

**DAMPAK ANIME BERGENRE AKSI PADA
MAHASISWA UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

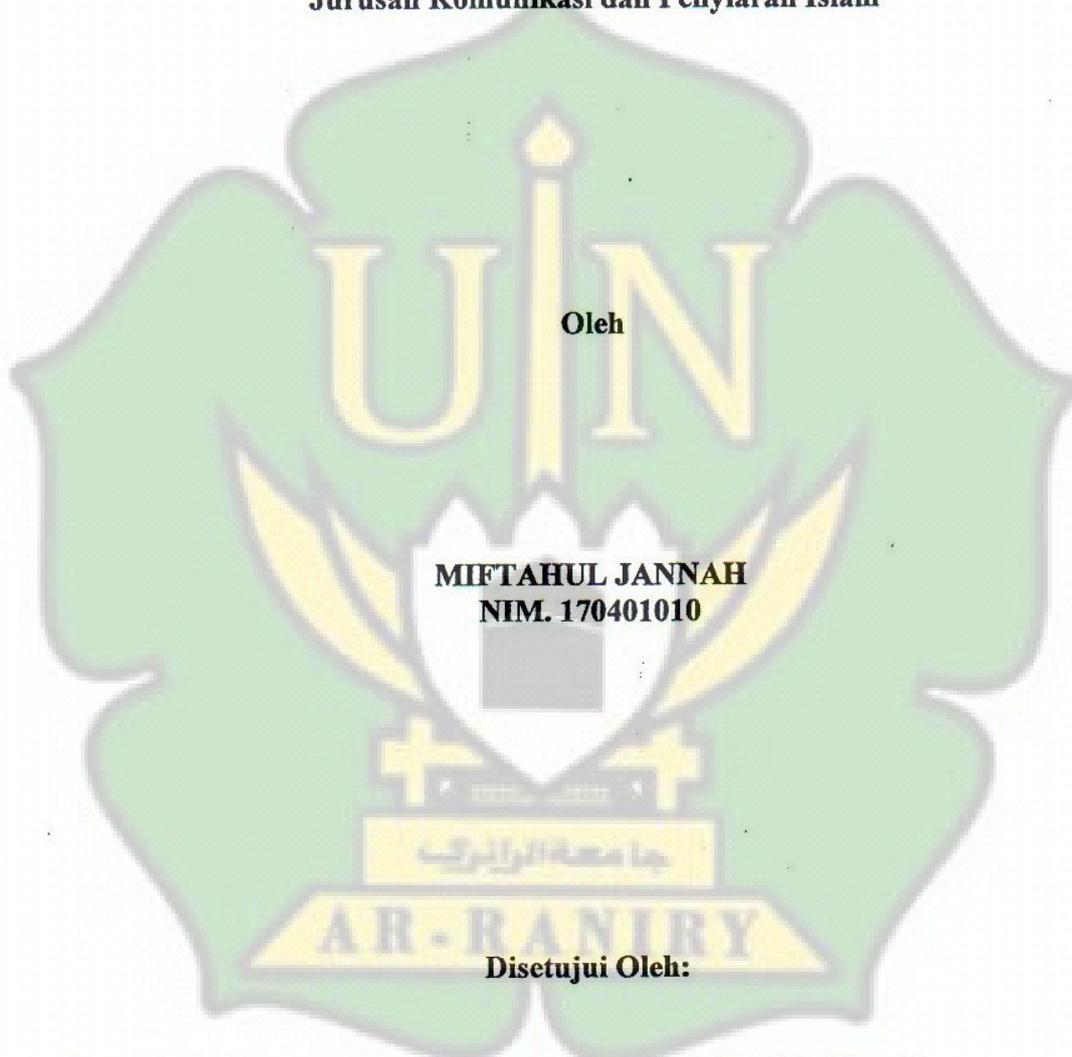
**MIFTAHUL JANNAH
NIM. 170401010
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



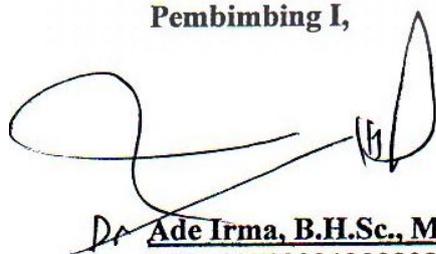
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



Pembimbing I,



**Dr. Ade Irma, B.H.Sc., M.A
NIP. 197309212000032004**

Pembimbing II,



**Hanifah, S.Sos.I., M.Ag
NIP. 199009202019032015**

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Ilmu Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Diajukan Oleh

MIFTAHUL JANNAH

NIM.170401010

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 5 Juli 2022 M

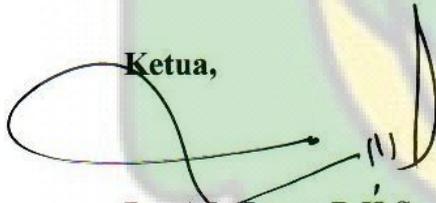
3 Zulhijjah 1443H

Di

Darussalam-Banda Aceh

Panitia Sidang Munaqasyah

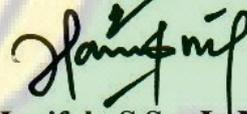
Ketua,



Dr. Ade Irma, B.H.Sc., M.A.

NIP.197309212000032004

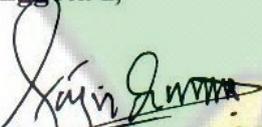
Sekretaris,



Hanifah, S.Sos.I., M.Ag.

NIP.199009202019032015

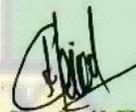
Anggota I,



Fajri Chairawati, S.Pd.I., M.A.

NIP.197903302003122002

Anggota II,



Syahril Furqany, M.I.Kom.

NIP.198904282019031011

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

4



Dr. Fakhri, S.Sos., M.A.

NIP.196411291998031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Jannah

NIM : 170401010

Jenjang : Sarjana

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis dengan judul “Dampak *Anime* *Bergenre* Aksi Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia Akademis. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini, atau adanya kritikan terhadap keasliannya.

Banda Aceh, 14 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Miftahul Jannah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut Asma Allah yang Maha Agung. Segala puji dan syukur kepada Allah Subhallahu Ta'ala yang telah melimpahkan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak *Anime Bergenre Aksi* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry”, sebagai syarat akhir menyelesaikan studi Komunikasi dan Penyiaran Islam untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Shalawat dan salam kita sanjungkan kepangkuan Nabiallah Muhammad Shalallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah mengenalkan ilmu dan memberi perubahan besar kepada umat manusia. Dan tak lupa pula salam kepada keluarga dan para sahabat beliau yang senantiasa membantu perjuangan Rasulullah.

Penulis sangat sadar bahwa skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis telah mendapatkan dukungan dari beberapa pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan ribuan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan, dukungan, serta doa bagi penulis.

Penghargaan istimewa dan rasa terimakasih setulusnya kepada kedua orang tua penulis, yaitu ayahanda Muhammad Nasir, dan ibunda Sri Rahayu, S.Pd yang selalu memotivasikan penulis dengan dorongan, dukungan serta doa terbaik untuk kelancaran penulisan skripsi ini.

Kemudian rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Fairus, S.Ag., M.A selaku penasehat akademik, dan juga kepada ibu Dr. Ade Irma, B.H.Sc., M.A selaku pembimbing utama, serta kepada ibu Hanifah, S.Sos.I., M.Ag selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan membagi ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dan membantu menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa pula, ucapan terimakasih penulis hanturkan kepada Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry yaitu bapak Dr. Fakhri, S.Sos., M.A dan bapak Azman, S.Sos.I., M.I.Kom selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam beserta seluruh para dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membekali penulis ilmu yang bermanfaat.

Selanjutnya rasa hormat dan terimakasih penulis kepada :

1. Ahli keluarga yang ikut berperan penting dalam proses pembuatan skripsi ini seperti nenek penulis bernama Nur Hasinah, Bibi Ayu Anatul Ramadhan M.Si, adik beradik yaitu Yunasri Afdhal, Nasri Nur Badriel, dan Muhammad Khalas Al-Karami serta ahli keluarga lainnya yang ikut mendukung dan memberi motivasi kepada penulis.
2. Saudara angkat penulis yang selama ini terus membantu dan mendukung penulis dalam masa-masa sulit mengerjakan skripsi yaitu kakak Cut Zahra Asia, S.E dan adik Raudhatul Jannah.
3. Para sahabat yang mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yaitu Ruhul Maysarah, Marzatillah, Zumaira Zulkifli, Mufti

Lazuardi, Nanda Shafira, dan teman seperjuangan mahasiswa prodi
Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Banda Aceh, 22 Juni 2022
Penulis,

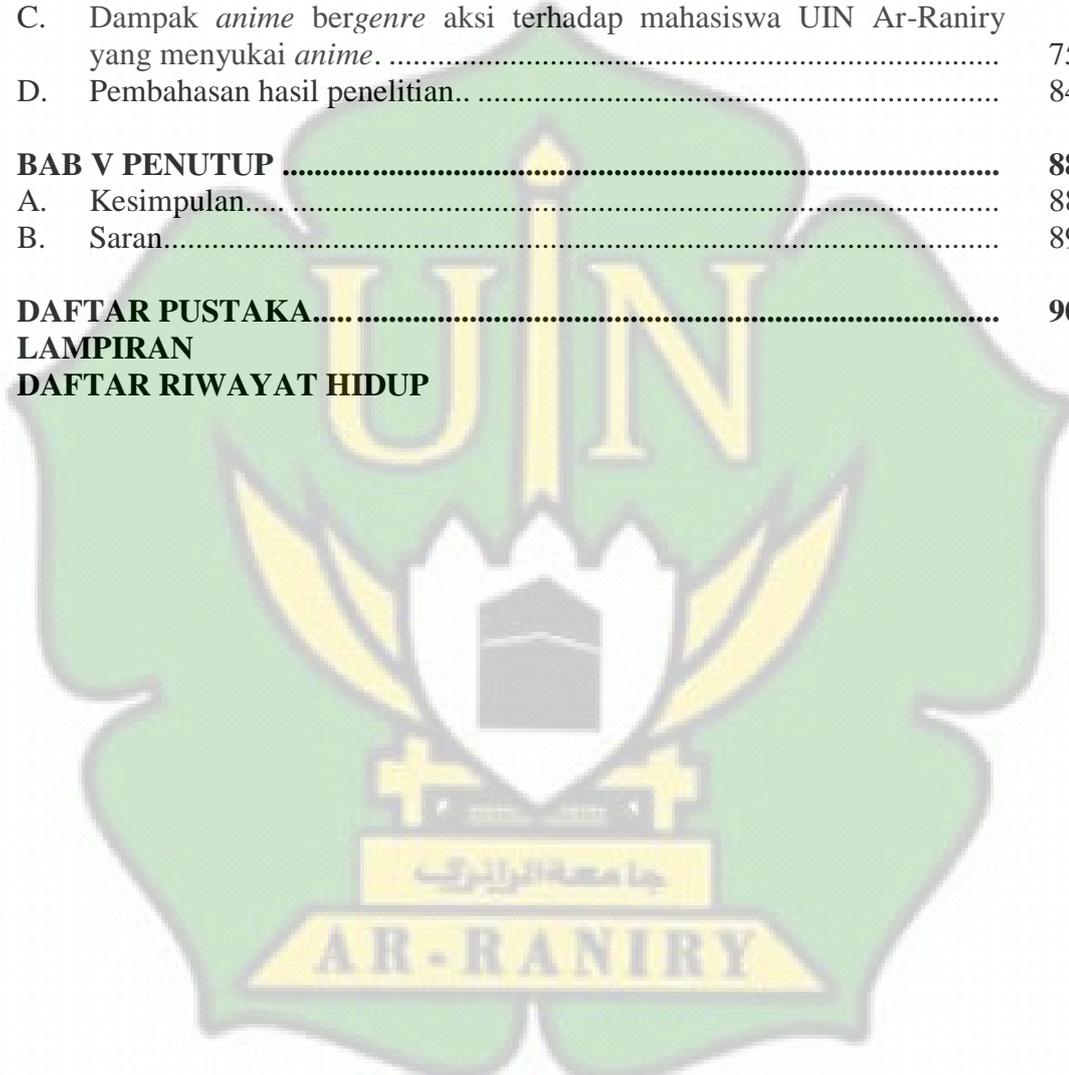
Miftahul Jannah



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
ABSTRAK.	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasiona.....	5
1. Komunikasi.....	5
2. <i>Anime</i>	6
3. <i>Genre</i> aksi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Penelitian Terdahulu.....	8
B. Komunikasi.....	11
1. Pengertian komunikasi.....	11
2. Unsur Komunikasi.....	12
C. Komunikasi Massa	18
D. Film.....	23
E. <i>Anime</i>	25
1. Pengertian <i>Anime</i>	25
2. Sejarah singkat Penyebaran <i>Anime</i> di Jepang	26
3. Penyebaran <i>Anime</i> Di Indonesia.....	27
4. <i>Genre Anime</i>	28
5. Grafik <i>Anime</i>	30
F. Landasan Teori.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	35
D. Sumber Data.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Observasi	36
2. Wawancara.....	37
F. Teknik Analisis Data	38

1. Pemeriksaan data.....	38
2. Klasifikasi data.....	39
3. Verifikasi data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Profil UIN Ar-Raniry.....	40
B. Pesan yang di komunikasikan <i>anime</i> bergenre aksi.....	43
C. Dampak <i>anime</i> bergenre aksi terhadap mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai <i>anime</i>	75
D. Pembahasan hasil penelitian..	84
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 31



ABSTRAK

Nama : Miftahul Jannah
NIM : 170401010
Judul Skripsi : Dampak *Anime* *Bergenre* Aksi Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry
Jur / Fak : Komunikasi dan Penyiaran Islam/ Dakwah dan Komunikasi

Seiring perkembangan zaman, tayangan *anime* sudah sangat populer dikalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa di Indonesia. Kepopuleran *anime* juga dirasakan oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Tidak sedikit mahasiswa UIN Ar-Raniry yang suka menonton *anime bergenre* aksi, oleh karena ini peneliti ingin meneliti pesan apa saja yang dikomunikasikan *anime bergenre* aksi pada mahasiswa UIN Ar-Raniry juga dampak dari menonton *anime bergenre* aksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori media massa yaitu *Uses and Gratification Theory* dan teori budaya (*Cultivation Theory*). Jenis penelitian ini adalah deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Selain itu, dalam penentuan sampel peneliti menggunakan metode *purposive sampling* dimana peneliti hanya mewawancarai responden yang memenuhi kriteria yaitu mahasiswa UIN Ar-Raniry yang memiliki ketertarikan menonton tayangan *anime bergenre* aksi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 22 pesan dalam *anime bergenre* aksi, yaitu pesan tentang tanggung jawab, kebijaksanaan, pengorbanan, kerjasama, berani bermimpi, bersyukur, pantang menyerah, saling menghargai, kesetiakawanan, sains, teknologi, makanan Jepang, budaya dan gaya hidup, desain visual, genosida, pembulian, perbudakan, perbedaan kasta, korupsi, pernikahan politik, dan pengkhianatan. Dimana pesan-pesan tersebut dapat memberi dampak negatif dan dampak positif kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry, seperti dapat menghibur, membangkitkan semangat, mengajarkan tentang moral, menambah pengetahuan dan wawasan, mengetahui budaya dan bahasa Jepang, berani menghadapi masalah, tidak mudah percaya pada orang baru, memperbaiki gaya hidup dan merubah sudut pandang, namun juga berdampak sebaliknya seperti kecanduan, berhalusinasi, melupakan budaya negara sendiri, dan meniru aksi yang berbahaya.

Keyword : Komunikasi, *Anime*, *Genre* aksi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya sastra dapat dinikmati dengan berbagai cara, baik dengan membaca, menulis, maupun melalui cerita bergambar. Namun tidak semua orang menikmati sastra dengan cara yang sama, bahkan satu jenis sastra tertentu pun dapat dinikmati dengan cara yang berbeda oleh masing-masing individu. Seiring berkembangnya teknologi karya sastra mengalami perkembangan dari satu versi ke versi lainnya. Seperti banyaknya karya sastra berbentuk tulisan yang kini dapat tersaji dalam bentuk audio visual.¹

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi seperti internet memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi. Kecanggihan informasi membuat budaya asing dengan mudah masuk ke Indonesia melalui film, musik, *game*, dan lain sebagainya.²

Teknologi membuat generasi muda di Indonesia sudah tidak asing dengan budaya luar Barat, Korea, China, maupun Jepang. Budaya Jepang yang populer di Indonesia antara lain, *game*, *cosplay*, musik (J-Pop dan J-Rock), *dorama* (drama Tv Jepang), *manga* (komik jepang) dan *anime* (kartun Jepang).³

¹ Nonita Yasmiliza, “Skripsi: Analisis Pesan Komunikasi Motivasi Dalam Film Naruto The Movie Road To Ninja”, (Banda Aceh: Uin Ar- Raniry, 2013), hal.1.

² Lufi Wahidati, dan Meri Karismawati, “Pengaruh Konsumsi *Anime* dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang”, Jurnal Izumi (Online), Vol.7, No.1, hal.2, 2018, diakses dari <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi>, pada 20 Agustus 2021, 11.00 Wib.

³ *Ibid*, hal.2.

Anime merupakan animasi khas Jepang yang dihiasi dengan gambar berwarna warni, diberi karakter, alur cerita, dan setting latar waktu dan tempat layaknya kehidupan manusia pada umumnya. Melalui kecanggihan teknologi dan dihadirkan di tengah-tengah generasi muda yang membutuh hiburan membuat tayangan ini semakin digemari. Cerita *anime* diangkat dari cerita *manga* dan novel.⁴

Anime pertama kali diciptakan pada tahun 1907 yang menampilkan sebuah *anime* bisu dengan seorang anak laki-laki memegang dan mengangkat topi sebagai tanda hormat dengan durasi hanya tiga detik. Dua puluh tahun kemudian seorang sutradara bernama Noburo Ofuji membuat *anime* lengkap dengan suara dan musik. Sejak saat itu Jepang mulai serius mengembangkan karya *anime*.⁵

Anime masuk ke Indonesia pada abad ke-20, pertama kali ditayangkan adalah *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* di TVRI,⁶ namun *Doraemon* merupakan *anime* pertama yang mencuri hati masyarakat Indonesia, tidak ada penolakan dan juga hambatan, masyarakat Indonesia sangat menikmati tayangan tersebut di stasiun tv swasta (RCTI), bahkan *Doraemon* masih ditayangkan hingga saat ini.⁷

Pada tahun 1995, *anime Dragon Ball* tayang di Indosiar pada pagi hari Minggu, dan *Samurai X* yang tayang di SCTV pada hari Senin sampai Jum'at

⁴ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, cet I, (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2010), hal.11.

⁵ Khr, fef "Sejarah *Anime*: Sejak 1970 Hingga Mewabah Ke Indonesia", CNN Indonesia, diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>, 18 Agustus 2021.

⁶ *Ibid*, 18 Agustus 2021.

⁷ Elga Andina, "Anime Dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah", *Jurnal Aspirasi*, Vol.5, No.2, 2014, hal. 124.

pukul 15.00 WIB tahun 2000. Tak hanya berhenti di tiga *anime* tersebut beberapa *anime* seperti *Let's & Go*, *Hamtaro*, *P-Man*, *Crayon Shinchan*, *Detective Conan*, *Inuyasha*, *Ninja Hattori*, *Pokemon*, *Captain Tsubasa*, *Hunter X Hunter*, *Ghost at School*, *One Piece* dan *Naruto* juga bermunculan di layar tv Indonesia. Di antara *anime* yang pernah tayang di tv Indonesia, *One Piece* merupakan *anime* bergenre aksi yang masih populer sampai saat ini.⁸

One Piece merupakan *anime* terpopuler di dunia, diangkat dari cerita *manga* karangan Eiichiro Oda. Menceritakan tentang petualang seorang remaja berusia tujuh belas tahun bernama Monkey D Luffy. Remaja berbadan kurus kerap memakai topi jerami tersebut memiliki cita-cita menjadi raja bajak laut di dunia. Melintasi samudra, mengalami pertualangan gila, mengungkap misteri gelap dan melawan musuh yang kuat, banyak rintangan yang telah dilewati, semua itu untuk merebut kekayaan yang paling didambakan dari semua kekayaan, *One Piece*.⁹

Berdasarkan data dari *Google*, melalui kata kunci pencarian *One Piece* mencapai 4 juta pencarian,¹⁰ hal ini dapat membuktikan bahwa *anime* tersebut merupakan *anime* yang paling banyak di minati oleh penduduk dunia, termasuk Indonesia.¹¹

⁸Khr,fef “Sejarah *Anime*: Sejak 1970 Hingga..”,18 Agustus 2021.

