterbitkan oleh majalah *Weekly Shonen Jump* sejak 4 Agustus 1997. Hingga 23 Maret 2020 *One Piece* sudah mempunyai 975 *chapter* di situs online dan 92 *volume* di toko buku seluruh Indonesia. *manga One Piece* juga merupakan *manga* yang paling laris sepanjang sejarah Jepang. *Manga One Piece* juga sudah terjual lebih dari 460 juta kopi di seluruh dunia. Kepopuleran *One Piece* dalam *Weekly Shonen Jump*, membuat pihak *Toei Animation* memutuskan membuat serial *Anime* nya pada tahun 1999. Rating *Anime* nya sangat tinggi dan hingga kini telah dirilis 924 episode pertanggal 15 maret 2020.

Anime ini berkisah tentang petualangan Monkey D Luffy, seorang anak laki-laki yang memiliki kemampuan tubuh elastis seperti karet yang didapatkan setelah memakan buah Iblis secara tidak disengaja. Dengan teman kru bajak lautnya, yang dinamakan Bajak Laut Topi Jerami, Luffy menjelajahi *Grand Line* untuk mencari harta karun terbesar di dunia yang dikenal sebagai "*One Piece*" dalam rangka untuk menjadi Raja Bajak Laut yang berikutnya.

Peneliti memilih *Anime One Piece* sebagai objek penelitian karena *Anime* ini adalah salah satu *Anime* yang sangat populer dan masih bertahan selama 20 tahun yang didalamnya mengandung konten *Echi* atau pornografi. Menariknya *Anime* ini termasuk *Anime* yang sangat populer di Indonesia dan disukai banyak kalangan baik anak-anak, remaja, bahkan dewasa sekalipun, sehingga ditakutkan *Anime* ini malah berdampak terhadap perubahan perilaku komunikasi penontonnya ketika menemukan konten *Ecchi* / porno didalamnya. *Anime One Piece* juga banyak berpengaruh dalam perkembangan kehidupan seseorang (Naufa, 2016:5). Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui adakah perubahan perilaku komunikasi penonton *anime One Piece* dalam mengakses konten berbau pornografi dengan judul **“Perilaku Komunikasi Penonton Serial *Anime One Piece* Dalam Mengakses Konten Pornografi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi suatu permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana perilaku komunikasi penonton serial *Anime One Piece* sebagai efek dalam mengakses konten-konten pornografi ?
2. Apa saja perilaku yang dilakukan penonton setelah menonton *Anime One Piece* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah diatas peneliti menetapkan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi penonton serial *Anime One Piece* sebagai efek dalam mengakses konten-konten pornografi.
2. Untuk mengetahui perilaku apa saja yang dilakukan penonton setelah menonton *Anime One Piece*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik secara langsung terhadap program studi Ilmu Komunikasi khususnya dalam hal perilaku komunikasi, serta diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah bahwa film animasi sebagai media komunikasi akan dapat dipahami secara berbeda oleh masing-masing individu.

2. Kegunaan Praktis

Peneliti berharap bahwa penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai bagaimana perubahan perilaku komunikasi seseorang terhadap suatu objek yang mempengaruhi perubahan perilaku komunikasi tersebut, sekaligus sebagai masukan bagi penelitian yang lain dalam tema yang berkaitan, sehingga bisa dijadikan salah satu referensi bagi peneliti berikutnya.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya dukungan referensi penelitian sebelumnya, maka sebelumnya peneliti melakukan tinjauan dan menemukan beberapa penelitian terdahulu yang fokus materinya hampir sama namun, ada beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis saat ini, yang diringkas dalam uraian berikut :

Pertama, hasil dari penelitian yang dilakukan Mia Rafi Irma yang berjudul “Perilaku Komunikasi Komunitas *Shinwa Cosplay* Pekanbaru Dalam *Kohesivitas* Kelompok”. Di Pekanbaru terdapat

beberapa komunitas *Cosplay*, akan tetapi komunitas *Shinwa Cosplay* Pekanbaru merupakan salah satu komunitas *Cosplay* yang paling sering tampil di undang dan memiliki berbagai prestasi pada setiap *event*. Dalam berinteraksi mereka juga sering menggunakan kosa kata umum bahasa Jepang, sehingga hal ini menjadi suatu ciri khas bagi komunitas *Shinwa Cosplay* Pekanbaru. Kekompakan mereka menghantarkan komunitas ini berhasil menjadi salah satu Komunitas *Cosplay* yang kompeten dan terbaik di Kota Pekanbaru (Irma, 2016:4).

