

## **BAB II**

### **ANIME SEBAGAI MEDIA AKSES TERHADAP KONTEN PORNOGRAFI**

#### **A. *Anime* Sebagai Media Akses**

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (to give life to), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya, istilah *animation* diartikan membuat film kartun (the making of cartoons). Istilah *animation* tersebut dialihkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi animasi (Ranang A.S dkk, 2010:9).

Menurut Wikipedia: *Anime* adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang.

Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “*Animation*” dan diucapkan sebagai “*Anime-shon*”, yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi (Wulansuci, 2010:15). *Anime* adalah Animasi Jepang (*Japanese Animation*) yang banyak digunakan di berbagai serial televisi, film, video, games, komersial, dan beberapa situs internet.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia online, animasi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Berdasarkan jenisnya, animasi dibagi menjadi 3 bagian, yakni animasi gambar diam (stop motion animation), animasi tradisional (traditional animation), dan animasi komputer (computer animation) (Ranang A.S dkk, 2010:44) Animasi gambar diam (stopmotion animation) atau sering pula disebut dengan claymation karena pada perkembangannya animasi ini sering menggunakan tanah liat (clay) sebagai objek yang digerakkan. Animasi tradisional (traditional animation) merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi paling dikenal sampai saat ini (Ranang A.S dkk, 2010:46). Animasi tradisional juga sering disebut Animasi sel (cell animation) karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip dengan transparansi OHP yang sering digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya lembaran-lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini disebut juga dengan istilah Animasi 2 Dimensi (2D), dan saat ini lebih populer daripada istilah animasi sel itu sendiri. Animasi komputer (computer animation), sesuai dengan namanya, animasi jenis ini dikerjakan keseluruhannya menggunakan komputer.

Melalui gerakan kamera dalam komputer, keseluruhan objek dapat dilihat secara tiga dimensi (Ranang A.S dkk, 2010:49). Jika dilihat dari jenis-jenis animasi di atas, maka serial One Piece termasuk dalam jenis animasi tradisional atau animasi dua dimensi. Hal ini dilihat dari teknik pembuatannya yang masih menggunakan gambar tangan manual. Meskipun dalam pewarnaannya sudah menggunakan komputer.

Dalam *anime*, tema yang ditampilkan dalam sebuah cerita sangat beragam dan penggambaran karakter tokoh serta latar dibuat dengan sangat teliti dan detail sehingga dapat menarik perhatian penonton. Tema yang diangkat ke dalam cerita *anime* biasanya berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya, seperti baik dan buruk, percintaan dan kasih sayang, hubungan antara manusia dan alam, juga harapan-harapan dan mimpi untuk masa depan (Wulansuci, 2010:34)

Cerita anime yang sangat mudah untuk dinikmati dan dicerna oleh masyarakat ini lah yang membuat penyebaran anime sangat mudah membuat perubahan pola pikir dan gaya hidup masyarakat, terlebih lagi kehidupan manusia pada masa kini tidaklah terlepas dari media. Banyak informasi yang diberikan lewat media kepada masyarakat mengenai realitas yang terjadi ataupun sekedar informasi hiburan. Media merupakan lokasi (atau forum) yang semakin berpean, untuk menampilkan peristiwa-peristiwa kehidupan masyarakat, baik yang bertaraf nasional maupun internasional Media telah menjadi sumber dominan bukan saja bagi individu untuk memperoleh gambaran dan citra ralitas sosial, tetapi juga bagi masyarakat dan kelompok secara kolektif secara kolektif media menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang lewat berita hiburan (Mcquail, 2010: 3)

Konten media merupakan berbagai bentuk konten atau isi dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini seperti blog, *wikipedia*, forum diskusi, *chatting*, *tweet*, *podcasting*, *pin*, gambar, *digital video*, *file audio*, iklan hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan *online* yang sering kali dilakukan lewat sebuah situs media sosial (Chua, 2014:7).

Istilah konten merujuk pada media online atau media internet. Menurut KBBI, konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium, seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah konten digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media. (Wikipedia. 2020).

Menurut R. Ogien seperti yang dikutip oleh Haryatmoko Pornografi dapat didefinisikan sebagai representasi eksplisit (gambar, tulisan, lukisan, dan foto) dari aktivitas seksual atau hal yang tidak senonoh, mesum, atau

cabul yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan ke publik (Haryatmoko, 2007:93).

Dalam pornografi, gambar ingin memberikan semua yang ingin diketahui dan langsung tanpa membutuhkan saat untuk merenung. Gambar harus jelas dan bahkan lebih dari nyata (hiperealitas), misalnya dengan menonjolkan bagian tertentu dari tubuh (Haryatmoko, 2007:98).

Pakar Hukum Universitas Al-Azhar Suparji Ahmad menerangkan, berdasarkan Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Pasal 4 huruf d tentang pornografi, segala bentuk yang mengandung unsur ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, sudah bisa dikatakan sebagai pornografi. Selain itu, ketika tindakan atau apapun yang berpotensi merangsang atau menimbulkan nafsu serta melanggar kesusilaan, maka, hal itu pun juga dianggap sebagai pelanggaran dalam undang-undang pornografi.

