

**SKRIPSI**

**PERSEPSI MAHASISWA KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM UIN  
MATARAM TERHADAP TAYANGAN KEKERASAN DAN  
PORNOGRAFI PADA ANIME *ONE PIECE***



**Oleh**

**Masuratun Hidayah**

**170301072**

**PRODI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MATARAM  
2021**

**PERSEPSI MAHASISWA KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM UIN  
MATARAM TERHADAP TAYANGAN KEKERASAN DAN  
PORNOGRAFI PADA ANIME *ONE PIECE***

**Skripsi**

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram  
untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar  
Sarjana Sosial**



**Oleh**

**Masuratun Hidayah**

**170301072**

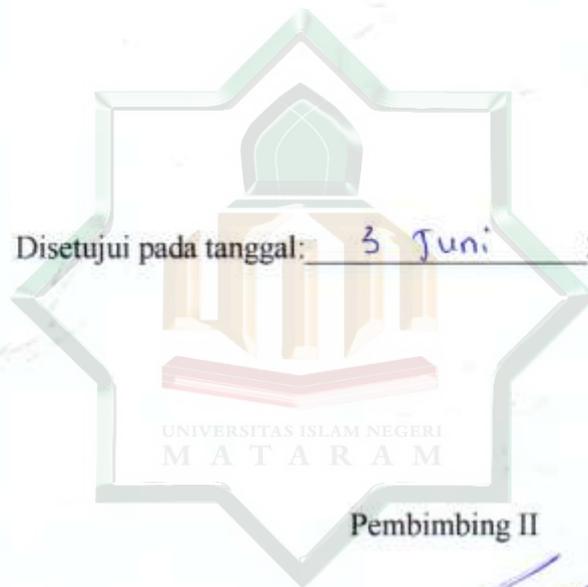
**PRODI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MATARAM**

**2021**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: Masuratun Hidayah, NIM 170301072 dengan judul “Persepsi Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam UIN Mataram Terhadap Tayangan Kekerasan Dan Pornografi Pada Anime *One Piece*” telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal: 3 Juni 2021



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nikmatullah, M.A

NIP: 1975022519990310022007

Dr. Muchammadun, Mps. M.Gen, Appling (Adv)

NIP: 197711212009011005

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 3 Juni 2021

Hal: **Ujian Skripsi**

**Yang Terhormat**

**Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
di Mataram**

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa : Masuratun Hidayah  
NIM : 170301072  
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Persepsi Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam  
Uin Mataram Terhadap Tayangan Kekerasan Dan  
Pornografi Pada Anime *One Piece*

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munaqasyah* Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini segera di-*munaqasyah*-kan

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb*

Pembimbing I



Dr. Nikmatullah, M.A  
NIP: 1975022519990310022007

Pembimbing II



Dr. Muchammadun, Mps. M.Gen, Appling (Adv)  
NIP:197711212009011005

## PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Skripsi oleh: Masuratun Hidayah, NIM: 170301072 dengan Judul "Persepsi Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam UIN Mataram Terhadap Tayangan Kekerasan Dan Pornografi Pada Anime *One Piece*" telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Mataram pada tanggal Rabu 14 Juli 2021.

### Dewan Penguji

Dr. Nikmatullah, M.A.  
(Ketua Sidang/Pemb. I)

Dr. Muchammadun, Mps. M.Gen. Appling (Adv.)  
(Sekretaris Sidang/Pemb. II)

Najamudin, M.Si  
(Penguji I)

H. Irpan, M.A.  
(Penguji II)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi



## HALAMAN MOTTO

فَإِذَا بَلَغْنَ أَجَلَهُنَّ فَأَمْسِكُوهُنَّ بِمَعْرُوفٍ أَوْ فَارِقُوهُنَّ بِمَعْرُوفٍ وَأَشْهِدُوا  
ذَوِي عَدْلٍ مِّنكُمْ وَأَقِيمُوا الشَّهَادَةَ لِلَّهِ ۚ ذَٰلِكُمْ يُوعَظُ بِهِ ۗ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ  
بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ۗ وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا

Artinya: *“Barangsiapa bertaka kepada Allah niscaya dia akan mengadakan baginya jalan keluar. Dan memeberinya rizki dari arah yang tiada disangka-sangkanya. Dan barang siapa yang bertaakal kepada Allah niscaya dia mencukupkan keperluannya. Sesungguhnya allah melaksanakan urusan yang dikehendaknya. Sesungguhnya allah telah mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu.”* (QS. At Talq [65]: 2-3)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MATARAM

Perpustakaan UIN Mataram

## PERSEMBAHAN



## Perpustakaan UIN Mataram

*“Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku yakni Bapakku Sugran dan Ibuku Rusnah, Bibikku Hirpan, Pamanku Mustaan beserta Adikku Zida Alifia. Dan almamaterku, semua guruku dan dosenku serta semua orang yang dengan sengaja maupun tanpa sengaja ku repotkan. Thanks a lot for everything.”*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah, Tuhan semesta alam dan shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad, juga kepada keluarga, sahabat, dan semua pengikutnya. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak dapat berjalan dengan lancar dan sukses tanpa adanya bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sebagai berikut.

1. Dr. Nikmatullah M.A sebagai Pembimbing I dan Dr. Muchammadun, Mps. M.Gen, Appling (Adv) sebagai Pembimbing II yang memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail, terus-menerus dan tanpa bosan di tengah kesibukannya dalam suasana Covid-19 menjadikan skripsi ini lebih matang dan cepat selesai;
2. Najamudin, M, Si. sebagai Ketua Jurusan. Dr. Abdul Malik, M.Ag., M.Pd. sebagai Sekretaris Jurusan Komunikasi yang selalu memberikan arahan dan menuangkan ilmunya serta memberikan dorongan agar menyelesaikan kuliah tepat waktu;
3. Dr. H. Subhan Abdullah Achim, M.A. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi;
4. Prof. Dr. H. Mutawali, M.Ag. selaku Rektor UIN Mataram yang telah memberi tempat bagi penulis untuk menuntut ilmu dan memberi bimbingan dan peringatan untuk tidak berlama-lama di kampus tanpa pernah selesai;
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Akademik FDIK yang membantu proses belajar selama di Kampus UIN Mataram;
6. Bapak Sugran dan Ibu Rusnah sebagai Orangtua yang sangat pengertian serta senantiasa memberikan dukungan berupa moril dan materil yang tidak ternilai jumlahnya;
7. Keluarga Besar Bapak dan Ibu yang senantiasa memberikan nasehat dan motivasi kepada penulis dan senantiasa mendoakan;
8. Untuk guru-guru peneliti dari sejak disekolah dasar, SMP, MAN, serta dosen peneliti dari semester awal sampai akhir berkat ilmu yang di berikan dengan tanpa pamrih;

9. Bibiku Hirpan dan Pamanku Mustaan yang mendukung dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan semua pilihan penulis sebagai sebuah tanggung jawab yang harus diselsaikan bagaimanapun hasilnya. Juga, telah mengajarkan penulis bagaimana cara mencintai dan menghargai diri sendiri.
10. Simaturrahmi, Zida Alifia, Syarifatul Aini, Husnul Riati, Nadia Annisa, Huriyani, Umniatul Mupidah, Hufrizatul Farida, Muhammad Iqbal Hakimi, Hera Zulfiani Maulida, Syakila Adiba, Nida Ramdani, Bagas, Hafis. Meraka yang telah memberikan semangat dan kontribusi untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Dimas Andri Pratama, Mahdan Purnawan, Rostianti, Siti Julaiakah, Rehana Ridwan M.Z, Ari Pratama, Suhaida Watshila, dan teman-teman KPI C lainnya serta teman-teman seangkatan yang sudah menemani peneliti, tanpa mereka bangku kuliah terasa membosankan.
12. Semua pihak yang telah membantu proses kelancaran penulisan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Mataram, \_\_\_\_\_ 2021

Perpustakaan UIN Mataram

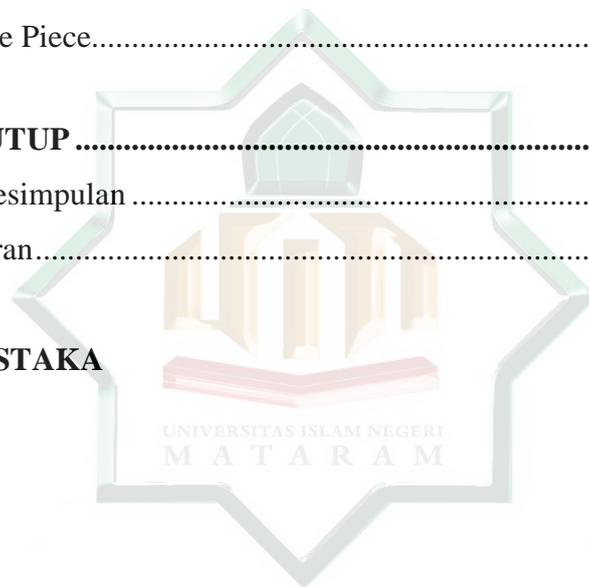
Masuratun Hidayah

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN DEWAN PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Batasan Setting Penelitian.....	7
F. Telaah Pustaka .....	7
G. Kerangka Teori .....	11
1. Persepsi .....	12
a. Pengertian Persepsi.....	12
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi.....	13
c. Macam-macam Persepsi .....	14

2. Kekerasan.....	16
a. Pengertian Kekerasan .....	16
b. Jenis-jenis Kekerasan .....	17
3. Pornografi .....	19
a. Pengertian Pornografi.....	19
b. Jenis Pornografi.....	21
4. Kartun atau Anime .....	22
5. Teori Semiotika.....	24
H. Metode Penelitian .....	27
1. Pendekatan Penelitian .....	27
2. Studi Kasus .....	28
3. Kehadiran Peneliti.....	39
4. Lokasi Penelitian dan Sumber Data.....	30
5. Teknik Pengumpulan Data.....	31
6. Teknik Analisis Data.....	33
I. Sistematika Pembahasan.....	37
<b>BAB II PAPARAN DATA DAN TEMUAN .....</b>	<b>39</b>
A. Anime.....	39
1. Pengertian Anime.....	39
2. Sejarah Anime.....	39
3. Poster dan Mangan One Piece .....	42
4. Pengertian One Piece .....	42
5. Sejarah One Piece .....	42
6. Alur Cerita One Piece .....	44
7. Prestasi One Piece.....	44
8. Karakter Anime One Piece .....	46
9. Adegan Dalam Film.....	54
B. Penyajian Data Analisa .....	59
a. Persepsi mahasiswa terhadap tayangan kekerasan dan pornografi pada Anime One Piece.....	59

1. Pornografi.....	59
2. Kekerasan .....	63
b. Dampak dari Film Anime One piece .....	65
<b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
A. Analisis Tayangan Kekerasan pada Anime One Piece .....	69
B. Analisis Pornografi pada Anime One Piece .....	71
C. Analisis Dampak Tayangan Kekerasan dan Pornografi pada Anime One Piece.....	81
<b>BAB IVPENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Poster dan Manga One Piece, 41.  
Gambar 3.1 Anime One Piece, 74.  
Gambar 3.2 Animasi One Piece Episode 341, 75.  
Gambar 3.3 Animasi One Piece Episode 314, 78.  
Gambar 3.4 Animasi One Piece Episode 314, 80.



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Karakter Tokoh Utama Anime One Piece, 46.
Tabel 2.2	Karakter Dalam Film Anime One Piece, 51.
Tabel 2.3	Adegan dalam Film Anime One Piece Episode 314, 54.
Tabel 2.4	Adegan dalam Film One Piece Episode 341, 56.
Tabel 3.1	Percakapan dalam Film One Piece Episode 341, 74.
Tabel 3.2	Percakapan dalam One Piece Episode 341, 77.
Tabel 3.3	Percakapan dalam Film One Piece Episode 314, 79.



Perpustakaan UIN Mataram

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I	Pedoman wawancara
Lampiran II	Pedoman dokumentasi anime One Piece
Lampiran III	Pedoman observasi
Lampiran IV	Foto dokumentasi anime One Piece
Lampiran V	Foto wawancara



**Perpustakaan UIN Mataram**

**PERSEPSI MAHASISWA KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM UIN  
MATARAM TERHADAP TAYANGAN KEKERASAN DAN  
PORNOGRAFI PADA ANIME ONE PIECE**

**Oleh:**

**Masuratun Hidayah**  
**NIM 170301072**

**ABSTRAK**

Anime merupakan istilah untuk menyebutkan film animasi atau kartun dari Jepang yang diterima oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Tetapi walaupun anime mulai jarang ditayangkan di televisi namun anime tetap eksis di kalangan masyarakat terutama dikalangan mahasiswa. Salah satu anime yang masih eksis di kalangan mahasiswa adalah anime One Piece, anime ini selain mengandung dampak positif, tetapi juga anime One Piece ini juga banyak mengandung unsur kekerasan dan pornografi. Fokus yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana persepsi mahasiswa KPI terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *one piece*? (2) Bagaimana dampak konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *one piece* terhadap mahasiswa KPI?

Jenis dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dijabarkan secara deskriptif dengan sumber data yang terdiri dari mahasiswa yang gemar anime One Piece dan mahasiswa yang tidak tau sama sekali tentang anime One Piece. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi dan hasilnya dideskripsikan secara jelas dengan keadaan dan kondisi di lapangan. Teknik pemilihan subyek adalah *purposive sampling*. Adapun validitas data yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber, serta analisis data menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes sebagai mata pisau analisis dengan menggunakan makna denotasi, konotasi, dan mitos dengan menghubungkan berbagai interpretasi dari data sekunder maupun dari interpretasi peneliti sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime One Piece banyak mengandung unsur kekerasan dan pornografi terutama pada episode 314 dan 341. Sehingga Anime One Piece ini tidak bisa dipertontonkan kepada anak-anak dan remaja tanpa pengawasan orang tua karena bisa membuat anak-anak secara tidak langsung bisa meniru karakter-karakter yang ada pada anime One Piece baik dari segi kekerasan dan pornografi. Terlepas dari keberterimaan mahasiswa terhadap anime One Piece, persepsi mahasiswa meyakini kecanduan dalam menonton anime ini yaitu dari segi kekerasan: (1) Sulit bersosialisasi dengan teman sebaya. (2) Sulit mengendalikan amarah. (3) Berhalusinasi lebih tinggi. Sedangkan dari pornografi adapun dampak negatifnya yaitu (1) Meniru gaya pakaian yang terbuka. (2) Pikiran menjadi lebih fantasi terhadap lawan jenis. (3) Kecanduan menonton film dewasa.

**Kata Kunci** : *Persepsi Mahasiswa Terhadap Anime One Piece, Kekerasan, Pornografi, Dampak Negatif*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Jepang merupakan negara besar yang dikenal dengan budayanya yang unik, salah satunya adalah anime. Menurut R. Soekmono dalam kebudayaan adalah seluruh hasil manusia, baik berupa benda maupun buah pikiran, *anime* merupakan hasil dari buah pikiran seseorang yang diapresiasi dalam suatu bentuk karya yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas, anime dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton. *Anime* adalah animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton, anime dipengaruhi oleh 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.<sup>1</sup>

Interaksi global telah mengakibatkan Indonesia telah banyak di masuki dengan budaya-budaya dari banyak negara seperti Barat, Cina, Korea hingga Jepang. Salah satu budaya yang masuk di Indonesia adalah budaya Jepang yaitu melalui *manga*, *anime*, K-pop dan sebagainya. *Anime* sudah masuk

---

<sup>1</sup>Yusra Hamdani, Pandangan Ulama Kota Medan Tentang Hukum Menonton Anime One Piece dan Dampaknya Bagi Keluarga (Studi Kasus Pada Komunitas One Piece Kolektor Indonesia Regional Medan, "KOPKI Medan"), (*Skripsi*, program studi Ilmu Ahwal Syakhsyiyah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sumatera Utara, 2018), hlm.16.

pertelevisian Indonesia sudah sejak lama sudah terhitung pula judul anime yang ditayangkannya di Indonesia, anime langsung dapat menarik perhatian masyarakat dan menjadi sangat populer.<sup>2</sup>

Seperti halnya diatas bahwasanya budaya dari luar masuk ke Indonesia dikarenakan faktor media sosial seperti *Youtube*, *Facebook*, dan *Instagram* yang mencapai khalayak dengan inovasi-inovasi yang dapat mempengaruhi mereka sehingga anime mudah dengan pesat tersebar di Indonesia sehingga menjadi budaya populer yang masuk ke semua kalangan dan mungkin juga sebagai program yang dijalankan oleh lembaga maupun oknum.<sup>3</sup>

*Anime* seperti yang diketahui sampai sekarang masih sangat populer di Indonesia di semua kalangan, baik dikalangan anak-anak, remaja sampai dengan orang dewasa, para penonton yang menonton *anime* pada dasarnya secara langsung maupun tidak langsung dapat terpengaruh, baik secara biologis maupun psikologis, baik anak-anak bahkan orang dewasa di Indonesia yang termasuk gemar menonton televisi yang menyiarkan tayangan hiburan termasuk *anime* ini sendiri, salah satu *anime* yang diangkat dalam penelitian ini adalah *One Piece*, *One Piece* adalah salah satu anime yang paling digemari. *One Piece* sendiri adalah salah satu anime legendaris yang diangkat dari komik Jepang karangan Eiichiro Oda yang bercerita mengenai sekelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey D. Luffy yang pergi mencari harta karun legendaris bernama One Piece. Luffy menjadi manusia

---

<sup>2</sup>Prista Ardi Nugroho dan GrendiHendrastomo, Jurnal Pendidikan Sosiologi “*Anime Sebagai Budaya Populer*”, hlm.3.