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif pendekatan interaksi simbolik dengan penyajian analisis secara deskriptif. Maka dapat disimpulkan bahwa Perilaku komunikasi verbal Komunitas *Shinwa Cosplay* Pekanbaru dalam membentuk *kohesivitas* kelompok adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang yang sederhana dan mudah dimengerti, meliputi bahasa yang singkat dan jelas dalam japangan, saling menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang ringan, menggunakan beberapa kosa kata bahasa jepang, dan dalam setiap komunikasi mereka tidak terlepas dari saling menghargai menjaga sopan santun diantara mereka. Persamaan dari penelitian Mia Rafi Irma dengan penelitian saya sama-sama membahas Perilaku Komunikasi. Perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian dari Mia Rafi Irma yakni terdapat pada subjek serta teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Kedua, hasil dari penelitian yang dilakukan Paramita Amanda Rorimpandey, yang berjudul “Perilaku Mahasiswa Pengguna Media Sosial *Path* (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Sam Ratulangi). *Path* merupakan salah satu sosial media yang memiliki fasilitas seperti memberitahukan dimana kita sedang berada, memberitahukan sedang mendengarkan lagu apa, membaca buku apa, dan sebagainya, bisa menggambarkan perbedaan antara masyarakat kelas atas dan masyarakat kelas bawah. Karena *path* hanya bisa di akses melalui *smartphone* yang menimbulkan kebanggaan tersendiri penggunaanya. *path* digunakan semata-mata bukan untuk mencari informasi seperti fungsi media pada umumnya namun *path* digunakan karena tuntutan pergaulan dikalangan muda (Rorimpandey, 2016:1).

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalau kuisioner yang di bagikan kepada para responeden. Maka dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar mahasiswa menggunakan sosial media *path* sebagai sarana untuk eksistensi diri, sebagai media pamer, dan juga media untuk berinteraksi. Terdapat tiga bentuk perilaku yang di timbulkan oleh pengguna sosial media *path* yaitu perilaku *scripted*, perilaku *contrived*, dan perilaku spontan. Sosial media *path* menjadi

sebuah rutinitas oleh penggunaanya yang merupakan kebiasaan yang harus selalu dilakukan karena sebagian besar mahasiswa ilmu komunikasi fisip universitas sam ratulangi mengakses sosial media *path* pada setiap saat. Persamaan dari penelitian Paramitha Amanda Rorimpandey dengan penelitian saya sama-sama membahas Perilaku Komunikasi. Perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian dari Paramitha Amanda Rorimpandey yakni terdapat pada objek serta teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Ketiga, hasil dari penelitian yang dilakukan Nettie Nandra Tasunaung, Muh Farid, Tuti Bahfiarti yang berjudul “Perilaku Komunikasi Para Pedagang Lokal Dalam Berinteraksi Dengan Turis Mancanegara Di Sepanjang Pesisir Kuta Denpasar Bali”. Daerah wisata yang paling banyak dikunjungi oleh turis mancanegara adalah pantai Kuta. Di pantai Kuta banyak sekali ditemui para pedagang lokal yang melakukan aktivitas berjualan di sepanjang pesisir pantai menghampiri para turis mancanegara. Kedatangan turis mancanegara menarik perhatian para pedagang lokal untuk menjual berbagai barang dan jasa seperti aksesoris, kacamata, *ice cream*, kain Bali, minuman dingin, jasa pijat, jasa tato temporer dan masih banyak lagi. Para pedagang lokal dengan segala keterbatasan yang mereka miliki, tidak menjadi halangan bagi mereka untuk tetap bersemangat mencari nafkah dengan berdagang di sepanjang pesisir pantai kuta. Mereka sangat menyadari bahwa komunikasi sangatlah penting untuk menjalin interaksi satu dengan yang lain. Maka dari itu para pedagang meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka dengan belajar bahasa Inggris meski hanya mengetahui angka-angka agar bisa melakukan tawar-menawar dengan turismancanegara saat mereka berdagang (Tasunaung dkk, 2017:2).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. bahwa para pedagang lokal melakukan pengamatan dan menggunakan segala bentuk komunikasi *verbal* dan komunikasi *non-verbal* untuk membantu mereka dalam menyampaikan pesan yang dimaksud agar bisa terjalin komunikasi yang efektif saat interaksi berlangsung. Meskipun sering menemukan hambatan-hambatan dalam berinteraksi karena pemahaman yang berbeda yang dipengaruhi oleh budaya mereka yang berbeda juga. Namun dengan sikap yang baik para pedagang lokal menerima perbedaan budaya turis mancanegara maka pedagang lokal dapat menciptakan komunikasi yang efektif dengan turis mancanegara. Sebagai saran peneliti bahwa sebaiknya para pedagang lokal dan turis mancanegara belajar untuk memahami lebih jauh tentang budaya diluar dari kebudayaan sendiri agar dapat memahami perbedaan budaya sehingga dapat menciptakan komunikasi yang baik dan efektif. Persamaan dari penelitian Nettie Nandra Tasunaung, Muh Farid, Tuti