⁹Amirul Fahmi, “Skripsi, Analisis Pesan Moral Dalam Film Animasi *One Piece* Seri Movie (Stempede)”, (Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945, 2020), hal. 2

¹⁰ Hiccun, “Kejutan, *Naruto* Ternyata Lebih Populer di banding *One Piece* di Dunia”, Duniaku, <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/hiccun/kejutan-naruto-ternyata-lebih-populer-dibanding-one-piece-di-dunia>, 20 Desember 2021.

¹¹Yamane Toi, “Kepopuleran dan Penerimaan *Anime* Jepang di Indonesia”, Jurnal Ayumi (Online), Vol.7, No.1, hal.68, 2020, diakses dari <http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808> pada 20 Desember 2021

Kecanduan *anime* bergenre aksi ini menyebabkan pola pikir dan sudut pandang para pecintanya berubah. Pada agustus 2020, seorang remaja wanita berumur 15 tahun berinisial NF menjadi tersangka pembunuhan bocah di Sawah besar Jakarta Pusat, dan menyimpan mayat korban di dalam lemari miliknya. Di ketahui tersangka merupakan seorang *wibu* yang terinspirasi dari film *anime* pembunuhan.¹²

Pengaruh *anime* bergenre aksi juga berdampak pada mahasiswa UIN Ar-Raniry. Berdasarkan pantauan penulis, mahasiswa pecinta *anime* di UIN Ar-Raniry memiliki kebiasaan berbicara kasar menggunakan bahasa Jepang, membatasi pergaulan, tidak bersosial, *no life*, tidak *nasionalisme* (mencintai negara dan budaya Jepang lebih dari negara dan budaya Indonesia), suka berhalusinasi, menggunakan waktu belajar dan istirahat untuk menonton, berpakaian dan menggunakan aksesoris yang dipakai oleh tokoh didalam *anime*, bahkan tidak lagi memiliki ketertarikan pada lawan jenis di dunia nyata.

Hal tersebut membuat penulis tertarik melakukan ini penelitian dengan judul “Dampak *Anime* Bergenre Aksi Pada Mahasiswa Islam Uin Ar-Raniry”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pesan yang dikomunikasikan *anime* bergenre aksi pada mahasiswa UIN Ar-Raniry?
2. Bagaimana dampak *anime* bergenre aksi terhadap mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime*?

¹²Arif Wibowo Hidayatullah, “Ternyata ABG Pembunuh Balita Di Sawah Besar Seorang Wibu Psikopat”, Kompilerasi.com, diakses dari <https://www.kompilerasi.com/ternyata-abg-pembunuh-balita-di-sawah-besar-seorang-wibu-psikopat/>, 12 Desember 2021, 12.15 wib

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan apa saja yang dikomunikasi *anime* bergenre aksi kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry dan apa dampak dari tontonan *anime* bergenre aksi kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi, khususnya pada pesan komunikasi, desain grafik dan komunikasi media massa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mahasiswa pecinta *anime* agar terhindar dari pengaruh buruk kecanduan terhadap tontonan sehingga menyebabkan kehidupannya berantakan. Penelitian ini juga bermanfaat untuk orang tua sebagai bahan informasi dan edukasi dalam mengevaluasi tayangan terhadap anak.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Komunikasi

Komunikasi merupakan wadah pertukaran makna diantara pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan berinteraksi.¹³

¹³ Dedy Mulyana, Anwar Arifin, dan Hafied Cangara, *Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan*, Cet I, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 474

Komunikasi massa merupakan aktivitas yang dilakukan oleh media massa dengan segala perangkat didalamnya, yang mengakibatkan ketergantungan media kepada khalayak, begitupun sebaliknya.¹⁴

Komunikasi bertujuan untuk menyamakan makna yang disampaikan agar dapat mempengaruhi komunikator.¹⁵

2. *Anime*

Anime merupakan sebutan untuk kartun animasi yang di sutradarai oleh orang Jepang, dan di produksi di Jepang¹⁶. *Anime* dirancang sedemikian mungkin menyerupai tokoh manusia pada umumnya, dibuat dengan gambar yang menarik, diisi dengan suara berbahasa Jepang, dilatar belakangi dan disetting seperti kehidupan nyata.

Setiap *anime* memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik ini disebut dengan istilah *genre*. *Genre* dapat membantu penonton untuk memilih tayangan *anime* yang seperti apa yang diinginkan. Beberapa macam *genre* seperti *genre* romantis, aksi, misteri, detektif, polisi, mobil-mobila, robot-robotan, penyihir, fantasi dan petualangan.

Dengan adanya *genre*, *anime* dapat ditonton berbagai kalangan usia, sesuai kebutuhannya. Selain menampilkan tayangan hiburan, *anime* juga menyajikan pesan motivasi kepada penikmatnya.

¹⁴ *Ibid*, hal.240

¹⁵ *Ibid*, hal.318

¹⁶ Prista Ardi Nugroho, "Skripsi: *Anime* Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas *Anime* Di Yogyakarta)", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hal.5, diakses dari <http://library.fis.uny.ac.id>, 18 Agustus 2021

3. *Genre* Aksi

Anime bergenre aksi atau *anime action* adalah film yang berhubungan dengan adegan-adegan aksi seru, menegangkan, berbahaya, pembunuhan, perkelahian, tembak menembak, balapan, ledakan, kejar mengejar, berpacu dengan waktu, dan aksi lainnya. *Anime* bergenre aksi memiliki alur cerita yang cepat. Sehingga *genre* ini selalu menarik banyak penonton untuk menikmati film-film bergenre aksi, karena *genre* ini dikhususkan untuk memancing adrenalin penonton, konflik atau masalah yang terjadi dalam film aksi tidak sebatas cuma adu fisik para tokohnya, tetapi juga tentang konflik batin yang di alami oleh para tokohnya. Film bergenre aksi juga mampu berkombinasi dengan *genre* lainnya seperti *thriller*, *kriminal*, *drama*, *romance*, *slide of life* dan sebagainya, sehingga kombinasi *genre* ini membuat cerita dan aksi film lebih semakin menarik.¹⁷

¹⁷ Yofri Rahmat Dia, "Skripsi: Penerapan Ritmen Internal Dalam Adegan Suspense Pada Penyutradaraan Film Action Thriller (Mencari Sulaiman)", (Yogyakarta: Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017), hal.4

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu dibutuhkan dalam sebuah penelitian untuk memperjelas kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh penulis lain. Tujuannya untuk mencerah adanya plagiasi data, penelitian dapat dibuktikan secara hukum. Sejauh pengetahuan penulis belum ada yang melakukan penelitian mengenai “Dampak *Anime* *Bergenre* Aksi Pada Mahasiswa Uin Ar-Raniry. Namun tidak menutup kemungkinan adanya penelitian yang sama seperti yang penulis lakukan dengan tujuan dan objek yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Dhitari Putri mahasiswa Program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan pada tahun 2020 dengan judul “Peran *Anime* “*Slice Of Life*” Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan mahasiswa berhadap *anime* bergenre *slice of life* dan mengetahui peran *anime* bergenre *slice of life* terhadap mahasiswa, khususnya *anime* bergenre *slice of life*.¹⁸

Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa, *anime slice of life* berperan dalam perubahan gaya hidup mahasiswa Sastra Jepang USU. Perubahan

¹⁸ Dhitari Putri, “Skripsi: Peran *Anime* “*Slice of life*” Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020), hal. 5

tersebut meliputi penampilan, gaya berbicara, sudut pandang memilih pekerjaan, dan tipe pasangan yang memiliki kriteria seperti tokoh favorit pada *anime*. *Anime slice of life* juga memberi gambaran pekerja kantoran dan motivasi dalam persahabatan dan kekeluargaan. Selain memberi dampak negatif *anime slice of life* juga memberi dampak negative seperti malas untuk bersosialisasi dan lupa waktu, mereka sibuk dengan dunianya sendiri dan menjauh dari orang sekitar. Persamaan skripsi yang ditulis oleh Dhitari Putri dan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif.¹⁹

Berikut penelitian yang dilakukan oleh Ida Aisyah mahasiswa jurusan tadris ilmu pengetahuan sosial Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi ini berjudul “*Anime* dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas *Japan Freak* UIN Jakarta)” pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam kepada 9 partisipan.²⁰

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *anime* dapat mempengaruhi gaya hidup mahasiswa yang tergabung dalam komunitas *Japan Freak* UIN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime* dapat mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam aktivitas sehari-hari seperti dalam belajar, berpakaian, berbicara, makan, dan bersosialisasi. *Anime* mempengaruhi cara pandangan mahasiswa terhadap pekerjaan, hubungan pertemanan, kriteria pasangan, dan bangsa Jepang. *Anime* juga telah membuat mahasiswa memiliki

¹⁹ *Ibid*, hal. 57-58

²⁰ Ida Aisyah, “Skripsi: *Anime* dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas *Japan Freak* UIN Jakarta)”, (Jakarta: Uin Syarif Hidayatullah, 2019), hal.45

minat yang lebih luas terhadap budaya Jepang seperti menyukai makanan Jepang, menyukai hobi tertentu, bahasa, tarian, serta kebiasaan-kebiasaan orang Jepang yang diinisiasi dari serial *anime*.²¹

Selanjutnya adalah skripsi yang ditulis pada tahun 2016 oleh Prista Ardi Nugroho, mahasiswa program studi pendidikan sosial Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “*Anime* Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas *Anime* Di Yogyakarta)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengetahui faktor-faktor yang melatar belakangi *anime* menjadi budaya populer di Yogyakarta.

Skripsi ini diolah menggunakan metode analisis isi kualitatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana informan dipilih berdasarkan ciri-ciri yang telah ditentukan oleh penelitian. Hasil penelitian yang dipaparkan mengenai *anime* sebagai budaya populer dapat disimpulkan karena pengaruh media massa, mudahnya menemukan konten *anime* di *website*, pengaruh teman, murah dan mudah cara untuk mendapatkannya, karakter dan fashion pada *anime*, cerita yang menarik, banyak *genre*, dan *setting* tepat sangat realistis seperti pada dunia nyata. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis teliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif.²²

Adapun perbedaan antara penelitian peneliti dengan ketiga penelitian terdahulu terletak pada permasalahan yang berbeda, tujuan dan objek penelitian yaitu mahasiswa UIN Ar-Raniry.

²¹ *Ibid*, hal.10

²² Prista Ardi Nugroho, “Skripsi: *Anime* Sebagai Budaya..., hal.6-14

B. Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, setiap hari manusia tidak dapat lepas dari yang namanya komunikasi, baik komunikasi dengan tuhan, orang lain dan juga berkomunikasi dengan diri sendiri.

1. Pengertian Komunikasi

Menurut KKBI komunikasi adalah sebuah proses menyampaikan dan menerima informasi dari komunikator (orang yang menyampaikan) kepada komunikan (orang yang menerima).²³ Kata Komunikasi berasal dari bahasa Inggris latin *communicatio*, bersumber dari kata *communis* yang bermakna “sama”. Maksudnya komunikasi adalah proses menyamakan makna.²⁴

Dalam pendapat lain komunikasi adalah kegiatan seseorang untuk menyampaikan informasi, gagasan dan emosi kepada orang lain baik dalam perkataan, perbuatan, tulisan dan juga lambang-lambang *non verbal* dengan tujuan mempengaruhi dan mengubah pola pikir target.²⁵

Komunikasi juga dimaknai sebagai cara menyampaikan ide kepada pihak lain, baik melalui perbincangan, diskusi, pidato, tulisan, maupun korespondasi.²⁶

²³ Agung D.E, *Kamus Bahasa Indonesia*, cet I, (Jakarta, PT Gramedia, 2017), hal.252.

²⁴ Falimu, “Etika Komunikasi Pegawai Terhadap Pelayanan Penerbitan Pajak Bumi dan Bangunan”, *Jurnal Komunikator*, Vol.9, No.1, 2017, hal.11

²⁵ Nonita Yasmiliza (Mengutip James G. Robbins dan Barbara S. Jones, *Komunikasi yang Efektif*), “Skripsi: Analisis Pesan Komunikasi Motivasi...”, hal.21

²⁶ Harjani Hefni (Mengutip *The New American Webster Dictionary*), *Komunikasi Islam*, Cet I, (Jakarta: Kencana, 2015), hal.2-3

Allah Subhanallahu Ta'ala telah mengajarkan bagaimana cara berkomunikasi dengan baik, sebagaimana dijelaskan dalam surah Ar-Rahman ayat 4 yaitu: *عَلَّمَهُ الْبَيَانَ* yang artinya “mengajarkan pandai berbicara”. Pada ayat yang lain Allah juga mengajarkan tentang adab-adab berkomunikasi seperti dalam QS. Al. Israa: 53 tentang berbicara dengan wajah yang ceria, QS. Fathir: 10 menyuruh manusia untuk berkata dengan perkataan yang baik, QS. Al- Ahzab: 70 menyuruh manusia untuk berkata jujur, QS. Luqman: 19 tentang merendahkan suara saat berbicara, QS. Al- Ahzab: 32 tentang larangan wanita untuk mendayuh-dayuhkan suaranya pada yang bukan mahram sehingga menarik perhatian lelaki yang berhati kotor, dan QS. Al-Mu'minun: 3 tentang berkata hal yang tidak baik seperti ghibah, fitnah dan lain sebagainya²⁷.

Komunikasi terbentuk karena adanya dorongan untuk menjelaskan rasa kecurigaan, berbagi ide dan pengetahuan, bertindak secara spontan dan memperkuat ego masing-masing individu baik menggunakan lisan, tulisan, maupun simbol komunikasi.²⁸

Dalam kehidupan sehari-hari manusia dikelilingi oleh simbol dan kode komunikasi. Simbol adalah lambang dari sebuah objek, sedangkan kode kumpulan-kumpulan dari simbol yang memiliki arti tertentu. Simbol dan

²⁷ Kusnadi, “Komunikasi Dalam Al-Qur’an (Studi Analisis Komunikasi Interpersonal pada Kisah Ibrahim)”, Jurnal Intizar, Vol.20, No.2, 2014, hal.268.

²⁸ Harjani Hefni (Mengutip *The New American...*, hal. 5

kode merupakan proses komunikasi yang dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya setempat.²⁹

2. Unsur komunikasi

Terdapat lima unsur dalam berkomunikasi, antara lain: Komunikator (penyampai informasi), komunikan (penerima informasi), pesan (informasi yang disampaikan), media (alat untuk menyampaikan informasi), dan juga feedback (efek dari informasi yang di sampaikan).³⁰

a. Komunikator

Dalam kegiatan berkomunikasi, komunikator merupakan pihak yang berinisiatif menyampaikan pesan komunikasi kepada komunikan (pihak penerima pesan).³¹

Komunikator terdiri dari satu orang, banyak orang dan massa. Komunikator banyak orang terbagi kepada tiga bagian yakni: satu orang, banyak orang, dan massa. Komunikator banyak orang juga terbagi kepada tiga bagian, antara lain: banyak orang homogen (saling kenal) disebut komunikator kelompok kecil, banyak orang heterogen (tidak saling kenal) disebut komunikator kelompok besar, dan organisasi yaitu banyak orang dengan tujuan yang sama seperti lembaga dan yayasan. Selanjutnya komunikator dalam bentuk massa, komunikator dalam bentuk ini terbagi kepada dua bagian, yakni massa

²⁹ KPI, *Kamera Indonesia: Komunikasi Media Dan Penyiaran, Cet I*, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2020), hal. 124

³⁰ *Ibid*, hal. 124

³¹ Redi Panuju, *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi “komunikasi sebagai kegiatan komunikasi sebagai ilmu”*, Cet I, (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 39

di tempat dan waktu yang sama seperti komunikator yang berperan dalam peristiwa demonstrasi, dan massa yang tersebar dalam area geografis yang luas, proses komunikasi ini memerlukan media agar pesan yang disampaikan dapat tersalurkan kepada komunikan, bentuk komunikator ini seperti stasiun tv, radio, *website*, media *online*, koran, majalah, dan buku.³²

Pesan yang komunikator sampaikan dipahami oleh komunikan, kemudian timbul respon dari komunikan. Posisi komunikator dapat bergantian disaat terjadinya komunikasi timbal balik.³³

b. Komunikan

Komunikan adalah orang yang menerima pesan dari komunikator.³⁴ Sama seperti komunikator, komunikan juga terdiri dari tiga kelompok, yaitu: komunikan satu orang, banyak orang, dan massa. Proses komunikasi dapat terjadi sebagai berikut:

- 1) Antara satu orang dengan satu orang.
- 2) Antara satu orang dengan banyak orang.
- 3) Antara satu orang dengan massa.
- 4) Antara banyak orang dengan satu orang.
- 5) Antara banyak orang dengan banyak orang.

³² Rayudaswati Budi, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Cet I, (Makasar: Kretakupa Print, 2010), hal. 26-29.

³³ Redi Panuju, *Pengantar Studi (Ilmu)...*, hal.63

³⁴ Zikri Fachrul Nurhadi, dan Achmad Wildan Kurniawan, "Kajian Dalam Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi", *Jurnal Komunikasi*, Vol.3, No.1, 2017, hal.91

- 6) Antara banyak orang dengan massa.
- 7) Antara massa dengan satu orang.
- 8) Antara massa dengan banyak orang.
- 9) Antara massa dengan massa.³⁵

c. Pesan

Pesan merupakan isi dari proses berkomunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikannya. Dalam komunikasi pesan disampaikan dalam bentuk lisan, tulisan, lambang, simbol, mimik, warna, dan sebagainya. Pesan dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu kode *verbal* dan kode *non verbal*.

1) Kode *Verbal*

Kode *Verbal* atau pesan *verbal* adalah pesan yang disampaikan melalui bahasa baik secara lisan maupun tulisan.³⁶ Bahasa merupakan rangkaian kata-kata dan simbol yang dikumpulkan sehingga membentuk kalimat yang mengandung makna.³⁷ Fungsi bahasa adalah untuk mempelajari kehidupan di sekeliling kita, berinteraksi antar manusia, dan menciptakan ikatan yang harmonis dengan masyarakat.³⁸

³⁵ Rayudaswati Budi, *Pengantar Ilmu Komunikasi...*, hal. 29-32.

³⁶ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi*, cet XI, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal.260

³⁷ KPI, *Kamera Indonesia: Komunikasi...*, hal.124.

³⁸ Nonita Yasmiliza (Mengutip Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*), “Skripsi: Analisis Pesan Komunikasi Motivasi...”, hal.24.

2) Kode *Non Verbal*

Selain menggunakan kode *verbal*, komunikasi juga menggunakan kode *non verbal*. Kode *non verbal* meliputi lambang, gerak tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, warna, vocal, dan lingkungan. Dengan kata lain, komunikasi *non verbal* adalah komunikasi yang tidak menggunakan kata dan bahasa atau sering disebut dengan istilah *silent language*.³⁹

Kode *non verbal* berfungsi sebagai pengulangan, penjelas, pelengkap, penegas dan perlawanan dari pesan yang disampaikan melalui komunikasi *verbal*, juga untuk meyakinkan apa yang diucapkan, menunjukkan emosi yang tidak dapat di ungkapkan melalui bahasa, dan menunjukkan jati diri.⁴⁰

d. Saluran komunikasi

Saluran komunikasi merupakan jalan yang dilalui pesan dari komunikator untuk sampai kepada komunikan. Terdapat dua jalan agar pesan tersebut tersampaikan, yaitu tanpa media (tatap muka) dan menggunakan media. Pada proses komunikasi tatap muka, pesan dari komunikator melalui gelombang cahaya dan gelombang suara untuk sampai kepada komunikan. Namun gelombang cahaya dan gelombang

³⁹ Firdaus, Arief Hidayatullah, dan Sita Komariah, “Komunikasi Nonverbal Guru Terhadap Siswa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Kelurahan Jatiwangi Kecamatan Asakota Kota Bima”, Jurnal komunikasi dan Kebudayaan, Vol.7, No.01, 2020, hal.

