

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menguraikan berbagai hal mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang berjudul "Perilaku Komunikasi Penonton Serial *Anime One Piece* sebagai efek dalam mengakses konten pornografi", hasil dari penelitian ini diperoleh melalui penelitian secara terstruktur dengan menggunakan teknik wawancara yang melibatkan 3 responden atau informan yang identitasnya diminta untuk di rahasiakan untuk melindungi privasi dari kedua responden tersebut, yaitu responden dengan inisial nama RK, inisial nama AR, dan inisial nama NS sebagai tiga orang penonton *Anime One Piece* yang telah saya wawancarai pada penelitian ini. Beberapa hasil penelitian tersebut dapat memperjelas bagaimana Perubahan perilaku komunikasi penonton serial *Anime One Piece* sebagai efek dalam mengakses konten pornografi dan seperti apa hasil dari perubahan perilaku komunikasi tersebut. Berikut akan diuraikan beberapa temuan data serta analisis hal-hal penting yang berkaitan dengan penelitian tersebut, yakni:

A. Perilaku Komunikasi Penonton Serial *Anime One Piece* Sebagai Efek Dalam Mengakses Konten Pornografi

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan arus globalisasi yang semakin canggih merupakan salah satu faktor pendorong motivasi masyarakat untuk menonton film porno. Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta komunikasi berpengaruh pada perubahan sosial yang serba cepat pada semua aspek kehidupan manusia. Perubahan sosial tersebut mempengaruhi pola-pola kehidupan manusia khususnya masyarakat dalam hal perilaku dan pergaulan. Kemajuan teknologi terutama teknologi transportasi dan komunikasi telah memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat.

Kemajuan teknologi juga membawa banyak perubahan pada pola-pola hidup dan nilai-nilai budaya bangsa kita. Kemajuan teknologi yang semakin pesat memudahkan berbagai macam budaya asing masuk ke negara kita, sehingga perlu adanya filter untuk menyaringnya. Apabila filter tersebut tidak ada, maka tidak ada batasan-batasan lagi yang mampu membedakan yang baik atau yang buruk, benar dan salah sehingga hal-hal yang berdampak negatif terhadap pola-pola perilaku, sikap budaya, kekuasaan-kekuasaan dan kepribadian generasi muda tidak dapat dicegah.

Kemajuan teknologi dan media, membuat akses segala sesuatu seperti film menjadi sangat mudah sekali. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi perilaku masyarakat. Setiap film atau tayangan yang sudah

kita tonton pasti akan berdampak terhadap perilaku seseorang, setiap film memberikan dampak yang berbeda-beda tergantung jenis atau genre dari film tersebut baik itu nantinya berdampak positif atau negatif.

Mayoritas masyarakat kebanyakan sudah pernah menonton film porno. Karena film ini termasuk film yang digemari oleh kalangan masyarakat. Sedangkan *Anime* adalah salah satu bentuk dari sekian banyak kemajuan media di bidang film, yang mana tak semua *Anime* ini dikategorikan untuk di tonton oleh semua umur. Banyak juga *Anime* tertentu yang di kategorikan untuk penonton berumur 18 tahun keatas atau bisa dibilang usia dewasa, karna *Anime* tersebut mengandung konten dewasa atau konten vulgar yang berbau pornografi atau yang sering disebut *Anime* bergenre "*ecchi*".

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa produk budaya populer Jepang yang dianggap berbahaya dan dapat menimbulkan dampak buruk bagi masyarakat, khususnya generasi muda di Indonesia. Persepsi ini muncul karena pada umumnya masyarakat melihat *Anime* dan *Manga* sebagai produk untuk anak-anak. Meskipun sebenarnya *Anime* dan *Manga* sangat bervariasi dengan target audience yang beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Sugimoto, 2013:9).