<sup>3</sup>*Ibid.*,

karet yang memiliki kekuatan memanjangkan tubuhnya setelah secara tak sengaja memakan buah *Gomu-Gomu*, salah satu dari buah iblis. Selama perjalanan Luffy banyak bertemu dengan teman baru dan musuh yang beragam.

Manga *One Piece* dimulai pada 1997 di *Shonen Jump* diterbitkan oleh Shueisha dan hingga kini masih terus berlanjut. Versi televisinya sendiri dimulai pada bulan Oktober tahun 1999. Di Indonesia manga ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo dan hingga saat ini. Di Indonesia sendiri serial anime *One Piece* pernah ditayangkan di RCTI dan Global TV.<sup>4</sup>

Jika kita lihat lebih dalam lagi, sebetulnya memang *One Piece* sendiri sejak awalnya memiliki segmentasi pembaca dan penonton dari kalangan remaja hingga dewasa, jadi wajar saja banyak sekali konten-konten kekerasan dan pornografi yang disisipkan dalam jalan ceritanya. Namun, di Indonesia sendiri segmentasi baik dalam bentuk bacaan maupun tontonan sering kali bias. Sering kali tontonan yang ditujukan untuk kalangan dewasa bisa dengan bebas tayang di primetime televisi yang mana tontonan tersebut sering berlabelkan Semua Umur (SU). Dalam kasus *One Piece* sendiri pihak yang menayangkan seperti RCTI dan Global tvsering kali tidak menampilkan label tayangan, apakah itu Remaja Bimbingan Orang Tua (R-BO) atau Remaja (R) ataupun Dewasa (D). Jadi, tidak bisa disalahkan bila ada anak-

---

<sup>4</sup>Muhammad Rifan Syukhori Lubis, *Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer*, Studi Pada Komunitas Anime *One Piece* di Kota Medan, (Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi UMSU, 2019), hlm. 4.

anak yang melihat tayangan *One Piece* karena ketidakjelasan pelabelan tayangan.<sup>5</sup>

Akibatnya anime *One Piece* memiliki banyak pro dan kontra dalam penayangannya. Salah satu pro dari *anime* ini adalah sangat mudahnya mendapatkan informasi dan tontonan *anime* yang sudah susah di dapatkan melalui tayangan televisi dan mulai berubah arah melalui media sosial. Salah satu media yang sering di gunakan adalah *Youtube* dan *Facebook*, *blog* ataupun *website* yang menyediakan konten-konten *anime*. Seperti yang ada di channel *Youtube*nya *Trias Panuntan Official* dengan subscribarnya 6,07 ribu subscriber, dalam kurun waktu 21 jam dalam tayangan *One Piece* channel ini mendapatkan 11 ribu penonton.<sup>6</sup>

Sedangkan kontra dari penayangan serial anime di televise mulai jarang di temui lagi, hal ini dikarenakan terbentur dengan regulasi yang di keluarkan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) karena dianggap tidak pantas ditonton oleh anak-anak karena mengandung unsur kekerasan, apalagi pada saat penayangan *One Piece* ini pada hari Minggu pagi di mana banyak anak kecil yang menonton televisi pada jam-jam tersebut.

Banyaknya pro dan kontra yang ada di anime tidak memudahkan kepopuleran dari anime. Terbukti dengan banyaknya diadakan *event* Jejepangan baik berkaitan tentang *manga*, *cosplay*. Dengan diadakan *event-event* tersebut maka peminat budaya populer Jepang di Indonesia seperti

---

<sup>5</sup>Muhammad IzzaulHaque, dalam <http://haqueisme.blogspot.com/content-proposal-skripsi-ilmu-komunikasi.html>, diakses tanggal 22 November 2019, pukul 10.15.

<sup>6</sup> *Trias Panutan Official*, dalam *Youtube* diakses 25 Januari 2021, pukul 13:35.

*anime* semakin banyak, membuat beberapa penggemar budaya komunitas di Indonesia. Sebut saja beberapa komunitas Jepang yang ada di Yogyakarta seperti ATSUKI, Yojico, Onegai, dan Yogyakarta Anime Tokusatsu Manga Community atau disingkat menjadi ANOMAN.<sup>7</sup>

Berdasarkan konteks penelitian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui persepsi mahasiswa sebagai agen perubahan atas anime *One Piece*. Debat ini terutama sangat kontekstual pada mahasiswa Komunikasi UIN Mataram, tempat aspek hiburan dan bisnis pada bidang komunikasi berada pada koridor nilai-nilai keislaman terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime khususnya anime *One Piece*. Karenanya peneliti akan melakukan penelitian di kampus UIN Mataram.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana persepsi mahasiswa KPI terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *One Piece*?
2. Bagaimana dampak konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *One Piece* terhadap mahasiswa KPI?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

---

<sup>7</sup> Muhammad Rifan Syukhori Lubis, *Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer*, Studi Pada Komunitas Anime *One Piece* di Kota Medan, (*Skripsi*, Program Studi Ilmu Komunikasi UMSU, 2019), hlm. 4.

1. Untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa semester V terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *One Piece*.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *One Piece* terhadap mahasiswa KPI.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian untuk mengkaji lebih mendalam tentang bagaimana mahasiswa semester V UIN Mataram melihat konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *One Piece*.

1. Secara teori, hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan sehingga bisa dijadikan bahan tambahan informasi terhadap kajian akademis sekaligus sebagai masukan bagi penelitian yang lain dalam tema yang berkaitan, sehingga bisa dijadikan salah satu referensi bagi peneliti berikutnya.
2. Secara praktis, Sekiranya penelitian ini dapat digunakan sebagai media untuk meluruskan permasalahan yang ada tentang kekerasan dan pornografi bagi isu-isu terkini dan pemahaman pada sebagian umat Islam terutama generasi muda Muslim dalam menyikapi hobi nya menonton film anime *One Piece*.

## **E. Ruang Lingkup Dan *Setting* Penelitian**

### 1. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruanglingkupnya yaitu pada mahasiswa KPI semester V terhadap konten kekerasan dan pornografi terhadap anime.

### 2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di mahasiswa semester V. Adapun alasan memilih semester V tersebut karena:

- a) Mahasiswa semester V banyak yang menggemari film anime dan sudah memiliki pengetahuan dasar ilmu komunikasi.
- b) Untuk melihat persepsi mahasiswa semester V dalam melihat tayangan kekerasan dan pornografi dalam filem anime *One Piece*.

## **F. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka merupakan salah satu cara untuk mencari perbandingan terhadap studi-studi atau karya terdahulu yang terkait untuk menghindari duplikasi atau plagiasi, sehingga tidak terjadi kesamaan dalam melakukan penelitian.<sup>8</sup>

Adapun usaha penelusuran yang dilakukan dari beberapa hasil penelitian adalah:

1. Andini Arieska, mahasiswa Ilmu Komunikasi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar menulis tentang Pengaruh Tayangan

---

<sup>8</sup>Rijali Mamdud, *EksistensiSholawatan Majelis Rasulullah Saw Terhadap Peningkatan Pengalaman Keagamaan Masyarakat Karang Ganteng Kota Mataram*, (Skripsi, KPI UIN Mataram, 2015), hlm. 8.

Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun Di Kelurahan Rappang Kec. Panca Rijang Kab. Sidrap dalam skripsinya penelitian ini dilatarbelakangi atas maraknya tayangan kekerasan dalam serial kartun yang sangat digemari oleh anak-anak salah satunya adalah serial kartun Naruto. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif hubungan kausal. Adapun sumber data dari penelitian ini yaitu anak usia 9-12 tahun di Kelurahan Rappang. Data dikumpulkan dengan melakukan survei menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dan wawancara sebagai tambahan data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan tiga tahapan yaitu: pengolahan data, analisis data menggunakan analisis frekuensi, pengaruh, dan penarikan kesimpulan.<sup>9</sup>

Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah, peneliti menggunakan pendekatan persepsi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kualitatif deskriptif. Dan sumber data dari penelitian ini adalah mahasiswa semester V jurusan Komunikasi Penyiaran Islam UIN Mataram. Data dilakukan dengan menggunakan survei menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Muhammad Rifan Syukhori Lubis tentang Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime One Piece di Kota Medan), skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi UMSU. Tujuan penelitian ini

---

<sup>9</sup>Andini Arieska, *Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun Di Kelurahan Rappang Kec.Panca Rijang Kab.Sidrap*, (Skripsi, UIN Alaudin, Makassar, 2016), hlm. xi.

adalah untuk mengetahui bagaimana proses Komunikasi dan Komodifikasi Budaya Anime *One Piece* pada komunitas Anime *One Piece*. Teori-teori yang digunakan adalah teori komunikasi, teori komodifikasi, proses komodifikasi, tipe komodifikasi, perspektif komodifikasi budaya, teori anime, teori budaya, teori budaya populer, komunitas dan *fanculture*. Jenis penelitian yang diambil peneliti adalah deskriptif kualitatif. Tahap pengumpulan data penelitian yaitu melakukan proses wawancara tatap muka dengan narasumber, observasi serta dokumentasi, hasil pengamatan, dan hasil pembicaraan yang dianalisis peneliti hingga tahap penarikan kesimpulan.<sup>10</sup>

Adapun yang membedakan dengan penelitian skripsi ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa KPI terhadap tayangan kekerasan dan pornografi yang terdapat dalam anime *One Piece*. Penelitian ini menggunakan teori Semiotika untuk mendapatkan jawaban dari hasil penelitian.

3. Yusra Hamdani tentang Pandangan Ulama Kota Medan Tentang Hukum Menonton Anime *One Piece* dan Dampaknya Bagi Keluarga (Studi Kasus Pada Komunitas *One Piece* Kolektor Indonesia Regional Medan, “KOPKI Medan”), Skripsi program studi Ilmu Ahwal Syakhsyiyah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sumatera Utara. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana hukum menonton anime *One Piece* yang dihasilkan

---

<sup>10</sup>Muhammad Rifan Syukhori Lubis, “Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer” Studi Pada Komunitas Komunitas Anime *One Piece* di Kota Medan, (Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, UMSU), hlm. v.

dari para penikmat anime tersebut. apa dasar hukum menonton anime tersebut bagi keluarga yang menonton nya, sehingga menimbulkan pengaruh bagi keluarga tersebut. sehingga setelah diketahui hukum menonton anime tersebut lebih bisa dihindari yang mendekati ke area menjadi Haram menonton anime tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan penelitian ini, didapat penggambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa kasus yang ditemukan di dalam KOPKI Medan dapat diambil kesimpulan bahwa Jika anime yang ditonton berbau pornografi, membuka aurat, bersifat anarkisme, berbau kesesatan. Maka hukum menontonnya adalah haram.<sup>11</sup>

Dari skripsi tersebut terdapat perbedaan yang dilihat dari judul “Pandangan Ulama Kota Medan tentang Menonton Anime One Piece dan Dampaknya Bagi Keluarga (Studi Kasus Pada Komunitas One Piece Kolektor Indonesia Regional Medan, “KOPKI Medan”, sedangkan yang peneliti angkat yakni “Persepsi Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Uin Mataram Terhadap Tayangan Kekerasan Dan Pornografi Pada Anime *One Piece*”

---

<sup>11</sup> Yusra Hamdani, “Pandangan Ulama Kota Medan tentang Menonton Anime One Piece dan Dampaknya Bagi Keluarga Studi Kasus Pada Komunitas One Piece Kolektor Indonesia Regional Medan, “KOPKI Medan, (Skripsi, Program Studi Ahwal Syakhshiyah fakultas Syariah dan Hukum UIN Sumatera Utara, 2019), hlm. i.

## G. Kerangka Teori

Istilah komunikasi berasal dari kata latin *communicare* atau *communis* atau *communivatus* yang berarti sama atau menjadikan milik bersama; *common* dalam bahasa Inggris berarti sama, kesamaan makna (*commonness*). Dalam bahasa Inggris *communication* berarti hubungan, komunikasi juga berarti kabar, pengumuman, pemberitahuan.<sup>12</sup>

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi massa antara lain: komunikator, media massa, informasi, khalayak (*publik*), dan umpan balik.<sup>13</sup>

Fungsi komunikasi massa yaitu fungsi “sosial” media massa yang bertugas untuk memberikan pencerahan kepada remaja di mana komunikasi itu berlangsung efektif. Penyampain informasi kepada remaja luas dalam waktu cepat dan singkat. Media massa sebagai penghibur, karena media massa menggunakan media massa. Menurut Richard Dyers seperti yang dikutip Burhan Bungil, “hiburan merupakan respon perilaku dan perkembangan emosi diri dalam menenangkan pemikirannya dikarenakan oleh dunia hiburan, sehingga prinsip yang menonjol dalam hiburan adalah kesenangan yang tertanam dan menjelma dalam kehidupan manusia”.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Tafsir Qur'an dan tematik, *Komunikasi dan Informasi*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional RI: Katalog dalam Terbit (KDT), 2013), hlm. 27.

<sup>13</sup>H.M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Rencana Pernada, 2006), hlm. 89.

<sup>14</sup>*Ibid.*, hlm. 102.

## 1. Persepsi

### a. Pengertian persepsi

Persepsi adalah proses internal yang memungkinkan kita memilih, mengorganisasikan, dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita dan proses tersebut mempengaruhi perilaku kita.

Dedy Mulyani dalam Brian Fellows (2002) mendefinisikan bahwa: Persepsi adalah proses yang memungkinkan suatu organisme menerima dan menganalisis informasi. Persepsi adalah inti komunikasi, sedangkan penafsiran (*interpretasi*) adalah inti persepsi, yang identik dengan penyandian balik (*decoding*) persepsi meliputi penginderaan (*sensation*) melalui alat-alat indera kita (yakni indera peraba, penglihatan, penciuman, pengecap dan indera pendengaran) *atensi dan interpretasi*. Sensasi merujuk pada peran yang dikirimkan ke otak lewat penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan pengecap. Reseptor inderawi mata, telinga, Kulit dan otot, hidung dan lidah adalah penghubung antara otak manusia dan lingkungan sekitar.<sup>15</sup>

Persepsi terdiri dari tiga tahap yaitu seleksi, organisasi dan penafsiran. Seleksi sebenarnya mencakup sensasi dan perhatian, sedangkan organisasi melekat pada penafsiran, yang dapat mendefinisikan sebagai meletakkan suatu rangsangan bersama

---

<sup>15</sup>Dedy Mulyana, *Ilmu Komunikais Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 167-168.

rangsangan lainnya sehingga menjadi keseluruhan yang bermakna.

Ketiga tahap tersebut berlangsung nyaris serempak.<sup>16</sup>

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi

Menurut Gibson, dkk ada 2 faktor yang mempengaruhi persepsi, faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:

a) Fisiologis

Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya. Kapasitas indera untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda sehingga interpretasi terhadap lingkungan juga dapat berbeda.

b) Perhatian

Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.

---

<sup>16</sup>*Ibid.*, hlm. 169.

c) Minat

Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perceptual vigilance yang digerakkan untuk mempersepsi. Perceptual vigilance merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

d) Kebutuhan yang searah

Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.

e) Pengalaman dan ingatan

Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.

f) Suasana hati

Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

2) Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat di dalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut

pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:

a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus

Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.

b) Warna dari obyek-obyek

Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.

c) Keunikan dan kontrasan stimulus

Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang samasekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.

d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus

Stimulus dari luar akan member makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.

e) Motion atau gerakan

Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

c. Macam-macam Persepsi

Terdapat dua macam persepsi, yaitu *External Perception* dan *Self Perception*. 1) *External Perception* yaitu persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang datang dari luar diri individu. 2) *Self Perception*, yaitu persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang berasal dari dalam diri individu. Dalam hal ini yang menjadi objek adalah dirinya sendiri. Dengan persepsi, individu dapat menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang keadaan diri individu. Proses pemahaman terhadap rangsang atau stimulus yang diperoleh oleh indera menyebabkan persepsi terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya: persepsi visual, persepsi auditori, persepsi perabaan, persepsi penciuman atau olfaktori, persepsi pengecap atau rasa.<sup>17</sup>

2. Kekerasan

a. Pengertian kekerasan

Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat

---

<sup>17</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Persepsi>), diakses pada tanggal 31 Januari, pukul 18:31.

menyerang (*offensive*) atau bertahan (*deffensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain.

Kekerasan didefinisikan sebagai perilaku yang menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Dilihat dari segi bentuknya, kekerasan dibedakan ke dalam kelompok verbal dan nonverbal. Kekerasan dalam bentuk verbal berarti kekerasan yang berupa ucapan yang mengakibatkan meningkatnya rasa tidak berdaya dan dapat menyinggung atau menyakiti perasaan orang lain, seperti menghina, mengancam, berkata kasar, dan lain sebagainya. Sedangkan kekerasan nonverbal merupakan bentuk kekerasan yang ditunjukkan dengan adanya tindakan yang berpotensi menyakiti secara fisik, seperti menendang, melempar, membunuh, dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

Seperti halnya tayangan yang mengandung kekerasan dapat mengakibatkan masyarakat menjadi terbiasa melihat tindakan kekerasan bahkan masyarakat juga dapat dengan mudah menirunya menirunya karena menganggap hal tersebut biasa. Namun, dampak yang paling parah adalah masyarakat menjadi kurang peduli terhadap korban kekerasan karena kekerasan sudah dianggap menjadi hal biasa.