Bahfiarti dengan penelitian saya sama-sama membahas Perilaku Komunikasi. Perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian dari Nettie Nandra Tasunaung, Muh Farid, Tuti Bahfiarti yakni terdapat pada objek serta teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Keempat, hasil dari penelitian yang dilakukan Mimi Fahmiyatri, Neni Efrita, Ernita Arif yang berjudul “Perilaku Komunikasi orang Tua dan Anak dengan Remaja Peggung *Gadget* Aktif (Studi Kasus Tiga Keluarga di Kecamatan Kuranji Padang)”. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Setiap saat orang melakukan komunikasi, dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Di era digital seperti sekarang, komunikasi pun menjadi semakin canggih. Hal ini karena terciptanya teknologi yang “kekinian” yang dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada saat ini pun *gadget* telah menjadi kebutuhan setiap orang. Dengan adanya *gadget* urusan dapat menjadi lebih mudah. Akan tetapi jika tidak cerdas menggunakannya maka kehadiran *gadget* akan menimbulkan hal-hal yang negatif. Menggunakan *gadget* terlalu lama juga dapat mengakibatkan kecanduan. Oleh sebab itu, semestinyalah pengguna harus lebih pintar, lebih bijak dan lebih cerdas daripada *gadget* pintar yang digunakannya (Fahmiyatri dkk, 2018:4).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, maka dapat disimpulkan bahwa Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Setiap saat manusia melakukan komunikasi, dengan siapa saja, di mana saja dan kapan saja. Dalam berkomunikasi, manusia tidak terlepas dari perilaku verbal dan *nonverbal*. Di era digital seperti sekarang, komunikasi menjadi semakin canggih dengan terciptanya teknologi yang “kekinian” yang dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia terutama remaja pengguna *gadget* aktif. Persamaan dari penelitian Mimi Fahmiyatri, Neni Efrita, Ernita Arif dengan penelitian saya sama-sama membahas Perilaku Komunikasi. Perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian dari Mimi Fahmiyatri, Neni Efrita, Ernita Arif yakni terdapat pada objek serta teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Kelima, hasil dari penelitian yang dilakukan Nova Yohana, dan Tika Wulandari yang berjudul “Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas *Virtual Kaskus* Regional Riau Raya”. Perkembangan internet pada era sekarang ini menyebabkan lahirnya era *cyber society* (masyarakat maya) dan *virtual society* (komunitas virtual). *Kaskus* adalah sebuah situs forum komunitas *virtual* terbesar dan nomor satu di Indonesia dengan *tagline* *The Largest indonesia Community* dan

mempunyai alamat *website* <http://www.kaskus.co.id>. *Kaskus* yang berasal dari kata kasak kusus sangat digemari karena kemampuannya dalam mengakomodasi hampir semua kebutuhan, keinginan, dan minat para *surfer* internet. Komunitas ini menyediakan forum yang membahas segala hal, mulai topik politik yang serius hingga topik yang sangat ringan dan remeh. Komunitas ini juga menyediakan forum jual beli (FJB) yang memungkinkan pengguna internet berjual beli mulai dari barang bernilai puluhan ribu hingga tanah yang berharga ratusan juta rupiah (Yohana dkk, 2014:2)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, maka dapat disimpulkan bahwa komunitas *virtual kaskus* regional Riau Raya memiliki peran sesuai dengan struktur dan tingkat postingan. Sebagai forum diskusi dan forum jual beli anggota komunitas *virtual kaskus* regional Riau Raya saling berbagi informasi dengan menggunakan ragam bahasa *kaskus* sebagai identitas kelompok. Interaksi sosial yang terjalin di komunitas *kaskus* regional Riau Raya tidak hanya berlangsung secara komunikasi *online* tapi juga *offline*.

F. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan kemampuan peneliti untuk mengaplikasikan penelitiannya berdasarkan teori-teori yang dipakai. Teori digunakan untuk menjadi tolak ukur peneliti saat melakukan penelitian.

1. Pengertian Komunikasi dan Perilaku Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa latin *communico* yang artinya membagi. Laswell berpendapat bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kendala apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya” (Cangara, 2018:19).

Komunikasi juga merupakan kegiatan pertukaran informasi dari komunikator kepada komunikan, kegiatan ini terjadi karena manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan informasi satu sama lain. Secara umum, komunikasi dapat didefinisikan sebagai usaha penyampaian pesan antar manusia (Soyomukti, 2012). Sedangkan, Menurut Beamer dan Varner dalam bukunya *intercultural communication* menyatakan bahwa Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pendapat, pikiran, perasaan kepada orang lain yang di pengaruhi oleh lingkungan

social dan budayanya (Syam, 2011). Setiap manusia saling memberikan dan bertukar informasi untuk mencapai tujuan bersama (Rahim, 2016:9). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan manusia untuk saling memberikan informasi melalui penyampaian pesan yang menggunakan media atau alat yang membantu proses tersebut agar berjalan dengan baik dan dapat menimbulkan umpan balik.

Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasinya. Perilaku komunikasi dapat diamati melalui kebiasaan komunikasi seseorang, sehingga perilaku komunikasi seseorang akan pula menjadi kebiasaan pelakunya. Sudah sejak lama para ahli meneliti apakah kemampuan berkomunikasi dan tingkah laku seseorang juga dipengaruhi oleh aspek biologis. Dengan kata lain apakah sifat itu ditentukan atau oleh faktor genetik, menurut McCroskey sifat adalah kecenderungan dari tempramen yang berasal dari struktur syaraf biologis yang ditentukan secara genetik, atau dalam bahasa yang lebih sederhana, sifat di tentukan oleh aktifitas yang terjadi pada otak manusia (Morissan, 2010).

Definisi perilaku komunikasi juga tidak akan lepas dari pengertian perilaku dan komunikasi. Perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan, yaitu perilaku atau kebiasaan seseorang umumnya dimotivasi oleh keinginan untuk mendapatkan sesuatu dan untuk memperoleh tujuan tertentu.

Hasil dari perilaku komunikasi tersebut yang mengharuskan seseorang tersebut untuk mendapat titik temu tindakannya. Perilaku komunikasi akan menampilkan teknik dan keterampilan dari seseorang untuk mencapai tujuan komunikasinya, dalam hal ini dapat diterapkan pada seseorang yang mengatur teknik komunikasinya baik secara verbal maupun secara non verbal. Salah satu contoh dari perilaku komunikasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang ada dalam lingkungan kita sehari-hari. Mulai dari fenomena-fenomena yang ada di sekeliling kita hingga segala apapun yang ada dalam aspek kehidupan kita.

2. *Anime*

Anime adalah istilah untuk menyebut film animasi atau kartun dari Jepang. Asal katanya dari *animation*, dalam bahasa Jepangnya "*animeshon*" yang di singkat jadi *Anime*. Dan sampai saat ini istilah *Anime* sendiri di pakai untuk membedakan film

kartun buatan Jepang dengan kartun buatan yang lainnya. Kata *Anime* tampil dalam bentuk tulisan tiga karakter huruf “*katana*” dari Jepang *a, ni, me* yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “*animation*” dan diucapkan sebagai “*anime-shon*”. Kartun khas Jepang ini biasanya dicirikan melalui gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* di pengaruhi gaya gambar *Manga*, komik khas Jepang

3. Sejarah *Anime*

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek (hanya berdurasi sekitar 5 menit) karya Oten Shimokawa yang berjudul *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “Film Bisu”. Karya Oten itu kemudian disusul dengan *Anime* berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak *Movie company Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu)*.

Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat *Anime* dengan judul *Taro no Banpei*. Tetapi semua catatan tentang *Anime* tersebut dikatakan hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923. Selain Oten dan Seitaro, ada juga beberapa animator lain seperti, Junichi Kouichi (*Hanahekonai Meitou no Maki*, 1917), Sanae Yamamoto (*Obasuteyama*, 1924), Noburo Ofuji (*Saiyuki*, 1926 dan *Urashima Taro*, 1928), Yasushi Murata (*Dobutsu Olympic Taikai*, 1928). Pada saat itu, muncul pula *Anime* pertama yang mempunyai sekuel yaitu *Sarugashima* (1930) dan kelanjutannya yaitu *Kaizoku-bune* (1931).

Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara (pada saat itu hanya menggunakan background music). Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan *Anime* pertama dengan menggunakan suara musik adalah *Kujira* (1927) karya Noburo Ofuji. Sedangkan *Anime* pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul *Kuro Nyago* (1930) dan berdurasi 90 detik. Salah satu *Anime* yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan *Anime* pertama dengan menggunakan *optic track* (seperti yang

digunakan pada masa sekarang) adalah *Chikara To Onna No Yononaka* (1932) karya Kenzo Masaoka.

Dalam tahun 1943 Masaoka bersama dengan seorang muridnya, Senoo Kosei, mereka membuat kurang lebih lima episode *Anime* berjudul *Momotaro no Umiwashi* (*Momotaro, the Sea Eagle*). *Anime* yang ditayangkan ini merupakan *anime* Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit (*short animated feature film*). Mendekati akhir dari Perang Pasifik, yaitu pada bulan April 1945, Senoo telah membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode *Anime* yang merupakan karya besarnya, *Momotaro: Umi no Shinpei* (*Momotaro: Devine Soldier of the Sea*) *Anime* ini merupakan *Anime* Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit (*Animated feature film*). Keduanya adalah *Anime* propaganda yang mengadaptasi dari cerita legenda terkenal Jepang, *Momotaro*, dan merupakan salah satu dari *Anime* terpopuler pada masa tersebut.

Noburo Ofuji juga pernah mencoba membuat *Anime* yang berwarna. Pada saat itu ia membuat *Anime Ogon no Hana* (1930) dengan hanya 2 warna, tetapi tidak pernah dirilis. *Anime* pertama yang dirilis dengan warna baru muncul lama setelah itu yaitu *Boku no Yakyu* (1948) karya Megumi Asano. Setelah Perang Dunia II, industri *Anime* dan *Manga* bangkit kembali berkat Osamu Tezuka. Orang yang dijuluki “*God of Manga*” ini pada saat itu baru berusia sekitar 20 tahun dan karyanya adalah *Shintakarajima* yang muncul pada tahun 1947. Hanya dalam beberapa tahun saja, Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal. Tidak sedikit yang orang yang pergi ke Jepang untuk belajar mengenai pembuatan *Anime* dan *Manga* karena tertarik setelah melihat berbagai *Anime* yang telah menyebar ke berbagai pelosok dunia di berbagai benua.

Adapun pihak yang membuat hasil karya serupa atau bahkan mungkin meniru ciri *Anime*, misalnya Korea dan beberapa negara Asia lainnya. Lama-kelamaan teknologi *Anime* makin maju. Dengan adanya *Anime* yang memakai *Optic track* (seperti yang digunakan pada masa sekarang ini), *Chikara To Onna No Yononaka* (1932) adalah orang yang pertama yang memakai teknologi *Optic track* dengan karya Kenzo Masaoka. Di tahun 1943 Masaoka bersama muridnya, Senoo Kosei, membuat lima episode *Anime* berjudul *Momotaro no Umiwashi* (*Momotaro, the Sea Eagle*) yang menjadikan karyanya sebagai *Anime* Jepang pertama berdurasi 30 menit. Teknologi CG (*Computer Graphics*) dan Teknologi Visual.