One Piece adalah satu contoh *Anime* dengan jumlah penonton dan penggemar yang sangat banyak di Indonesia, bahkan ditonton oleh setiap kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Yang mana seharusnya *Anime One Piece* tidak ditujukan untuk semua umur, melainkan untuk remaja yang berusia 18 tahun keatas, karena *One Piece* menurut penulis sendiri termasuk dalam kategori *Anime* yang banyak mengandung adegan vulgar di beberapa scene nya yang tidak layak untuk ditonton oleh anak-anak dibawah 18 tahun, bahkan untuk remaja 18 tahun keatas, *Anime* ini menimbulkan banyak dampak negatif termasuk perubahan perilaku komunikasi penontonya yang berkeinginan untuk mengakses konten pornografi lain lebih banyak setelah menonton *Anime* ini.

Pada awal kemunculannya *Anime One Piece* ini adalah sebuah *Anime* bergenre *adventure comedy* yang dibumbui dengan pertarungan antar bajak laut, persahabatan, bahkan banyak *scene-scene* lucu seperti halnya kartun pada umumnya yang masih layak ditonton oleh anak-anak, banyak orang-orang yang menonton *Anime One Piece* ini karena alur ceritanya yang sangat menarik bahkan dulu *Anime One Piece* sempat ditayangkan di televisi nasional Indonesia pada tahun 2000-an., namun seiring berkembangnya zaman dan semakin banyak orang yang menyukai trend *Anime* dengan genre *ecchi*, maka setelah time skip (istilah dalam *Anime One Piece*) yaitu saat Luffy berpisah dengan para kru nya di pulau Sabaody untuk berlatih dan berkumpul lagi setelah 2 tahun), konten vulgar dari *Anime* ini mulai

bermunculan, sebagai bumbu pelengkap untuk meningkatkan popularitas *Anime* ini seperti *scene* wanita yang hanya menggunakan pakaian minim seperti hanyamenggunakan bra, celana dalam, wanita sedang mandi, serta duyung-duyung yang cantik dan seksi. Pihak *Toei Animation* melakukannya jelas untuk mendorong popularitas *Anime* ini seperti halnya yang dilakukan oleh *Anime-anime* lain yaitu dengan menambahkan *scene-scene* yang vulgar, sehingga membuat penonton *One Piece* yang kebanyakan adalah penonton pria, menjadi semakin tertarik pada *Anime* ini.

Pengertian Perilaku komunikasi dalam skripsi ini ialah 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.

Perilaku Komunikasi yang dimaksud pada penelitian ini ialah ketika responden menonton serial *Anime One Piece*, terbentuklah suatu proses komunikasi yang dilakukan penonton melalui tayangan yang ditonton. Melalui proses komunikasi tersebut perubahan perilaku penonton mulai terjadi, komunikasi non verbal yang ada di dalam tayangan yang bisa di kategorikan sebagai simbol lah yang mempengaruhi perubahan perilaku tersebut. Setelah menonton *Anime One Piece*, penonton seperti mendapat

dorongan atau rangsangan untuk mengakses konten pornografi, seperti yang di jelaskan oleh Informan NS :

“Awalnya saya menonton Anime One Piece hanya untuk hiburan semata, tapi ketika melihat scene-scene vulgar yang ada di dalam Anime One Piece, membuat saya jadi berkeinginan untuk mengakses konten-konten pornografi lainnya yang lebih parah untuk memuaskan hasrat hawa nafsu saya.”

Melalu pernyataan dari responden NS, perubahan perilaku yang dimaksud ialah ketika responden mengakses konten pornografi di situs lain setelah menonton *anime One Piece*, akhirnya akan menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang lain melalui dampak-dampak yang ditimbulkan dari menonton tayangan tersebut. Seperti menjadi penyendiri, kurang berkomunikasi dengan orang lain, banyak waktu yang terbuang sia-sia, menjadi seorang pemalas dan mengingat bahasa-bahasa kasar yang sering digunakan dalam *Anime One Piece* tersebut, dan bahkan melakukan hal tidak terpuji yang dilarang agama

Maka dari itu pada bab ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang menunjukkan konten vulgar berbau pornografi pada *Anime One Piece*. Dalam kajian ini, peneliti akan mengambil *scene* yang dominan ditampilkan berkaitan dengan konten pornografi dengan makna komunikasi non verbal.