⁴⁰ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi...*, hal.349-350.

suara tidak termasuk dalam media. Media yang dimaksud disini yaitu media komunikasi.

Dilihat dari jumlah komunikan, media komunikasi dapat dibagi kepada media massa dan *non*-media massa. Dilihat dari waktu terbitnya, media massa terbagi kepada dua, media massa *periodic* dan media massa *non*-*periodik*. Media massa *periodik* adalah terbit secara teratur pada waktu yang ditentukan. Media massa *periodic* dibedakan atas media elektronik (radio dan tv), dan media cetak (surat kabar, majalah, dan jurnal). Sedangkan media massa *non*-*periodik*, yaitu media massa yang muncul pada acara tertentu, media massa *non*-*periodik* terbagi dibedakan atas manusia (juru bicara kampanye, dan sales) dan benda (poster, spanduk, dan baliho).

Dilihat dari sifat, *non* media massa terbagi kepada *non* media massa manusia (kurir pembawa pesan) dan benda. Benda pada *non* media massa terdiri dari benda elektronik (telepon, *hand phone*) dan benda (surat).

Seiring berkembangnya zaman, media komunikasi juga ikut berkembang, salah satunya muncul media internet (*new media*), contoh media internet adalah, surat elektronik, telepon internet, surat kabar dan majalah elektronik, radio internet, tv internet, dan aplikasi tatap muka internet.⁴¹

⁴¹ Rayudaswati Budi, *Pengantar Ilmu Komunikasi...*, hal.33-35.

Contoh media seperti, microphone, handphone, telepon, surat, buku, majalah, televisi, radio, website, jurnal, dan new media.⁴²

e. Efek / *Feedback*

Efek adalah akibat dari terpaan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Akibat dari pesan tersebut dapat menimbulkan perubahan, seperti perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku nyata.

Perubahan yang diterima oleh komunikator dapat diaplikasikan melalui pesan *verbal* dan pesan *non verbal*, hal tersebut dinamakan *feedback*.

Efek dapat mengubah kognitif, afektif, dan konatif *audience*. Efek kognitif dapat mengubah nilai pengetahuan yang sudah tertanam dalam diri seseorang. Efek afektif berhubungan dengan emosi dan perasaan komunikan, seperti ketakutan, kegembiraan, kegelisahan, dan moral. Sedangkan efek konatif adalah perilaku dari hasil gabungan efek kognitif dan afektif misalnya setuju atau tidak setuju terhadap sesuatu.⁴³

C. Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah proses interaksi yang menggunakan media untuk menyampaikan pesan komunikasi kepada khalayak, baik menggunakan media elektronik maupun media cetak.

Para ahli memiliki definisi komunikasi yang berbeda namun secara konseptual memiliki makna yang sama, seperti berikut:

⁴² *Ibid*, hal.74.

⁴³ *Ibid*, hal.77-80

Definisi komunikasi massa menurut Maletzke “komunikasi massa adalah bentuk komunikasi yang menyatakan pernyataan melalui media secara terbuka, penyebaran pesan secara tidak langsung dan satu arah kepada massa yang tersebar”.

Menurut Joseph R. Dominik, “komunikasi massa adalah proses dimana suatu organisasi yang kompleks dengan bantuan mesin sebagai alat memproduksi dan mengirim pesan kepada khalayak yang besar, heterogen, dan tersebar”.

Sedangkan menurut Charles R. Wright, “komunikasi memiliki karakteristik utama seperti, pesan yang diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen dan anonim, pesan yang disampaikan secara terbuka, mencapai *audience* secara serentak, bersifat sekilas, dan komunikator terlibat dalam organisasi”.

Jalaluddin Rakhmat merangkum pengertian komunikasi massa dan mendapatkan kesimpulan bahwa komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, bersifat anonim dan heterogen melalui media cetak dan elektronik, sehingga pesan yang sama dapat diterima secara bersamaan dan serentak.⁴⁴

Salah satu contoh komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan melalui *anime* bergenre aksi kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry. Sama halnya seperti komunikasi pada umumnya, komunikasi massa memiliki lima unsur, yaitu:

1. Komunikator komunikasi massa

Dalam proses komunikasi komunikator merupakan penyampai pesan komunikasi. Pada komunikasi massa, yang berperan sebagai komunikator

⁴⁴ Didik Hariyanto, *Buku Ajar Pengantar Komunikasi*, Cet.I, (Jawa Timur: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2021), hal.81-83.

adalah *institutionalized person*. *Institutionalized* (lembaga atau organisasi) merupakan perusahaan surat kabar, televisi, radio, studio film, penerbit majalah dan buku. Sedangkan yang berperan sebagai *person* adalah redaktur dari lembaga tersebut, penulis, dan pemeran dalam cerita.⁴⁵

Pada tayangan *anime* bergenre aksi yang berperan sebagai *Institutionalized* ialah studio pembuatan *anime*, perusahaan penerbit manga, dan stasiun televisi. Sementara yang menjadi sebagai *person* adalah pengarang cerita, pimpinan perusahaan atau studio, dan tokoh pada cerita *anime* bergenre aksi.

2. Komunikasikan komunikasi massa

Jika komunikator adalah pihak pengirim pesan, maka komunikan adalah pihak yang menerima pesan. Dalam ranah komunikasi massa, komunikan merupakan penikmat media, yaitu orang yang sedang menonton berita, menikmati film, mendengar radio, membaca buku, majalah, dan surat kabar, dan orang yang sedang *browsing* internet.⁴⁶

Menurut Charles Wright, komunikasikan pada komunikasi massa memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Large

Maksudnya, komunikasikan berupa orang-orang yang tersebar di seluruh wilayah yang berbeda akan menerima pesan yang sama. Pesan

⁴⁵ Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, cet II, (Jakarta: Grasindo Anggota Ikapi, 2005), hal.70

⁴⁶ *Ibid*, hal.74

yang disampaikan oleh komunikator relatif luas, tidak di tujukan kepada seseorang atau pihak tertentu.

b. Heterogen

Pesan tidak disampaikan kepada komunikan tertentu atau khusus. Penerima pesan massa memiliki tingkatan umur, jenis kelamin, tempat tinggal, agama dan pendidikan yang berbeda.

c. Anonim

Anonim berarti, penerima pesan tidak saling mengenal secara pribadi dengan komunikatornya (penyampai pesan).⁴⁷

Pada penelitian ini, komunikan dari tayangan *anime* bergenre aksi adalah mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menikmati *anime* bergenre aksi. Meskipun sesama mahasiswa UIN Ar-Raniry, namun tetap saja komunikan tersebut memiliki sifat large, heterogen dan anonim, dikarekan informan menonton *anime* di tempat-tempat yang berbeda, memiliki jenis kelamin dan umur yang berbeda juga, dan sebagian dari informan tidak saling mengenal dikarenakan berbeda fakultas dan angkatan.

3. Pesan komunikasi massa

Pesan merupakan isi yang disampaikan oleh komunikator saat proses komunikasi berlangsung. Pesan pada komunikasi massa disampaikan melalui media kepada khalayak, sehingga pesan dapat diterima serentak secara bersamaan ditempat yang berbeda dalam waktu yang sama.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, hal.74-76

⁴⁸ Didik Haritanto, *Buku Ajar Pengantar*,hal. 84.

Pada komunikasi massa, pesan juga terbagi pada pesan *verbal* dan *non verbal*. Pesan *verbal* seperti kata-kata motivasi, edukasi, dan informasi yang disampaikan melalui percakapan para tokoh. Sebaliknya pesan *non verbal* ialah pesan yang disampaikan melalui tingkah laku, mimik wajah, dan gerakan tubuh tokoh yang tidak disampaikan dalam percakapan, seperti tolong menolong, semangat, menghargai, dan lain-lainnya.

4. Media komunikasi massa

Dalam menyampaikan pesan, komunikasi massa memerlukan dua saluran, saluran gelombang dan saluran media. Media komunikasi dapat terbagi tiga, media cetak, media elektronik dan media internet (*new media*). Contoh media cetak seperti: buku, jurnal, majalah, dan surat kabar. Contoh media elektronik seperti tv dan radio. Dan contoh media internet seperti surat elektronik, telepon internet, surat kabar dan majalah elektronik, radio internet, tv internet, dan aplikasi tatap muka internet.⁴⁹

Diawal penayangan *anime* di Indonesia, media yang dipakai berupa televisi. Pada awal tahun 2000-an sejumlah stasiun televisi swasta di Indonesia menayangkan film animasi Jepang, seperti RCTI, SCTV, Indosiar, Tv7, dan Trans Tv, namun yang sangat populer pada saat itu adalah stasiun Global Tv dan Spacetoon, hal tersebut dikarenakan Global Tv menayangkan dua *anime* bergenre aksi yang sangat terkenal di dunia, yaitu *One Piece* dan *Naruto*, sedangkan Spacetoon terkenal dengan stasiun tv yang berfokus pada film animasi khusus anak-anak.

⁴⁹ Rayudaswati Budi, *Pengantar Ilmu Komunikasi...*, hal.34.

Namun seiring berjalannya waktu, masa keemasan *anime* sudah mulai redup di Indonesia, disebabkan oleh ketatnya sensor dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), dan peminatan generasi sekarang terhadap *anime* telah berkurang.

Kini anak-anak yang menonton *anime* pada tahun 2000-an telah meranjak remaja dan dewasa, didukung dengan perkembangan teknologi, penikmat *anime* beralih menonton dari televisi ke situs internet, selain tidak terdapat sensor, penonton bisa dengan mudah memilih *genre anime* apa saja yang diinginkan dan tidak perlu meluangkan waktu agar tidak ketinggalan setiap *episodenya*, melainkan dapat menonton *anime* di waktu luang.

Tak dapat dipungkiri, saat ini hampir semua mahasiswa UIN Ar-Raniry menikmati *anime* bergenre aksi dari aplikasi dan situs online. Seperti aplikasi *Youtube, Telegram, Bstation, Netflix, Nonton Anime, Animelovers Viki, Anime Tv, Crunchyroll*, dan *Anime Lovers*, dan beberapa *website* seperti, *Gomunime, Muse Indonesia, Animeindo*, , dan *Anoboy*.

5. Efek dan *feedback* komunikasi massa

Efek dan *Feedback* pada media massa berdampak lambat. Respon yang disampaikan oleh komunikan tidak langsung diterima oleh komunikator yang pertama, hal ini dikarenakan komunikasi yang terjadi pada media massa adalah komunikasi satu arah.⁵⁰

⁵⁰ *Ibid*, hal.35.

Anime bergenre aksi memberi efek positif dan negatif kepada penontonnya, salah satu efek positif seperti semangat mengapai mimpi, sedangkan contoh efek negatif seperti kurangnya pergaulan dan lain-lain.

D. Film

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa elektronik modern yang mampu menyampaikan pesan melalui audio visual. Secara bahasa film adalah gambar diam yang dapat menghasilkan ilusi ketika ditampilkan.⁵¹

Pada umumnya film berperan sebagai sarana hiburan dengan mengangkat tema tentang kehidupan sehari-hari dalam masyarakat yang disajikan dalam bentuk cerita, musik, komedi, aksi, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Namun menurut Prof. Effendy, film bukan hanya dapat menghibur, melainkan juga dapat mendidik dan memotivasi masyarakat.⁵²

Film memiliki daya tarik yang kuat dan mampu menyampaikan pesan secara unik, pastinya film memberi dampak kepada menikmatnya, seperti dampak sosial, dampak psikologi dan penambahan ilmu pengetahuan.

Pesan dari memiliki kekuatan persuasif yang potensi besar dalam mengubah sikap dan perilaku seseorang. Film merupakan bagian dari komunikasi massa yang menyampaikan pesan dalam bentuk gambar

⁵¹ Edi Sedyawati, *Sejarah Kebudayaan Indonesia : Seni Pertunjukan Dan Seni Media*, cet I, (Jakarta, PT Raja grafindo persada, 2009), hal 107.

⁵² Handi Oktavianus, "Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksoersis Didalam Film *Conjuring*", *Jurnal E-Komunikasi*, Vol.3, No.2, 2015, hal.3, diakses melalui <https://publication.petra.ac.id> pada 18 Mei 2022, 12.17 Wib.

bergerak, berwarna dan bersuara dengan memanfaatkan perangkat kamera dan media elektronik.

Secara garis besar, film dibedakan kepada dua hal. Pertama, film berdasarkan media yaitu film layar lebar dan film layar kaca. Yang kedua, film dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu film non fiksi dan film fiksi. Film non fiksi, yaitu film dokumentasi, dokumenter, dan film untuk tujuan ilmiah. Sedangkan film fiksi yaitu film *eksperimental* dan film *bergenre*.⁵³

Dalam tulisan ini, peneliti berfokus pada film *anime* bergenre aksi.

E. *Anime*

1. Pengertian *Anime*

Menurut bahasa *anime* berasal dari kata serapan “*animation*” dalam bahasa Inggris, yang digunakan oleh orang Jepang pada tayangan animasi.⁵⁴

Sedangkan menurut istilah *anime* adalah animasi khas Jepang yang diangkat dari komik dan novel karangan orang Jepang, disutradarai oleh orang Jepang dan diproduksi di Jepang.

Menurut Ni Wayan, animasi ialah gambar yang membuat objek terlihat hidup dikarenakan pergantian gambar yang ditampilkan secara berurutan.⁵⁵

Ranang A.S juga mengartikan animasi sebagai ilusi dari gerakan, ia berpendapat bahwa animasi merupakan rangkaian gambar yang disiarkan

⁵³ *Ibid*, hal. 6.

⁵⁴ Indah Permata Sari, “Skripsi: Pengaruh Terpaan *Anime* Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (OIC) Episode UIN Jakarta” (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017), hal.1

⁵⁵ Putri Suantari N.W.E, Ebook *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur: Miia Art, 2016), hal.21, diakses melalui https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi pada tanggal 17 februari 2022.

pada waktu tertentu sehingga tercipta ilusi dari gambar yang bergerak, dimana gerakan tersebut terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat kumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing objek.⁵⁶

Berdasarkan uraian pengertian diatas, *anime* merupakan karya seni animasi khas Jepang yang dihiasi dengan gambar warna-warni menampilkan tokoh asli diberi karakter dan suara layaknya manusia pada umumnya dengan alur cerita dan lokasi dirancang seolah-olah terlihat nyata.⁵⁷

2. Sejarah Singkat Penyebaran *Anime* di Jepang

Anime pertama kali diciptakan pada tahun 1907 oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro berjudul *Katsudo Shashin* yang menampilkan seorang anak laki-laki memegang dan mengangkat topi sebagai tanda hormat dengan durasi hanya tiga detik. Walaupun hanya berdurasi singkat dan bisu tetapi pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat lama.⁵⁸

Pada tahun 1917, Oten Shimokawa yang merupakan seorang artis Jepang menerbitkan sebuah karya animasi bisu dengan durasi lima menit berjudul *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*. Selain *anime* ini, *Namakura Gatana* juga termasuk *anime* yang muncul pada masa itu, *anime* karangan Jun'ichi Kouchi itu berdurasi dua menit. Tidak banyak informasi mengenai

⁵⁶ Ranang A.S, Basnendar H, dan Asmoro N.P, *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*, (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 241.

⁵⁷ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi ...*, hal.11.

⁵⁸ Khr,fef "Sejarah *Anime*: Sejak 1970 Hingga....",18 agustus 2021.

anime pada masa itu, gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923 menyebabkan banyak dokumen yang hilang. Empat tahun kemudian, pada tahun 1927, bersamaan dengan Amerika Serikat, Jepang juga berhasil menciptakan *anime* yang lengkap dengan suara dan musik berjudul “*kukira*” oleh seorang sutradara yang bernama Noburo Ofuji. Iya juga berhasil menciptakan *anime* berdurasi satu menit tiga puluh detik pada tahun 1930 berjudul “*Kuro Nyago*”.⁵⁹

Sejak saat itu Jepang mulai serius mengembangkan karya *anime* ke berbagai negara dan terus berkembang hingga saat ini. *Astro Boy* merupakan karya dari Osamu Tezuka pada tahun 1963 menjadi *anime* pertama yang diterjemahkan kedalam bahasa Inggris dan ditayangkan di Amerika Serikat pada saat itu.⁶⁰

3. Penyebaran *Anime* di Indonesia

Anime masuk ke Indonesia pada abad ke-20. “*Doraemon*” merupakan *anime* yang pertama kali ditayangkan di Indonesia pada tahun 1974. *Anime* ini pertama kalinya ditayangkan di TVRI Yogyakarta, kemudian pada tahun 1979-1989 penayangannya beralih ke TVRI Nasional. Lalu sejak tahun 1991 hak siarannya diambil alih oleh TV swasta (RCTI). Selain “*Doraemon*”, “*Wanpaku Omukashi Kumu Kumu*” juga termasuk *anime* yang tayang di

⁵⁹ Elga Andina, “*Anime* Dan Persepsi Budaya...”, hal. 124.

⁶⁰ Khr,fef “*Sejarah Anime: Sejak 1970...*”,

Indonesia pada tahun 70-an. *Anime* milik Yoshikazu Yoshihiko ini berjumlah 26 episode, *anime* ini juga ditayangkan di TVRI.⁶¹

Dengan berkembangnya stasiun TV swasta di Indonesia, *anime* semakin tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, seperti serial *Doraemon* yang disiarkan RCTI setiap hari Minggu pada tahun 1991. Pada tahun 1995, *Anime Dragon Ball* perdana tayang di Indosiar pada pagi Minggu, dan *Samurai X* yang tayang di SCTV pada hari Senin sampai Jum'at pukul 15.00 WIB pada tahun 2000. Tak hanya berhenti di tiga *anime* tersebut beberapa *anime* seperti *Let's & Go*, *Chibi Maruko Chan*, *Hamtaro*, *P-Man*, *Crayon Shinchan*, *Yu-Gi-Oh!*, *Beyblade*, *Digimon Adventure*, *Detective Conan*, *Inuyasha*, *Ninja Hattori*, *Pokemon*, *Crush Gear*, *Bleach*, *Hachi*, *Captain Tsubasa*, *Slam Dunk*, *Nube*, *Hunter X Hunter Ghost at School*, *Whistle*, *Yu Yu Hakusho*, *One Piece*, dan *Naruto* juga ikut mewarnai stasiun siaran TV Indonesia.⁶²

Anime menduduki era keemasan di Indonesia mulai tahun 2000 – 2003, dimana saat itu banyak TV swasta yang menayangkan serial *anime* terbaru, seperti ANTV, TV7, TransTV, dan GlobalTV. Namun sangat disayangkan, pada tahun 2014, serial *anime* mengalami kemunduran.

4. *Genre Anime*

Dalam dunia perfilman jenis biasa di sebut dengan sebutan *genre* begitu juga istilah tersebut digunakan dalam tayangan *anime*. *Genre*

⁶¹ Elga Andina, “*Anime* Dan Persepsi Budaya...”, hal. 124.