---

<sup>18</sup>Salya Karima dan Maylanny Christin, “Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film Kartun Little Krishna Episode 5 September 2014”, *e-Proceeding of Management*: Vol.2, No.2 Agustus 2015, hlm. 2240.

## b. Jenis-jenis kekerasan

Berikut ini beberapa jenis kekerasan:

### 1) Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik adalah perbuatan yang mengakibatkan rasa sakit, jatuh sakit, atau luka berat” (Pasal 6). Sesungguhnya kekerasan yang dialami seorang isteri memiliki dimensi yang tidak tunggal. Seseorang yang menjadi korban kekerasan fisik, biasanya ia telah mengalami kekerasan psikis sebelum dan sesudahnya. Tidak sedikit juga yang mengalami kekerasan dan penelantaran ekonomi. Kekerasan fisik bisa muncul dalam berbagai bentuk dan rupa. Berdasarkan pasal 6 UU No. 23 tahun 2004 tentang P-KDRT sebagaimana tersebut di atas, kekerasan fisik dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

Kekerasan fisik berat berupa penganiayaan berat sepertimen  
Perpustakaan UIN Mataram  
endang, memukul, membenturkan kebenda yang lain, bahkan sampai melakukan percobaan pembunuhan atau melakukan pembunuhan dan semua perbuatan yang dapat mengakibatkan, antara lain: a) sakit yang menimbulkan ketidakmampuan menjalankankegiatan sehari-hari. b) luka berat pada tubuh korban, luka yang sulit disembuhkan atau yang menimbulkan kematian. c) kehilangan salah satu panca indera. d) luka yang mengakibatkan cacat. e) kematian korban.

Kekerasan fisik ringan seperti menampar, menarik rambut, mendorong, dan perbuatan lain yang mengakibatkan, antara lain:

a. Kekerasan psikis

Kekerasan psikis atau kekerasan mental adalah kekerasan yang mengarah pada serangan terhadap mental/psikis seseorang, bisa berbentuk ucapan yang menyakitkan, berkata dengan nada yang tinggi, penghinaan dan ancaman. Sedangkan di dalam UU No. 23 (Pasal 7) tahun 2004 tentang P-KDRT dijelaskan bahwa, “Kekerasan Psikis adalah perbuatan yang mengakibatkan ketakutan, hilangnya rasa percaya diri, hilangnya kemampuan untuk bertindak, rasa tidak berdaya, dan atau penderitaan psikis berat pada seseorang”.

b. Kekerasan seksual

(Pasal 8) meliputi pemaksaan hubungan seksual yang dilakukan terhadap orang yang menetap dalam lingkup rumah tanggatersebut, pemaksaan hubungan seksual terhadap salah seorang dalam lingkup rumah tangga dengan orang lain untuk tujuan komersial dan atau tujuan tertentu.

c. Kekerasan Ekonomi

(Pasal 9) menjelaskan tentang apa yang dimaksud dengan penelantaran rumah tangga atau dapat diartikan sebagai kekerasan ekonomi terhadap rumah tangga, antara lain:

- 1) Setiap orang dilarang menelantarkan orang dalam lingkup rumah tangganya padahal menurut hukum yang berlaku baginya atau karena persetujuan atau perjanjian, diwajibkan memberikan kehidupan, perawatan, atau pemeliharaan kepada orang tersebut.
- 2) Penelantaran sebagaimana dimaksud ayat (1) juga berlaku bagi setiap orang yang mengakibatkan ketergantungan ekonomi dengan cara membatasi dan atau melarang untuk bekerja yang layak didalam atau diluarrumah sehingga korban berada dibawah kendali orang tersebut.<sup>19</sup>

### 3. Pornografi

#### a. Pengertian pornografi

Pencarian informasi tentang perilaku seksual remaja saat ini sangat didukung oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi berupa internet yang sedang diminati dan digemari oleh remaja. Internet meliputi gadget dan *smartphone* yang banyak digunakan remaja dalam interaksi sosial mereka. Kemajuan teknologi ibarat dua mata pisau, di satu sisi sangat menguntungkan, disisi lain bisa berbahaya. Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi berupa internet adalah

---

<sup>19</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/jenis, Penyebab dan Dampak.html](https://id.wikipedia.org/wiki/jenis,_Penyebab_dan_Dampak.html), diakses tanggal 31 Januari 2021, pukul18:31.

mudahnya mengakses pornografi dan pornoaksi yakni internet pornografi.<sup>20</sup>

Pornografi merupakan material berbauhal-hal seksual yang membangkitkan gairah seksual. Pornografi telah menjadi salah satu dalang rusaknya mentalitas generasi mudabangsa. Pornografi sangat mengkhawatirkan bagi remaja dan memberikan dampak yang buruk bagi remaja. Salah satu efek dari pornografi adalah kecanduan menikmati pornografi.<sup>21</sup>

Hadirnya tayangan yang mengandung pornografi dikalangan remaja memiliki dampak yang sangat jelas seperti pelecehan dengan kontak fisik maupun pelecehan dengan kata-kata. Namun pada kenyataannya seperti yang kita lihat sekarang banyak anak-anak di bawah umur dan juga perempuan yang menjadi korban pelecehan, pencabulan bahkan pemerkosaan.

Penggunaan pornografi dalam jangka waktu lama dapat mengakibatkan peniruan perilaku yang terdapat secara eksplisit dalam konten pornografi. Peniruan perilaku ini dapat berupa perilaku hubungan seksual baik yang ringan seperti ciuman, pelukan, hingga perilaku seksual berat seperti hubungan intim. Peniruan perilaku ini

---

<sup>20</sup>Hasli Yutifa dkk, *Hubungan Paparan Pornografi Melalui Elektronik Terhadap Perilaku Seksual Remaja*, JOM Vol 2 No 2, Oktober 2015, hlm. 1142.

<sup>21</sup>*Ibid.*,

dapat menyebabkan kehamilan yang tidak diinginkan maupun penularan infeksi menular seksual.<sup>22</sup>

b. Jenis-jenis pornografi

Menurut Armando (2004), jenis media yang mengandung unsur pornografi adalah:

1) Media audio (dengar) seperti siaran radio, kaset, CD, telepon, ragam media audio lain yang dapat diakses di internet:

- a) Lagu-lagu yang mengandung lirik mesum, lagu-lagu yang mengandung bunyi-bunyian atau suara-suara yang dapat diasosiasikan dengan kegiatan seksual;
- b) Program radio dimana penyiar atau pendengar berbicara dengan gaya mesum;
- c) Jasa layanan pembicaraan tentang seks melalui telepon (*party line*);

2) Media audio-visual (pandang-dengar) seperti program televisi, film layar lebar, video, laser disc, VCD, DVD, game computer, atau ragam media audio visual lainnya yang dapat diakses di internet:

- a) Film-film yang mengandung adegan seks atau menampilkan artis yang tampil dengan berpakaian minim, atau tidak atau seolah-olah tidak berpakaian;

---

<sup>22</sup>*Ibid.*,

- b) Adegan pertunjukan music dimana penyayi, musisi atau penari latar hadir dengan tampilan dan gerakan yang membakitkan syahwat penonton;
- 3) Media visual (pandangan) seperti koran, majalah, tabloid, buku (karya sastra, novel populer, buku non-fiksi), komik, iklan, billboard, lukisan, foto, atau bahkan media permainan seperti kartu:
  - a) berita, cerita, atau artikel yang menggambarkan aktivitas seks secara terperinci atau yang memang dibuat dengan cara yang sedemikian rupa untuk merangsang hasrat seksual pembaca.
  - b) gambar, foto, atau adegan seks atau artis yang tampil dengan gaya yang dapat membangkitkan daya tarik seksual.
  - c) iklan di media cetak yang menampilkan artis dengan gaya yang menonjolkan daya tarik seksual.
  - d) fiksi atau komik yang mengisahkan atau menggambarkan adegan seks dengan cara yang sedemikian rupa sehingga membangkitkan hasrat seksual.

#### 4. Kartun atau Anime

Secara teknis animasi berarti menghidupkan urutan *stilli mage* (gambar tidak bergerak), atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi.<sup>23</sup> Anime (bahasa Jepang) adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari

---

<sup>23</sup>Humaniora, *Language, People, Art, and Communication Studies*, Vol.6 No.2 April 2015: 240-248, hlm. 241.

"*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang. Beberapa ahli berpendapat bahwa anime merupakan bentuk baru dari orientalisme.<sup>24</sup>

Kata animasi diambil dari kata *Animation, To Animate*, dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia artinya adalah hidup atau menghidupkan segala macam benda atau obyek mati yang ada di bumi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun digabungkan dengan film. Pada dasarnya film berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari gambar atau ilustrasi desain grafis. Baik fotografi maupun ilustrasi mempunyai dimensi dan wujud baru di dalam film nyata dan animasi. Dengan demikian, film animasi didefinisikan sebagai hasil karya menggunakan suatu teknik yang dapat menghidupkan berbagai macam benda atau obyek mati yang berasal dari ilustrasi desain grafis, yang kemudian mempunyai dimensi dan wujud baru dalam film.<sup>25</sup>

Animasi pada dasarnya suatu cara untuk mentransformasikan objek lebih lanjut, animasi bisa dikerjakan secara interaktif, pergerakan objek

---

<sup>24</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya\\_masyarakat\\_Jepang](https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_masyarakat_Jepang), diakses tanggal 31 Januari 2021, pukul 18:31.

<sup>25</sup>Salya Karima dan Maylanny Christin, "Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film *Kartun Little Krishna* EpisodE 5 September 2014", *e-Proceeding of Management: Vol.2, No.2* Agustus 2015, hlm. 2240.

akan selalu mengikuti perintah yang diberikan oleh pemakai lewat piranti interaktif. Model animasi seperti ini dilaksanakan pada kebanyakan program-program yang sifatnya permainan (games) sedangkan animasi yang bersifat noninteraktif, pergerakan objek tidak lagi dikendalikan oleh pemakai melainkan sudah ditentukan langsung oleh orang yang membuatnya melalui program-program pembuat animasi itu sendiri.<sup>26</sup>

Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya. Secara harfiah animasi adalah animasi adalah membuat hidup atau bergerak. Animasi adalah sebuah rangkaian gambar atau objek yang bergerak dan seolah-olah hidup.<sup>27</sup>

#### 5. Teori Semiotika

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut “tanda” dengan demikian semiotika mempelajari hakekat tentang keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial.

Sausure mendefinisikan semiologi sebagai sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat dan dengan demikian menjadi

---

<sup>26</sup> Eryanto Sitorus, *Membuat Animasi Menggunakan Kool Moves* (Category: Computer Grapichics, Published, 2005), h.1

<sup>27</sup> Hadi Chandra, *Membuat Sendiri Animasi Profesional Dengan 3D Studio Max* (Jakarta: Elex Media Komoutindo), h.1.

bagiandari disiplin psikologi sosial. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta kaidah yang mengaturnya.<sup>28</sup>

Lechte menyebutkan Semiotik sebagai teori tentang tanda dan penandaan. Lebih jelasnya lagi, semiotik adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana signs, “tanda-tanda” dan berdasarkan pada *sign system* (code) sistem kode.

Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotik sebagai *relationship among a sign, an object, and a meaning* (suatu hubungan diantara tanda, objek, dan makna). Sementara Charles Morris menyebut semiotik sebagai suatu proses tanda, yaitu proses ketika sesuatu merupakan tanda bagi beberapa organisme.<sup>29</sup> Memahami semiotika lepas dari pengaruh dan pera Charles Sanders Peirce dan Ferdinand De Saussure. Teori Peirce atau disebut sebagai “*Grand theory*” karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Ada 3 tipe tanda menurut Peirce, yaitu:

- a. Ikon; yaitu tanda yang mengandung kemiripan rupa sehingga tanda itu mudah dikenali oleh pemakainnya. Dalam ikon hubungan antara representamen dan obyeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas.
- b. Indeks; yaitu tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan obyeknya. Di dalam indeks,

---

<sup>28</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.12.

<sup>29</sup> *Ibid*, hlm.16

hubungan antara tanda dengan obyeknya bersifat konkret, actual dan biasanya melalui salah satu cara yang sekuensial atau kausal.

- c. Simbol; merupakan jenis tanda yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda keabsahan pada umumnya adalah simbol-simbol.

Sedangkan Barthes merumuskan konsep untuk membaca gambar film yaitu Studium dan Punctum. Studium adalah proses meraba-raba, mengeksplorasi unsur-unsur yang ada didalam gambar film. Lalu punctum adalah proses saat mulai bergerak dan berhenti pada suatu titik yang mengesankan. Pada pemilihan titik-titik tersebut subyektivitas penulis dapat terlihat.<sup>30</sup>

Analisis Semiotik Roland Barthes bertumpu pada tiga hal yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos dengan menghubungkan berbagai interpretasi dari data sekunder maupun dari interpretasi peneliti sendiri.

- a. Denotasi adalah makna awal utama dari sebuah tanda, teks, dan sebagainya. Makna ini tidak bisa dipastikan dengan tepat, karena makna denotasi merupakan generalisasi. Dalam terminologi Barthes, denotasi adalah sistem signifikansi tahap pertama. Dengan denotasi peneliti mencari bagian-bagian yang mengandung kekerasan dan porografi dari gambar-gambar yang ada pada film anime one piece.
- b. Konotasi adalah makna yang memiliki “sejarah budaya di belakangnya” yaitu bahwa ia hanya bisa dipahami dalam kaitannya

---

<sup>30</sup> Jaquiline Melissa, *Analisis Semiotika Pesan moral pada film* (Makassar: Skripsi FISIP Universitas Hasanudin, 2014), hlm, 50.

dengan signifikansi tertentu.<sup>31</sup> Untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam maka proses konotasi menjadi sangat penting di lakukan, hal ini bertujuan untuk memahamai makna denotasi yang tampak pada penelitian awal, sehingga proses konotasi akan merepresentasikan persepsi mahasiswa terhadap tayangan kekerasan dan pornografi pada anime One Piece.

- c. Mitos Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut dengan “mitos”. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.<sup>32</sup> Pada tahap ini peneliti menggunakan dokumen-dokumen yang relevan menjadi sarana dalam analisisnya.

## H. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang hasil penelitiannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau metode kuantifikasi yang lain. Peneliti menggunakan pendekatan naturalistik untuk memahami suatu fenomena tertentu.

---

<sup>31</sup> Yuli Siswanti, *Pesan Moral Pernikahan Dalam Film Talak Tiga (Analisis Semiotik Pada Film Talak Tiga)*, (Skripsi, FDIK UIN Mataram, Mataram, 2017), hlm. 21-23.

<sup>32</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung; Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 71.

Penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif yang berusaha menjelaskan hubungan sebab akibat, prediksi, serta generalisasi hasil.<sup>33</sup>

Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alami, karena orientasinya demikian, maka sifatnya naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamian serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan di lapangan.<sup>34</sup>

Pendekatan analisis semiotik model Roland Barthes sebagai pisau analisis. Roland Barthes mengaplikasikan semiotiknya hampir dalam setiap bidang kehidupan, seperti mode, busana, iklan, film, sastra, dan fotografi. Semiotik Barthes menyelidiki hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified), serta melihat aspek lain dari penanda yaitu mitos. Teori Barthes ini dirasa cocok oleh peneliti dengan menggunakan interpretasi yang tepat dengan menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa semester V terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime *One Piece*.

## 2. Studi kasus

Penelitian studi kasus adalah studi yang mengeksplorasi suatu masalah dengan batasan terperinci, memiliki pengambilan data yang mendalam, dan menyertakan berbagai sumber informasi.

---

<sup>33</sup>Mohammad Mulyadi, "Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya", *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol. 15, Nomor 1, Januari – Juni 2011, hlm. 130.

<sup>34</sup>Asselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm.4.

Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan tempat, dan kasus yang dipelajari berupa program, peristiwa, aktivitas, atau individu.

Creswell menyatakan bahwa, penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap suatu objek, yang disebut sebagai kasus, yang dilakukann secara seutuhnya, menyeluruh dan mendalam, dengan menggunakan berbagai macam sumber data.

Peneliti menggunakan pendekatan studi kasus dalam penelitian ini, karena sesuai dengan judul yang diangkat, yaitu “Studi Kasus Persepsi Mahasiswa KPI UIN Mataram Semester V Terhadap Tayangan Kekerasan dan Konten Pornografi dalam Anime *One Piece*”

Dalam pendekatan studi kasus salah satunya adalah meneliti tentang obyek, dan obyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester V UIN Mataram.