Gambar 13. Nami Saat Bertemu dengan Usopp Setelah Time Skip

Pada *scene* ini terlihat Nami yang sedang memeluk Usopp karna telah lama tidak bertemu setelah 2 tahun berpisah untuk latihan, terlihat pada *scene* ini Nami hanya menggunakan bra dan memeluk serta

menempelkan muka Usopp tepat pada dadanya. Disini terlihat adanya komunikasi non verbal dari *Anime* kepada penonton yang berjenis artefak, yaitu merupakan komunikasi non verbal yang ditunjukkan dalam suatu benda, objek atau gambar. Benda atau gambar tersebut yang disebut sebagai artefak. Artefak pada *scene* ini adalah dada Nami yang menempel pada muka Usopp yaitu sebuah komunikasi berbentuk gambar yang memiliki makna pornografi yang menimbulkan rangsangan kepada penonton nya untuk mengakses konten pornografi sehingga mempengaruhi perubahan perilaku komunikasi penontonya



Gambar 14. Putri Duyung di Pulau Manusia Ikan

Pada *scene* ini terlihat sekelompok duyung wanita dari Pulau manusia ikan yang sedang bersiap memeluk untuk menyambut kedatangan anggota kelompok Topi jerami di pulau manusia ikan, terlihat pada *scene* ini sekelompok duyung wanita ini hanya menggunakan bra dan nampak terlihat jelas belahan pada dada mereka. Sama seperti gambar sebelumnya, disini terlihat adanya komunikasi non verbal dari *Anime* kepada penonton yang berjenis artefak, yaitu merupakan komunikasi non verbal yang ditunjukkan dalam suatu benda, objek atau gambar. Benda atau gambar tersebut yang disebut sebagai artefak. Artefak pada *scene* ini adalah belahan dada sekelompok duyung wanita saat menyambut kedatangan bajak laut topi jerami, yaitu sebuah komunikasi berbentuk gambar yang memiliki makna pornografi yang menimbulkan rangsangan kepada penonton nya untuk mengakses konten pornografi sehingga mempengaruhi perubahan perilaku komunikasi penontonya.

Dari dua gambar di atas peneliti menganalisis beberapa bentuk tanda-tanda komunikasi yang di dalam *Anime One Piece* berperan sebagai rangsangan untuk mempengaruhi perubahan perilaku komunikasi responden

sehingga mereka berkeinginan untuk mengakses lebih banyak lagi konten pornografi di situs lain.

B. Dampak Anime One Piece Dalam Perubahan Perilaku Komunikasi Penonton Sebagai Efek Dalam Mengakses Konten Pornografi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Anime* mempengaruhi gaya hidup masyarakat dalam aktivitas sehari-hari seperti dalam belajar, berpakaian, berbicara, makan, dan bersosialisasi. *Anime* juga mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap pekerjaan, hubungan pertemanan, kriteria pasangan, dan lain-lain. *Anime* juga telah membuat masyarakat memiliki minat yang lebih luas terhadap budaya Jepang seperti menyukai makanan Jepang, menyukai hobi tertentu, bahasa, tarian, serta kebiasaan-kebiasaan orang Jepang yang diinisiasi dari serial *Anime*.

Implikasi hasil penelitian ini memahami bahwa penyebab rasa ketertarikan masyarakat terhadap budaya populer *Anime* Jepang karena adanya kemudahan dalam mengakses internet, sehingga masyarakat bebas untuk melakukan apa saja, sehingga saat ini diperlukan solusi untuk menghadapi serta menyaring pengaruh-pengaruh budaya tersebut. Selain itu juga menunjukkan bahwa semakin banyak masyarakat yang menyukai dan menonton serial *Anime* cenderung meniru kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan orang Jepang.

Mudahnya mengakses sebuah film atau video, memungkinkan masyarakat secara bebas menonton tayangan apapun termasuk *Anime* yang berbau pornografi sehingga menimbulkan kecenderungan atau keinginan bagi masyarakat untuk mengakses dan menonton film porno secara berulang-ulang. Hal ini banyak berdampak pada kehidupan, pola pikir, dan perubahan perilaku seseorang.