⁶² Khr,fef “*Sejarah Anime: Sejak 1970...*,”

merupakan kata serapan dari kata ragam. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, ragam adalah jenis, atau macam.⁶³

Genre terbagi dua, yaitu *genre* berdasarkan target *audiensnya* dan *genre* berdasarkan tema. *Genre* berdasarkan target *audiens* antara lain adalah *shoujo* (anak perempuan), *shounen* (anak laki-laki), *josei* (perempuan dewasa), *seinen* (laki-laki dewasa), *harem* (tokoh laki-laki yang dikelilingi wanita cantik), *harem reverse* (tokoh wanita yang dikelilingi laki-laki), *yuri* (lesbian), *yaoi* (homo), dan *ecchi* (menampilkan wanita berbusana minim, *anime* ini dikonsumsi oleh lelaki dan wanita dewasa).⁶⁴

Sedangkan *genre* berdasarkan tema yaitu:

- a. *Genre Aksi*, cerita yang ditampilkan pada *genre* ini bersifat perkelahian, baik menggunakan senjata atau tidak.
- b. *Genre petualang*, *genre* ini menceritakan tentang tokoh utama yang berpetualang menyelesaikan misi atau meraih *ambisi*.
- c. *Genre mecha* dan *cars*, *mecha* adalah *genre* yang berkaitan dengan robot-robotan, biasanya para tokoh utama mengoprasikan robot atau berteman dengan robot-robotan, sedangkan *cars* adalah *genre* yang bersangkutan dengan mobil-mobilan, seperti balapan mobil.
- d. *Genre drama dan fantasi*, *genre* drama menyajikan cerita tentang kehidupan yang kompleks, emosional dan konflik batin,

⁶³ Agung D.E, *Kamus Bahasa...*, hal 392.

⁶⁴ Elga Andina, "*Anime Dan Persepsi Budaya ...*", hal.125.

sedangkan *genre* fantasi menampilkan kisah-kisah imajinasi diluar nalar.

- e. *Genre school life* yang mengangkat kisah tentang kehidupan disekolah.
- f. *Genre slice of live* yang menceritakan tentang kisah kehidupan sehari-hari.
- g. *Genre* samurai yang mengangkat cerita tentang prajurit elit yang berasal dari kalangan bangsawan di Jepang.
- h. *Genre* fiksi ilmiah yang menyajikan imajinasi tetang pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi.
- i. *Genre* misteri, mengangkat cerita misteri.
- j. *Genre* sejarah, polisi, militer, olah raga, dan bela diri.⁶⁵

Biasanya setiap *anime* tidak hanya mengandung satu *genre*, melainkan satu judul *anime* mengandung empat sampai lima *genre*.

Pada penelitian ini, penulis berfokus pada *anime* yang bergenre aksi.

5. Grafik *Anime*

Sama seperti film pada umumnya, *anime* juga terus berkembang beriringan dengan perkembangan zaman. Perkembangan pada grafik *anime* tersebut terlihat pada pembuatan mata karakter yang detail, penggarisan *line art* yang rumit, *gradiasi* warna, pengambilan *angle* disetiap *scene*, desain karakter seukuran tubuh manusia, penggambaran tokoh dibuat mirip dengan manusia.

⁶⁵Ahmad, "Mengenal Berbagai Macam *Genre Anime*", Gramedia, <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/>, diakses 16 agustus 2021, 11:29Wib.

Perkembangan grafik *anime* sangat terlihat pada *anime* berjudul *gegege no kitaro*. *Anime* yang terbit pada tahun 1968 ini menampilkan *anime* dengan warna hitam putih dengan penggambaran karakter anak perempuan yang kurang baik, *anime* ini terus mengeluarkan *season* terbarunya selama 50 tahun hingga tahun 2018. Perbedaan grafik pada *anime* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.⁶⁶



Gambar 2.1, Sumber: <https://maulanasidiqblog.wordpress.com/2019/10/31>

F. Landasan Teori

Teori yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori *Uses and Gratification* dan *Cultivation Theory*. Teori *Uses and Gratification* pertama kali dikenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 didalam bukunya yang berjudul *The Uses on Mass Communications : Current Perspectives on Gratification Research*. *Uses* (pengguna) dan *Gratification* (kepuasan) memiliki makna pengguna media berperan aktif dalam memilih dan menggunakan media yang dapat memenuhi kebutuhan dan kepuasannya.

Dengan kata lain, pengguna media memiliki wewenang untuk memperlakukan media massa. Menurut teori ini pengguna menjadi peran aktif

⁶⁶ “Perkembangan *Anime* Jepang dulu dan Sekarang”, <https://maulanasidiqblog.wordpress.com/2019/10/31>, diakses pada 18 februari 2022

dalam proses komunikasi, berbanding terbalik dengan teori peluru dimana pengguna berada dipihak pasif. Teori ini berpendapat bahwa pengguna media massa bebas memutuskan bagaimana cara mereka menggunakan media dan dampak apa saja yang akan mereka dapatkan. Teori ini juga berpendapat bahwa media massa memiliki pengaruh buruk dalam kehidupan sehari-hari.

Teori *Uses and Gratification* memahami bahwa setiap orang memiliki kecenderungan dan kebutuhan masing-masing, oleh sebab itu khalayak (pengguna) bebas menentukan media apa yang akan dipilih untuk memenuhi kebutuhan tersebut.⁶⁷

Cultivation theory atau teori kultivasi merupakan teori yang dikemukakan oleh Profesor George Gerbner ketika ia menjadi Dekan *Annenberg School of Communication* di Universitas *Pennsylvania* Amerika Serikat (AS). Teori ini pertama kali di publikasikan dalam jurnal komunikasi yang berjudul *Living with Television: The Violenceprofile*.

Menurut teori ini televisi menjadi alat utama dimana penonton belajar tentang masyarakat dan budaya yang disajikan dalam program televisi. Artinya, televisi memberi dampak tentang dunia, nilai-nilai sosial, adat dan budaya kepada penikmatnya, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir penonton.

Gerbner berpendapat bahwa media massa menyajikan sikap dan nilai tertentu, kemudian menyebarkan sikap dan nilai tersebut kepada masyarakat. Dengan kata lain, media massa dapat mempengaruhi penonton dengan tayangan-

⁶⁷ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, cet VI, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 191-194

tayangan yang disiarkan, hal tersebut dapat mengubah sikap, kepercayaan, dan pandangan penonton berhubungan dengan kehidupan nyata. Pecandu berat media massa tidak dapat lagi membedakan antara dunia didalam media massa dengan dunia nyata.⁶⁸



⁶⁸ *Ibid*, hal.166-170

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, dan deskripsi tentang suatu fenomena yang ingin diteliti, kontekstual dan multimetode. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan mengelolanya pertahap secara alami sehingga makna dapat disimpulkan selama proses berlangsung dari awal hingga akhir kegiatan.⁶⁹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data dari lapangan.

Metode kualitatif dapat digunakan beberapa pertimbangan, yaitu metode ini mudah disesuaikan apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, dapat menghubungkan antara peneliti dengan responden, dan dapat menyesuaikan diri dari pengaruh pola-pola nilai yang dihadapi.⁷⁰

Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai mahasiswa UIN Ar-Raniry khususnya yang menyukai *anime* melalui *via online (whatsApp)*, dikarenakan dalam suasana libur Ramadhan, kebanyakan mahasiswa sedang berada di kampung halamannya.

⁶⁹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Cet.IV, (Jakarta: Kencana, 2017), hal,328-329.

⁷⁰ Dhitari Putri, "Skripsi: Peran *Anime* Slice Of Life ...", hal.29

B. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah variable atau suatu yang menjadi titik perhatian pada sebuah penelitian,⁷¹ dan subjek penelitian adalah orang-orang yang terlibat sebagai sampel atau yang menjadi sumber data dan informasi oleh peneliti untuk riset yang dilakukan. Pada penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah pesan yang disampaikan di dalam tayangan *anime* bergenre aksi, sedangkan yang menjadi subjeknya adalah mahasiswa aktif yang menyukai *anime* di Uin Ar-Raniry.

C. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan narasumber.⁷² Data ini dapat diperoleh dari wawancara *online* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry.

Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dimana informan ditentukan sesuai dengan judul penelitian. Mahasiswa yang akan menjadi narasumber pada penelitian ini adalah mahasiswa pecinta *anime* Uin Ar- Raniry.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan, bahwa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry memiliki 9 Fakultas. Dari 9 Fakultas maka peneliti menetapkan 12 sampel, yaitu 3 orang dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 3 orang dari Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, 1 orang dari Fakultas Adab dan Humaniora, 1 orang dari Fakultas Tarbiyah dan

⁷¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif ...*, hal.347.

⁷² *Ibid*, hal.85

Keguruan, 1 orang dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 1 orang dari Fakultas Sains dan Teknologi, 1 orang dari Fakultas Syari'ah dan Hukum, 1 orang dari Fakultas Piskologi, dan 0 dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumentasi seperti hasil penelitian terdahulu, *website*, jurnal, dan buku.⁷³ Adapun data sekunder dari penelitian ini adalah *website* dan penelitian terdahulu.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sebuah penelitian membutuhkan data yang lengkap, agar data yang terkumpul memiliki nilai kebenaran yang tinggi. Teknik pengumpulan data adalah sebuah cara untuk mencari serta mengumpulkan data yang ditemukan dilapangan saat penelitian berlangsung guna menjawab permasalahan didalam penelitian.⁷⁴ Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati objek kajian penelitian secara langsung, dengan tujuan memahami permasalahan dari sebuah fenomena. Observasi merupakan metode menganalisa dan mencatat tingkah laku

⁷³ *Ibid*,hal,85.

⁷⁴ Wikipedia "Pengumpulan Data Dalam Penelitian", https://id.wikipedia.org/wiki/Pengumpulan_Data_Dalam_Penelitian, di akses pada 29 Januari 2022.

dengan melihat objek penelitian secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara sistematis.⁷⁵

Observasi dapat di bedakan menjadi dua yaitu:

- a. *Participant observasi*, yaitu pengamat merupakan bagian dari anggota kelompok yang terlibat dalam kegiatan yang diamati.
- b. *Non-participant observasi*, yaitu tidak terlibat dalam kegiatan yang diamatinya, atau dalam kata lain pengamat bukan bagian dari anggota kelompok yang diamati.⁷⁶

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *participant observasi* atau observasi berpartisipasi dimana peneliti (pengamat) merupakan mahasiswa UIN Ar-Raniry.

Observasi dilakukan untuk mengamati pesan yang dikomunikasikan melalui *anime* bergenre aksi guna memperoleh informasi-informasi yang berkaitan dengan fenomena yang telah terjadi dan sedang terjadi di lingkungan dengan cara meninjau langsung ke lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mewawancarai mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime*.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses mengumpulkan informasi dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data yang

⁷⁵ Masri Singaribun, dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: Indeks, 1998), hal.12

⁷⁶ *Ibid*, hal.12

objektif dari masalah yang akan diteliti. Wawancara dilakukan dalam kurun waktu sesingkat-singkatnya namun mendapatkan data sebanyak-banyaknya. Sebelum melakukan wawancara, peneliti (pewawancara) telah mempersiapkan daftar pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan terarah sesuai dengan masalah yang akan dibahas pada penelitian.⁷⁷ Pada penelitian ini, penulis menggunakan wawancara bebas terpimpin yakni wawancara dilakukan dengan suasana santai tapi serius. Wawancara dilakukan melalui *chattingan* dari aplikasi *WhatsApp*.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif merupakan proses memeriksa, menafsirkan, mengevaluasi dan mengolah data yang terkumpul dari hasil dari observasi, wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen, dan material lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data yang telah ditemukan, sehingga penelitian dapat diinformasikan kepada orang lain.⁷⁸ Pada penelitian ini penulis hanya memakai teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data.

Penganalisaan data dapat dilakukan dengan langkah berikut:

1. Pemeriksaan data

Langkah pertama dalam pengolahan data yaitu memeriksa data, dimana peneliti melakukan proses mengkaji kembali terhadap catatan, dan informasi yang diperoleh dalam penelitian agar data yang akan dianalisis menjadi semakin berkualitas. Proses ini meliputi: kejelasan makna jawaban,

⁷⁷ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal.28.

⁷⁸ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif ...*, hal.400-401

kesesuaian jawaban satu dengan jawaban yang lain, relevansi jawaban, dan keseragaman satuan data.⁷⁹

Dari hasil observasi dan wawancara, peneliti memperoleh 12 hasil wawancara, 2 mahasiswa yang diamati, dan 1 gambar dari *website*.

2. Klasifikasi data

Setelah memeriksa data, peneliti akan melanjutkan langkah klasifikasi data atau mengatagorikan jawaban dari narasumber. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh mudah dianalisa dan disimpulkan.⁸⁰

Setelah diklasifikasi, peneliti memperoleh 12 data primer, dan 3 data sekunder.

3. Verifikasi data

Verifikasi merupakan langkah terakhir dari penganalisaan data atau disebut dengan penarikan kesimpulan. Verifikasi adalah usaha mencari dan memahami makna, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Sejak awal peneliti harus berinisiatif mengambil kesimpulan lebih awal, agar apabila proses sudah benar dan data yang dianalisis telah memenuhi standar kelayakan dan konformitas, maka kesimpulan awal dapat dipercayai.

Proses analisis terjadi secara interaktif, dimana kegiatan reduksi, penyajian dan pengambilan kesimpulan saling berhubungan timbal balik.⁸¹

⁷⁹ Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), hal.129.

⁸⁰ *Ibid*, hal.130.

⁸¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian:Kuantitatif ...*, hal.409.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil UIN Ar-Raniry

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry atau dulu dikenal dengan nama Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ar-raniry didirikan data tanggal 5 Oktober 1963 Masehi. Sebelumnya pada tahun 1962 sudah terbentuk tiga fakultas, yaitu Fakultas Syari'ah, Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Ushuluddin sebagai cabang dari IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Namun pada tahun 1963 kerja sama beralih kepada IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta selama enam bulan, kemudian pada awal Oktober IAIN Ar-Raniry resmi berdiri sendiri. Penanggung jawab pada saat itu adalah Prof. H. Ali Hasjmy, merupakan Rektor pertama IAIN Ar-Raniry.

Di awal berdiri, IAIN Ar-Raniry sudah memiliki tiga fakultas, yaitu Fakultas Syari'ah, Fakultas Tarbiyah, dan Fakultas Ushuluddin, kemudian disusul Fakultas Dakwah pada tahun 1968 dan Fakultas Adab pada tahun 1983. Sejak saat itu IAIN Ar-Raniry telah memiliki Program Magister (S-2) yang dibentuk pada tahun 1989 dan Program Doktor di tahun 2002.

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2013 tentang Perubahan nama Institut Agama Islam Negeri, IAIN Ar-Raniry resmi berubah nama menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Penamaan Ar-Raniry diangkat dari nama belakang seorang ulama besar sekaligus mufti Kerajaan Aceh Darussalam yang sangat berpengaruh pada tahun 1637-1641 Masehi tepatnya

pada masa Jabatan Sultan Iskandar Tsani bernama Syeikh Nuruddin Ar-Raniry yang berasal dari Ranir di India.

Seiring berjalannya waktu, UIN Ar-Raniry terus berkembang dan membenah diri, juga membuka sejumlah Program Studi sesuai kebutuhan masyarakat. Pada 2014 UIN Ar-Raniry kembali meluncurkan empat (4) Fakultas baru, antara lain Fakultas Ilmu Sosial dan Pemerintahan, Fakultas Psikologi, Fakultas Sains Dan Teknologi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

Kini UIN Ar-Raniry memiliki sembilan (9) Fakultas dengan empat puluh tiga (43) Program Studi untuk setara 1. Kampus yang dikenal sebagai “jantung hati masyarakat Aceh” ini terletak di Jalan Ar-Raniry Kopelma Darussalam, kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh memiliki visi dan misi.

Adapun Visi dan Misi UIN Ar-Raniry adalah sebagai berikut:

1. Visi

Sebagai universitas yang unggul dalam pengembangan dan pengintegrasian ilmu keislaman, sains, teknologi dan seni.

2. Misi

- a. Melahirkan sarjana yang memiliki kemampuan akademik, profesi dan atau vokasi yang kompetitif, berorientasi pada masa depan dan berakhlak mulia,
- b. Mengembangkan tradisi riset yang multidisipliner dan integrative berbasis syariah Islam, dan

- c. Mengimplementasikan ilmu untuk membangun masyarakat madani, yang beriman, berilmu, dan beramal.⁸²

B. Pesan Yang Dikomunikasikan *Anime* Bergenre Aksi

Komunikasi adalah interaksi yang berlangsung, sedangkan komunikasi massa merupakan interaksi melalui media massa. Film termasuk salah satu dari contoh komunikasi massa. Dimana tokoh di dalamnya, dan awak media berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan melalui tayangan yang disuguhkan kepada penonton selaku komunikan.

Pesan dari sebuah tayangan sama halnya dengan pesan dalam komunikasi antar pribadi maupun kelompok, dimana pesan tersebut dapat berupa pesan *verbal* yakni pesan yang disampaikan secara langsung melalui ucapan atau tulisan maupun pesan *non verbal* yang tampak dari aksi dan mimik dari peran yang dimainkan oleh tokoh dalam tayangan tersebut.

Selaku penonton, mahasiswa UIN Ar-Raniry khususnya para penikmat tayangan *anime* bergenre aksi tentu juga kerap memetik pesan dari tayangan yang mereka saksikan, pesan tersebut bisa saja membawa dampak positif dan negatif atau bahkan berbeda pemaknaannya antara mahasiswa satu dengan mahasiswa lainnya. Beberapa pesan di *anime* yang menjadi fokus dalam penelitian ini ialah :

1. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang atas kewajibannya, dan bersedia menghadapi resiko. Seperti tanggung jawab sebagai pemimpin atas kekuasaannya, tanggung jawab orang tua atas anak-

⁸² Panduan Akademik Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Tim penyusun UIN Ar-Raniry, (Banda Aceh: 2017), hal. 1-3

anaknya, dan tanggung jawab anak atas amanah dari orang tuanya, diri sendiri, membela agama, dan sosial.⁸³

Pesan yang disampaikan dalam *anime* bergenre aksi salah satunya adalah tanggung jawab. Hal ini disampaikan oleh informan bernama Muhammad Isvandar, informan berpendapat :

*“Iya, di anime action terdapat unsur tanggung jawabnya seperti di anime AOT”.*⁸⁴

Menurut tanggapan dari informan, salah satu contoh *anime* bergenre aksi yang memberi pesan tanggung jawab adalah *anime Attack On Titan* atau dalam bahasa Jepangnya berjudul *Shingeki no kyojin*. *Anime Shingeki no kyojin* bercerita tentang umat manusia yang harus bertahan hidup di balik tembok besar selama berabad-abad. Tembok tersebut dibangun untuk melindungi manusia dari serangan makhluk raksasa menyerupai manusia yang disebut Titan. Pada suatu hari sejumlah Titan berhasil membobolkan tembok tersebut dan masuk ke wilayah manusia. Saat itu kehidupan manusia mulai terancam. Eren Yeager dan anggota pemburu Titan lainnya (Survey Corps) memiliki tanggung jawab besar untuk melindungi umat manusia di dunia dari serangan Titan, dimana nyawa menjadi taruhan.

Hal serupa juga disampaikan oleh narasumber yang bernama Khairul Umam, narasumber memaparkan sebagai berikut :

⁸³ Rika Juwita, “Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi”, *Jurnal Utile*, Vol.5, No.2, 2019, hal.145, diakses dari <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT> pada 19 Mei 2022, pada 20 Mei 2022, 11.39 Wib.

⁸⁴ Wawancara dengan Muhammad Isvandar, melalui *chattingan via whatsapp*, pada tanggal 1 Mei 2022.