### **3. Kehadiran penelitian**

Kehadiran peneliti di lokasi penelitian adalah sebagai instrumen kunci. Pengertian instrumen disini, peneliti menjadi alat dari keseluruhan proses penelitian, peneliti sebagai perencana, pengumpul data, penafsir data, sekaligus sebagai pelapor dari hasil penelitian. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian, berperan sebagai pengamat yang tidak berperan serta, maksudnya peneliti tidak melakukan dua fungsi sekaligus yaitu sebagai pengamat dan peneliti menyatu sebagai bagian dari kehidupan subjek tetapi hanya sebagai pengamat. Didalam melakukan penelitian melalui pengamatan, peneliti mengamati objek penelitian pada situasi yang

diinginkan untuk dipahami. Jadi jelas peneliti mengamati peristiwa-peristiwa yang terkait dengan objek penelitian.<sup>35</sup>

Oleh karena itu, peneliti berusaha secara langsung untuk melibatkan diri dalam kehidupan objek penelitian. Dalam hal ini kehadiran peneliti di lapangan bukan bertujuan untuk memberikan penilaian, memengaruhi subjek atau manipulasi data dan informasi, tetapi lebih pada usaha untuk mengetahui secara langsung tentang Persepsi Mahasiswa KPI UIN Mataram Semester V Terhadap Tayangan Kekerasan dan Konten Pornografi dalam Anime *One Piece*. Peneliti akan mengamati situasi-situasi dan ekspresi verbal serta gerak-gerik non verbal responden saat observasi

Adapun data yang dibutuhkan oleh peneliti, yakni: metode observasi, yaitu untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian, maka teknik observasi ini digunakan untuk mengamati obyek yang diteliti. Teknik wawancara, yaitu percakapan untuk mendapatkan jawaban dari yang diteliti. Dan metode dokumentasi, catatan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pandangan, dan pengalaman. Sebagai pengumpul data, peneliti telah menjelaskan di metode wawancara mengenai informan-informan yang di pilih.

#### **4. Lokasi Penelitian dan Sumber Data**

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah: UIN Mataram dengan obyek penelitian mahasiswa KPI semester V.

---

<sup>35</sup>Suharimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 102.

Menurut Lofland dan Lafland (Moelong: 2014) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya.<sup>36</sup>

Pada penelitian ini penulis mendapatkan data-data dari dua sumber yakni:

- a. Data primer adalah sumber data utama dalam penelitian, data utama dalam penelitian ini adalah *soft file* film kartun *One Piece*.
- b. Sumber data skunder adalah sumber data kedua atau data tambahan yang di dapatkan peneliti dari buku-buku, karya ilmiah, internet dan data lainnya yang bisa dijadikan sebagai bahan pelengkap dalam penelitian ini.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

### a. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.<sup>37</sup>

Teknik ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap masalah yang diteliti dimahasiswa UIN Mataram. Pengamatan dilakukan saat mahasiswa menonton anime *One Piece*.

---

<sup>36</sup>Moeleng L. J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 157.

<sup>37</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 224.

Semua ekspresi baik itu verbal, non verbal, paralingual akan peneliti catat pada lembar obeservasi.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>38</sup> Dalam melakukan wawancara peneliti melakukan teknik wawancara terbuka untuk mendapatkan jawaban yang mendalam, namun ketika terwawancara memeberikan jawaban yang kurang dalam, peneliti mengajukan pertanyaan atau akan menunjukkan contoh di segmen-segmen tertentu pada anime *One Piece* khususnya. Responden dipilih berdasarkan *purposive sampling*, dimana informan dipilih berdasarkan ciri-ciri yang memenuhi syarat yang telah ditetapkan oleh peneliti, kemudian peneliti memperoleh informan dari teman peneliti, media sosial dan informan. Dengan pemilihan beberapa orang dari kelas angkatan 2017 dan adil gander serta penggemar *anime*. Peneliti mengambil responden pada angkatan 2017 karena sudah memiliki pengetahuan dasar komunikasi.

c. Dokumentasi

Teknik mengumpulkan data menggunakan metode dokumentasi.

Maksudnya mencari data yang berkaitan dengan catatan, transkrip,

---

<sup>38</sup>Moeleng L. J, Metodologi, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 186.

buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat dan sebagainya.<sup>39</sup>

Dalam penelitian ini dokumentasi yang dimaksudkan adalah data-data tertulis yang berhasil didapatkan atau dikumpulkan menyangkut tentang segala hal yang berkaitan dengan material anime *One Piece* baik dari *Youtube*, *Facebook* video, komik, poster yang berhasil peneliti dapatkan dari hasil wawancara dan studi literatur lainnya .

Teknik ini dilakukan dengan mengamati dan mengkaji dokumen tulisan, laporan kegiatan dan data yang relevan dengan penelitian.<sup>40</sup>

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan oleh penilitin adalah:

- 1) Jurnal atau skripsi tentang animasi secara umum.
- 2) Analisis obsevatif terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terdapat pada anime khususnya anime *One Piece*.
- 3) Dokumen lainnya yang terkait dengan penelitian seperti komik dan poster.

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan melakukan kajian untuk memahami struktur suatu fenomena-fenomena yang berlaku dilapangan. Analisis data dapat dilakukan melalui tiga langkah yaitu:

---

<sup>39</sup> Ahmad Zaini, "Pesan Dakwah dalam Rubik Cermin Hati Harian Radar Kudus Jawa Pos", *Askopis*, Vol. 1, Nomor 2, September 2017, hlm. 107.

<sup>40</sup>Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 77.

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pengumpulan data penelitian, seorang peneliti dapat menemukan kapan saja waktu untuk mendapatkan data yang banyak, apabila peneliti mampu menerapkan metode observasi, wawancara, atau dari berbagai dokumen yang berhubungan dengan subyek yang diteliti.<sup>41</sup>

Reduksi yang dilakukan dalam penelitian ini terletak pada pemusatan perhatian dalam penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Seperti dalam observasi, analisa data, wawancara atau dari berbagai dokumen yang berhubungan dengan subyek yang diteliti yakni terfokus pada persepsi mahasiswa UIN Mataram terhadap tanyangan kekerasan dan pornografi pada anime *One Piece*.

b. Penyajian data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah tahap penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya, sehingga mudah untuk di pahami. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>42</sup> Pada tahap penyajian data peneliti

---

<sup>41</sup>Iskandar, *Metodelogi Penelitian dan Sosial*, (Jakarta: Refrensi 2013), hlm. 225.

<sup>42</sup>Sugiono mengutip Miles and Huberman, *Memahami Penelitian Kualitatif: Dilengkapi Contoh Proposal Dan Laporan Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 88.

berusaha menyusun data yang relevan sehingga informasi yang didapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu untuk mempermudah peneliti dalam memahami yang terjadi dan menjawab masalah penelitian.

c. Verifikasi data

Verifikasi data merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan display data dapat disimpulkan. Dan peneliti masih berpeluang untuk menerima masukan.<sup>43</sup>

## 7. Validitas Data

Bertujuan untuk membuktikan bahwa apa yang diteliti atau diamati oleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya ada dalam kenyataan, guna memperoleh keabsahan data atau data yang valid diperlukan teknik pemeriksaan, agar diperoleh temuan-temuan dan informasi yang absah dan valid dapat digunakan sebagai berikut:

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis hanya akan menggunakan dua teknik pemeriksaan, agar temuan-temuan dalam penelitian valid, yaitu:

a. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan data itu. Jadi, triangulasi merupakan pengecekan ulang terhadap data-data kualitatif hasil

---

<sup>43</sup>*Ibid.*, hlm. 226

penelitian. Sehingga betul-betul sesuai dengan hasil yang diinginkan. Dengan menggunakan triangulasi, sebenarnya peneliti telah mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.<sup>44</sup>

Triangulasi dalam penelitian ini adalah memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan data. Seperti referensi-referensi yang didapatkan dari jurnal, buku-buku, dan website yang berkaitan dengan film anime *One Piece* dan yang lainnya. Pengecekan ulang terhadap data-data kualitatif hasil penelitian dilakukan dengan betul-betul sesuai dengan hasil yang diinginkan. Dengan menggunakan triangulasi sebenarnya peneliti telah mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas dengan teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

#### b. Kecukupan referensi

Referensi yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian nanti terdiri dari bahan dokumentasi, catatan yang tersimpan, buku-buku yang ada kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian. Bahan referensi ini sebagai alat untuk menampung dan menyesuaikan dengan kritik tertulis untuk keperluan evaluasi.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup>Beni Ahmad Saeban, *Metode Penelitian*, (Bandung, CV Pustaka Setia, 2008), hlm. 189.

<sup>45</sup>Moleong L. J, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), hlm.175.

Dengan referensi penelitian dapat mengecek ulang kembali data-data atau informasi yang sudah didapatkan oleh peneliti di lapangan.

## **I. Sistematika Pembahasan**

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini akan membahas tentang: Latar Belakang, Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Ruang Lingkup dan Setting Penelitian, Telaah Pustaka, Kerangka Teori, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan.

### **Bab II Paparan dan Data Temuan**

Dalam film anime ini yang masih banyak digemari oleh orang dewasa maupun anak-anak, tapi siapa sangka dalam film ini masih mengandung konten-konten kekerasan dan pornografi yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak. Namun, menurut persepsi mahasiswa tayangan yang mengandung kekerasan dan pornografi menjadi hal yang biasa

### **Bab III Pembahasan**

Penelitian ini membahas tentang persepsi mahasiswa KPI UIN Mataram semester V terhadap tayangan kekerasan dan konten pornografi dalam anime *One Piece*.

### **Bab IV Penutup**

Penutup berisi kesimpulan dan saran.

## BAB II

### PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

#### A. ANIME

##### 1. Pengertian 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 yang lainnya. Kata anime tampil dalam bentuk tulisan tiga karekter 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.<sup>46</sup>

##### 2. Sejarah Anime

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan di lakukannya First Experiments in Animation oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitara 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

---

<sup>46</sup> <https://formatekno.com/pengertian-sejarah-tentang-anime/>, diakses 4 Feberuari 2021, pukul 10.00 wib.

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 Suntuk 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.<sup>47</sup>

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).

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

---

<sup>47</sup> Yusra Hamdani, Pandangan Ulama Kota Medan Tentang Hukum Menonton Anime One Piece dan Dampaknya Bagi Keluarga (Studi Kasus Pada Komunitas One Piece Kolektor Indonesia Regional Medan, “KOPKI Medan”), (*Skripsi*, program studi Ilmu Ahwal Syakhsiyyah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sumatera Utara, 2018), hlm.28.

besarnya, Momotaro: Umi no Shinpei (Momotaro: *Devine Soldier of the Sea*).<sup>48</sup>

Anime ini merupakan anime Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit. 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

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm.29.

ini), Chikara To Onna No Yononaka (1932) adalah orang yang pertama 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.<sup>49</sup>

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. 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.

### 3. Poster dan Manga One Piece

Gambar 2.1

(Sumber: scene film anime One Piece dan manga anime One Piece)



<sup>49</sup> Addina Naufa, Teori "ONE PIECE", Rokushiki Master, 2016, hlm: 5.

#### 4. Pengertian 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 animenya mulai dibuat pada Oktober 1999 dan kini telah mencapai lebih dari 500 episode. Hingga saat ini One Piece adalah manga paling laris sepanjang sejarah Jepang dengan penjualan lebih dari 260 juta eksemplar. Selain itu One Piece juga memecahkan rekor sebagai manga dengan cetakan terbanyak. One Piece banyak mendapat pujian di antara para pembaca, terutama dalam hal gambar, karakter, humor, dan cerita.<sup>50</sup>

#### 5. Sejarah One Piece

Eiichiro Oda terinspirasi oleh Akira Toriyama pengarang *Dragon Ball* dan *Dr. Slump* saat muda. Di waktu kecil, ia sering menonton serial kartun "Vicky the Viking" dan mulai terinspirasi mengarang manga tentang bajak laut. Ia kemudian menciptakan tokoh Pandaman pada Kinnikuman karangan Yudetamago. Pada 1992 saat berusia 17 tahun, Oda mengajukan manga pertamanya yang berjudul "Wanted!". Hal ini menyebabkan ia dipanggil untuk bergabung menjadi staff di majalah *Weekly Shonen Jump*, dimana ia kemudian menjadi asisten bagi beberapa pengarang terkenal seperti; Shinobu Kitani, Masaya Tokuhiro dan Nobuhiro Watsuki.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Op. Cit hlm: 7.

<sup>51</sup> Addina Naufa, Teori "ONE PIECE", Rokushiki Master, 2016, hlm: 8

Pertengahan tahun 90-an, Oda mengajukan dua *one-shot* (cerita pendek) terpisah yang masing-masing berjudul "Romance Dawn". Inti cerita memperkenalkan karakter Monkey D. Luffy, seorang anak lelaki dengan topi jerami yang memutuskan pergi ke laut menjadi bajak laut terkenal. Beberapa konsep seperti; inspirasi Luffy menjadi bajak laut dan kekuatan misterius yang diperoleh setelah memakan buah khusus yang mengubah tubuhnya menjadi karet (model awal Buah Iblis), kemudian muncul dalam karya Oda berikutnya. Pada Agustus 1997, Oda mengambil banyak ide dari "Romance Dawn" dan mulai menggunakannya dalam serial mingguan berjudul "One Piece". Serial ini diterbitkan pertama kali di Weekly Shonen Jump, majalah mingguan yang dimiliki Shueisha. Serial ini dengan cepat menarik perhatian pembaca dan menjadi populer sejak awal-awal chapter, membuatnya menjadi salah satu serial unggulan dalam majalah.<sup>52</sup>

Awalnya Oda merencanakan serial berjalan selama 5 tahun (artinya One Piece berakhir akan tahun 2002), namun ternyata berjalan lebih lama dari yang dijadwalkan hingga ia sendiri pun tak dapat memperkirakan kapan ceritanya akan selesai. Namun Oda menyatakan bahwa akhir chapter 597 menandai akhir bagian pertama One Piece dan telah merencanakan akhir cerita bagian kedua. Meski tak tahu persis berapa

---

<sup>52</sup> *Ibid.*,

lama ia akan menyelesaikannya, namun Oda akan menamatkan One Piece sesuai dengan alur yang ia rencanakan sejak awal.<sup>53</sup>

#### 6. Alur Cerita One Piece

One Piece menceritakan tentang petualangan seorang anak bernama Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi raja bajak laut dan menemukan "One Piece" setelah terinspirasi oleh Shanks. Sekitar 22 tahun sebelum cerita dimulai, seorang bajak laut bernama Gol D. Roger, atau lebih dikenal sebagai raja bajak laut dieksekusi mati di depan publik. Tepat sebelum kematiannya, ia mengumumkan kepada orang banyak tentang harta miliknya, One Piece, yang diklaim sebagai harta terbesar yang pernah ada.

Kematian Roger memicu dimulainya era "Zaman Keemasan Bajak Laut", ditandai turunnya banyak bajak laut hingga tak terhitung jumlahnya mencari harta karun. Luffy termasuk salah satu yang berniat menemukan One Piece dan menjadi raja bajak laut berikutnya, turun ke laut untuk memulai petualangannya serta mulai mengumpulkan beberapa kru sebagai teman seperjalanan.<sup>54</sup>

#### 7. Prestasi One Piece

One Piece memiliki total penjualan manga tertinggi di Jepang saat ini dan diakui sebagai terbitan Weekly Shonen Jump yang paling laris sepanjang masa. Penjualan manga di Weekly Shonen Jump melonjak pesat dalam kurun sebelas tahun penerbitannya. Sampai volume ke-65, total

---

<sup>53</sup> *Ibid.*,

<sup>54</sup> *Ibid.*, hlm. 9.

telah terjual lebih dari 320.866.000 eksemplar di dalam negeri dan merupakan manga tercepat yang mencapai penjualan 100.000.000 eksemplar. Berikut prestasi anime one piece:

- a) 2008: One Piece menjadi manga terlaris di Jepang dengan total penjualan 5.956.540 volume. Volume 50 dengan 1.678.208 eksemplar berada di tempat pertama, Volume 51 dengan 1.646.978 eksemplar berada di tempat ke-2 dan Volume 49 dengan 1.544.000 eksemplar berada di tempat ke 4.
- b) 2009: One Piece menjadi manga terlaris di Jepang dengan total penjualan 14.721.241 volume. Volume 53 dengan 2.057.528 eksemplar berada di tempat pertama, volume 54, 52 dan 55 berada ditempat ke-2, ke-3 dan ke-4 dengan masing-masing 1.963.696, 1.952.551 dan 1.810.410 eksemplar terjual.
- c) 2010: Bagian pertama One Piece menjadi manga terlaris di Jepang dengan total penjualan 15.220.095 eksemplar. Volume 57 dengan 2.305.594 eksemplar berada di tempat pertama dan volume 56 dengan 2.276.013 eksemplar berada di tempat ke 2.
- d) 2011: One Piece adalah manga terlaris di Jepang dengan total penjualan 37.996.373 eksemplar. Volume 61 memecahkan rekor penjualan di Jepang dengan 3.382.588 eksemplar.<sup>55</sup>

## 8. Karakter Anime One Piece

---

<sup>55</sup> <https://onepiece.fandom.com/id/wiki>, diakses 4 Februari 2021, pukul 10.00.