Disini penulis akan mengulas secara lengkap dampak apa saja yang ditimbulkan dari menonton *Anime* yang berjudul *One Piece* dalam perubahan perilaku komunikasi penonton sebagai efek dalam mengakses konten pornografi.

1. Dampak Negatif Menonton *Anime One Piece*

Faktanya, orang-orang yang menonton *Anime One Piece* ialah bertujuan untuk melepas penat atau sekadar untuk hiburan semata, namun tanpa sadar ketika mereka sudah menonton *Anime* ini, ternyata terdapat banyak hal negatif yang ditimbulkan yang akhirnya memberikan dampak negatif terhadap perubahan perilaku komunikasi seseorang tersebut. Karena di dalam *Anime One Piece* tidak hanya menampilkan adegan kekerasan dari pertarungan, namun juga di selipi banyak adegan vulgar berbau pornografi yang jika hal tersebut diteruskan bisa membuat penontonya menjadi kecanduan.

Berikut beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari menonton *Anime One Piece* :

- a. Menjadi orang yang suka berhalusinasi dalam hal negatif akibat terlalu sering melihat adegan-adegan yang tidak senonoh di dalam *Anime One Piece* tersebut.
- b. Setelah menonton *Anime One Piece* jadi memiliki hasrat untuk mengakses konten pornografi yang lain.
- c. Terlalu sering menonton *Anime One Piece* juga bisa mengakibatkan kurang tidur, lupa makan, bahkan untuk keluar dari kamar saja menjadi malas karena rasa penasaran akan kelanjutan cerita dari *Anime* tersebut.
- d. Lebih menyukai karakter khayalan di dalam *Anime One Piece* yang di tontonnya daripada dunia nyata.
- e. Kurang bersosialisasi dengan masyarakat sekitar

Kemudian, berikut penulis paparkan hasil wawancara dengan 3 responden tentang dampak negatif yang mereka rasakan di kehidupan sehari-hari setelah sering menonton *Anime One Piece*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden inisial RK selaku informan pertama yang penulis wawancarai mengenai dampak negatif yang dirasakan sehari-hari, beliau mengatakan :

“memang betul banyak penikmat *Anime One Piece* termasuk saya sendiri banyak mendapatkan dampak negative bagi diri saya sendiri di kehidupan sehari-hari, bahkan saya sering mencuri waktu luang untuk menonton *Anime One Piece* di kampus bahkan saat perkuliahan sedang berlangsung, sehingga saya sering ditegur oleh dosen saya dikampus.”

Dapat disimpulkan bahwa *Anime One Piece* memberikan banyak dampak negatif kepada informan pada kehidupan sehari-hari, bahkan juga memberikan dampak buruk pada saat perkuliahan berlangsung.

Beliau juga mengatakan bahwa :

“negative dari menonton anime *One Piece* sangat banyak seperti melupakan atau melalaikan waktu. Hingga waktu shalat saja bisa tertinggal, apa yang disuruh orang tua bisa diabaikan, sering berantem sama orang tua karena di rumah kerjaan saya hanya menonton *Anime One Piece* terus, sehingga lalai dalam pekerjaan.”

Dan Juga dampak negatif lainnya disebabkan karakter wanita di dalam *Anime One Piece* yang terlalu minim ketika berpakaian dan juga adegannya terlalu keras serta banyak mengandung unsur pornografi sehingga tidak baik jika dikonsumsi anak-anak. Waktu menonton bisa di persen kan hingga 75% waktu menonton responden dibandingkan waktu beraktifitas yang lainnya. Sedangkan didalam perkuliahan saja masih disematkan untuk menonton *Anime* tersebut.