“Tanggung jawabnya Garp dapat pas dibagian dia duduk samping Ace”.⁸⁵

Ungkapan diatas merupakan salah satu contoh adegan yang terjadi saat pertarungan pada *anime One Piece*. Saat itu Komandan divisi II kelompok Bajak Laut Shirohige yang dikenal dengan julukan Hiken no Ace akan dieksekusi oleh Angkatan Laut. Monkey D. Garp yang menjabat sebagai wakil Admiral Angkatan Laut menyamperi dan ikut duduk disamping Ace yang akan di eksekusi sebentar lagi. Saat Sengoku bertanya maksud dari tujuan Garp naik ke mimbar pengeksesuan, Garp menjawab :

“Mereka adalah Bajak Laut, aku tak akan segan-segan pada mereka, tapi keluarga adalah cerita yang berbeda”.⁸⁶

Dari jawaban yang diberikan oleh Garp, dapat diketahui bahwa Garp sangat bertanggung jawab atas pekerjaannya sebagai Angkatan Laut memiliki pekerjaan menjaga perdamaian dunia salah satunya dengan membasmi kelompok Bajak Laut, meskipun itu adalah keluarganya. Namun Garp juga menemani Ace didetik-detik pengeksesuan demi memenuhi tanggung jawabnya untuk menjaga Ace yang diamanahkan oleh Gol D. Roger yaitu ayah dari Portgas D. Ace sekaligus sahabat lama Garp. Sebelumnya Garp sudah meminta Ace dengan menjadi Angkatan Laut demi keamanan Ace yang merupakan anak dari Raja Bajak Laut, namun Ace menolak tawaran tersebut dan memilih jalan seperti ayahnya.

Dua pendapat narasumber di atas merupakan salah satu pesan yang dikomunikasikan *anime bergenre* aksi yang masing-masing narasumber

⁸⁵ Wawancara bersama Khairul Umam, melalui pesan *whatsapp*, pada 1 Mei 2022.

⁸⁶ Film *anime* berjudul *One Piece episode 465*.

saksikan. Pesan tersebut dibalut dalam penggambaran watak, aksi hingga tutur kata yang disampaikan oleh setiap tokoh dalam suatu *anime*, yang kemudian dipahami dan dimaknai sebagai suatu pesan “tanggung jawab” oleh *audience* nya. Saat *audience*, dalam hal ini informan 1 dan informan 2 menyaksikan, mendengarkan dan memahami setiap adegan hingga dialog yang ada dalam *anime* yang sedang mereka saksikan, sejatinya mereka sedang berada dalam suatu proses komunikasi massa yang disalurkan melalui media audiovisual dan pada akhirnya melahirkan *feedback* dari *audience* terhadap *anime* yang mereka saksikan, yaitu anggapan bahwa *anime* bergenre aksi mengajarkan kita untuk memiliki sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya pesan positif ini membuat penonton semakin meminati *anime* khususnya yang bergenre aksi, karena bukan hanya menyuguhkan visual menghibur, namun juga menebarkan nilai-nilai positif dalam kehidupan.

2. Kebijaksanaan

Kebijaksanaan adalah sikap seseorang yang menggunakan akalnyanya dan budi pengertinya dan dapat pandai mengontrol emosi.⁸⁷ Biasanya orang yang bijaksana kerap ditunjuk sebagai pemimpin. Beberapa judul *anime* bergenre aksi juga menceritakan tentang tokoh yang bijaksana. Seperti yang dijelaskan oleh *audience* bernama Saffura Adnan pada hari Jum'at, *audience* memberi penjelasan sebagai berikut :

⁸⁷ “Perbedaan Kata “Kebijakan” dan “Kebijaksanaan” serta Mencolok atau Menyolok”, diakses <https://kemhan.go.id>, pada 21 Mei 2022, 8.23Wib.

“Oiya, anime juga memberi contoh tentang pemimpin yang bisaksana, kek di *OP*, ku rasa *OP* memiliki semuanya”.⁸⁸

Informan memberi contoh tentang pesan kebijaksanaan yang terdapat dalam anime *One Piece*. Salah satu adegan tentang pemimpin yang bijaksana terjadi dalam *arc* pulau manusia ikan. Pada *arc* ini menampilkan *scene* tentang sikap bijaksana seorang Ratu dari kerajaan Ryugu. Saat itu kisah tersebut diceritakan oleh mantan Bajak Laut Matahari bernama Jinbei tentang Ratu yang dikenal dengan sebutan Otohime.

Suatu hari Otohime sedang melangsungkan pidatonya ditengah-tengah masyarakat. Tidak sengaja, ia melihat sebuah perampokan di sekitar wilayah kekuasaannya. Dengan beraninya Ratu Otohime langsung menampar perampok tersebut. Ratu Otohime merupakan duyung ikan mas, dimana tubuhnya lebih lemah dari pada manusia ikan yang lain, namun tanpa berpikir panjang sang Ratu rela mengorbankan tangannya hingga berdarah demi memberantas kejahatan diwilayahnya. Setelah menampar pelaku Otohime langsung meminta maaf, karena ia tidak mengetahui bahwasanya masih ada rakyatnya yang hidup susah sampai harus melakukan kejahatan. Meskipun pelaku harus dihukum karena tindakannya, namun pelaku merasa senang karena masih diperhatikan oleh pemimpin.

Hal yang sama juga dilakukan oleh Raja Neptune, yaitu Raja dari kerajaan Ryugu. Setelah peperangan di pulau Manusia ikan berakhir, sang Raja memberi ampunan kepada pemberontak dan memanfaatkan *skill*

⁸⁸ Wawancara bersama, Saffura Adnan melalui pesan *whatsapp*, pada tanggal 20 Mei 2022

bertarung pemberontak sebagai prajurit di kerajaan. Keputusan tersebut membuat seluruh rakyat kebingungan. Namun Neptune mengambil keputusan tersebut karena pemberontak adalah orang-orang yang tinggal di Distrik manusia ikan, dimana tempat tersebut tidak termasuk dalam pengawasan kerajaan. Pemberontakan terjadi dikarenakan sang Raja kurang memperhatikan rakyatnya.

Anime bergenre aksi memberi contoh pada penontonnya, agar dapat bersikap bijaksana dalam setiap kondisi. Berpikir positif dan mencari jalan keluar dari masalah, serta tidak mengedepankan ego.

3. Pengorbanan

Pengorbanan adalah cara mengorbankan diri sendiri untuk sesuatu yang berharga.⁸⁹ Biasanya seseorang melakukan pengorbanan karena merasa memiliki tanggung jawab. Jenis-jenis pengorbanan adalah sebagai berikut : Pengorbanan orang tua untuk anak, pengorbanan untuk anggota keluarga, pengorbanan pemimpin untuk rakyatnya, dan pengorbanan karena rasa kasih sayang.

Hal ini seperti yang diungkapkan oleh informan bernama Khairul Umam :

*“Pastinya, di anime action itu banyak adegan tentang pengorbanan”.*⁹⁰

⁸⁹ Jagokata, diakses <https://jagokata.com>, pada 19 Mei 2022,12:01.

⁹⁰ Wawancara dengan Khairul Umam, melalui *via whatsapp*, pada tanggal 1 mei 2022.

Ungkapan informan ini senada dengan adegan yang terlihat pada *anime* aksi berjudul *Naruto*, pada episode pertama menceritakan tentang pengorbanan seorang pemimpin untuk menyelamatkan rakyatnya dari bencana, meskipun harus mempertaruhkan nyawa dan keluarganya. Seorang pemimpin desa bernama Namikaze Minato bersama istrinya Uzumaki Kushina mati dalam peperangan melawan moster rubah berekor sembilan, sebelum kematiannya Minato sempat menyegel moster tersebut kedalam tubuh anaknya bernama Uzumaki Naruto. Demi menyelamatkan desa dari serangan moster, kedua orang tua Naruto gugur dalam peperangan dan mengorbankan anaknya hidup sebatang kara.

Contoh pengorbanan juga ditampilkan pada tayangan *anime* berjudul *Dororo to Hyakkimaru episode 9*. Pada *episode* tersebut memiliki pesan tentang pengorbanan seorang ibu untuk anaknya. Dimana setelah kematian sang ayah, hidup Dororo dan ibunya sudah tak karuan. Disuatu hari, ketika Dororo dan ibunya melewati sebuah desa, terlihat sekumpulan orang yang sedang mengantri makanan. Ibu Dororo juga ikut dalam antrian, namun karena tidak memiliki wadah, sang ibu mengorbankan kedua tangannya untuk menampung bubur yang akan dimakan oleh Dororo, sehingga tampak tangannya memerah efek terbakar oleh bubur yang panas.

Selanjutnya contoh pengorbanan yang dilakukan oleh seorang kakak untuk melindungi adiknya. Pada wawancara selanjutnya, seorang informan bernama Husnul Khatimah berpendapat bahwa dalam *anime* terdapat pesan

tentang pengorbanan seorang kakak untuk adiknya, itu terjadi dalam adegan *anime* berjudul *Naruto Shippuden*, ia mengatakan :

“Banyak scene pengorbanan dalam anime action, salah satunya adegan Itachi yang ngebantai clan agar Sasuke bisa tumbuh jadi orang hebat”.⁹¹

Menurut informan, adegan tersebut menceritakan seorang kakak bernama Uchiha Itachi rela dibenci oleh penduduk desa untuk keselamatan adiknya. Pada *season Naruto*, sudah diceritakan kisah seorang pemuda yang membunuh seluruh keluarganya, kecuali adiknya yang bernama Uchiha Sasuke. Namun pada *season Naruto Shippuden episode 455* menceritakan tentang alasan Itachi melakukan hal tersebut. Pada *Arc Itachi's Story*, menjelaskan bahwa Itachi ingin menghentikan peperangan antar saudara yang dilakukan oleh pimpinan desa Konoha dan keluarga Uchiha.

Seluruh keluarga Uchiha merupakan militer pertahanan utama bagi desa Konoha. Satu hari sebelum peperangan terjadi, seorang Tetua di Konohagakure bernama Danzo memanggil Itachi dan memintanya untuk membunuh seluruh anggota keluarga Uchiha dan pergi meninggalkan desa, atau pemerintah akan membunuh Sasuke. Demi menyelamatkan sang adik, Itachi menuruti permintaan tersebut.

Setelah membunuh seluruh anggota keluarga termasuk ayah dan ibunya, Itachi pergi meninggalkan desa dan bergabung dengan anggota pemberontak bernama Akatsuki guna melindungi desa dari luar dan bisa dengan mudah mengawasi perkembangan adiknya. Namun tersebar berita

⁹¹ Wawancara dengan Husnul Khatimah, melalui *via whatsapp*, pada 5 Mei 2022.

keseluruh desa bahwa Itachi adalah moster yang membunuh seluruh keluarga Uchiha dan lari mengkhianati desa. Hal ini membuat adiknya menaruh rasa benci kepadanya.

Anime One Piece juga memperlihatkan soal pengorbanan pada *episode* 483. Seorang kakak bernama Portgas D. Ace mati dalam peperangan. Ace memasang badan ketika Admiral Akainu ingin membunuh adik angkatnya bernama Luffy. Meskipun tidak memiliki ikatan darah, namun Ace mengorbankan dirinya demi cita-cita Luffy ingin menjadi seorang Raja Bajak Laut.

Menyentuh perasaan dan emosi penonton merupakan salah satu tujuan yang dilakukan oleh *anime* khususnya *anime* bergenre aksi dalam komunikasi massanya dengan para penonton. Melalui *scene-scene* yang menyangkut *human interest*, dan tema-tema kekeluargaan perasaan dan emosi penonton diajak untuk berempati sekaligus mengajarkan betapa pentingnya suatu pengorbanan. Pesan inilah yang diterima oleh informan dari beberapa *anime* yang mereka saksikan bahkan *feedback* dari komunikasi massa yang terjadi tampak dari semangat salah satu informan yang menceritakan kembali adegan pengorbanan Kakak untuk Adiknya dalam *anime Naruto*.

4. Kerjasama

Kerjasama yaitu suatu usaha yang dilakukan bersama baik antar individu atau kelompok dan memiliki tujuan yang sama⁹². Hal ini seperti yang diungkapkan oleh informan bernama Mufti Lazuardi sebagai berikut :

*“Pesan moral, seperti di anime One Piece, pesan moral yang bisa kita ambil salah satunya ialah untuk mendapatkan apa yang diinginkan kita harus berusaha keras dan bekerja sama”.*⁹³

Menurut informan *anime* bergenre aksi memberi contoh tentang kerjasama, dengan kerjasama suatu pekerjaan yang berat dapat terselesaikan dengan mudah dan cepat. Hal tersebut ditayangkan dalam *anime* aksi berjudul *One Piece*. Dimana untuk mewujudkan mimpi menjadi Raja Bajak Laut bukanlah hal yang mudah, oleh karena itu Luffy membangun beberapa aliansi dengan Bajak Laut yang lainnya. Sebagai seorang Kapten, Luffy juga melakukan kerjasama dengan beberapa anggotanya, seperti Luffy membutuhkan seorang Navigator, Nahkoda, Tukang Kapal, Dokter, Penembak, Ahli pedang, Pemusik dan Juru masak agar kapal dapat berlayar dengan aman.

Selain *One Piece*, beberapa *anime* bergenre aksi lainnya juga memperlihatkan adegan kerjasama, seperti pada *anime* *Naruto*, *Naruto Shippuden*, *Black Clover*, *Nanatsu no Taizan*, *Attack on Titan*, *Akame ga Kill*, *Bungou Stray Dogs*, *Jujutsu Kaisen*, *Ansatsu Kyoushitsu* dan lain-lain.

⁹² Nikita Rosa, “Apa yang Dimaksud Kerja Sama? Ini Pengertian, Tujuan, dan Bentuknya”, detikedu, diakses <https://www.detik.com>, pada 19 Mei 2022, 12.10 Wib.

⁹³ Wawancara bersama Mufti Lazuardi, melalui *via whatsapp*, pada tanggal 9 April 2022 .

Kerjasama menjadi pesan selanjutnya yang berhasil didapatkan oleh informan setelah menyaksikan salah satu *anime* bergenre aksi yang ia minati. Meskipun pesan ini tidak disampaikan langsung melalui dialog oleh para tokoh, namun dikomunikasikan secara tidak langsung dalam alur cerita, informan selaku komunikan dalam komunikasi massa yang terjadi selama informan menyaksikan *anime One Piece* mampu memahami arah pesan yang ingin disampaikan dan memaknainya sebagai suatu pesan positif yang juga memotivasi siapa saja yang menyaksikannya untuk tidak mudah menyerah dan saling bekerjasama.

5. Berani Bermimpi

Impian adalah sesuatu yang dipikirkan oleh seseorang tentang masa depan yang ingin dicapai.⁹⁴ Biasanya impian dapat terwujud jika seseorang serius untuk menggapainya.

Hal ini serupa dengan yang dikatakan oleh Fathin Salsabila saat diwawancara adalah sebagai berikut :

“Anime action mengajarkan kita tentang masa depan adalah milik mereka yang percaya pada mimpinya”.⁹⁵

Ungkapan informan diatas menjelaskan bahwa siapa saja boleh memiliki mimpi, dan bebas untuk memimpikan apa saja. Meskipun memiliki mimpi yang aneh menurut sudut pandang orang lain, jika seseorang yakin pada mimpinya, tidak ada kemustahilan untuk meraih. Seperti yang

⁹⁴ Rifda Arum, “Apa Itu Impian dan Cita-Cita”, Blog Gramedial Digital, diakses <https://www.gramedial.com>, pada 20 Mei 2022, 23;40 Wib. ‘

⁹⁵ Wawancara bersama Fathin Salsabila, melalui *chattingan whatsapp*, pada 30 Maret 2022.

tergambar pada beberapa tokoh *anime* bergenre aksi antara lain: Uzumaki Naruto (tokoh pada *anime Naruto*) yang bermimpi menjadi Hokage, Vismoke Sanji (tokoh dalam *anime One Piece*) bermimpi ingin melihat *All blue*, dan Asta (tokoh *anime Black Clover*) yang bermimpi menjadi Kaisar sihir. Para tokoh ini sering diremehkan dan ditewakan karena mempunyai mimpi yang aneh yang tidak mungkin menurut sudut pandang orang lain.

Pesan selanjutnya yang ditampilkan *anime* bergenre aksi yaitu “berani bermimpi”, jangan pernah merasa minder pada mimpi-mimpi. Semua orang dapat bebas bermimpi apa saja sesuai yang diharapkan.

6. Bersyukur

Bersyukur merupakan sikap berterima kasih kepada Allah Subhanallahu Ta’ala dengan cara menerima semua yang Allah berikan tanpa harus mengeluh, baik sesuatu yang hambanya suka maupun tidak.⁹⁶

Menurut Ayu, *anime* bergenre aksi mengajarkan penontonnya untuk selalu bersyukur dalam setiap keadaan, hal ini seperti yang ia sampaikan dalam wawancara :

“Dampak anime aksi, mengajarkan aku caranya untuk selalu bersyukur”.⁹⁷

Menurut tanggapan informan, karena banyaknya kasus ketidak sempurnaan yang dialami oleh tokoh dalam *anime* bergenre aksi menjadikan penonton semakin berasa bersyukur dengan apa yang telah dimiliki. Dimana

⁹⁶ Choirul Mahfud, “The Power Of Syukur (Tafsir Kontekstual Konsep Syukur dalam Al-Quran), Jurnal Episteme, Vol. 9, No.2, 2014, hal.379.

⁹⁷ Wawancara dengan Ayu, melalui pesan suara *whatsapp*, pada 11 April 2022.

ketidak sempurnaan tersebut bukan menjadi hambatan untuk tokoh namun menjadi semangat mengapai mimpi.

Kasus tersebut seperti pada *anime Naruto*, dimana tokoh utama didalamnya terlahir sebagai yatim piatu. Kemudian pada *anime* berjudul *Dororo to Hyakimaru*, menceritakan tentang tokoh utama yang bernama Hyakimaru terlahir tanpa organ tubuh, namun semangatnya tidak pernah pudar untuk mengambil kembali organ-organ yang telah dimakan oleh iblis.

Kekurangan yang ditampilkan pada tokoh *anime* dapat memotivasikan penonton agar terus bersyukur dengan apa yang telah dimiliki. Bukan malah meratapi kekurangan tanpa ada pergerakan, melainkan bangkit dari keterpurukan dengan cara bersyukur.

7. Pantang Menyerah

Pantang menyerah adalah sikap yang tidak mudah patah semangat dan terus berusaha keras dalam menghadapi rintangan untuk mengapai impian.⁹⁸

Hampir semua *anime* bergenre aksi menyimpan pesan-pesan pantang menyerah dari setiap adegan yang ditampilkan. Menurut *audience* Adlul Zulkarnain saat diwawancara, ia sebagai berikut :

*“Pesan yang bisa diambil dari anime aksi, lebih banyak mengajarkan tentang pantang menyerah sih”.*⁹⁹

Audience menjelaskan bahwa *anime* bergenre aksi sangat menonjolkan sikap pantang menyerah dari setiap tokoh. Biasanya sikap itu tidak hanya

⁹⁸ STUDiILMU editor, “Apa yang Dimaksud dengan Pantang Menyerah?”, STUDiILMU, diakses <https://www.studiilmu.com>, pada 19 Mei 2022, 12:27 Wib.

⁹⁹ Wawancara bersama Adlul zulkarnain, melalui *whatsapp*, pada tanggal 27 maret 2020.

pada tokoh utama, namun semua tokoh utama pasti memiliki sikap pantang menyerah. Seperti pendapat Fathin Salsabila dalam laman *chattingan whatsapp* :

“Seperti Midoriya yang memiliki sifat pantang menyerah, percaya sama mimpinya, pelajar ulung, dia jeli sampai mengamati detail hal-hal kecil”.¹⁰⁰

Menurut Fathin Salsabila, salah satu tokoh pada *anime* bergenre aksi adalah Midoriya Izuki dalam *anime* berjudul *My Hero Academia (Boku no Hero Academia)*. Dimana dalam *anime* tersebut menceritakan tentang kisah hidup Midoriya. Midoriya adalah seorang anak yang terlahir tanpa kekuatan super, dimana pada saat itu kekuatan super sudah merupakan hal yang umum dimiliki oleh setiap orang. Meskipun begitu, Midoriya tetap percaya pada mimpinya menjadi seorang pahlawan. Sikap pantang menyerah dan berusaha keras itulah yang menjadi senjata bagi Midoriya untuk mewujudkan mimpinya.