Setiap film cerita selalu memiliki karakter atau tokoh utama dan pendukung. Karakter atau tokoh utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama biasanya disebut dengan tokoh protagonis atau tokoh yang mendapat simpati lebih banyak dari penonton, sedangkan tokoh antagonis biasa diistilahkan untuk tokoh jahat (rival atau musuh dari tokoh protagonis). Tokoh atau karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis.<sup>56</sup>

**Tabel 2.1**

**Karakter Tokoh Utama Anime One Piece**

No	Tokoh Utama Anime One Piece	Karakter
1	Monkey D. Luffy 	Tokoh Utama yang bercita-cita menjadi raja bajak laut setelah Shank si rambut merah singgah di pulau kelahirannya, Fusha, ia diberikan topi jerami olehnya sehingga kelak ia harus mengembalikannya jika bertemu lagi. Topi jerami inilah yang kemudian menjadi ciri khasnya. Pemakan buah <i>gomu-gomu</i> , dapat membuat seluruh anggota tubuhnya melar seperti karet, tidak

<sup>56</sup>Muhammad Izharuddin, “Perwujudangiridan Ninjouyang Tercermin Dalam Persahabatan Tokoh Utama Luffy Dan Bentham Pada Anime One Piecekarya Eiichiro Oda, (skripsi, Bahasa Dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya universitas Diponegoro Semarang, 2018), hlm.41.

		tertembus peluru dan anti listrik, tetapi sangat lemah terhadap senjata tajam. <sup>57</sup>
2	<p>Roronoa Zoro</p> 	Seorang samurai beraliran 3 pedang ( <i>santoryuu</i> ) yang bercita-cita menjadi pendekar pedang terhebat dengan mengalahkan Juraquile Mihawk salah satu shicibukai dan merupakan pendekar pedang nomor satu. <sup>58</sup>
3	<p>Nami</p> 	Navigator handal yang mampu merasakan perubahan cuaca dengan tubuhnya, ia juga merupakan pencuri walaupun setelah bergabung dengan Luffy kemampuan ini masih sering digunakan. Bercita-cita menggambar peta dunia. Nami juga dapat bertarung menggunakan Perfect Clima. <sup>59</sup>
4	<p>Usopp</p> 	Penembak jitu di kelompok bajak laut topi jerami. Bercita-cita menjadi pendekar pemberani di seluruh lautan dan ingin pergi ke Pulau Elbaf. Ayahnya, Yasopp, adalah seorang penembak jitu di Kelompok Bajak

<sup>57</sup> Mohamad Yuzril, <http://www.idntimes.com/kumpulan karakter terkuat di anime One Piece>, diakses pada pukul 18:15.

<sup>58</sup> *Ibid.*,

<sup>59</sup> *Ibid.*,

		Laut Shanks. Sangat suka berbohong, dan bercerita yang tinggi-tinggi. <sup>60</sup>
5	<p>Sanji</p> 	<p>Koki yang bercita-cita menemukan lautan legendaris di mana semua sumber bahan makanan berasal, All Blue. Ia juga merupakan murid dari Zeff si Kaki Merah, koki handal dari Restoran Baratie yang dulunya bajak laut. Sanji menggunakan kedua kakinya untuk bertarung dan tidak pernah menggunakan tangannya karena menurutnya, tangan adalah harta karun bagi seorang koki.<sup>61</sup></p>
5	<p>Tony Tony Chopper</p> 	<p>Dokter yang berwujud rusa kutub super yang mempunyai tujuh wujud perubahan berhidung biru yang mengemban keinginan dari dokter terhebat di dunia dokter Hiluluk, yang bercita-cita menyembuhkan segala penyakit yang ada di dunia. Dia pemakan buah hito-hito sehingga dapat berbicara layaknya manusia. Chopper menggunakan rumble ball ketika bertarung.</p>

<sup>60</sup> [https://mariviu.com/inilah-karakter-One-Piece\\_diakses pada pukul\\_16:30](https://mariviu.com/inilah-karakter-One-Piece_diakses_pada_pukul_16:30).

<sup>61</sup> *Ibid.*,

<p>6</p>	<p>Nico robbin</p> 	<p>Arkeolog satu-satunya di dunia yang tersisa dari Pulau Ohara yang meneliti asal usul penyandang inisial D melalui Poneglyph yang mengungkapkan kejadian yang sebenarnya pada sejarah 100 tahun yang hilang. Merupakan buruan paling dicari oleh pihak pemerintah duni karena dianggap sebagai iblis yang dapat mengacaukan perdamaian dunia. Hal ini dibuktikan dengan nilai buruan pada saat umurnya 8 tahun sangat tinggi. Pemakan buah hana-hana sehingga dapat menggandakan anggota tubuhnya dimana saja (tetapi lebih sering menggandakan tangannya).<sup>62</sup></p>
<p>7</p>	<p>Franky</p> 	<p>Cyborg sekaligus Tukang kayu yang bercita-cita membangun kapal impian, kapal yang mampu mengarungi seluruh lautan seperti kapal Raja Bajak Laut Gold D. Roger, Oro Jackson. Ia juga mengemban cita-cita dari Tom si pembuat kapal terhebat. Franky bertarung dengan</p>

<sup>62</sup> *Ibid...*

		menggunakan senjata yang tersembunyi di seluruh tubuhnya.
8	<p>Brook</p> 	<p>Manusia tengkorak berambut afro dan juga seorang Pemusik yang direkrut setelah peristiwa Thriller Bark. Dia merupakan bajak laut yang berjanji pada seekor paus yang bernama Laboon dan bercita-cita untuk meneruskan perjalanan hingga Rafftell, pulau ujung dunia dan berjanji akan kembali lagi menemui Laboon. Bertarung dengan menggunakan pedang dan biolanya. Pemakan buah Yomi-Yomi yang artinya hidup kembali. Sebenarnya dia sudah lama meninggal, tetapi karena kekuatan buah iblis ini arwahnya kembali dan menemukan jasadnya yang telah tinggal tulang belulang.<sup>63</sup></p>

<sup>63</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_karakter\\_One\\_Piece](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_karakter_One_Piece), diakses pada pukul 18:15.

Table 2.2

Karakter Dalam Film Anime One Piece

No	Tokoh Pendukung Anime One Piece	Karakter
1	<p>Gol D Roger</p> 	<p>Gol D. Roger adalah kapten dari Kelompok Bajak Laut Roger. Setelah mencapai Raftel bersama krunya, Roger menjadi terkenal dan mendapat julukan sebagai raja bajak laut. Sebelum menjadi raja bajak laut, merasa menderita akibat sakit yang tidak bisa disembuhkan, Roger memutuskan untuk melakukan pelayaran lengkap terakhir mengarungi Grand Line bersama krunya. Setelah berhasil mencapai pulau terakhir Grand Line, karena merasa melihat batas dalam petualangannya, Roger membubarkan krunya dan menyerahkan dirinya ke pemerintah dunia, yang mengumumkan kepada dunia bahwa mereka telah menangkap Roger. Pada saat eksekusinya, 22 tahun sebelum awal mula serial, Roger mengumumkan kata-kata terakhirnya bahwa dia meninggalkan</p>

		seluruh harta karunnya di suatu tempat dan semua harta karun tersebut diberikan bagi siapapun yang berhasil menemukannya. <sup>64</sup>
2	<p>Jinbei</p> 	<p>Jimbei adalah seorang manusia-ikan hiu paus dan merupakan ahli <i>Fishman Karate</i> mampu memanipulasi air sebagai senjata sekaligus armor. Tumbuh di daerah Fishman District di pulau Fishman, Jimbei awalnya bergabung dengan tentara kerajaan dan kemudian kelompok bajak laut matahari, di mana dia menjadi kapten kedua setelah kematian Fisher Tiger.<sup>65</sup></p>
3	<p>Monkey D Garp</p> 	<p>Monkey D. Garp adalah seorang mantan wakil admiral tinggi angkatan laut dan ayah kandung Monkey D. Dragon serta kakek Luffy. Dia terkenal atas kemampuannya yang sering memojokkan Gol D. Roger dan dianggap pahlawan Angkatan Laut. Pasca eksekusi Roger, dia menjaga anak laki-laki Roger, Ace, membesarkannya seperti anaknya sendiri. Garp memiliki kekuatan</p>

<sup>64</sup> Mohamad Yuzril, [http://www.idntimes.com/kumpulan\\_karakter\\_terkuat\\_di\\_anime\\_One\\_Piece](http://www.idntimes.com/kumpulan_karakter_terkuat_di_anime_One_Piece), diakses pada pukul 18:15.

<sup>65</sup> *Ibid.*,

		<p>manusia super, hingga dapat dengan mudah mengangkat dan melempar bola meriam dengan kecepatan melebihi meriam asli. Pada akhir perang antara Whitebeard dengan AL, Garp pensiun dari garis depan dan memutuskan untuk melatih generasi AL berikutnya, seperti dia melatih Koby dan Helmeppo.<sup>66</sup></p>
4	<p>Shanks</p> 	<p>Shanks adalah kapten bagi Kelompok Bajak Laut Rambut-Merah dan merupakan salah satu dari empat orang Yonko. Shanks adalah mantan anggota Kru Bajak Laut Roger, di mana dia memulai persaingan Buggy.<sup>67</sup></p>

Perpustakaan UIN Mataram

<sup>66</sup> *Ibid.*,

<sup>67</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_karakter\\_One\\_Piece](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_karakter_One_Piece), diakses pada pukul 18:15.

9. Adegan Dalam Film

Tabel 2.3

Adegan dalam film anime one piec episode 314

No	Gambar Vol 314	Deskripsi
		<p>Menampilkan Luffy yang dibangunkan oleh kakek nya dengan pukulan cinta ciri khas kekuatan dari kakek luffy</p> <p>Bentuk kekerasan yang dialami Luffy terhadap kakeknya membuat kepala Luffy jadi benjol.</p>
		<p>Adegan dimana dua orang bocah yang dihajar oleh Zoro salah satu pemain dari anime tersebut.</p>

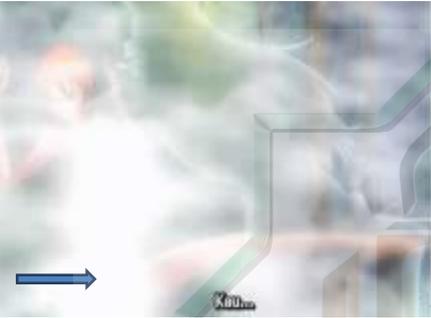
		<p>Luffy dan Zoro sedang berada kekuatan dengan angkatan laut yaitu Cobby.</p>
	 	<p>Kakek Luffy selaku angkatan laut bercerita ketika menerbangkan Luffy menggunakan balon.</p> <p>Luffy yang sedang diterbangkan menggunakan balon untuk mendidik Luffy supaya menjadi orang yang kuat.</p>
		<p>Lanjutan cerita dimana kakek Luffy membuangnya ke gua yang tak berujung.</p>

		<p>Luffy yang sedang dibuang ke goa yang tak berujung.</p>
--	---	--

**Table 2.4**  
**Adegan dalam film One Piece episode 341**

No	Gambar Vol 341	Deskripsi
1.	 	<p>Nami salah satu pemain bajak laut sedang membersihkan diri tanpa pakaian.</p> <p>Usop dan Copper pemain bajak laut yang menjaga Nami sedang mandi namun ada niatan ingin mengintip Nami yang sedang mandi.</p>

		<p>Ekspresi Copper yang ingin mengintip Nami mandi.</p>
		<p>Terlihat adegan Nami yang tanpa busana.</p>
		<p>Ekspresi Nami yang mendengar ada suara orang yang tak terlihat mengatakan kau begitu cantik dan seksi.</p>
		<p>Adegan dimana Nami ingin disetubuhi oleh Absalom salah satu penjahat dan mempunyai kekuatan yang tak bisa dilihat oleh orang.</p>

	 	<p>Nampak Nami yang sedang berteriak minta tolong namun di cegat oleh Absalom dan mulutnya di bungkam.</p> <p>Nami mencoba meronta sehingga bisa menghajar Absalom di bagian kemluan Absalom dan menendangnya.</p>
	 	<p>Ekspresi dimana Usop dan Copper masuk seketeika melihat Nami yang telanjang bulat.</p> <p>Ekspresi wajah kaget Usop yang melihat nami telanjang.</p>

	 	<p>Kepolosan Usop dan Copper yang meminta maaf ketika melihat bagian tubuh nami yang tanpa busana.</p> <p>Terlihat ekspresi wajah Nami yang bisa meloloskan diri dari penjahat yang ingin memperkosanya dengan teriak minta tolong.</p>
--	--	---

## B. Penyajian Data Analisa

a. Persepsi mahasiswa terhadap tayangan kekerasan dan pornografi pada Anime One Piece

### 1. Pornografi

Istilah pornografi berasal dari kata “*pornographic*” yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *pornographos* (*porne*) pelacur, dan (*graphien*) tulisan atau lukisan, jadi tulisan atau lukisan tentang pelacur, atau suatu deskripsi dari perbuatan para pelacur). Dalam Encyclopedia Britanica disebutkan bahwa pornography adalah: “*The representation or erotic behavior, as in book, picture, or films, intended to cause sexual excitement*” (suatu pengungkapan atau tingkah laku yang erotik seperti di dalam buku-buku, gambar-gambar, dalam film-film, yang ditujukan

untuk menimbulkan kegairahan seksual).<sup>68</sup> Sedangkan menurut Prodjodikoro termasuk juga dalam pornografi ini gambar atau barang pada umumnya yang berisi atau menggambarkan sesuatu yang menyinggung rasa susila dari orang yang membaca atau melihatnya. Termasuk di dalamnya bukan saja ketelanjangan, tetapi juga peluk-pelukan dan cium-ciuman yang berdaya menimbulkan nafsu birahi antara pria dan wanita.

Menurut Armando, 2004, pornografi adalah materi yang disajikan di media tertentu yang dapat dan atau ditujukan untuk membangkitkan hasrat seksual khalayak atau mengeksploitasi seks. Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Soebagijo, 2008, merumuskan pornografi sebagai: 1) penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi; 2) bahan bacaan yang sengaja dan semata-mata dirancang untuk membangkitkan nafsu birahi/seks.

Sama halnya dengan anime, siapa yang tidak tahu tentang anime, anime adalah serial drama kartun yang berasal dari Jepang. Namun, anime berbeda dengan serial kartun yang berasal dari Barat anime memiliki ciri khas yang lebih mirip dengan manusia asli. Banyak sekali anime yang beredar sekarang mulai dari yang menceritakan tentang kehidupan nyata sampai yang menceritakan tentang fantasi, pornografi maupun kekerasan. Tetapi tetap saja banyak penggemar anime yang

---

<sup>68</sup> Rizal Mustansyir dalam Jurnal Tarjih, op. cit. hlm. 2

tetap menyukainya. Para penggemar anime berasal dari berbagai golongan, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, laki-laki, maupun perempuan. Semua golongan banyak yang menyukai anime. Namun, sebelum anime menjadi serial/ film biasanya pengarang membuatnya dalam bentuk komik atau manga.

Anime One Piece terdapat unsur pornografi yang ditayangkan pada episode 341 menit 00.04.52 – 00.09.16 yang menceritakan salah satu pemain dalam anime One Piece yaitu Nami yang sedang membersihkan diri di kamar mandi dengan telanjang. Dalam episode ini terlihat Nami yang hendak membersihkan diri tiba-tiba datang penjahat yang tidak terlihat ingin menyetubuhi Nami karena melihat tubuh Nami yang tampak seksi. Namun dalam anime ini terdapat beberapa perspektif dari mahasiswa tentang pornografi dalam anime ini, seperti:

Menurut AB “Anime ini anime sepanjang, masa karena sampai sekarang masih ada dan banyak episodenya. Di menit ini adegannya sangat vulgar. Kalau dilihat secara gamelangnya membuat pikiran kita berpikir negatif. Karena melihat cewek yang lagi mandi jadi orang akan berfikir negative dari kata mandi ini”.<sup>69</sup>

Dari penjelasan ini AB juga menegaskan.

“Adegan adegan ini bukan standar anak UIN tapi standar dari anime. Dari standar anime, anime ini sudah lulus sensor karena dari yang kita tonton tadi tidak ada yang memperlihatkan bagian sensitifnya, tapi kalau dilihat dari standar orang Indonesia adegan ini sudah membuat konten bahaya untuk konten anak yang belum dewasa”.

---

<sup>69</sup> AB, *Wawancara*, 07 Februari 2021, pukul 09:00.

Namun demikian mahasiswa lainnya yang gemar menonton anime menganggap adegan porno dalam anime ini biasa saja. Seperti MP yang menceritakan adegan di menit ini tidak mengandung pornografi.

“Di menit ini saya rasa seru-seru saja. Karena kaum laki-laki fitrahnya senang nonton adegan seperti ini. Tapi kalau ada laki-laki yang tidak senang menonton ini berarti ada kegagalan pada dirinya. Dan yang saya rasakan di alur cerita ini disamping kostum-kostumnya yang terbuka alur ceritanya juga bagus, tidak monoton”.<sup>70</sup>

Sesuai hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan. Walaupun pada anime One Piece ini menampilkan adegan yang salah satunya tidak memakai pakaian. Tapi banyak dari mahasiswa yang pada saat di pertontonkan menampilkan ekspresi yang biasa saja baik dari verbal dan non verbalnya dan menganggap itu sebagai hiburan.

Di anime ini bagi orang-orang yang pertama kali menontonnya akan menimbulkan rasa seks yang lebih tinggi karena melihat wanita yang sedang mandi tidak menggunakan busana. Seperti yang di katakan MB.