Menurut responden RK *Anime* menyebabkan penontonnya menderita gangguan mental seperti yang beliau katakan :

“Tak bisa dipungkiri, termasuk saya sendiri penonton Anime disadari ataupun tidak disadari akan meniru apa yang mereka tonton setiap hari. Maksudnya, seperti cara bicara orang Jepang, ekspresi, tingkah laku, maupun budaya yang ke-Jepang-an dan yang lainnya merupakan contoh gangguan mental yang disebabkan oleh Anime. Ada lagi beberapa kelainan seperti Fujoshi, yaitu kelainan mental yang menggemari pasangan gay. Yuri, kelainan mental yang menggemari pasangan lesbian. Lolicon, penderita lolicon biasanya banyak yang menjadi Pedofil. Mengikuti Anime Hentai sehingga menyebabkan diri seseorang menjadi Pedofil”

Secara sadar maupun tidak sadar, responden akan meniru adegan yang bisa ditiru melalui tayangan yang mereka tonton yang tanpa mereka sadari hal-hal yang mereka tiru berdampak negatif dan memberikan gangguan mental terhadap diri mereka sendiri.

“Setelah menonton Anime One Piece saya jadi sering mengakses konten-konten pornografi di situs lain untuk memenuhi hasrat saya, karna saya merasa kurang ketika hanya melihat scene-scene vulgar di Anime One Piece. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa Anime One Piece adalah pemicu utama saya untuk mengakses konten pornografi karena saya merasa diberi semacam rangsangan untuk mengakses lebih banyak konten pornografi.”

Dapat disimpulkan bahwa menonton *Anime One Piece* menjadi pemicu utama yang membuat responden berkeinginan untuk

memenuhi hasrat hawa nafsunya sehingga sering mengakses konten pornografi di situs lain dan akhirnya menjadi kecanduan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden inisial AR selaku informan kedua yang penulis wawancarai mengenai dampak negatif yang dirasakan sehari-hari, beliau mengatakan dampak positifnya ada negatifnya juga ada tapi sepertinya negatif lebih banyak. Karena kalau dipersenkan waktu menonton beliau itu 70% waktu menonton sehingga waktu beraktifitas yang lain itu terabaikan. Hingga pertengkaran dengan orangtua itu selalu ada karena waktunya habis hanya untuk menonton *Anime One Piece*. Bahkan ketika hari libur saja satu harian biasa dipakai hanya untuk menonton *Anime One Piece* tersebut. Sehingga dampaknya menjadi seorang pemalas dan sering meniru dan mengingat bahasa-bahasa kasar yang sering digunakan dalam *Anime One Piece* tersebut, baju para karakter wanitanya juga terlalu terbuka, adegan kekerasan yang tidak pantas ditonton dan menjadi penurunan dalam kualitas beajar dan pekerjaan sehari-hari.

Responden AR Mengatakan bahwa :

“Anime One Piece juga menyebabkan kurangnya jadwal tidur saya di malam hari. Karena ketika di malam hari setelah semua kerjaan beres atau ketika waktu sudah santai, saya harus menyempatkan mengupdate Anime tersebut. bahkan saya sering mengulang-ulang tontonan saya selagi menunggu Anime One Piece episode terbaru keluar setiap minggunya. Sering sekali saya berimajinasi setiap malamnya setelah menonton Anime One Piece, ingin sekali saya menjadi tokoh yang sangat saya inginkan, dan terjadi di dunia nyata ini. Kerap sekali saya dibilang gila atau aneh mempunyai hobi menirukan tokoh-tokoh Anime yang saya sukai.”

Dapat disimpulkan bahwa menonton *Anime One Piece* menyebabkan jam tidur yang tidak teratur membuat responden suka berimajinasi, menjadi tidak sabaran karena harus menunggu setiap minggu untuk *update* episode terbaru dari *anime* tersebut.