Hal yang serupa juga di alami oleh Asta pada *anime* bergenre aksi berjudul *Black Clover (Burakku Kuroba)*, menceritakan tentang seorang anak malang yang ditakdirkan tidak memiliki sihir namun bercita-cita menjadi Kaisar Sihir. Terlahir tanpa kekuatan sihir dan tinggal didunia yang sangat mengandalkan kekuatan tersebut memang sangat berat, namun tidak menutup kemungkinan untuk Asta tetap berusaha keras mewujudkan mimpinya. Meskipun telah berusaha keras dan akhirnya kekuatan sihir tidak pernah bangkin, namun Asta tidak menyerah untuk mengapai mimpinya,

¹⁰⁰ Wawancara bersama Fathin Salsabila, *via whatsapp*, tanggal 30 maret 2022.

Asta melatih diri melalui latihan fisik. Hal tersebut membuat semua orang tercengang, karena kekuatan fisik yang dimiliki Asta dapat menggunakan pedang anti sihir, yang mana pedang tersebut sangat berat dan dapat menetralkan semua jenis sihir.

Masih banyak tokoh-tokoh lain yang memiliki sikap pantang menyerah, diantaranya seperti: Uzumaki Naruto, Haruno Sakura, Uchiha Sasuke, dan Hyuga Hinata, dalam *anime* berjudul *Naruto* dan *Naruto shippuden*. *Anime One Piece* juga menampilkan tokoh yang memiliki sifat pantang menyerah, seperti: Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro, Vismoke Sanji, Nami, Usopp, Toni-toni Chopper, Nico Robin, Franky, Brook, Jinbei dan Coby. Begitu juga dengan *anime* yang lain seperti *Black Clover* (tokoh: Asta, Yuno, Noelle Silva, Mimosa Vermilion, Vanessa Enoteca, Finral Roulacase, Luck Voltia, dan Magna Swing), *Bungou Stray Dogs* (tokoh: Atsushi Nakajima), *Jujutsu Kaisen* (tokoh: Itadori Yuji, Okkotsu Yuta, dan Fushiguro Megumi), *Kimetsu no Yaiba* (tokoh: Kamado Tanjiro, Agatsuma Zenitsu, dan Hashibira Inosuke), *Attack on Titan* (tokoh: Eren Jaeger), *Tokyo Goul* (Tokoh: Ken Kaneki) dan banyak *anime* bergenre aksi lainnya yang memiliki tokoh dengan sikap pantang menyerah untuk mengapai hal diinginkan.

Sikap pantang menyerah yang dimiliki oleh tokoh dalam serial *anime* bergenre aksi tidak hanya dalam mengapai mimpi masa depan, namun juga dalam perihal cinta, seperti pantang menyerah Hyuga Hinata mencintai Uzumaki Naruto, Haruno Sakura mengejar cinta Uchiha Sasuke, Boa

Hancock yang ingin menikah dengan Monkey D. Luffy (meskipun Luffy terus menolaknya), dan Vismoke Sanji yang selalu ingin diakui oleh Nami.

Meski dengan latar belakang cerita yang berbeda-beda dan tema yang tidak sama, sebagian besar tayangan *anime* khususnya yang bergenre aksi selalu menyelipkan pesan “pantang menyerah” dalam komunikasi massanya kepada *audience*. Hal ini terbukti dari beragam pendapat informan dari beberapa *anime* berbeda yang mereka saksikan pula namun sama-sama menangkap pesan pantang menyerah.

8. Saling Menghargai

Saling menghargai adalah toleransi sesama manusia. Menghargai dapat memperkuat hubungan sesama manusia.¹⁰¹

Seorang informan bernama Ayu saat diwawancara memberi pendapat sebagai berikut :

“Menurut aku *anime action* ngajarin kita cara untuk saling menghargai”.¹⁰²

Pendapat yang informan katakan terdapat dalam tayangan *anime* bergenre aksi. *Anime* bergenre aksi banyak menyampaikan pesan untuk saling menghargai satu sama lain. Menghargai dapat dilakukan dengan cara menghormati, mengayomi, mendukung, dan mempercayai.

Salah satu bentuk menghargai orang lain yaitu dengan menghormatinya. Hal ini dapat kita jumpai pada *anime* yang berjudul *One*

¹⁰¹ Rahmad Adi Wirawan, dan Muh. Zainurrah Rahman, “Hubungan Antara Pemahaman Diri Dengan Sikap Saling Menghargai Siswa Kelas VIII SMP”, *Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan*, diakses <https://journal.ummat.ac.id>, pada 19 Mei 2022, 12;36 Wib.

¹⁰² Wawancara bersama Ayu, melalui pesan suara *whatsapp*, pada tanggal 11 April 2022.

Piece. Dimana terdapat adegan seorang kapten Bajak Laut *Akagami* bernama Shanks yang mengurus pemakaman kapten dan komandan Bajak Laut *Shirohige*, dalam percakapannya dengan Marco, Shanks berkata :

“Kau tidak perlu mengatakannya, aku memang sangat menghormati Shirohige walaupun kita adalah musuh”.¹⁰³

Dari percakapan dua orang tersebut, sangat tergambar meskipun Bajak Laut *Akagami* dan *Shirohige* adalah musuh, namun tidak menutup kemungkinan untuk saling menghormati karena kehebatan satu sama lain.

Hal yang sama dalam permasalahan yang berbeda juga dijabarkan oleh informan bernama Adlul Zurkainain, ia berkata:

“Saya suka dengan karakter Sanji di anime One Piece, karena dia mengajarkan untuk menghormati wanita, walaupun wanita itu menyakitkan”.¹⁰⁴

Menurut informan tokoh *One Piece* bernama Sanji memiliki sifat baik kepada wanita. Sejak awal kemunculannya di *episode 20*, Sanji sudah memperlihatkan kelembutannya kepada wanita meskipun wanita tersebut adalah musuhnya. Adegan ini mengajarkan penonton untuk selalu berbuat baik kepada wanita.

Adegan lainnya seperti yang dikatakan oleh Angga sebagai berikut:

“Iya, saya mengambil contoh dari anime Nanatsu no Taizai yang memberi motivasi tentang saling mempercayai dalam pertemanan”.¹⁰⁵

Hal diatas serupa seperti persahabatan yang tergambar dalam serial *anime One Piece* yaitu persahabatan antara Luffy dan Coby, dimana Luffy

¹⁰³ Film anime *One Piece* episode 505.

¹⁰⁴ Wawancara bersama Adlul Zulkairnain, melalui *whatsapp* , pada 27 Maret 2022.

¹⁰⁵ Wawancara bersama Angga, melalui *whatsapp*, pada 11 Maret 2022.

yang memiliki mimpi menjadi Raja Bajak Laut dan Coby memiliki cita-cita menjadi Laksamana Besar Angkatan Laut. Sekilas terlihat, dua tokoh ini adalah musuh terbesar, namun Luffy sangat menghargai mimpi Coby dan mendukung Coby meraih mimpinya. Diawal pertemuannya dengan Luffy, Coby digambarkan sosok yang lugu, setelah menceritakan mimpinya kepada Luffy, Luffy percaya bahwa suatu saat nanti Coby pasti akan menjadi Laksamana Besar Angkatan Laut. Begitu juga dengan Coby yang mengakui kehebatan Luffy dan menjadikan hal itu sebagai motivasi.

Pesan selanjutnya yang dimaknai dan diterima dari serial *anime* yang para informan saksikan ialah “saling menghargai”. Sikap dan perilaku para tokoh dalam masing-masing *anime* sering kali menyiarkan pesan kepada komunikannya untuk dapat saling menghargai dan saling menghormati di dalam kehidupan.

9. Kesetiakawanan

Kesetiakawanan adalah sifat sosial, yaitu perasaan yang timbul karena rasa cinta kepada sesama dalam hubungan pertemanan.¹⁰⁶

Anime bergenre aksi menampilkan adegan pertemanan yang sangat kental. Narasumber bernama Husnul Khatimah memiliki pendapat yang sama yang diungkapkan saat wawancara adalah :

“*Anime action mengajarkan pada kita tentang arti pertemanan Ta*”.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses <https://kbbi.web.id/setiakawan.html>, pada 19 Mei 2022, 12:41 Wib.

¹⁰⁷ Wawancara dengan Husnul Khatimah, melalui *whatsapp*, pada 7 April 2022.

Dari ungkapan narasumber bahwa didalam tayangan *anime* bergenre aksi terdapat adegan setia kawan. Salah satu adegan setia kawan terdapat dalam *anime* bergenre aksi berjudul *One Piece* pada *scene* ketika seluruh anggota Bajak Laut Topi Jerami menyelamatkan Nico Robin (salah satu anggota Bajak Laut Topi Jerami), meskipun nyawa terancam karena memasuki salah satu markas besar Angkatan Laut.

Pesan pertemanan juga pernah disampaikan oleh Hatake Kakashi dalam *anime* berjudul *Naruto Series*. Dalam sebuah adegan, Kakashi yang saat itu menjabat sebagai mentor dalam kelompok 7 menyampaikan sebuah pesan kepada anggota kelompoknya, berikut pesan tersebut :

“Dalam dunia ninja mereka yang melanggar peraturan disebut sampah, tapi mereka yang tidak menghargai sahabat mereka lebih buruk dari pada sampah”.¹⁰⁸

Pesan yang Kakashi dapatkan dari sahabatnya ini menjadi pegangan untuk dirinya, dan anggota kelompoknya untuk terus menghargai makna dari sebuah hubungan pertemanan.

Pesan “kesetiakawanan” tidak hanya kita dapatkan dalam tayangan persahabatan maupun tayangan bertema kekeluargaan, namun juga dalam *anime* bergenre aksi. Beberapa informan yang menyaksikan serial *anime* bergenre aksi berhasil dipengaruhi pandangan dan pola pikirnya untuk selalu bersikap setiakawan.

¹⁰⁸ Film *anime* berjudul *Naruto series episode 5*.

10. Sains

Sains merupakan bahasa lain dari ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan adalah sebuah ilmu yang didapatkan dengan cara berpikir bersifat metodis, logis, dan sistematis, serta dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya.¹⁰⁹

Selain memberi hiburan, dan motivasi, *anime* bergenre aksi juga menyelipkan pesan-pesan edukasi kepada *audience*. Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Rizkan saat diwawancara sebagai berikut:

*“Menonton anime itu dapat menambah pengetahuan, seperti menonton Dr. Stone”.*¹¹⁰

Menurut informan, dengan menonton *anime* bergenre aksi juga dapat menambah ilmu dan wawasan. Seperti pada *anime Hataraku Saibo*, yang membahas tentang kesehatan tubuh. *Anime* ini menceritakan tentang sel-sel didalam tubuh, beserta bakteri dan virus yang menyerang tubuh manusia. Hal yang sama juga ditampilkan dalam *anime* berjudul *Dr. Stone*, jika *Hataraku Saibo* menceritakan tentang pelajaran Biologi, *Dr. Stone* mengajarkan *audience* tentang pelajaran Kimia dan Fisika. Banyak senyawa-senyawa kimia dan praktik fisika yang dimunculin pada adegan *anime* tersebut yang tentunya juga tidak jauh dari adegan aksi.

Selain mendapatkan aksi yang menarik, beberapa *anime* bergenre aksi juga membagi ilmu-ilmu pengetahuan melalui tayangan yang disajikan. Hal tersebut memenuhi fungsi dari media massa, dimana selain berperan untuk

¹⁰⁹ Novi Fuji Astuti, “Pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Berikut Penjelasan”, merdeka.com, diakses <https://m.merdeka.com>, pada 23 Mei 2022, 19.50 Wib.

¹¹⁰ Wawancara dengan Muhammad Rizkan, melalui *whatsapp*, pada 8 April 2022.

menghibur, media massa juga memiliki fungsi untuk mengedukasikan penonton.

11. Teknologi

Teknologi yaitu ilmu pengetahuan yang terfokus pada bidang industri¹¹¹. Tidak hanya pengetahuan tentang sains, *anime* bergenre aksi juga memberi pesan edukasi tentang teknologi yang semakin berkembang. Hal serupa juga disampaikan oleh informan saat diwawancara sebagai berikut :

“Ada kak, banyak inspirasi teknologi yang datang dari anime”.¹¹²

Menurut informan beberapa *anime* bergenre aksi juga memberi informasi berkenaan dengan teknologi yang semakin berkembang, baik itu telah terwujud maupun yang masih terencana.

Jepang merupakan negara yang dikenal dengan perancang teknologi. Tidak diherankan terkadang ada beberapa teknologi yang belum bisa diwujudkan pada dunia nyata namun sudah dihayalkan melalui *anime*, seperti pada tayangan *anime Sword Art Online*, yang menceritakan mengenai kehidupan didalam *game*. Dimana menggunakan alat bantu untuk mengakses kedalam *game* tersebut, seseorang dapat hidup dalam dunia *game*, sedangkan tubuhnya didunia nyata tidak memiliki kehidupan layaknya orang yang sedang tidur. Sebenarnya kejadian ini sudah kita alami pada zaman sekarang. Ketika seseorang menggunakan media baru (*new*

¹¹¹ Novi Fuji Astuti, “Pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi...”, diakses pada 23 Mei 2022, 20.37 Wib.

¹¹² Wawancara bersama Fathin Salsabila melalui *whatsapp* pada 23 Mei 2022, 12.05 Wib.

media) atau sedang bermain *game online*, maka mereka layaknya hidup didalam teknologi gadget, berkomunikasi lancar dengan orang yang jauh namun tidak bersosial dengan lingkungan sekitar.

Contoh lainnya seperti *anime Psycho Pass*. *Anime* ini menceritakan perkara dunia dimana teknologi semakin canggih, dan seluruh kegiatan manusia diawasi oleh sebuah sistem. *Anime* tersebut menggambarkan tentang kekacauan dunia ketika manusia terlalu bergantung pada teknologi. Mengakibatkan tidak ada lagi privasi dalam kehidupan seseorang, semuanya telah diketahui oleh sistem. Semua data seseorang udah tersimpan didalam sistem, tidak hanya data diri namun bakat dan niat seseorang juga diketahui oleh sistem, jadi ketika seseorang sudah cukup umur untuk bekerja, maka sistemlah yang memilih pekerjaan, begitu juga dengan niat kejahatan seseorang sebelum niat tersebut diwujudkan maka polisi sudah menjemputnya.

Dari dua *anime* tersebut, dapat kita ketahui bahwa *anime* bergenre aksi juga menyampaikan pesan edukasi kepada *audiencenya*. Namun kembali kepada *audience* apakah akan menerima pesan tersebut atau hanya menjadikannya sebagai hiburan saja.

12. Makanan Jepang

Mungkin tidak semua orang terfokus pada menu makanan yang ditampilkan dalam *anime*. Namun untuk beberapa orang merasa itu penting, terlebih bagi seseorang yang memiliki *hobby* memasak dan fanatik dengan apa pun yang berbau Jepang. Seperti salah satu informan berkata:

“Di anime juga ada pengetahuan memasak, bagus juga bagi kaum cewe yang mau belajar masak”¹¹³.

Menurut informan *anime* bergenre aksi juga memperlihatkan beberapa menu masakan Jepang dan cara memasknya, seperti *takoyaki*, *okonomiyaki*, *kari*, *omurice*, *ramen*, *onigiri*, *yakisoba*, *tamagoyaki*, *shashimi*, *sushi*, *yaki dango*, *mitarashi dango katsudon*, *taiyaki*, *nikuman*, dan *risotto seafood*.

Walaupun dalam penayangannya, *anime* bergenre aksi tidak menampilkan resep lengkap pada makanan tersebut, tetapi *audience* tidak lagi khawatir, karena sebuah perusahaan penerbit dari Amerika bernama VIZMedia telah menerbitkan buku resep masakan *anime*, salah satunya seperti yang berjudul “*One Piece : Pirate Recipes*” yang disusun oleh Naji Iijima¹¹⁴.

Meskipun berlatar belakang aksi, melalui *anime*, Jepang tidak segan-segan memperkenalkan aneka makanannya, baik makanan tradisional maupun makanan modern. Hal ini memberi *feedback* baik kepada *audience*, sehingga *audience* dapat menambah ilmu tentang makanan Jepang, dan juga resep pembuatannya.

¹¹³ Wawancara bersama Husnul Khatimah, melalui *whatsapp*, pada 23 Mei 2022

¹¹⁴ Gramedia, “Mau Masak Ala Masakan One Piece? Buku Resep Sanji Hadir Tahun Ini!”, diakses <https://www.gramedia.com>, pada 24 Mei 2022, 6.37Wib.

13. Budaya dan Gaya Hidup

Budaya merupakan kebiasaan, pola pikir, dan adat istiadat pada sekelompok orang yang telah tumbuh dan berkembang sehingga sulit untuk diubah¹¹⁵.

Dalam penayangan, *anime* bergenre aksi tentunya mengadopsi budaya Jepang, seperti bahasa, gaya hidup, kebiasaan, pola pikir dan adat istiadat orang Jepang. Hal ini senada dengan yang di informasikan oleh *audience* saat diwawancara, adalah sebagai berikut :

*“iya kak, saya suka dengan budaya Jepang, bisa jadi berawal dari anime, tapi cuma tau sekedarnya tentang budaya disana”*¹¹⁶.

Menuru *audience* tayangan *anime* bergenre aksi mempersuasifkan penonton tentang budaya dan gaya hidup orang Jepang. Tanpa disadari, pesan budaya tersebut diserap oleh penonton, contohnya seperti makan menggunakan sumpit, tepat waktu, dan berbicara menggunakan beberapa kata Jepang.

Pesan tentang “budaya” sekilas terkesan baik, selain menambah informasi, juga dapat mengubah pola hidup seseorang menjadi lebih baik, namun *feedback* ini terpengaruh jika seseorang mengadopsi pesan baiknya, namun *anime* bergenre aksi juga memperlihatkan budaya Jepang yang tidak baik, seperti suka mabuk, bertengkar, jarang mandi, pembulian, bunuh diri, dan berpikir bahwa sex bebas adalah hal yang lumrah. Terlalu fanatik pada

¹¹⁵ Sumarto, “Budaya, Pemahaman, dan Penerapannya (Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian, dan Teknologi), Jurnal Literasiologi, Vol.1, No.2, 2019, hal.145.

¹¹⁶ Wawancara dengan Fathin Salsabila, melalui *whatsapp*, pada 30 Maret 2022.

budaya luar, juga dapat menghilangkan rasa cinta pada budaya negara sendiri.

14. Desain Visual

Anime menampilkan visual yang baik, hal ini dapat menginspirasi penonton yang tertarik pada bidang desain. Seperti yang dijelaskan oleh narasumber berikut ini :

*“Iya, karena anime genre aksi umumnya memberi tampilan visual yang bagus”*¹¹⁷.

Tanggapan narasumber tentang visual yang ditampilkan oleh *anime* bergenre aksi sangat bagus, dilihat dari grafik pembuatan, paduan warna dan juga kecocokan watak tarakter. Hal ini dapat memberi inspirasi dan pengetahuan baru untuk pada penggiat desain grafik.

15. Pembunuhan dan pertengkar

Berlatar belakang aksi, tentunya tidak jauh dari aksi berbahaya, seperti perkelahian hingga pembunuhan. Seorang informan berpendapat :

*“anime bergenre aksi ya? berarti gak jauh-jauh dari aksi yang berbahaya”*¹¹⁸.

Menurut pendapat penonton, *anime* ini berfokus pada aksi pembunuhan dan pertengkar. Meskipun menjadi fokus utama, namun hal tersebut tidak baik untuk dicontohkan oleh penonton, karena adegan ini dapat memberi pengaruh buruk dalam kehidupan penonton.

¹¹⁷ Wawancara bersama Mufti Lazuardi, melalui *whatsapp*, pada 9 April 2022

¹¹⁸ Wawancara bersama Ayu, melalui pesan suara *whatsapp*, pada 11 April 2022.

16. Genosida

Genosida adalah sebuah tindakan pembantaian besar-besaran terhadap suatu kelompok tertentu dengan tujuan memusnahkan kelompok tersebut¹¹⁹.