“Untuk adegan telanjangnya menurut saya termasuk pornografi. Dampaknya orang yang serius menontonnya, yang baru pertama kali menonton pasti di ulang berkali-kali menit ini untuk di tonton. Dan saya pribadi jika sedang sendiri saya akan mengulang-ulang untuk menontonnya di menit ini”.<sup>71</sup>

Dari hasil wawancara diatas setelah di pertontonkan bahwa memandang anime dari segi positif maupun negatif semuanya mempunyai dampak yang bakal ditimbulkan dari kecanduan mereka

---

<sup>70</sup> MP, *Wawancara*, 05 Februari 2021, pukul 10:00.

<sup>71</sup> MB, *Wawancara*, 08 Februari 2021, pukul 13:00.

menonton anime tersebut. Karena mereka akan terjun ke dunia anime yang mereka gemari. Sehingga dunia nyata yang mereka jalani sehari-hari menjadi terbengkalai.

## 2. Kekerasan

Pada pembahasan ini peneliti akan menjabarkan hasil observasi yang di temui di lapangan yaitu kekerasan yang ditampilkan dalam film anime One Piece adalah episode 314. kekerasan fisik maupun kekerasan secara psikis, kekerasan fisik seperti memukul, menendang, berkelahi sampai menggunakan senjata. Konten yang terdapat dalam film One Piece banyak sekali memperlihatkan adegan-adegan perkelahian. Serangan dengan memukul dan menggunakan senjata adalah tindak kejahatan yang memikat imajinasi publik, kisah-kisah detektif dan misteri pembunuhan telah luas diketahui lewat sastra dan media lainnya.

“Di menit 00:04:16 ini banyak sekali saya temukan kekerasan baik dari segi ucapan dan kelakuan. Karena ini memang ditunjukkan untuk bertarung sehingga keras. Bisa kita lihat disini banyak sekali pukulan-pukulan kewajah dan ada benjolan-benjolan juga.”<sup>72</sup>

Selain kekerasan fisik di anime One Piece ini juga banyak terdapat kekerasan psikis baik dari segi perkataan dan perbuatan.

“Kalok saya lihat disini bukan kekerasan fisik, tapi kekerasan psikis. Di sini seolah-olah mengajarkan kita untuk berkata-kata tidak bagus. Seperti *komoyaro* itu kan artinya dasar kamu bego, mengata-ngatain itu sebenarnya dalam sosial yang nyata tidak diperkenankan kalok kita sesam berkata seperti itu. Dari

---

<sup>72</sup> MP, Wawancara, UIN Mataram, 05 Februari 2021, pukul 10:00.

anime ini kadang orang tidak sadar mengikuti bahasa seperti bego dan lain-lainnya.”<sup>73</sup>

Di samping itu MB dan KF yang merupakan penggemar anime, pada saat di pertontonkan menyebutkan bahwa dalam anime One Piece ini tidak termasuk dalam kekerasan.

“Saya senang menonton anime, saya melihat di One Piece ini biasa aja bukan termasuk kekerasan. Karena cuma kartun dan tidak keluar darah.”<sup>74</sup>

MB menambahkan “Dikita ini bukan termasuk kekerasan, soalnya itu tidak ada adegan saling bunuh, si Luffy juga soalnya gak mati kalok di pukul.”<sup>75</sup>

Pada dasarnya melihat kekerasan baik itu secara fisik maupun psikologis tergantung bagaimana cara orang tua mendidiknya. Seperti yang di katakana RI setelah di pertontonkan.

“Kalok saya lihat dia itu sedang menceritakan anak yang justru tidak mau melawan orang tuanya. walaupun dipukul seperti itu, tergantung bagaimana cara orang tua mendidiknya. Dan versi film ini dia yang sebagai bajak laut dan memang hidupnya yang keras justru membuat dia menjadi lebih kuat. tapi kalok di bahas tentang pukulannya, secara bahasa kita seharusnya tidam seperti itu. Tapi kalok saya melihat yang seperti itu saya dukung, karena anak-anak zaman sekarang itu lemah dikit-dikit ngelapor. Karena zaman dulu saya sempat ngalamin itu juga dipukul dan sebagainya tapi justru kita respek sama orang tua kita. Tapi kalau sekarang dikit dikit malah mau kabur terus membandingkan orang tua orang lain lebih baik daripada orang tua kita. kalok kita flashback lagi sebenarnya adegan yang tiba-tiba tidur bareng di waktu yang sama, itu sebenarnya menunjukkan mereka dekat banget sampai mereka punya kebiasaanya yang sama. Makanya setiap detik film itu sebenarnya mempunyai maknanya tersendiri. Kalok saya benar-benar menghayati film ini dalam hati membuat saya sedih, karena saya butuh sosok seperti itu.

---

<sup>73</sup> BU, *Wawancara*, UIN Mataram 04 Feberuari 2021, pukul 10:15.

<sup>74</sup> KF, *Wawancara*, 08 Feberuari 2021, pukul 13:00.

<sup>75</sup> MB, *Wawancara*, 08 Feberuari 2021, pukul 13:00.

Bapak saya dari saya kecil sudah tidak ada, saya butuh sosok yang seperti itu untuk menggembeleng saya. Walaupun dipukul itu tergantung bagaimana saya menyikapinya, dalam hati saya butuh sosok yang keras yang membimbing saya ke jalan yang benar. Saya ingat banget Dulu bapak saya masih hidup dan masih keluar untuk meating kemana-mana terus, pulang paling sebulan sekali. Itu waktu dia mengajar saya ngaji iqro' Cuma sehari. Karena pas sehari itu saya memang benar-benar dipukul, saking takutnya otak saya mencoba untuk langsung paham sama iqro' dan saya langsung Qur'an pada hari itu juga. Waktu saya kecil lambat saya baca inget saya sampai di benak sama, akhirnya saya jadi ngerasa tertantang dan akhirnya saya bisa baca. Tapi bapak saya adil segimanapun saya dipukul, besoknya dibeli in apapun yang sama mau, jadi sesuai dengan apa yang dilakukan dengan saya. Jadi di film ini gitu ceritanya, Cuma si Luffy nolak karena punya sesuatu yang disuka sendiri dia ingin jadi bajak laut.”<sup>76</sup>

#### b. Dampak dari Film Anime One piece

Sering berjalannya waktu anime sangatlah banyak penggemarnya, anime muncul pertama kali dilayar kaca Indonesia pada tahun 1970, penggemar film anime sangatlah beragam mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, namun banyaknya anime yang menampilkan unsur kekerasan dan pornografi membuat tayangan anime di berhentikan dalam layar kaca Indonesia, dikarenakan membuat dampak buruk bagi penontonnya salah satu anime yang berhenti tayang di Indonesia ialah anime One piece, yang dimana banyak sekali menampilkan video vulgar dan kekerasan.

Seperti dampak yang dialami salah satu mahasiswa dengan inisial DM yang merupakan penggemar anime menceritakan.

---

<sup>76</sup> RI, *Wawancara*, 07 Feberuari 2021, pukul 09:00.

“Di semua anime memiliki alur cerita masing-masing. Misalnya dari anime banyak mengajarkan kita arti dari pertemanan dan belajar jangan memandang rendah orang lain. Sedangkan dari negatifnya banyak berhalusinasi. Dan saya pribadi mengalami itu kalau sedang kumpul bersama teman-teman sering berhalusinasi seperti ada cakra di tangan saya untuk mementalkan orang dan saya senang menyendiri gak suka keramaian.”<sup>77</sup>

Dari cerita DM diatas dapat di tarik kesimpulan jika seseorang sulit bersosialisasi dengan orang yang tidak mempunyai hobi yang sama seperti mereka yaitu menonton anime. Orang-orang tersebut kebanyakan akan berdiam diri dirumah dan hanya suka pada hal-hal yang berbau anime dan Jepang. Tapi kondisi ini dapat dengan mudah dihindari jika seseorang mampu mengelola waktunya, dan mengendalikan dirinya sendiri.

Selain itu salah satu dampak dari anime yang sering terjadi dilihat dari persepsi budaya di Indonesia salah satu mahasiswa menegaskan.

“Kalok dampak kita kerucutin dulu siapa sigmentasinya. Anime Ini standar orang Jepang, Sedangkan kita beda. Budaya jepang lebih keras daripada budaya kita. seperti budaya malunya yang luar biasa di Jepang. Jika yang ditunjukkan pada film anime, di Indonesia standarnya kita belum siap pertama dari baju dan dari cara mendidik anaknya yang keras. Di Jepang pornografi nya legal sedangkan di Indonesia ilegal karena di Jepang pornografi menjadi pendapatan terbesar negaranya.”<sup>78</sup>

Dari keterangan diatas bahwa anime budaya Indonesia sangatlah jauh berbeda dengan budaya jepang dilihat dari cara berpakaian dari film anime tersebut yang menampilkan terlalu vulgar.

---

<sup>77</sup> DM, Wawancara 07 Feberuari, pukul 13:00.

<sup>78</sup> AB, Wawancara, 07 Feberuari 2021, Pukul 09:00.

Namun akhir-akhir ini serial anime di stasiun televisi Indonesia sudah sangat jarang kita jumpai, hal tersebut tidak lepas dari polemik penayangan anime di Indonesia melalui KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) yang menegur penayangan beberapa anime di Indonesia, salah satunya bentuk teguran terhadap penayangan anime yang dianggap terdapat unsur pornografi asosiatif dan tindak kekerasan yang tidak baik bagi perkembangan anak.

“Anime ini pernah tayangan di Indoneisa namun di berhentikan karena banyak mengandung unsur vulgar dan banyak kekerasan takutnya banyak sekali dampak yang terjadi termasuk anak di bawah usia dini kalo sering menonton anime ini bisa berimajinasi yang patut di contoh karena dalam film ini banyak menayangkan adegan kekerasan seperti peperangan.”<sup>79</sup>

Di Indonesia anime sering diidentikan dengan tontonan anak kecil atau orang awam sering menyebut anime dengan istilah kartun, padahal anime memiliki genre dan rating yang menentukan apakah anime tersebut merupakan tontonan untuk semua umur, remaja atau bahkan untuk orang dewasa, namun sering kali orang-orang Indonesia tidak mengetahui dan sering membedakan kepada penggemar anime maupun menunjuk langsung pada anime sebagai bentuk hiburan yang ditunjukan untuk anak.

---

<sup>79</sup> PA, *Wawancara*, 09 Februari, pukul 13:00.

## BAB III

### PEMBAHASAN

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu.

Film menjadi media komunikasi yang sangat unik karena pengaruhnya dapat menjangkau seluruh sekmen sosial masyarakat, karena menurut bebrapa teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat.

Fungsi film adalah hiburan, pendidikan, dan penerangan. Filmnya sendiri sudah merupakan sarana hiburan. orang menonton film tentunya untuk mencari hiburan, apakah film itu membuat ketawamencururkan airmata, atau membuat gemetar ketakutan.<sup>80</sup>

Kata animasi diambil dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar yang terlihat sebelumnya.<sup>81</sup>

Animasi pada dasarnya suatu cara untuk mentransformasikan objek lebih lanjut, animasi bisa dikerjakan secara interaktif, pergerakan objek akan selalu mengikuti perintah yang diberikan oleh pemakai lewat piranti interaktif. Model animasi seperti ini dilaksanakan pada kebanyakan program-program yang sifatnya

---

<sup>80</sup> Onong Uchjana Efendy, Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi, ( Bandung : Citra Aditya Bakti, 2000 ), hlm 226.

<sup>81</sup> Cinemags, The Making of Animation, (cet. ke-1 Bandung: PT. Magindo Tunggal Sejahtera, 2004), hlm.6.

permainan (games) sedangkan animasi yang bersifat non interaktif, pergerakan objek tidak lagi dikendalikan oleh pemakai melainkan sudah ditentukan langsung oleh orang yang membuatnya melalui program-program pembuat animasi itu sendiri.<sup>82</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dipaparan data sebelumnya penulis menggunakan teori semiotika dengan pendekatan Roland Barthes karena Barthes mengatakan bahwa semiotik tidak hanya meneliti mengenai penanda dan petanda tetapi juga hubungan yang mengikat merka dengan keseluruhan.

#### **A. Analisis Tayangan Kekerasan pada Anime One Piece**

Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*deffensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain. Oleh karena itu, ada empat jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi:

- a. Kekerasan terbuka, kekerasan yang dapat dilihat, seperti perkelahian;
- b. Kekerasan tertutup, kekerasan tersembunyi atau tidak dilakukan secara langsung, seperti perilaku mengancam;
- c. Kekerasan agresif, kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan, tetapi untuk merndapatkan sesuatu, seperti penjabalan; dan

---

<sup>82</sup> Eryanto Sitorus, Membuat Animasi Menggunakan Kool Moves (Category: Computer Grapichics, Published, 2005), hlm.1.

d. Kekerasan defensif, kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri. Baik kekerasan agresif maupun defensif bisa bersifat terbuka atau tertutup.<sup>83</sup>

Adegan kekerasan dari tahun ke tahun semakin banyak ditayangkan baik oleh televisi maupun film layar lebar, bahkan game berbau kekerasan juga bermunculan. Perkelahian pemukulan pembunuhan dan sebagainya yang merusak dan merugikan orang lain. Persaingan di antara stasiun televisi semakin ketat. Mereka bersaing untuk menyajikan acara-acara yang digemari oleh penonton tanpa memperhatikan dampak negatif dari tayangan tersebut seperti tayangan yang menyuguhkan adegan kekerasan. Hampir setiap saat dapat ditemui adegan kekerasan yang disajikan di televisi mulai dari film kartun, sinetron, sampai film laga. Mereka bahkan meniru adegan-adegan dari orang yang digemarinya.

Tayangan kekerasan merupakan tayangan yang menampilkan adegan-adegan kekerasan dari tingkat yang ringan seperti adegan melontarkan kata-kata kasar, sampai tingkat yang berat seperti adegan membunuh. Hampir semua stasiun televisi di Indonesia menampilkan adegan-adegan kekerasan sebagai salah satu menu utama dan bumbu dalam dalam setiap tayangan yang disajikan baik itu sinetron maupun film animasi yang yang lebih dominan penontonnya anak-anak. Selama ratingnya tinggi pengelola televisi seakan merasa sah menayangkan kekerasan.

---

<sup>83</sup> Haryatmoko, Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi. Yogyakarta: Kanisius 2007, hlm 122.

## **B. Analisis Pornografi pada Anime One Piece**

Menurut H. B Jassin dalam Lesmana (1994). Pornografi adalah setiap tulisan atau gambar yang ditulis dengan maksud sengaja atau merangsang seksual. Pornografi membuat fantasi pembaca menjadi bersayap dan ngelayap ke daerah-daerah kelaminan yang menyebabkan syahwat berkobar-kobar.<sup>84</sup>

Merebaknya pornografi aksi itu lebih banyak ditimbulkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. John Naisbitt, memperkenalkan tentang zona mabuk teknologi yang menggambarkan bagaimana manusia dewasa ini dibuat mabuk dan terpesona oleh kemudahan dan kenyamanan yang dibawah teknologi ke dalam kehidupan kita. Beberapa perangkat teknologi yang dipakai sebagai sarana memperluas pornografi dan pornoaksi antara lain. Pertama, internet melalui berbagai situs yang menggambarkan dan membuat narasi tentang kegiatan seksual para artis dan public figure lainnya sampai ke masyarakat awam dengan berbagai aktivitas seksual baik yang normal maupun abnormal (homoseks, lesbian dan lain-lain). Kedua, televisi melalui berbagai sinetron, kisah seputar selebriti, musik dangdut yang menyuguhkan penampilan yang seronok. Ketiga, tabloid dan majalah yang memajang gambar-gambar setengah telenjang sampai yang telanjang penuh dengan berbagai cerita mulai yang isapan jempol sampai kisah sungguhan seputar seks. Keempat, alat-alat peraga seks seperti: alat kelamin tiruan yang dapat diper gunakan untuk pelaku seks menyimpang. Kelima, program-program

---

<sup>84</sup> Jurnal Hukum Diktum, Volume 10, Nomor 1, Januari 2012, hlm 77-78.

komputer yang diisi dengan berbagai film, cerita dan gambar porno. Keenam, telpon dan hand phone yang dipakai sebagai sarana untuk mempermudah per selingkuhan, baik melalui pembicaraan langsung maupun melalui SMS yang diplesetkan menjadi akronim dari semakin mempermudah selinkuh. Dengan fasilitas HP modern sekarang orang dapat merekam sendiri aktifitas seksualnya atau merekam perilaku seks orang lain dalam keadaan sembunyi sembunyi atau terang-terangan.<sup>85</sup>

Untuk mengidentifikasi masalah diatas, maka diambil dari episode 341 tentang anime One Piece yang mengandung unsur pornografi pada menit 00.04.52-00.09.16 yang menceritakan salah satu pemain dalam anime one piece yaitu Nami yang sedang membersihkan diri di kamar mandi dengan telanjang. Dalam episode ini terlihat Nami yang hendak membersihkan diri tiba-tiba datang penjahat yang tidak terlihat ingin menyetubuhi Nami karena melihat tubuh Nami yang tampak seksi. Pada dasarnya kebanyakan tayangan pada menit ini sangat tidak baik untuk di pertontonkan untuk anak-anak di bawah umur karena banyaknya memuat adegan kekerasan dan pornografi ditambah dengan kurangnya peraturan mengenai penonton yang dapat menikmati acara itu. Anak hanya tahu bahwa acara itu bagus, mereka merasa senang dan terhibur serta merasa penasaran untuk terus mengikuti acara-acara selanjutnya karena keterbatasan anak dalam menyaring informasi yang mereka peroleh.