Anime One Piece ini juga membuat responden terkadang berfikir yang kotor sampai berhalusinasi, bahkan terkadang ucapan-ucapan dalam bahasa Jepang, alat kelamin, atau payudara wanita itu yang biasa disebut dikalangan anak *Anime Wibu*, dikarenakan tontonan mereka yang sudah biasa dilihat dan menjadi hal biasa

dipraktekkan di kehidupan nyata. Di *One Piece* bisa dilihat sendiri tokoh-tokoh karakter nya sangatlah seksi bahkan sampai yang tidak berpakaian. Ini yang membuat pemikiran responden menjadi rusak karena tidak hanya kekerasan saja yang ditampilkan akan tetapi gambar-gambar seks atau hentai, serta bahasa Anime Jepang nya yang mengarah kedalam seks. Menurut responden inilah salah satu penyebab nya kenapa *Anime One Piece* tidak lagi tayang di TV Indonesia.”

Perkataan-perkataan yang ada didalam Anime atau bahasa Jepang tersebut terkadang pun sering terbawa kedalam keseharian responden. Misalnya memarahi orang lain kalau dia sudah kesal sekali sehingga lawannya tersebut tidak mengerti kalau dia sudah mengejeknya menggunakan bahasa Jepang. Responden AR juga mengatakan bahwa :

“Memang benar setelah menonton Anime One Piece saya jadi sering mengakses konten-konten pornografi di situs lain, namun tidak hanya dari menonton Anime One Piece saja, banyak juga Anime lain yang menjadi pemicu atau sebagai rangsangan bagi saya untuk mengakses konten pornografi di situs lain, Namun tidak bisa dipungkiri bahwa Anime One Piece adalah pemicu utama saya untuk mengakses konten pornografi karena menurut saya karakter wanita didalam Anime ini sangat cantik-cantik dan seksi sehingga menimbulkan ciri khas tersendiri bagi penontonnya termasuk saya sendiri.”

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *Anime One Piece* adalah penyebab utama responden AR mengakses konten pornografi, namun beliau juga mengakui bahwa banyak juga anime lain yang menjadi penyebabnya. Karena pada masa perkembangan teknologi ini, telah banyak judul *anime* yang diproduksi dan ditayangkan di seluruh dunia dengan berbagai genre, tak heran jika responden mengatakan hal demikian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden inisial NS selaku informan ketiga yang penulis wawancarai mengenai dampak negatif yang dirasakan sehari-hari, beliau memberitau peneliti bahwa dia mulai menonton *Anime One Piece* sejak ia masih berada di sekolah dasar, pada saat itu *anime One Piece* masih ditayangkan di tv swasta, namun ketika tv swasta menghentikan tayangan *anime* tersebut dia sempat berhenti karena tidak tau harus menonton *anime*

One Piece dimana, karena pada saat itu zaman masih belum secanggih sekarang, apapun yang kita ingin tau bisa ditemukan dengan menggunakan internet. Responden NS mengatakan :

“sejujurnya bahwa anime One Piece bukanlah awal mula yang membuat saya berkeinginan untuk mengakses konten pornografi. Saya mulai menonton pornografi ketika secara tak sengaja melihat adegan berciuman di sebuah film dan akhirnya mulai kecanduan dengan pornografi.”

Juga dikuatkan dengan pengakuan lain dari responden NS yang mengatakan bahwa :

“Saat ini anime One Piece juga menjadi salah satu faktor yang membuat saya ingin mengakses konten pornografi, mungkin ketika menonton anime ini saya sedang berada sendirian di dalam kamar jadi ketika saya melihat konten vulgar di dalam anime One Piece saya akhirnya mulai mengakses konten pornografi di situs-situs yang ada di internet”

Dapat disimpulkan bahwa *anime One Piece* lah yang menyebabkan responden berkeinginan mengakses konten pornografi namun didukung ketika informan berada di situasi sedang berada sendiri di dalam kamar

2. Dampak Positif Menonton *Anime One Piece*

Ketiga responden sepakat mengatakan bahwa Positifnya *Anime One Piece* ada berbagai macam yaitu :

- a. *Anime One Piece* memberikam pelajaran untuk mempererat hubungan pertemanan.
- b. Sifat dari tokoh utamanya yang pantang menyerah sehingga baik untuk ditiru
- c. Mempelajari bahasa baru yaitu bahasa Jepang
- d. Menegal lebih dalam kebudayaan negara Jepang yang sering diselipkan kedalam *Anime* seperti *Sumo* (Gulat Tradisional), *Matsuri* (Festival), dan masih banyak yang lain