Tak hanya menyampaikan pesan kebaikan, *anime* bergenre aksi juga menyampaikan pesan negatif, salah satunya pesan tentang pembantaian. Seperti yang dikatakan oleh Khairul Umam saat diwawancar, sebagai berikut :

*“Anime bergenre aksi juga banyak sih memberi pesan gak baik, kek kasus tentang genosida, contohnya dalam OP yang satu pulau dibunuh”*¹²⁰

Hal ini terjadi dalam *anime One Piece* pada *arc* petualangan *water 7*. Dalam cerita tersebut ditampakkan tentang penghilangan pulau Ohara dari peta dunia dan pemusnahan seluruh penduduk pulau tersebut, pembantaian tersebut dilakukan oleh Angkatan Laut karena pihak pemerintah dunia mengklaim para Arkeolog Ohara sedang mempersiapkan senjata pemusnah missal yang bernama *Pluto*.

Selain pesan pesan moral yang baik, *anime* bergenre aksi juga diiringi dengan berbagai adegan kekerasan yang menjadi pesan negatif bagi *audience* nya. Penonton yang bijak tentu akan memaknai pesan yang dikomunikasikan secara massa tersebut sebagai suatu hal yang tidak patut ditiru, karena dalam *anime* ini pula terdapat adegan atau *scene* yang menunjukkan efek atau akibat dari tindakan kekerasan yang terjadi.

¹¹⁹S. Dian Andryanto , “Kapan Istilah Genosida Pertama Kali Muncul?”, Tempo.co diakses <https://dunia.tempo.co>, pada 19 Mei 2022,12;46.

¹²⁰ Wawancara bersama Khairul Umam, *via whatsapp*, pada 1 Mei 2022.

Sehingga penonton dapat memaknai pesan tersebut sebagai suatu hal yang tidak patut ditiru.

17. Pembulian

Pembulian adalah bentuk dari kekerasan dan penindasan terhadap fisik dan mental korban, dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang berkuasa di suatu tempat tertentu terhadap orang lain yang lebih lemah darinya dengan tujuan menyakiti secara terus menerus¹²¹.

Pembulian juga terjadi dalam adegan *anime* bergenre aksi, seperti yang ungkapan Saffura Adnan :

“Kalo soal bully-bully banyak kali scenenya di anime action”¹²²

Menurut *audience* terdapat banyak kasus pembulian yang terjadi didalam *anime* bergenre aksi, contohnya seperti yang pernah dialami oleh karakter utama dalam serial *anime* *Naruto* yaitu Uzumaki Naruto, Vismoke Sanji pada *anime* *One Piece*, Krillin tokoh dalam *anime* *Dragon Ball*, Ippo Makunouchi pada *anime* *Hajime no Ippo*, Midoriya Izuki tokoh utama dalam *anime* *Buko no Hero Academia*, Joichiro Nishi tokoh culun di *anime* *Gantz*, dan karakter Kenichi Shirahama didalam *anime* *History's Strongest Disciple Kenichi*.

“Pembulian” yang terjadi dalam *anime* tidak dianjurkan untuk ditiru. Alangkah baiknya jika semua penonton memaknai dan memahami pesan ini dengan sudut pandang yang berbeda, yakni sebagai pembelajaran agar tidak melakukan hal serupa dalam kehidupan sehari-hari.

¹²¹ “Bullying”, diakses <https://www.kemernpppa.go.id>, pada 21 Mei 2022, 5:48Wib.

¹²² Wawancara dengan Saffura Adnan, melalui *via whatsapp*, pada 20 Mei 2022.

Di Indonesia sendiri, pelaku pembulian dapat terjerat hukum pidana, sesuai dengan peraturan yang tertulis dalam UU KUHP Pasal 80 jo. Pasal 76C UU 35 tahun 2014¹²³

18. Perbudakan

Perbudakan adalah sebuah tindakan yang merendahkan derajat orang lain¹²⁴. *Anime* bergenre aksi juga mengadegankan contoh perbudakan, seperti yang dikatakan oleh narasumber bernama Mufti Lazuardi, sebagai berikut :

*“Ada juga adegan kekerasan dalam anime, seperti pembunuhan, perbudakan”*¹²⁵

Pendapat yang diungkapkan oleh narasumber diatas, menceritakan tentang kisah perbudakan yang terjadi pada serial *anime One Piece*, salah satunya pada *arc* Negeri Wano. Pada *arc* ini menceritakan tentang kejahatan rezim Kurozumi Orochi dan Bajak Laut Beast yang dipimpin oleh Hyakuju no Kaido. Dibawah pimpinan dua orang tersebut memaksa seluruh penduduk negeri Wano untuk bekerja dikampung halamannya sendiri, tanpa diberikan upah dan tidak memberikan makanan dalam jumlah yang layak.

Contoh lainnya juga terjadi didalam *anime One Piece*. Tenryuubito adalah sekeluarga bangsawan yang menganggap dirinya lebih baik dari pada

¹²³ Irma Devita, “Bullying dan Ancaman Hukumnya”, Info Kenotariatan, diakses <https://irmadevita.com>, pada 21 Mei 2022, 6.10 Wib.

¹²⁴ AH Husna, “Tinjauan Hukum Tentang Perbudakan” diakses <https://repository.radenfatah.ac.id>, pada 6.13Wib.

¹²⁵ Wawancara bersama Mufti Lazuardi, melalui *via whatsapp*, pada 12 Mei 2022.

orang biasa karena terlahir sebagai keturunan pemerintah dunia, sehingga dapat memperlakukan orang lain seperti alat dan peliharaan.

“Perbudakan” juga merupakan pesan negatif yang tidak layak untuk ditiru oleh para penonton *anime* bergenre aksi. Sehingga *feedback* yang penonton berikan selaku komunikan ialah bersikap sebaliknya di dalam kehidupan.

19. Perbedaan Kasta

Kasta ialah tingkah derajat seseorang yang diwariskan melalui garis keturunan¹²⁶.

Dalam tayangan *anime* bergenre aksi, perbedaan kasta sangat mencolok, terlebih *anime* yang mengadopsi cerita tentang kerajaan, seperti yang dijelaskan oleh Angga :

“Pesan moral mungkin ya, seperti perihal perbedaan kasta, penindasan akan minoritas, dan lain-lain.”¹²⁷

Salah satu *anime* yang mengadopsi cerita tentang perbedaan kasta yakni didalam *anime Naruto series*. Terjadi perbedaan kasta dalam keluarga bangsawan bermarga Hyuga. Keluarga Hyuga terkenal sangat kuat di desa Konohagakure, namun siapa sangka ternyata terdapat perbedaan kasta didalamnya. Klan Hyuga terdiri dari dua bagian yaitu keluarga utama dan keluarga cabang. Meskipun sama-sama bermarga Hyuga, namun keluarga

¹²⁶ Anwar “Ini Kan Bukan Bali : Interaksi Antar-Kasta Masyarakat Transmigran di Desa Kertoraharjo, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan”, Jurnal Etnografi Indonesia, Vol.01, No.02, 2016, hal.5.

¹²⁷ Wawancara dengan Angga, melalui *chat whatsapp*, pada 11 April 2022.

cabang bertugas menjaga keluarga utama. Terlahir sebagai keluarga cabang harus menerima nasib rela mati demi keluarga utama, dimana kasta keluarga cabang lebih rendah dari keluarga utama. Anggota keluarga cadangan memiliki segel kutukan di dahinya, hal ini bertujuan agar anggota keluarga cabang tau akan posisinya dan tidak semena-mena pada keluarga utama.

Perlakuan tersebut sangat tidak baik untuk dicontoh. Meskipun memiliki garis keturunan yang tinggi, namun kita semua sama, yaitu sama-sama terlahir sebagai manusia. Tidak boleh merendahkan derajat orang lain karena agama Islam mengajarkan yang menjadi perbedaan yaitu hanya tingkat ketakwaan seseorang dimata Allah Subhanallahu Ta'ala, bukan dipenilaian manusia.

20. Korupsi

Korupsi adalah tindakan menyalahgunakan uang lembaga \ negara \ perusahaan yang dilakukan oleh orang yang memiliki jabatan didalam organisasi tersebut¹²⁸

Ternyata selain menampilkan aksi bela diri, *anime* bergenre aksi juga banyak menceritakan soal politik, salah satunya adalah tindakan korupsi yang terjadi pada pemerintahan dalam *anime* tersebut.

Saat diwawancara Mufti Lazurdi mengungkapkan tentang kasus korupsi yang terjadi dalam *anime* bergenre aksi adalah sebagai berikut :

*“Akame ga kill kan menceritakan kasus korupsi”*¹²⁹

¹²⁸ Husnul Abdi, “Pengertian Korupsi Menurut Para Ahli, Penyebab, dan Dampaknya”, Liputan6, diakses <https://m.liputan6.com>, pada 23 Mei 2022, 17.27Wib.

¹²⁹ Wawancara dengan Mufti Lazuardi pada 12 Mei 2022 melalui pesan *whatsapp*

Menurut informan, salah satu *anime* bergenre aksi yang menceritakan tentang korupsi yaitu berjudul *Akame ga Kill*. Pada *anime* tersebut menceritakan tentang sekelompok pembunuh yang bernama *Night Raid* memiliki misi memberantas kejahatan dan mengambil alih kerajaan dari pemerintah yang kejam dan otoriter. Salah satu kekejaman yang dilakukan oleh pemerintah negara yaitu korupsi, dengan cara mewajibkan setiap penduduk harus membayar upeti khusus untuk pihak kerajaan,

Lagi-lagi adegan ini juga terdapat pada *anime* berjudul *One Piece*. Pada *arc Arlong Park*, menceritakan tentang Bajak Laut Manusia Ikan yang menguasai pulau Conomi. Arlong sebagai Kapten Bajak Laut Manusia Ikan membuat peraturan bahwa setiap penduduk pulau wajib membayar pajak setiap tahun senilai ₪100.000,- Berry. Namun pajak tersebut tidak digunakan untuk pembangun desa, namun serta merta untuk Arlong dan krunya yang lain berpesta foya.

“Korupsi” yang juga merupakan pesan negatif, namun alur cerita dari setiap *anime* yang disebutkan di atas menjelaskan dampak buruk dari tindakan korupsi tersebut dan dalam tayangannya *anime* bergenre aksi berusaha menunjukkan segala usaha untuk melawan dan memberantas korupsi yang terjadi. Pesan ini memberikan *feedback* positif bagi penontonnya, di mana penonton diajak untuk tidak bertidak serakah (dalam hal ini dengan korupsi) dan penonton diberi pesan untuk tetap melawan tindak pidana korupsi.

21. Pernikahan Politik

Pernikahan politik terjadi karena adanya hubungan kerja sama antar dua kekuasaan. Hal ini dilakukan untuk mempererat kekuasaan dan kekuatan melalui hubungan kekeluargaan kedua belah pihak¹³⁰.

Biasanya pernikahan ini dilakukan bukan atas dasar cinta, melainkan karena keegoisan orang tua yang menikahkan anaknya demi sebuah kekuasaan. Menurut hasil pantauan peneliti, pernikahan politik pernah terjadi dalam serial *anime One Piece* pada *episode* 832. Pada *arc* ini diceritakan tentang orang tua Sanji yang bernama Judge yang ingin menguasai *North Blue* yaitu melalui aliansi dengan Bajak Laut *Big Mom*. Namun Kapten Bajak Laut tersebut mengajukan beberapa syarat salah satunya dengan menikahkan salah satu putra dari kerajaan Germa dengan putrinya. Mendengar syarat tersebut Judge ingin menolak hubungan kerjasama tersebut, seketika ia teringat tentang anaknya yang pernah dibuang yaitu Vismoke Sanji. Judge ingin memanfaatkan Sanji sebagai batu pijakannya untuk menguasai *North blue*.

Meskipun akan menimbulkan rasa cinta, namun pernikahan ini tidak baik jika dilakukan. Hal ini berlandaskan karena keegoisan dan tidak memikirkan perasaan yang bersangkutan.

¹³⁰ Rismawidiawati "Perkawinan Politik Dan Integrasi Di Sulawesi Selatan Abad XVII-XVIII", Jurnal Patanjala, Vol.5, No.3, 2013, hal.2

22. Pengkhianatan

Pengkhianatan merupakan sikap buruk seseorang yang tidak dapat menepati janjinya¹³¹.

Walaupun ini termasuk dalam perilaku buruk, namun *anime* bergenre aksi tetap menampilkan adegan pengkhianatan, seperti yang diutarakan oleh Saffura Adnan sebagai berikut :

*“Semua pesan ada di anime action, seperti adegan pengkhianatan pun ada”*¹³²

Beberapa *anime* bergenre aksi menampilkan adegan pengkhianatan, seperti pada *anime Shingeki no Kyojin*. Terdapat adegan pengkhianatan yang dilakukan oleh tokoh utama dalam *anime*.

Semasa kecil Eren Yeager memiliki mimpi menjadi anggota *Survey Corps*. Namun setelah mendapatkan kekuatan *Attack Titan* dan mengetahui situasi dimasa depan, Eren mengubah semua rencana dan mengkhianata rekan kerjanya di *Survey Corps*, hal ini dilakukan untuk melindungi teman-temannya dan masyarakat di pulau Paradis.

“Pengkhianatan” merupakan pesan terakhir yang disampaikan oleh *audience*. Meskipun contoh diatas berkesan ingin menolong, namun apapun alasannya pengkhianatan tidak boleh ditiru dalam kehidupan karena masih banyak perbuatan baik lainnya yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan sebuah masalah.

¹³¹ “Pengkhianatan”, diakses <https://id.m.wikipedia.org>, pada 21 Mei 2022, 7.28Wib.

¹³² Wawancara bersama Saffura Adnan, melalui *via whatsapp*, pada 20 Mei 2022.

C. Dampak *Anime* Bergenre Aksi Terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry Yang Menyukai *Anime*

Dampak merupakan hasil yang muncul dari dalam diri komunikan (penonton). Hal tersebut terjadi setelah komunikan menerima pesan dari komunikator. Pesan yang peneliti maksud ialah pesan yang disampaikan dalam *anime* bergenre aksi.

Dampak terbagi pada dua macam, dampak positif dan dampak negatif. Dirujuk pada teori yang peneliti gunakan, bahwa media massa memberi dampak kepada penggunanya. Akan tetapi hal tersebut kembali lagi kepada komunikan, apakah penonton akan menerima pesan positif yang media massa sampaikan sehingga berdampak positif untuk kehidupannya, atau malah memilih pesan negatif dan tidak dapat mengontrol diri sehingga berdampak negatif bagi kehidupannya.

1. Dampak Positif

Anime bergenre aksi banyak menyampaikan pesan-pesan motivasi, edukasi, dan informasi baik melalui pesan *verbal* maupun pesan *non verbal*. Hal ini dapat memberi dampak positif bagi penontonnya, antara lain adalah :

a. Menghibur

Hampir semua informan dari hasil penelitian mengatakan dapat terhibur dengan tayangan yang disajikan oleh *anime* bergenre aksi, diantaranya seperti yang dikatakan oleh Mufti Lazuardi yaitu :

“Iyaa, karena anime bergenre aksi umumnya memberi tampilan visual yang bagus dan alur cerita yang menarik sehingga dapat memperbaiki mood”¹³³.

Bagi informan, alur cerita dari *anime* bergenre aksi adalah sesuatu yang sulit untuk diekspektasikan, dan juga diiringi dengan visual yang menarik juga dibumbui sedikit komedi hal ini membuat *anime* bergenre aksi tidak jenuh untuk ditonton sehingga *anime* bergenre aksi dapat menghibur siapa saja menikmatinya, dalam berbagai usia, jenis kelamin, ras dan suku.

Dampak menghibur ini sangat terasa ketika seseorang menonton *anime* bergenre aksi dalam keadaan hati sedang sedih, *galau*, bahkan jenuh.

b. Membangkitkan Semangat

Dan dampak positif lainnya yaitu dapat membangkitkan semangat penonton, hal ini disampaikan oleh Alfi Syahri saat diwawancara, informan mengatakan :

“Kita lebih semangat dalam menjalani hidup”¹³⁴

Tanggapan informan yaitu dengan menonton *anime* bergenre aksi dapat meningkatkan semangat dalam menjalankan kehidupan. *Anime* bergenre aksi tidak mengajarkan untuk mengutuk takdir, melainkan memberi contoh agar bangkit dari kegagalan.

Penonton yang sedang merasa jenuh dan pahat semangat, sangat terasa dampak *anime* bergenre aksi yang satu ini. Dikarenakan dalam

¹³³ Wawancara bersama Mufti Lazuardi, melalui *whatsapp*, pada 9 April 2022.

¹³⁴ Wawancara dengan Alfi Syahri, melalui pesan suara *whatsapp*, pada 6 April 2022.

anime bergenre aksi terdapat tokoh-tokoh yang pernah merasa gagal namun tidak putus asa, melainkan menjadikan kegagalan sebagai tangga meraih kesuksesan

c. Mengajarkan Tentang Moral

Hal ini diungkapkan oleh Fathin Salsabila sebagai berikut :

“Dampak positifnya dapat banyak belajar dari anime (pelajaran hidup yang paling penting)”¹³⁵

Menurut informan setelah menonton *anime* bergenre aksi, informan banyak belajar soal pelajaran hidup. Hal ini dibuktikan karena tayangan *anime* bergenre aksi tidak jauh soal moral, yaitu seperti tidak membalas sikap buruk seseorang dengan keburukan, memutuskan rantai dendam, selalu berbuat baik dalam setiap keadaan, jangan mudah terbawa perasaan (*baper*) atas omongan orang lain, bertanggung jawab, saling menyayangi, dan lain sebagainya.

d. Menambah Ilmu Pengetahuan

Menurut Muhammad Rizqan *anime* bergenre aksi dapat menambah wawasan bagi penontonnya, antara lain:

“Dampak positifnya, menambah pengetahuan seperti menonton dr. Stone”¹³⁶

Setelah menonton *anime* bergenre aksi, tidak hanya dapat terhibur, penonton juga dapat mendambah ilmu pengetahuan, seperti ilmu fisika, ilmu sosial, ilmu politik, dan ilmu alam. Jadi, menonton

¹³⁵ Wawancara dengan Fathin Salsabila, melalui *chat wharsapp*, pada 30 Maret 2022.

¹³⁶ Wawancara bersama Muhammad Rizqa, melauai pesan *whatsapp*, pada 8 April 2022.

anime tidak hanya membuang waktu namun juga dapat menambah ilmu baru, yang mungkin tidak terdapat di sekolah dan Universitas.

e. Mengetahui Budaya dan Bahasa Jepang

Fathin Salsabila juga pernah berkata sebagai berikut :

“Bisa belajar bahasa Jepang secara Otodidak dan tau budaya Jepang juga.”¹³⁷

Dalam dialognya *anime* bergenre aksi memakai bahasa Jepang yang sering diucapkan oleh orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimanfaatkan oleh informan untuk belajar bahasa Jepang secara mandiri, karena sering mendengar bahasa Jepang, pastinya beberapa kata dan cara pengucapannya akan tersimpan dimemori.