Komputer disebut telah mempermudah pembuatan *Anime* sekarang ini, karena itu ada yang menganggap bahwa kualitas artistiknya lebih rendah dibandingkan dengan *Anime* masa lalu (Addina Naufa, 2016:5). Hanya saja perlu diperhatikan bahwa kualitas gambarnya pun sekarang ini lebih nikmat dilihat dan lebih mudah dimengerti karena gambarnya lebih proporsional dan warnanya lebih bagus, ditambah keberadaan teknologi HD.

4. *One Piece*

One Piece adalah sebuah *Manga* dan *Anime* yang menceritakan tentang petualangan sekelompok bajak laut dalam mencari harta karun legendaris, *One Piece*. *One Piece* dibuat oleh Eiichiro Oda pada Agustus 1997 di *Shonen Jump* terbitan *Shueisha* dan hingga kini masih terus berlanjut. Versi *Anime* nya mulai dibuat pada Oktober 1999 dan kini telah mencapai lebih dari 924 episode.

Hingga saat ini *One Piece* adalah *Manga* paling laris sepanjang sejarah Jepang dengan penjualan lebih dari 460.000.000 eksemplar. Selain itu *One Piece* juga memecahkan rekor sebagai *Manga* dengan cetakan terbanyak. *One Piece* juga banyak mendapat pujian di antara para pembaca, terutama dalam hal gambar, karakter, humor, dan cerita yang sangat menarik.

5. Animasi

Kata animasi berasal dari kata lain yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak dengan sendirinya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar bisa menjadi bergerak (Aditya, 2019:3).

6. Teori Interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik merupakan teori yang memiliki asumsi bahwa manusia membentuk makna melalui proses komunikasi. Teori interaksi simbolik berfokus pada pentingnya konsep diri dan persepsi yang dimiliki individu berdasarkan interaksi dengan individu lain.

Teori interaksionisme simbolik menganalisis masyarakat berdasarkan makna subjektif yang diciptakan individu sebagai basis perilaku dan tindakan sosialnya. Individu diasumsikan

bertindak lebih berdasarkan apa yang diyakininya, bukan berdasar pada apa yang secara objektif benar. Apa yang diyakini benar merupakan produk konstruksi sosial yang telah diinterpretasikan dalam konteks atau situasi yang spesifik. Hasil interpretasi ini disebut sebagai definisi situasi. Sebagai contoh, tindakan orang yang merokok. Fakta objektif yang ditunjukkan ilmu medis menyatakan bahwa merokok berakibat buruk bagi organ tubuh. Namun sekelompok anak muda memilih untuk merokok bukan karena mereka tidak tahu kebenaran objektif yang menjadi resiko merokok, tetapi karena mereka meyakini bahwa merokok itu meningkatkan image positif tentang dirinya setidaknya di lingkungan pergaulannya.

Blumer menuliskan tiga prinsip utama teori interaksionisme simbolik : *Pertama*, individu merespon suatu situasi simbolik. Ketika mereka menghadapi suatu situasi, respon mereka bergantung pada bagaimana mereka mendefinisikan situasi yang dihadapi dalam interaksi sosial. Jadi, individu yang aktif dalam menentukan lingkungan sendiri. *Kedua*, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan di negoisasikan melalui penggunaan bahasa. Individu membayangkan atau merencanakan apa yang akan mereka lakukan. *Ketiga*, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Perspektif Interaksi Simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Demikian menurut Howard S. Becker.

Manusia bertindak hanya berdasarkan definisi atau penafsiran mereka atas objek-objek di sekeliling mereka. Demikian pula masyarakat, dalam pandangan penganut interaksi simbolik, adalah proses interaksi simbolik. Dan pandangan ini memungkinkan mereka untuk menghindari problem-problem strukturalisme dan idealisme dan mengemudikan jalan tengah di antara kedua pandangan tersebut. Kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol. Penganut Interaksi Simbolik berpandangan, perilaku manusia

pada dasarnya adalah produk dari interpretasi mereka atas dunia di sekeliling mereka. Artinya, mereka tidak mengakui bahwa perilaku itu dipelajari atau ditentukan, tetapi dipilih sebagai hal yang layak dilakukan berdasarkan cara individu mendefinisikan situasi yang ada

Esensi dari teori interaksi simbolik menurut Dedi Mulyana adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol-simbol yang diberi makna. Bahwa individu dapat ditelaah dan dianalisis melalui interaksinya dengan individu yang lain. Dengan demikian, teori ini menggunakan paradigma individu sebagai subjek utama dalam realitas sosial.

G. Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu usaha atau proses untuk mencari jawaban atau satu pertanyaan atau masalah dengan cara sabar, hati-hati, terencana, sistematis atau dengan cara ilmiah dengan tujuan untuk menemukan fakta-fakta atau prinsip-prinsip, mengembangkan dan menguji kebenaran ilmiah suatu pengetahuan (Soewandji, 2012). Dengan menggunakan metode penelitian peneliti mengharapkan agar dapat terbantu dalam upaya menemukan informasi, menjelaskan keadaan dan membantu menemukan ide-ide baru. Metode penelitian digunakan untuk memperoleh data dari penelitian.

1. Pendekatan / Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh data. Penelitian kualitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang diteliti secara rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran, holistik, dan rumit. Definisi ini lebih melihat perspektif emik dalam penelitian, yaitu memandang sesuatu upaya membangun pandangan subyek penelitian (Melong, 2017).

2. Data dan Sumber Data

Adapun data yang digunakan dalam penelitian yang akan penulis teliti adalah data kualitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis sumber data yakni data primer dan data sekunder.

a. Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pengamatan yang dilakukan atau bisa dengan cara mewawancarai secara langsung orang yang bersangkutan dalam proses penelitian yang terjadi, dalam hal

ini peneliti akan mewawancarai beberapa informan dari penonton *Anime* yang berjudul “*One Piece*”.

- b. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai penunjang atau untuk memperkuat sumber data primer. Adapun sumber dari data sekunder ialah buku, skripsi terdahulu, jurnal, internet dan sumber data lainnya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah strategi dalam mendapatkan data yang berguna dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu :

a. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Data yang digunakan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan melakukan observasi. Jenis observasi sangat bervariasi, observasi dibagi berdasarkan pada keterlibatan peneliti terdiri data observasi partisipasi dan observasi non partisipasi. Observasi menurut Satori & Komariah adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi non partisipasi dimana *observer* tidak ambil bagian dalam perikehidupan *observer*. Peneliti berdiri sendiri sebagai pengamat independen yang melihat perilaku komunikasi pada penonton *Anime* “*One Piece*” berdasarkan pada analisis peneliti.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung pada saat proses penelitian untuk mendapatkan hasil dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Di sini terdapat dua Informan dari penonton *Anime One Piece* yang saya wawancarai.

c. Dokumentasi

Pada penelitian ini penulis mencari tambahan melalui buku, arsip, dokumen, serta semua data yang dapat membantu dalam penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah pemilihan data, penggolongan

data, mengarahkan, membuang yang tidak dibutuhkan dan mengambil data yang dibutuhkan hingga kesimpulan akhir.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan mengumpulkan informasi yang sudah tersusun sehingga memungkinkan terjadi penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah hasil dari menganalisis data yang di dapat untuk mengambil suatu kesimpulan.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah peneliti dalam menulis dan membahas serta menyusun penelitian ini, maka perlu dikemukakan terlebih dahulu sistematika dan penyusunan secara menyeluruh berdasarkan garis besar penelitiannya. Penelitian ini terdiri atas lima bab antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan mengenai sedikit gambaran dan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Penelitian ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka ,kerangka teori, metode penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II : PERILAKU KOMUNIKASI PADA ANIME ONE PIECE TENTANG DAMPAK KEPADA PENONTON DALAM MENGAKSES KONTEN PORNOGRAFI

Bagian Bab II ini lebih fokus pada kajian dari berbagai pihak secara teoritis tentang fokus masalah yang diangkat.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini, peneliti menjelaskan secara singkat mengenai sasaran objek yang diteliti. Yang terdiri dari gambaran umum *Anime One Piece*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti menguraikan hasil dan pembahasan mengenai penelitian yang didapat, yakni Perilaku komunikasi penonton *Anime One Piece* dengan menggunakan teori

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini, peneliti menyajikan hasil keseluruhan dari penelitian berupa kesimpulan yang peneliti dapat dari hasil penelitian, serta kesimpulan dan ditambah saran-saran dan disertai dengan daftar pustaka.