Walaupun memandang dari segi positif maupun negatifnya, menurut penulis, semuanya mempunyai dampak yang bakal ditimbulkan dari kecanduan mereka menonton *Anime* tersebut. Karena mereka akan terjun ke dunia *Anime* yang mereka gemari. Sehingga dunia nyata yang mereka

jalani sehari-hari menjadi ter bengkalai karena terlalu fokus terhadap dunia 2D, itu yang biasa dikatakan anak-anak penggemar *Anime*.

Seperti yang telah ditulis pada bagian bab satu tentang kerangka teori, penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik, dimana teori ini memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perilaku manusia di atur dan dibentuk dari berinteraksi dengan orang lain. Model interaksi dalam teori ini menggambarkan bahwa manusia dapat mengembangkan dirinya melalui interaksi dengan orang lain.

Teori interaksi simbolik mengandung inti dasar pemikiran umum tentang komunikasi dan manusia. Dalam kehidupan manusia melakukan interaksi menggunakan simbol atau gambar, seseorang menggunakan simbol untuk saling berhubungan dan saling berkomunikasi antar sesama manusia. Orang menciptakan makna dan mengartikan sebuah simbol melalui interaksi sosial tersebut.

Teori interaksi simbolik dipengaruhi oleh struktur sosial yang membentuk atau menyebabkan perilaku tertentu yang kemudian membentuk simbolisasi dalam interaksi sosial masyarakat. Teori interaksi simbolik menekankan dua hal yakni manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial dan interaksi dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial dan interaksi dalam masyarakat terwujud dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis

Pada bagian ini akan dibahas hasil dari penelitian yang berkaitan dengan asumsi teori interaksi simbolik. Secara ringkas teori interaksionisme simbolik didasarkan pada tiga asumsi, yakni sebagai berikut :

- 1) Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.

Asumsi ini menjelaskan bahwa seseorang akan berinteraksi dengan orang lain jika orang yang mengajaknya berinteraksi tersebut dapat memberikan efek atau dampak positif baginya, dengan kata lain seseorang akan berinteraksi jika ada keutungan yang didapatkannya dari interaksi sosial tersebut. Makna yang kita berikan pada simbol merupakan produk dari interaksi sosial dan menggambarkan kesepakatan kita untuk menerapkan makna tertentu pada simbol tertentu pula. Contoh dari asumsi ini misalnya, di Indonesia orang yang menonton sebuah film menganggap makna menonton film adalah sebuah kegiatan untuk mengisi waktu luang ataupun untuk menghibur diri, bahkan ada yang menganggap menonton film dari negara asing, juga membuat mereka sekaligus belajar bahasa baru. Seperti ketika menonton film *Hollywood* mereka akan belajar bahasa Inggris, atau ketika menonton film *Bollywood* mereka akan belajar bahasa India,

bahkan menonton *Anime* pun, mereka bisa belajar menggunakan bahasa Jepang.

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara dengan informan penonton *Anime One Piece*, peneliti melihat makna yang dimaksud dalam proses interaksi sosial disini yakni makna “pornografi”. Penonton sudah mengetahui dari interaksi sosial sebelumnya di luar *Anime One Piece* bahwa makna pornografi merupakan suatu hal yang lumrah dan wajar untuk mereka lakukan. Ketika menonton *Anime One Piece* mereka tertarik untuk saling berinteraksi dalam proses pembelajaran, karena mereka telah mengetahui makna dari pornografi dengan begitu mereka akan melibatkan diri dalam interaksi pertukaran simbol-simbol yang menghasilkan tujuan akhir yang mereka anggap penting dan bermanfaat bagi kehidupan mereka, seperti yang di katakan oleh Informan AR:

“Kalau dipersenkan waktu menonton saya itu 70% waktu menonton sehingga waktu beraktifitas yang lain itu terabaikan, selalu kehabisan waktu hanya untuk menonton Anime One Piece. Bahkan ketika hari libur saja satu harian bisa dipakai hanya untuk menonton Anime One Piece tersebut.”