---

<sup>85</sup> *Ibid.* hlm 78.

Berabad-abad yang lalu perhatian terhadap anak seluk beluk kehidupan anak sudah diperlihatkan, sedikitnya dari sudut perkembangannya agar bisa mempengaruhi kehidupan anak kearah kesejahteraan yang diharapkan. Anak sudah tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang baik yang mengurus dirinya sendiri dan tidak bergantung atau menimbulkan masalah pada orang lain, pada keluarga atau masyarakatnya.<sup>86</sup>

Dalam sosial *learning theory* anak-anak meniru dengan melalui tiga proses yaitu pertama, perhatian dimana anak mengamati secara langsung dan berulang-ulang apa yang menarik di sekitarnya. Dari apa yang mereka perhatikan maka memorinya akan menyimpan atau menjadi ingatan. Kedua, ingatan dari proses mengingat tersebut berubah menjadi reproduksi motoris. Ketiga, reproduksi motoris dimana ingatan tersebut akan dikeluarkan menjadi bentuk perilaku dan adanya motivasi. Keempat, motivasi yang mendorongnya dari dalam. Dari proses inilah yang dapat menjadikan anak usia 8-12 tahun meniru apa yang dilihat di televisi maupun di lingkungan sekitarnya. Jadi apa yang anak-anak lihat di televisi merupakan suatu proses *observational learning* (pembelajaran hasil pengamatan).<sup>87</sup>

Seperti halnya yang di katakan AB bahwa konten ini tidak dipertontonkan untuk anak-anak jika tidak diawasi oleh orang tuanya. Tetapi

---

<sup>86</sup> Singgih D. Gunarsa. dasar dan Teori Perkembangan Anak (Cet. X; Jakarta: Gunung Mulia, 2010), hlm.15

<sup>87</sup> Asmawati, "Pengaruh Menonton Tayangan Serial Kartun (Anime) Boboiboy Terhadap Perilaku Kekerasan Anak Di Btn Nusa Indah Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa", (Skripsi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Alauddin Makassar 2016), hlm 26.

di lain hal mahasiswa MP yang gemar terhadap anime justru menganggap konten pornografi dalam anime ini (One Piece) biasa saja.



**Gambar 3.1**

(Sumber: Scene Film Animasi One Piece episode 341)

Makna denotasi dalam adegan ini Nami salah satu pemain One Piece sedang membersihkan diri tanpa pakaian. Di sisi lain menggambarkan Nami yang sedang mengangkat tangannya sehingga bentuk tubuh bagian depannya terlihat. Adapun makna konotasinya menggambarkan aksi pornografi karena dari gambar situasi gambar ini orang akan langsung menilai tentang pornografi.

Denotasi kata-kata verbal pada episode 341 pada menit 00:05:09.

**Table 3.1**

**Percakapan dalam film One Piece episode 341**

<i>Scene</i>	Dialog
00:05:06-00:05:22	<p>Copher : Aku ingin <u>mengintip</u> dia</p> <p>Usop : Apa kau bilang?! Kau serius?</p> <p>Copher: Aku ingin melihat wanita <u>telanjang</u>.</p> <p>Tapi aku ingin melihat</p>

Adapun makna konotasinya pada menit ini dimana Choper yang ingin mengintip wanita telanjang, tapi dalam hal ini Choper ingin mengintip Nami yang sedang mandi. Kata-kata mengintip wanita telanjang menggambarkan tayangan pornografi melalui verbal.

**Gambar 3.2**

**(Sumber: Scene Film Animasi One Piece episode 341)**



Denotasi dalam adegan ini menunjukkan nampak Nami yang sedang berteriak minta tolong namun di cegat oleh Absalom dan mulutnya di bungkam. Lalu digambar selanjutnya menampilkan Nami mencoba meronta

---

<sup>88</sup> Sumber analisis penelitian.

sehingga bisa menghajar Absalom di bagian kemluhan Absalom dan menendangnya. Adapun makna konotasinya, menggambarkan betapa Nami sangat ketakutan saat Absalom hendak menyetubuhinya. Tetapi mulutnya sudah ditutup sehingga Nami tidak bisa berteriak. Akan tetapi hasil wawancara menunjukkan mahasiswa tidak keberatan dengan aksi pornografi di anime One Piece tetapi melalui nonverbal yang peneliti temui di lapangan dimana mahasiswa pada saat di pertontontakan memelototkan mata sehingga masih di pertanyakan dari hasil wawancara. Terutama di menit 00:07:27-00:08:14 episode 341 pada saat Nami yang akan di setubuhi oleh siluman yang bernama Absalom yang membawa kekerasan yaitu dengan membawa tubuhnya ke tembok, merangkul lengannya, sehingga kedua lengannya terbuka yang bisa memperlihatkan nilai-nilai kekerasan terutama nilai kekerasan seksual pada prempuan.

Denotasi verbal percakapan Absalom dengan Nami:

**Table 3.2**  
**Percakapan dalam film One Piece episode 341**

<i>Scene</i>	Percakapan
00:007:37-00:08:08	<p>Absalom: Kau begitu cantik dan <u>seksi</u> aku sangat menyukainya.</p> <p>Nami : Usoop.... Choper...</p> <p>Absalom : Kau akan menjadi pengantinku</p> <p>Usoop : Oii Nami apa yang terjadi.?</p> <p>Nami : Bodoh tolong saya ada seseorang disini.<sup>89</sup></p>

<sup>89</sup> Sumber analisis penelitian.

Makna konotasi di menit 00:07:27-00:08:14 menggambarkan lewat kata-kata dimana Nami yang sangat ketakutan karena akan di setubuhi oleh moster yang bernama Absalom.

Mitos pornografi banyak menyita perhatian dari berbagai kalangan dan merupakan bagian dari akumulasi lingkungan yang cenderung menjadi budaya dan terpelihara, dan juga sekaligus efek globalisasi yang tengah berlangsung sampai sekarang.

Seperti yang kita di katakana mahasiswa PA bahwa anime ini banyak mengandung unsur vulgar dan kekerasan yang memiliki dampak jika di tonton oleh anak-anak di bawah umur jika tidak di awasi oleh orang tau. Sehingga untuk menghadapi efek dari globalisasi ini tentu memerlukan kiat tersendiri yang seharusnya mulai di lakukan oleh para orang tua selaku menejer rumah rumah tangga agar anak yang kelak di harapkan menjadi baik tidak di renggut oleh media terutama media sosial sehingga anak dapat mengembangkan diri semaksimal mungkin.

**Gambar 3.3**

**(Sumber: Scene Film Animasi One Piece episode 314)**



Denotasi dalam adegan ini menunjukkan Luffy yang dibangunkan oleh kakek nya dengan pukulan cinta ciri khas kekuatan dari kakeh Luffy dan juga memeperlihatkan bentuk kekerasan yang dialami Luffy terhadap kakeknya membuat kepala Luffy jadi benjol. Adapun makna konotasi kekerasan yang ada pada *scene* kekerasan secara fisik, karena terdapat benjolan di kepala Luffy. Kekerasan fisik adalah kekerasan yang melibatkan anggota tubuh. Terdapat adegan yang dapat membuktikan perilaku yang dilakukan secara fisik oleh terhadap Luffy, seperti yang terdapat pada episode 314.

Denotasi kata-kata verbal pada anime One Piece episode 314:

**Table 3.3**  
**Percakapan dalam film One Piece episode 314**

<i>Scene</i>	Percakapan
00:04:15-00:04:28	<p>Grap: Bangun! A M</p> <p>Ushop: Luffy.</p> <p>Luffy: Aduh <u>sakit!</u> Aduh <u>sakit!</u></p> <p>Grap: Sakit? Apa yang kau katakana? Itu hanya <u>pukulan</u>. Kau itu manusia karet kan. Tidak ada pertahanan yang bisa melawan pukulan cinta.<sup>90</sup></p>

Makna konotasi pada percakapan ini terlihat Luffy yang sangat ketakutan, tetapi walaupun dalam *secen* ini bayak mengandung kekrasan fisik tetapi tidak ada bentuk perlawanan yang di lalukan oleh Luffy, karena

<sup>90</sup> Sumber analisis penelitian.

mengingat kakeknya. Dalam hal ini kekerasan yang dialami oleh Luffy termasuk ke dalam kekerasan fisik. Kekerasan fisik adalah perbuatan yang mengakibatkan rasa sakit, jatuh sakit, atau luka berat (Pasal 6).

**Gambar 3.4**

**(Sumber: Scene Film Animasi One Piece episode 314)**



Adegan pada menit 00:08:15 menggambarkan Nami ingin disetubuhi oleh Absalom salah satu penjahat dan mempunyai kekuatan yang tak bisa dilihat oleh orang. Akan tetapi di adegan selanjutnya terlihat ekspresi Nami yang bisa meloloskan diri dari penjahat yang ingin memperkosanya dengan teriak minta tolong. Adapun makna konotasinya pada gambar ini bahwa Nami mendapatkan kekerasan seksual, karena dipaksa untuk menjadi istri dari Absalom.

Kata Pemaksaan hubungan seksual disini lebih diuraikan untuk menghindari penafsiran bahwa pemaksaan hubungan seksual hanya dalam bentuk pemaksaan fisik semata (harus adanya unsur penolakan secara verbal atau tindakan), tetapi pemaksaan juga dapat terjadi dalam tataran psikis (dibawah tekanan sehingga tidak bisa melakukan penolakan dalam bentuk apapun). Dalam UU No. 23 tahun 2004 tentang P-KDRT dijelaskan bahwa,

“Kekerasan Psikis adalah perbuatan yang mengakibatkan ketakutan, hilangnya rasa percaya diri, hilangnya kemampuan untuk bertindak, rasa tidak berdaya, dan atau penderitaan psikis berat pada seseorang (Pasal 7).

### **C. Analisis Dampak Tayangan Kekerasan dan Pornografi pada Anime One Piece.**

Demam anime One Piece ternyata sangat melekat didalam diri setiap penggemarnya. Sehingga berbagai cara pun dilalui hanya untuk menonton anime One Piece. Baik dikalangan para anak-anak hingga remaja maupun yang sudah berkeluarga masih mempunyai hobi yang sama. Bagi mereka serial anime One Piece ini memiliki keunikan tersendiri sehingga memberikan pengaruh kepada diri sendiri. Film anime tidak sepenuhnya bagus untuk di tonton oleh anak-anak karena tanpa ada pengawasan orang tua bisa mengakibatkan perubahan mental atau perilaku.

1. Pada sebelumnya telah dijelaskan penggambaran tentang kekerasan dan pornografi yang ada di anime One Piece. Berikut ini beberapa dampak tayangan kekerasan dan pornografi pada anime One Piece, terutama untuk mahasiswa yang menerima adanya kekerasan dan pornografi pada anime ini yaitu sebagai berikut: Sulit bersosialisasi dengan teman sebaya; Sulit mengendalikan amarah; Bertingkah laku seperti tokoh yang mereka sukai sehingga menjadi hal biasa didalam keseharian mereka; Berhalusinasi lebih tinggi; serta jika terlau sering menonton adegan porno pada anime akan dapat menimbulkan Kecanduan menonton film dewasa dan Pikiran akan menjadi lebih fantasi terhadap lawan jenis.

Sedangkan untuk anak-anak jika menonton anime ini tanpa pengawasan orang tua dapat menimbulkan hal seperti; anak-anak akan dapat meniru gaya pakaian yang terbuka; kurang bisa membedakan realita dunia nyata dengan dunia fantasi; dan jika terlalu keseringan menonton anime akan menyebabkan anak malas untuk beraktivitas.



Perpustakaan UIN Mataram

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data, analisis data dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Menonton anime One Piece dapat menjadi bomerang bagi mental remaja jika tidak disikapi dengan cara yang baik. Diperlukan pengawasan orang tua dan kesadaran diri terhadap bahaya kecanduan menonton anime. Dikarenakan banyaknya adegan telanjang baik dari segi ekspresi verbal dan non verbal pada anime One Piece dan kekerasan pada anime One Piece.
2. Telah diketahui bahwa film merupakan media komunikasi yang dapat mengubah perilaku seseorang. Perubahan perilaku dapat bertentangan dengan nilai budaya setempat atau dapat pula mendukung. Perubahan perilaku kearah negatif yang banyak mudharatnya akibat menonton film perlu diwaspadai dan perlu diantisipasi.
3. Menonton anime sangat marak di Indonesia yang disebabkan oleh interaksi global yang telah banyak dimasuki oleh budaya-budaya dari banyak negara salah satunya adalah negara Jepang. budaya Jepang yang masuk ke Indonesia salah satunya melalui anime. Anime One Piece sangat mempengaruhi penontonnya. Ketika sudah asik menontonnya maka

mereka seolah-olah masuk ke dalam ceritanya sehingga tidak memperdulikan sekelilingnya.

4. Terlepas dari keberterimaan mahasiswa terhadap anime One Piece, persepsi mahasiswa meyakini menonton anime One Piece dapat menyebabkan penggemarnya menjadi kecanduan dalam menontonnya sehingga ingin terus mendalami anime tersebut. Ketika sudah kecanduan menonton film tersebut maka timbullah dampak yang dihasilkan setelah menonton film tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dampak yang dihasilkan lebih cenderung ke hal negatif dibandingkan dengan hal positif. Adapun dampak negatifnya bagi mahasiswa yang menerima anime One Piece dari segi kekerasannya yaitu: sulit bersosialisasi dengan teman sebaya, sulit mengendalikan amarah, berhalusinasi lebih tinggi. Sedangkan dari pornografi adapun dampak negatifnya yaitu meniru gaya pakaian yang terbuka, pikiran menjadi lebih fantasi terhadap lawan jenis, dan kecanduan dalam menonton film dewasa.

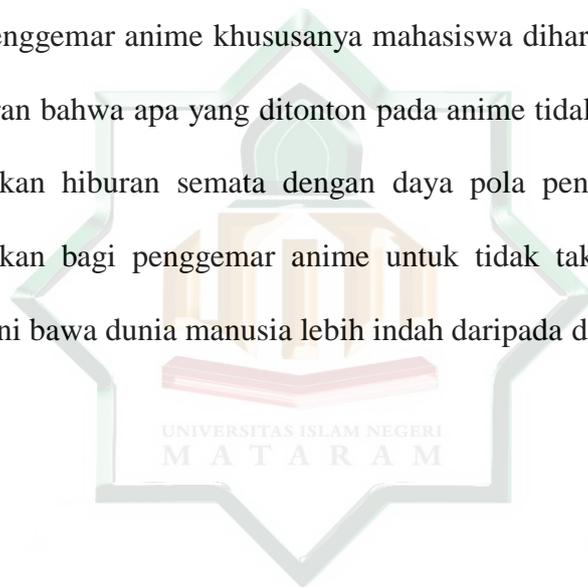
## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan yaitu:

1. Diharapkan kepada orang tua untuk menumbuhkan kesadaran dalam mengawasi anak-anak pada saat menonton anime dan mengawasi anime apa yang sedang ditonton oleh anak-anak. Orang tua harus memiliki pedoman untuk apa anak-anak mereka menonton dan menghindari pengaruh yang tidak perlu untuk pikiran anak-anak. Kerena tidak semua

anime memiliki dampak negatif para ibu-ibu juga harus tau anime memiliki dampak positif yaitu dapat memberikan pelajaran sehingga para orang tau tidak terlalu membatasi anak-anak dalam menonton anime.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan skripsi ini dapat menjadi referensi dalam melihat dampak kekerasan dan pornografi terutama bagi anak-anak dan hubungan durasi antara dengan dampak negatif.
3. Bagi penggemar anime khususnya mahasiswa diharapkan dapat memiliki kesadaran bahwa apa yang ditonton pada anime tidak nyata, karena anime merupakan hiburan semata dengan daya pola pengelolaan waktu. Dan diharapkan bagi penggemar anime untuk tidak takut bersosialisasi dan meyakini bawa dunia manusia lebih indah daripada dunia anime.