Hanya saja, suatu tindakan bisa dikatakan sebagai pelanggaran pornografi, bukan diukur dengan batas atau limitatif. Melainkan, ditentukan dengan menggunakan analisis dan efek yang ditimbulkan. Sehingga, menurut Suparji, batasan-batasan pelanggaran pornografi tidak memiliki pakem yang jelas dan dapat menimbulkan multi tafsir terkait dengan batasan tersebut.

Konten pornografi yang ditampilkan dalam *anime* One Piece memang tidak terlalu ekstrim namun sudah bisa dikategorikan kedalam konten yang vulgar seperti menunjukkan belahan dada, pakaian minim, mengintip wanita mandi, serta menunjukkan lekukan-lekukan tubuh. Konten yang terdapat dalam *anime* One Piece banyak sekali memperlihatkan adegan-adegan vulgar yang ditakutkan bisa mempengaruhi atau membuat penontonnya berkeinginan untuk mengakses konten yang berbau pornografi yang lebih parah daripada konten pornografi dalam anime ini.

Padahal kebanyakan penonton *anime* One Piece tidak selalu remaja berumur 18 tahun keatas, banyak juga diantara penonton anime ini adalah anak-anak yang sebenarnya belum diperbolehkan untuk mengetahui adegan-adegan atau gambar-gambar vulgar seperti itu, karena akan berdampak buruk bagi perkembangan psikis mereka.

Adegan-adegan yang ditampilkan di dalam setiap episode *anime* One Piece memperlihatkan betapa konten pornografi sangat mendominasi cerita dari *anime* One Piece sendiri, bahkan penonton merasa seolah-olah berada di dalam situasi yang memanas seperti yang di gambarkan dalam *anime* One Piece. Gambar membuat adegan yang berbau pornografi menjadi biasa karena manghadirkan hal yang umum dan normal dalam dunia tontonan yang diatur sedemikian rupa, sehingga penonton di biasakan tidak bisa melakukan apa-apa. Padahal penggambaran di media telah menciptakan dunia yang sulit dibedakan antara riil, simulasi, hiperriil, dan bohong.

## **B. Pengaruh Anime One Piece Dalam Perubahan Perilaku Komunikasi Penonton Sebagai Efek Dalam Mengakses Konten Pornografi**

### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah keadaan dimana terdapat hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara sesuatu yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi yang kemudian dihubungkan dan dicari apa ada atau tidak hal yang menghubungkannya (Fajar, 2009:238)

Sesuatu yang dikatakan terdapat pengaruh jika komunikasi mengalami perubahan di mana perubahan tersebut adalah keinginan komunikator. Komunikator menyampaikan pesan dengan maksud tertentu untuk memberikan suatu efek kepada komunikasi. Pengaruh yang diinginkan komunikatir bisa berentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku komunikasi (Cangara, 2006:19)

Bentuk perubahan yang terjadi pada tingkat pengetahuan yaitu perubahan persepsi dan pendapat. Ada hubungan yang erat antara perubahan persepsi dan perubahan pendapat, karena suatu persepsi yang dialami manusia selanjutnya dapat membentuk pendapat. Pada perubahan sikap, terasa dalam diri manusia dengan bentuk prinsip. Akan adanya evaluasi untuk suatu objek, baik dari dalam manusia maupun dari luar (lingkungan). Sedangkan bentuk perubahan perilaku, terwujud dalam suatu tindakan (Cangara, 2006:19)

### **2. Menonton Tayangan**

Menonton adalah proses persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan terhadap panca indera. Proses tersebut diawali oleh penafsiran terhadap masukan sensoris yang dipengaruhi oleh pengalaman masa lampau seseorang yang melibatkan intelektualitas, emosi, dan intensitas konsentrasi berfikir. Penggabungan dari semua unsur tersebut menghasilkan persepsi yang diperoleh berasal dari objek yang berbentuk film.

Lalu, tayangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang ditayangkan (dipertunjukkan). Tayangan adalah pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, gambar, atau suara dan gambar atau berbentuk grafis, karakter, baik yang bersifat interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui perangkat penerimaan pesan dan siap dipertunjukkan.

### **3. Ketidaksenonohan (Pornografi)**

Ketidaksenonohan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu hal yang tidak patut atau tidak sopan (perkataan, perbuatan, dan lain sebagainya), tidak menentu atau tidak manis dipandang (pakaian, dan lain sebagainya). Definisi pornografi yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *porne* (pelacur) dan *graphos* (gambar atau tulisan) yang secara harafiah berarti “tulisan atau gambar tentang pelacur”. Definisinya adalah “upaya mengambil keuntungan, baik dengan memperdagangkan atau mempertontonkan pornografi” (UU Pornografi, 2011).

Sedangkan dalam Undang-undang No. 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi, mendefinisikan pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. Dalam Undang-undang pornografi terdapat pembatasan perihal pornografi yaitu terdapat dalam Pasal 4 ayat (1) yang menyebutkan sebagai berikut :

- a. Persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang
- b. Kekerasan seksual
- c. Masturbasi atau onani
- d. Tampilan yang mengesankan ketelanjangan
- e. Alat kelamin, atau
- f. Pornografi anak.