Bisa disimpulkan bahwa walaupun tampaknya terlihat negatif responden menganggap bahwa menonton *anime One Piece* adalah merupakan sebuah keuntungan yang ia dapat untuk dirinya melalui interaksi yang dilakukan melalui tayangan anime tersebut dengan responden itu sendiri, seperti memberikan hiburan atau memberikan *refreshing* terhadap otak yang terlalu sering berfikir, bahkan bisa juga untuk memuaskan hasrat seksual responden karena isi dari *anime One Piece* itu sendiri,

- 2) Makna diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain.

Asumsi ini menjelaskan bahwa makna adalah produk sosial atau ciptaan yang dibentuk dalam dan melalui pendefinisian aktivitas manusia ketika mereka berinteraksi. Pemaknaan terhadap komunikasi diciptakan dari bagaimana cara kita berkomunikasi dan situasi yang meliputinya. Seorang guru bisa saja marah besar ketika ada siswa yang membuat keributan pada saat guru menjelaskan pelajaran, namun di saat yang lain guru tersebut tidak marah dan hanya memberikan nasihat. Marah tidaknya guru tersebut sangat dipengaruhi oleh waktu dan situasi saat itu. Kita harus jeli melihat keadaan bijak dalam bertindak dan berucap.

Makna yang dimaksud ialah ketika responden sudah memahami isi dari tayangan *anime One Piece* serta mendapati tujuan yang ingin ia dapat darimenonton tayangan tersebut, seperti yang dikatakan oleh responden AR :

“Dampaknya dari menonton anime ini ialah menjadi seorang pemalas dan mengingat bahasa-bahasa kasar yang sering digunakan dalam Anime One Piece tersebut, dan melihat baju para karakter wanita nya yang seksidan terlalu terbuka, serta adegan kekerasan yang tidak pantas ditonton”

Namun walau responden sudah mengetahui dampakn tersebut namun ia tetap meneruslannya walau sebenarnya dia bisa menghindari dampak-dampak negatif tersebut.

- 3) Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial sedang berlangsung.

Asumsi ini menjelaskan bahwa jika seseorang telah melakukan interaksi dan memperoleh makna-makna dalam interaksi tersebut, maka selanjutnya mereka harus terus saling berhubungan dan berkomunikasi bersama agar makna yang didapat dapat ditingkatkan dan diperbaiki bersama. Karena pada hakikatnya dalam interaksi sosial makna yang muncul terkadang ada yang tidak dapat mengartikannya dengan baik, dengan begitu makna harus terus disempurnakan untuk mencapai tujuan bersama dari interaksi tersebut.

Pada poin ini peneliti melihat proses interaksi yang terjadi merupakan interaksi yang sudah biasa mereka lakukan selama proses menonton *Anime One Piece*. Penonton dapat mengetahui makna yang sesungguhnya dari proses pembelajaran tersebut, seperti yang di jelaskan oleh Informan RK :

“Awalnya saya menonton Anime One Piece hanya untuk hiburan semata, tapi ketika melihat scene-scene vulgar yang ada di dalam Anime One Piece, membuat saya jadi berkeinginan untuk mengakses konten-konten pornografi lainnya yang lebih parah untuk memuaskan hasrat hawa nafsu saya.”

Diperkuat juga dengan pernyataan dari informan kedua, berikut kutipan pendapatnya:

“Anime One Piece membuat saya kecanduan ketika menontonnya tapi juga membuat saya menjadi kecanduan dengan konten pornografi.”

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa ada perubahan perilaku komunikasi yang terjadi terhadap dua informan yang diwawancarai ketika mereka menonton dan melihat scene vulgar di *Anime One Piece* yang membuat mereka berkeinginan untuk untuk mengakses konten pornografi lebih banyak di situs lain serta memberikan dampak dampak lain yang bersifat negatif.