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani Yusra. *Pandangan Ulama Kota Medan Tentang Hukum Menonton Anime One Piece dan Dampaknya Bagi Keluarga (Studi Kasus Pada Komunitas One Piece Kolektor Indonesia Regional Medan, "KOPKI Medan"*, *Skripsi*, program studi Ilmu Ahwal Syakhsiyyah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sumatera Utara, 2018.
- Muhammad Rifan Syukhori Lubis, *Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer, Studi Pada Komunitas Anime One Piece di Kota Medan, Skripsi*, Program Studi Ilmu Komunikasi UMSU, 2019.
- Arieska Andini, *Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun Di Kelurahan Rappang Kec. Panca Rijang Kab. Sidrap. Skripsi*, UIN Alaudin, Makassar, 2016.
- Muhammad Rifan Syukhori Lubis, *"Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer"* Studi Pada Komunitas Komunitas Anime One Piece di Kota Medan, (*Skripsi*, Program Studi Ilmu Komunikasi, UMSU), hlm. v.
- Mamdud Rijali, *Eksistensi Sholawatan Majelis Rasulullah Saw Terhadap Peningkatan Pengalaman Keagamaan Masyarakat Karang Ganteng Kota Mataram, (Skripsi, KPI UIN Mataram, 2015.*
- Salyla Karima dan Maylanny Christin, *"Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film Kartun Little Krishna Episode 5 September 2014"*, *e-Proceeding of Management: Vol.2, No.2 Agustus 2015.*
- Mohammad Mulyadi, *"Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya"*, *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol. 15, Nomor 1, Januari – Juni 2011.
- Muhammad Izharuddin, *"Perwujudan Iridan Ninjou yang Tercermin Dalam Persahabatan Tokoh Utama Luffy Dan Bentham Pada Anime One Piece karya Eiichiro Oda, skripsi*, Bahasa Dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya universitas Diponegoro Semarang, 2018.
- Asmawati, *"Pengaruh Menonton Tayangan Serial Kartun (Anime) Boboiboy Terhadap Perilaku Kekerasan Anak Di Btn Nusa Indah Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa"*, *Skripsi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Alauddin Makassar 2016.*

- Muhammad Izzaul Haque, dalam <http://haqueisme.blogspot.com/contoh-proposal-skripsi-ilmu-komunikasi.html>, diakses tanggal 22 November 2019, pukul 10.15
- Tafsir Qur'an dan tematik, *Komunikasi dan Informasi*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional RI: Katalog dalam Terbit (KDT), 2013).
- Hasli Yutifa dkk, *Hubungan Paparan Pornografi Melalui Elektronik Terhadap Perilaku Seksual Remaja*, JOM Vol 2 No 2, Oktober 2015.
- Eryanto Sitorus, *Membuat Animasi Menggunakan Kool Moves*. Category: Computer Grapichics, Published, 2005.
- Hadi Chandra, *Membuat Sendiri Animasi Profesional Dengan 3D Studio Max* (Jakarta: Elex Media Komoutindo).
- Jaquiline Melissa, *Analisis Semiotika Pesan moral pada film*. Makassar: *Skripsi FISIP Universitas Hasanudin*, 2014.
- Yuli Siswanti, *Pesan Moral Pernikahan Dalam Film Talak Tiga (Analisis Semiotik Pada Film Talak Tiga)*, *Skripsi*, FDIK UIN Mataram, Mataram, 2017.
- Asselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Suharimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Ahmad Zaini, "Pesan Dakwah dalam Rubik Cermin Hati Harian Radar Kudus Jawa Pos", *Askopis*, Vol. 1, Nomor 2, September 2017.
- Sugiono mengutip Miles and Huberman, *Memahami Penelitian Kualitatif: Dilengkapi Contoh Proposal Dan Laporan Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Mohamad Yuzril, <http://www.idntimes.com/kumpulan> karakter terkuat di anime One Piece, diakses pada pukul 18:15.
- Eryanto Sitorus, *Membuat Animasi Menggunakan Kool Moves*, Category: Computer Grapichics, Published, 2005.
- Haryatmoko, *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius2007.

Ardi Nugroho Prista dan GrendiHendrastomo, Jurnal Pendidikan Sosiologi  
“*Anime Sebagai Budaya Populer*”.

[https://id.wikipedia.org/wiki/jenis\\_Penyebab\\_dan\\_Dampak.html](https://id.wikipedia.org/wiki/jenis_Penyebab_dan_Dampak.html), diakses tanggal  
31 Januari 2021, pukul18:31.

Humaniora, *Language, People, Art, andCommunicationStudies*, Vol.6 No.2 April  
2015: 240-248, hlm. 241.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya\\_masyarakat\\_Jepang](https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_masyarakat_Jepang), diakses tanggal 31  
Januari 2021, pukul18:31.

<https://formatekno.com/pengertian-sejarah-tentang-anime/>, diakses 4 Feberuari  
2021, pukul 10.00 wib.

Onong Uchjana Efendy, Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi, Bandung : Citra  
Aditya Bakti, 2000.

Cinemags, *The Making ofAnimation*, cet. ke-1 Bandung: PT. Magindo Tunggal  
Sejahtera, 2004.

Singgih D. Gunarsa. dasar dan Teori Perkembangan Anak, Cet. X; Jakarta:  
Gunung Mulia, 2010.

Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta:  
Graha Ilmu, 2006.

Muliyana Dedy, *Ilmu Komunikais Suatu Pengantar*, Bandung:  
PT.RemajaRosdakarya, 2002.

Moleong L. J, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya,  
2010.

Moeleng L. J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya,  
2014.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_karakter\\_One\\_Piece](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_karakter_One_Piece), diakses pada pukul  
18:15.

Trias Panutan Official, dalam *Youtubediakses* 25 Januari 2021, pukul 13:35.

H.M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Rencana Pernada, 2006.

AlexSobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.

Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung; Remaja Rosda Karya, 2004.

Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2005.

Iskandar, *Metodelogi Penelitian dan Sosial*, Jakarta: Refrensi 2013.

Beni Ahmad Saeban *Metode Penelitian*. Bandung, CV Pustaka Setia, 2008.

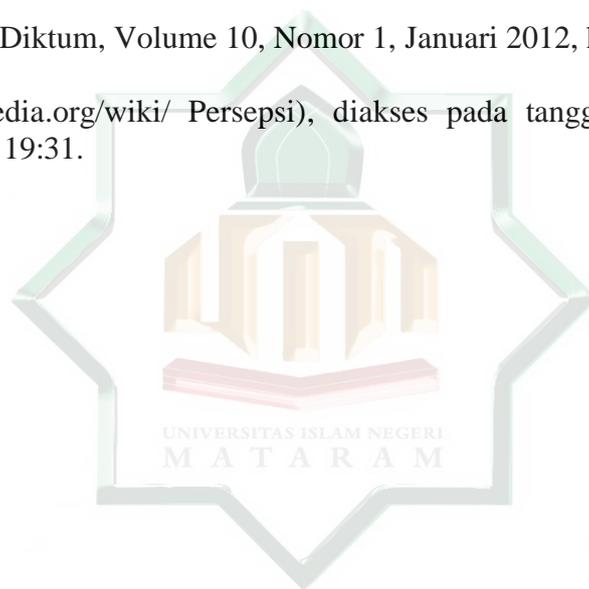
Addina Naufa, Teori “ONE PIECE”, Rokushiki Master, 2016.

<https://onepiece.fandom.com/id/wiki>, diakses 4 Feberuari 2021, pukul 10.00.

<https://mariviu.com/inilah-karakter-One-Piece>, diakses pada pukul\_16:30.

Jurnal Hukum Diktum, Volume 10, Nomor 1, Januari 2012, hlm 77-78.

[http://id.wikipedia.org/wiki/ Persepsi](http://id.wikipedia.org/wiki/Persepsi)), diakses pada tanggal 31 Januari 2021, pukul 19:31.



Perpustakaan UIN Mataram



Perpustakaan UIN Mataram

## LAMPIRAN I

### PEDOMAN WAWANCARA

1. Apakah anda pernah menonton anime?
2. Apa yang anda lihat dari adegan anime tersebut?
3. Apakah menurut anda adegan ini mengandung unsur pornografi?  
(menunjukkan film anime One Piece episode 341 menit 00:04:51-00:09:15)
4. Apa yang anda rasakan sehingga anda mengatakan itu pornografi?
5. Mengapa anda bisa mengatakan itu pornografi?
6. Bagaimana pendapat anda tentang pornografi yang ada pada anime One Piece episode 341 menit 00:04:51-00:09:15?
7. Apakah menurut anda adegan ini mengandung unsur kekerasan?  
(menunjukkan film anime One Piece episode 314 menit 00:04:15-00:11:34)
8. Apa yang anda rasakan sehingga anda mengatakan itu kekerasan?
9. Bagaimana pendapat anda tentang kekerasan yang ada di anime One Piece episode 314 menit 00:04:15-00:11:34?
10. Mengapa anda bisa mengatakan itu kekerasan
11. Apakah adegan kekerasan dan pornografi yang ada di anime One Piece memiliki dampak?
12. Apa dampak dari menonton film anime One Piece terhadap perilaku mahasiswa?
13. Apa dampak dari menonton film anime One Piece terhadap perilaku anak?

## LAMPIRAN II

### OBSERVASI

Hari/tanggal: 04/02/2021

Tempat: UIN Mataram, ditangga lantai 2 FDIK

Narasumber: AU

Menit	Verbal	Non verbal	Paralingual
00:02:32	“Ini adegan Nami yang mau disetubuhi”	Ketawa, sambil garuk-garuk kepala	
00:05:20		ketawa	
00:06:43	“Ini kan menonjolkan bagian depan tubuhnya” (adegan dimana Nami salah satu pemain anime One Piece sedang mandi tanpa busana)	Menunjuk gambar, sambil tersenyum	
00:07:02	“Waaao” (adegan dimana Usopp pemain anime One Piece melihat Nami yang sedang mandi tanpa busana)	Mata melotot	
00:07:10	“Daaar, goblok”	Ketawa keras	
00:08:12	“Ini tempat menariknya” (adegan Nami yang sedang disetubuhi oleh siluman)	Menunjuk gambar	Menjelaskan

314, menit 00:43:44	“Ini mitos”		
00:05:46	“Goblok”	Ketawa keras	
00:06:17	“Kekerasan fisik” (Luffy yang sedang dibangunkan oleh kakaknya dengan cara dipukul)	Menunjuk gambar	

Hari/tanggal: 04/02/2021

Tempat: UIN Mataram, ruang kelas

Narasumber: EH

Menit	Verbal	Non verbal	Paralingual
Episode 341 menit 00:04:56		Ketawa, ringan	
00:05:07	“Trsparan sekali” (adegan dimana Nami salah satu pemain anime One Piece sedang mandi tanpa busana)	Menunjuk gambar	
00:05:20	“Takut” (Choper ingin mengintip Nami yang sedang mandi)	Ketawa, garuk tangan	
00:05:41	“Weee zora, cara ngomong itu” (Nami yang mau minta tolong kepada Usopp dan Choper tetapi justru berterima kasih kepada Nami yang sedang tanpa busana)	Ketawa	Rendah

00:06:43	“Lucu dia” (Nami yang mau minta tolong kepada Usopp dan Choper tetapi justru berterima kasih kepada Nami yang sedang tanpa busana)	Ketawa	Rendah
314 menit 00:04:17	“Besarnya benjolnya, kasihan” (Luffy yang sedang dibangunkan oleh kakaknya dengan cara dipukul Luffy yang sedang dibangunkan oleh kakaknya dengan cara dipukul)	Ketawa	Tinggi
00:04:22	“Lucu, gak jadi keras jadinya”	Ketawa, mengajak teman yang disampingnya untuk menonton	Tinggi
00:04:41	“Gemok jarin” (Luffy yang dipukul lagi oleh kakeknya sehingga benjolan dikepalanya bertambah)	Ketawa, pukul meja	Tinggi
00:05:31	“Dikasih topi, kalok dia ilang toipnya, ya ampun marahnya” (Luffy yang sedang mengingat masa lalunya)	Ketawa	Tinggi
00:05:56	“Garing”	Ketawa sambil Pukul meja	Tinggi
00:08:43	“Besarnya benjolnya kepalanya” (Luffy yang dipukul lagi oleh kakeknya)	Memegang kepala	Ketawa dengan nada tinggi

	sehingga benjolan dikepalanya bertambah)		
--	--	--	--

Hari/tanggal: 05/02/2021

Tempat: UIN Mataram, perpustakaan

Narasumber: MP

Menit	Verbal	Non verbal	Paralingual
Episode 341 menit 00:04:57 - 00:05:40	“Astagfirullah. Tuuuukan, tu. Jangan nonton ini ”	Ketawa rendah	
00:05:43	“Waduh, yang ini cabul” (adegan Nami yang sedang mandi tanpa busana)	Menundukkan kepala, ketawa rendah	
00:05:46	“Astaga, nah keluar ingusnya waduuh” (adegan Ushopp yang dilempar sabun oleh Nami)	Ketawa pegang perut	
00:06:45	“Memang fitrahnya kayak gini, cowok seneng yang kayak gini”	Tersenyum	
00:06:50	“Gak asik, ya elah” (adegan intraksi antara Nami, Choper dan Ushop)	Ketawa rendah	
00:07:13	“Ada roh yang masuk, parah” (Nami yang sedang disetubuhi oleh siluman)	Ketawa sambil menutup mata	
00:08:12	“Menit-menit ini,	Ketawa, rendah	

	menit pornografi”		
Episode 314 menit 00:04:22	“Saya pribadi menolak kekerasan ini” (Lufy yang sedang dibangunkan oleh kakeknya dengan pukulan dikepala)	Garuk-garuk dagu	
00:00:48	“Dari segi ekspresi juga saya gak terlalu suka, jelek banget” (adegan teman-teman Lufy yang heran dengan kakek Lufy yang ternyata seorang penguasa laut)	Menunjuk gambar	
00:05:57	“Tu kan, gak ada bibirnya”	Menunjuk gambar	
00:06:01	“Apaan sih bonyoknya” (Lufy yang dipukul kedua kali oleh kakeknya dan terdapat benjolan yang besar di kepalanya)	Tertawa, menutup bibir	
00:08:32	“Lebay”	Ketawa rendah	

Hari/tanggal: 05/02/2021

Tempat: Kos salah satu mahasiswa UIN Mataram

Narasumber: R

Menit	verbal	Non verbal	Paralingual
Episode 311 menit 00:04:00	“Tetap pakai masker?”	Ketawa, memasang masker	Rendah

00:05:46	“Iii jorok” (adegan Nami mandi tanpa busana)	Ketawa	Rendah
00:06:11	“Untung kartun”	Ketawa	Rendah
00:08:02	“Kasihannya banget” (adegan Nami yang disetubuhi oleh siluman)	Ketawa, pegang dagu	Rendah
00:08:12	“Astagfirullah”	Ketawa	Tinggi
Episode 314 menit 00:04:17	“Pukulannya enggak terlalu keras”	Nunjuk gambar	Rendah
00:06:23	“Penampilannya gitu cewek cowok”	Ketawa	Rendah

Hari/tanggal: 06/02/2021

Tempat: Kos salah satu mahasiswa UIN Mataram

Narasumber: MB

Menit	verbal	Non verbal	Paralingual
Episode 341 menit 00:07:19	“Lagi mandi”	Menunjuk gambar, ketawa	rendah
00:07:120	“Hmm”	Mainkan dagu	
00:07:22	(Nami yang ada didalam bak mandi)	Melotot	
00:08:20	“Wah telanjang”	Ketawa	Rendah
00:09:05		Menutup muka dengan bantal	

Hari/tanggal: 7/02/2021

Tempat: Kos salah satu mahasiswa UIN Mataram

Narasumber: A

Menit	verbal	Non verbal	Paralingual
Episode 341 menit 00:06:43	“Kacau” (Nami yang sedang mandi tanpa busana)	Ketawa	Keras
00:07:49	“Ditutup asap” (Nampak bagian tubuh Nami yang ditutupi dengan asap)	Menunjuk gambar sambil tertawa	Keras
00:07:50	“Ini nih” (Nami yang akan disetubuhi oleh siluman)	Menunjuk gambar	
00:08:02	“Hmm”	berkedip	
00:09:13	“Nanti”	Ketawa	Tinggi
Episode 314 menit 00:04:27	“Milih kuat katanya?”	Ketawa	Rendah
00:06:32	“Model badannya”	Pegang pipi	Rendah
00:08:48	“Wah kacau”	Ketawa	Rendah

Hari/tanggal: 7/02/2021

Tempat: Kos salah satu mahasiswa UIN Mataram

Narasumber: PA

Menit	Verbal	Non verbal	Paralingual
Episode 341 menit 00:04:56	“Apa itu?”	Mainin tisu	
00:05:07	“Leh-leh”	Ketawa	Rendah
00:06:40	“Sum***”	Lebay	Tinggi

00:07:57	“Kacau”	Ketawa	Keras
00:08:01	“Ya ampun”	Ketawa	Tinggi



Perpustakaan UIN Mataram

### LAMPIRAN III

### FOTO DOKUMENTASI ANIME ONE PIECE



Gambar 1. Poster anime One Piece

Gambar 2. Komik anime One Piece



Gambar 3. Scene Pornografi



Gambar 4. Scene Kekerasan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

#### LAMPIRAN IV

#### FOTO WAWANCARA



Dokumentasi Wawancara dengan  
Ros selaku Narasumber



Dokumentasi Wawancara dengan  
Mahdan selaku Narasumber



Dokumentasi Wawancara dengan  
Endang selaku Narasumber



Dokumentasi Wawancara dengan Rekan Mahasiswa se-angkatan selaku Narasumber

Dokumentasi Wawancara dengan Ulum selaku Narasumber



Dokumentasi Wawancara dengan Rekan Mahasiswa Prodi KPI Kelas C Angkatan 2017 selaku Narasumber



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**  
Jln. Pendidikan No 35 Tlp (0370) 623819 Fax 623819 Mataram NTB

**KARTU KONSULTASI SKRIPSI**

Nama *Masuratun Hidayah*  
NIM *170301072*

Pembimbing I *Dr. Nikmaeullah, M.A.*  
Pembimbing II *Dr. Muchammad, Mrs. M. Gen. Appung (adu)*

NO	HARI/TANGGAL	MATERI KONSULTASI	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1			
2			



**Perpustakaan UIN Mataram**