Selain bahasa, pengarang cerita juga menyelipkan beberapa budaya Jepang, hal tersebut bertujuan membagi informasi tentang budaya kepada penontonnya.

f. Berani Menghadapi Masalah

Dampak positif lainnya juga disampaikan oleh Mufti Lazuardi yaitu :

“Dari segi positif, memungkinkan seseorang dilatih untuk berpikir secara lebih luas dan mampu menyelesaikan masalah dengan mudah.”¹³⁸

Dampak positif yang diterima oleh informan, ialah informan lebih berpikir secara terbuka dalam menghadapi masalah dalam menjalankan kehidupan. Informan tidak terus terfokus dalam masalah

¹³⁷ Wawancara bersama Fathin Salsabila, dalam pesan *whatsapp* pada 30 Maret 2022,

¹³⁸ Wawancara dengan Mufti Lazuardi, melalui *via whatsapp*, pada 9 April 2022

yang dihadapi, namun juga menerima masalah tersebut dan mencari solusi agar dapat menyelesaikan masalah tersebut.

g. Tidak Mudah Mempercayai Orang Baru

Pada *anime* bergenre aksi juga terdapat pesan-pesan yang negatif. Meskipun yang dikomunikasikan adalah pesan negatif, namun dari sudut pandangan yang positif dapat memberikan dampak yang positif pula, seperti yang dipaparkan oleh Khairul Umam sebagai berikut :

“Sedikit diajarkan agar tidak terlalu mudah percaya terhadap orang lain”¹³⁹

Sangat banyak tokoh yang berkhianat dalam *anime* bergenre aksi, yang semulanya dibuat terlihat sangat baik, ternyata menjadi dalang dari kekejaman. Terkadang penonton merasa kecewa karena telah mengidolakan kebaikan si tokoh tersebut, tanpa disadari sebenarnya pengarang cerita ingin menyampaikan pesan agar tidak mudah menilai seseorang tanpa mengenal lebih dalam tentang dirinya.

h. Merubah Gaya Hidup Menjadi Lebih Baik

Gaya hidup dapat dirubah sesuai keinginan masing-masing individu, biasanya gaya hidup berubah ketika seseorang mengidolakan sesuatu atau orang lain, begitu juga dengan *anime* bergenre aksi yang dapat merubah gaya hidup penontonnya, seperti yang dipaparkan oleh Adlul Zulkarnain :

¹³⁹ Wawancara dengan Khairul Umam, melalui pesan *whatsapp*, pada 28 April 2022

“Sangat bisa, karena terkadang orang mengubah gaya hidupnya karna terinspirasi dari salah satu karakter anime yang dia sukai”¹⁴⁰

Tokoh dalam *anime* lah yang sangat berperan dalam perubahan gaya hidup penonton. Contohnya seperti, penonton yang sudah fanatik akan mengikuti gaya, postur tubuh, dan kegiatan sehari-hari si tokoh. Misalnya meniru postur tubuh Roronoa Zoro, salah satu tokoh dalam *anime One Piece*. Zoro memiliki tubuh yang berotot dan kekar, sebagian penggemarnya akan memperaktekkan pola hidup sehat Zoro, rajin berolahraga, sedikit terkesan cuek, dan memakai aksesoris seperti yang Zoro gunakan.

i. Memperbaiki Sudut Pandang

seperti yang dikatakan oleh Khairul Umam saat diwawancara, yaitu:

“Benar dapat mengubah sudut pandang, hanya berlaku jika menonton anime tertentu seperti Vinland Saga, Berserk, dan Death Note”¹⁴¹

Sudut pandang yang berubah karena sebuah tayangan, dapat menghasilkan dampak positif atau negatif, tergantung hasil dari sudut pandang tersebut. Namun yang dialami oleh informan yaitu setelah menonton *anime* bergenre aksi dapat mengubah beberapa sudut pandangnya terkait beberapa hal.

Menonton *anime* bergenre aksi dapat memberikan dampak positif kepada penontonnya, diantara dampak positif yang terjadi pada

¹⁴⁰ Wawancara dengan Adlul Zulkarnain, melalui *whatsapp*, pada 27 Maret 2022.

¹⁴¹ Wawancara bersama Khairul Umam, melalui *whatsapp*, pada 28 April 2022.

informan adalah seperti informan dapat terhibur dengan pesan-pesan komedi yang dikomunikasikan, memberi pesan semangat dan motivasi, ilmu pengetahuan, budaya dan bahasa, mengubah sudut pandang dan gaya hidup, berani menghadapi masalah, serta tentang moral seperti berbuat baik kepada orang lain, bertanggung jawab, menepati janji, dan lain-lain.

2. Dampak Negatif

Selain berdampak positif, *anime* bergenre aksi juga memberi dampak negatif seperti kecanduan, berhalusinasi, tidak memiliki ketertarikan pada lawan jenis di dunia nyata, susah membedakan antara dunia nyata dengan dunia di *anime*, lebih mencintai budaya Jepang dibandingkan budaya negara sendiri, sering berkelahi, dapat melakukan tindakan kekerasan dan pembunuhan kepada orang lain.

a. Kecanduan

Contoh dari kecanduan *anime* bergenre aksi adalah seperti membuang-buang waktu, dan menjadi pribadi yang anti sosial

Seperti yang disampaikan oleh Alfi Syahri saat wawancara sebagai berikut:

“Dampak negatifnya buang-buang waktu dan tidak bersosial karena keasikan nonton anime.”¹⁴²

Menonton *anime* bergenre aksi dapat membuat candu, hal ini pastinya sangat mengganggu bagi penontonnya untuk menjalani

¹⁴² Wawancara dengan Alfi Syahri, melalui *whatsapp*, pada 6 April 2022.

kehidupan normal seperti biasanya. Jika penonton tidak dapat menahan diri, maka banyak waktu yang terbuang sia-sia dan merasa jauh dari masyarakat setempat.

Banyak tayangan seru dan misteri dalam *anime* bergenre aksi, membuat penonton tidak ingin tertinggal sedikit pun dari adegan-adegan yang disajikan, hal ini membuat penggemar *anime* bergenre aksi malas untuk bersosial dan berkumpul dengan teman didunia nyata, penonton lebih memanfaatkan waktu luang untuk mengikuti serial kesukaannya dari pada menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman-teman.

b. Berhalusinasi

Tayangan *anime* bergenre aksi membawa penontonnya merasakan kehidupan didalam *anime* tersebut, sehingga beberapa penonton yang tidak dapat mengontrol diri akan berhalusinasi seolah-olah menjadi tokoh didalam *anime*, seperti yang di informasikan oleh Muhammad Rizqan adalah sebagai berikut :

“Dampak negatifnya, seseorang terlalu sering berhalusinasi seperti dia menjadi tokoh karakternya, tidak bisa membedakan mana dunia nyata dengan dunia anime, yang ditakuti ngewaifu karakter sehingga dia menjadi jones abadi”¹⁴³.

Menurut Muhammad Rizqan, kecanduan *anime* bergenre aksi dapat memberi halusinasi yang tinggi pada penontonnya, seperti berhalusisan menjadi tokoh didalam *anime*. Penonton yang fanatik bakalan sulit membedakan antara dunia dalam *anime* dan dunia nyata,

¹⁴³ Wawancara bersama Muhammad Rizqan, melalui *whatsapp*, pada 8 April 2022.

bahkan beberapa dari penikmat tayangan tersebut tergila-gila pada lawan jenis dalam tayangan tersebut yang disebut dengan *waifu* dan *husbu* hal bisa menjadikan seseorang hilang ketertarikan kepada lawan jenis di dunia nyata.

c. Melupakan Budaya Sendiri

Mengetahui budaya Jepang merupakan dampak positif karena mendapatkan wawasan baru, namun beda lagi ceritanya ketika sudah berlebihan dan fanatik, seperti yang di jelaskan oleh Muhammad Rizqan adalah sebagai berikut :

“Mungkin terlalu terobsesi sama budaya Jepang sehingga budaya sendiri malah dijelekin atau lupa sama kultur negara dia sendiri”¹⁴⁴

Ketika seseorang sudah berlebihan menyukai *anime*, maka ia akan tertarik dengan tempat *anime* tersebut berasal. Karena kesukaannya terlalu berlebihan, sehingga ia lupa bahwa mempelajari budaya sendiri jauh lebih baik.

d. Meniru Aksi Yang Berbahaya

Dalam adegan pertarungan, para tokoh *anime* bergenre aksi memakai senjata tajam, hal ini merupakan dampak negatif menurut informan bernama Mufti Lazuardi, ia berkata :

“Dari segi negatifnya, mungkin ada beberapa adegan didalam anime tersebut dipraktekkan di kehidupan dengan sengaja, seperti berkelahi menggunakan senjata tajam.”¹⁴⁵

¹⁴⁴ Wawancara bersama Muhammad Rizqan, melalui *whatsapp*, pada 8 April 2022.

¹⁴⁵ Wawancara bersama Mufti Lazuardi, melalui *whatsapp*, pada tanggal 9 April 2022.

Menurut informan, beberapa adegan aksi didalam *anime* dapat dicontohkan oleh pengemarnya, hal ini terjadi karena pecandu tontonan *anime* bergenre aksi, sehingga penonton tersebut berhalusinasi dan mengikuti cara bertarung tokoh kesukaannya didalam *anime*. Beberapa kasus yang sudah penulis jelaskan pada latar belakang masalah seperti pembunuhan yang terinspirasi dari tayangan *anime* bergenre aksi.

Beberapa dampak negatif yang dialami oleh informan seperti, banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, behalusinasi, kurang bersosial, lebih mencintai budaya luar, dan terdapat perubahan kepribadian.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Anime bergenre aksi menyampaikan 22 pesan komunikasi kepada *audience* media massa, dimana pesan tersebut berupa pesan positif dan juga pesan negatif. Pesan positif pada *anime* bergenre aksi terbagi pada dua bagian, yaitu pesan moral dan pesan pengetahuan. Pesan moral antara lain seperti pesan tentang tanggung jawab, kebijaksanaan, pengorbanan, kerjasama, berani bermimpi, bersyukur, pantang menyerah, saling menghargai, menghargai waktu dan kesetiakawanan. Sedangkan pesan pengetahuan ialah pesan tentang sains, teknologi, budaya, desain visual dan makanan khas Jepang. Pesan-pesan memberi *feedback* baik kepada penonton, sangat bermanfaat jika penonton mengambil pelajaran didalamnya dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain pesan positif *anime* bergenre aksi juga menyampaikan pesan negatif yang tidak boleh diikuti, seperti pesan tentang pembunuhan, genosida, pembulian, perbudakan, perbedaan kasta, korupsi, pernikahan politik, dan pengkhianatan.

Dalam penyampaian pesan, *anime* bergenre aksi menyampaikan pesan melalui gaya *verbal* dan *non verbal*, sehingga pesan tersebut diuluki pesan *verbal* dan pesan *non verbal*. Pesan *verbal* dalam *anime* bergenre aksi seperti pesan edukasi dan kata-kata motivasi. Sementara pesan *non verbal* seperti semangat, tanggung jawab, bersyukur, kerjasama, dan desain visual.

Dari 22 pesan yang dikomunikasikan, beberapa diantaranya bagian dari ilmu komunikasi, seperti komunikasi intrapersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi politik, dan komunikasi antar budaya. Sementara pesan lainnya merupakan bagian dari ilmu pengetahuan umum.

Salah satu teori komunikasi massa yang berpengaruh pada tayangan film yaitu teori *uses and gratification*, dimana teori ini menjelaskan bahwa *audience* berhak memilih media apa saja yang ia gunakan untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya penonton *anime* bergenre aksi bebas dalam memilih judul *anime* yang ingin ditonton untuk memenuhi kebutuhan.

Namun tayangan film tidak dapat dipisahkan dari teori *cultivation*, yaitu pesan budaya yang ditampilkan dalam *anime* bergenre aksi tanpa sadar sudah teradopsi dalam kehidupan penonton *anime* bergenre aksi. Pesan ini dapat berdampak positif dalam kehidupan *audience* namun juga dapat memberi *feedback* negatif.

Anime bergenre aksi telah berhasil mempengaruhi mahasiswa UIN Ar-Raniry. Hal tersebut dibuktikan ketika wawancara berlangsung, peneliti menjumpai beberapa *audience* yang berbicara menggunakan potongan kata dari bahasa Jepang, contohnya *arigatou*, *dozo ne*, *haik*, *sumimasen*, *baka*, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu informan juga menggunakan musik Jepang sebagai *ringtone handphone*. Tak lepas dari pengamatan peneliti, pada tanggal 15 Maret 2022 peneliti juga menemukan mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menggunakan kostum dari salah satu tokoh *anime* bergenre aksi dilingkungan kampus UIN Ar-Raniry.

Begitu juga dengan *restaurant* Jepang yang sudah banyak terdapat di kota Banda Aceh, seperti Kantin Jepang Hana, Udin Ramen, Buki Ramen Cafe & Resto, Sushi Me! Banda Aceh, Sushi One, Dirgantara Ramen, Subarashi Ramen, Backpacker, My Tako dan Atariki Japan. Dimana pengunjung *restaurant* tersebut tidak hanya masyarakat umum, namun juga para mahasiswa khususnya mahasiswa UIN Ar-Raniry. Kelebihan dari *restaurant* Jepang tersebut ialah selain menyajikan makanan Jepang, desain tempat juga dapat menarik pengunjung. Beberapa *restaurant* ini membuat suasana seolah-olah pengunjung sedang berada di Negeri Sakura. Seperti menggunakan sumpit, budaya mengantri, pelayanan saat menyambut pelanggan dan lain sebagainya.

Budaya makan menggunakan sumpit dan mengantri sudah tidak lagi asing bagi masyarakat Indonesia, juga sudah mendarah daging dalam diri mahasiswa yang menyukai *anime* itu sendiri.

Demikian hasil penelitian melalui teknik wawancara dan observasi terkait pesan yang dikomunikasikan *anime* bergenre aksi beserta dampak yang terjadi pada mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. *Anime* bergenre aksi dapat memberi 22 pesan kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime*. Diantarannya terdapat pesan positif dan pesan negative. Pesan positif seperti pesan tentang : tanggung jawab, kebijaksanaan, pengorbanan, kerjasama, berani bermimpi, bersyukur, pantang menyerah, saling menghargai, kesetiakawanan sains, teknologi, budaya dan gaya hidup, desain visual dan makanan khas Jepang. Sedangkan pesan negatif seperti : genosida, pembulian, perbudakan, perbedaan kasta, korupsi, pernikahan politik, dan pengkhianatan.
2. *Anime* bergenre aksi juga memberi dampak bagi mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menontonnya. Dampak tersebut berupa dampak positif dan juga dampak negative. Diantara dampak positif yaitu : dapat menghibur, membangkitkan semangat, mengajarkan moral, menambah ilmu pengetahuan, mengetahui budaya dan bahasa Jepang, berani menghadapi masalah, tidak mudah mempercayai orang asing, mengubah gaya hidup, dan mengubah sudut pandang lebih baik terkait suatu hal. Sedangkan dampak negatif seperti : kecanduan *anime*, tidak dapat membedakan antara dunia nyata dan dunia dalam *anime*,

berhalusinasi, melupakan budaya sendiri, dan meniru aksi berbahaya di kehidupan sehari-hari.

B. Saran

1. Bagi penonton *anime*, jadilah penonton yang pandai dalam menerima pesan komunikasi yang disampaikan melalui tayangan *anime* bergenre aksi. Dapat mengontrol diri dari pesan-pesan negatif yang akan berdampak negatif juga, agar tidak mengganggu kehidupan di dunia nyata.
2. Bagi masyarakat terutama untuk orang tua, terus mengawasi dan menemani anaknya saat menonton *anime* bergenre aksi, dikarekan *anime* bergenre aksi banyak terdapat pesan-pesan negatif dimana anak-anak belum dapat menyaring pesan tersebut. *Anime* bergenre aksi merupakan tayangan *anime* yang diproduksi untuk remaja berusia tiga belas tahun keatas, dan tidak diperkenan sebagai konsumsi untuk anak-anak dibawah umur.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Agung, D.E. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta:PT Gramedia. 2017
- Budi, Rayudaswati. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Makasar: Kretakupa Print. 2010
- Hariyanto, Didik. *Buku Ajar Pengantar Komunikasi*. Jawa Timur: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2021
- Hefni, Harjani. (Mengutip *The New American Webster Dictionary*), *Komunikasi Islam*. Jakarta: Kencana. 2015
- KPI. *Kamera Indonesia: Komunikasi Media Dan Penyiaran*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara. 2020
- Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Mulyana Deddy. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007a
- Mulyana, Deddy., Arifin, Anwar., dan Cangara, Hafied., *Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Kencana. 2011b
- Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014
- Panuju, Redi. *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi “komunikasi sebagai kegiatan komunikasi sebagai ilmu”*. Jakarta: Kencana. 2018
- Putri,Suantari N.W.E, 2016, Ebook *Dunia Animasi*, Denpasar Timur: Miiia Art, diakses melalui https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi.
- Ranang A.S, Basnendar H, dan Asmoro N.P. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks. 2010
- Sedyawati Edi. *Sejarah Kebudayaan Indonesia : seni pertunjukan dan seni media*. Jakarta, PT Raja grafindo persada. 2009
- Singaribun, Masri dan Effendi, Sofian. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Indeks. 1998
- Sunggono, Bambang. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Press. 2012

UIN Ar-Raniry. *Panduan Akademik Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*. Tim penyusun UIN Ar-Raniry. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry. 2017

Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo Anggota Ikapi. 2005

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana. 2017

Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pusaka Utama. 2010

Jurnal:

Andina, Elga. “Anime Dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah”. *Jurnal Aspirasi*, 5 (2). 2014

Anwar. “Ini Kan Bukan Bali : Interaksi Antar-Kasta Masyarakat Transmigran di Desa Kertoraharjo, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan”. *Jurnal Etnografi Indonesia*. 1 (2). 2016

Falimu. Etika Komunikasi Pegawai Terhadap Pelayanan Penerbitan Pajak Bumi dan Bangunan, *Jurnal Komunikator*, 9 (1). 2017

Firdaus., Hidayatullah, Arief., dan Komariah, Sita. “Komunikasi Nonverbal Guru Terhadap Siswa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Kelurahan Jatiwangi Kecamatan Asakota Kota Bima”, *Jurnal komunikasi dan Kebudayaan*, 7 (1). 2020

Juwita, Rika. “Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi”, *Jurnal Utile (Online)*, 5 (2), diakses dari <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT> pada 19 Mei 2022, (diakses pada 20 Mei 2022)

Kusnadi, “Komunikasi Dalam Al-Qur’an (Studi Analisis Komunikasi Interpersonal pada Kisah Ibrahim)”, *Jurnal Intizar*, 20(2), 2014

Mahfud, Choirul. “The Power Of Syukur (Tafsir Kontekstual Konsep Syukur dalam Al-Quran). *Jurnal Episteme*. 9 (2). 2014

Nurhadi, Zikri F dan Kurniawan, Achmad W. Kajian Dalam Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi, *Jurnal Komunikasi*, 3 (1). 2017

Oktavianus, Handi. Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksoersis Didalam Film Conjuring, *Jurnal E-Komunikasi*, 3 (2), diakses melalui <https://publication.petra.ac.id> (diakses pada 8 Mei 2022)

Rismawidiawati. "Perkawinan Politik Dan Integrasi Di Sulawesi Selatan Abad XVII-XVIII", *Jurnal Patanjala*. 5 (3). 2013

Sumarto. "Budaya, Pemahaman, dan Penerapannya (Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian, dan Teknologi)". *Jurnal Literasiologi*. 1 (2). 2019

Wahidati, Lufi dan Karismawati, Meri. "Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang". *Jurnal Izumi (Online)*. 7 (1) <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi>. (diakses pada 20 Agustus 2021)

Wirawan, Rahmad A dan Rahman, Muh Z. "Hubungan Antara Pemahaman Diri Dengan Sikap Saling Menghargai Siswa Kelas VIII SMP". *Jurnal Kajian. Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan (Online)* <https://journal.ummat.ac.id>, (diakses pada 19 Mei 2022)

Yamane, Toi. "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia". *Jurnal Ayumi (Online)*, 7 (1). <http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808> (diakses pada 20 Desember 2021)

Disertasi :

Aisyah, Ida. *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*. Skripsi. Jakarta: Uin Syarif Hidayatullah. 2019

Dia, Yofri R. *Penerapan Ritmen Internal Dalam Adegan Suspense Pada Penyutradaraan Film Action Thriller (Mencari Sulaiman)*. Skripsi. Yogyakarta: Insitut Seni Indonesia Yogyakarta. 2017

Fahmi, Amirul. *Analisis Pesan Moral Dalam Film Animasi One Piece Seri Movie (Stempede)*. Skripsi. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945. 2020

Nugroho, P.A. *Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yokyakarta)*. Skripsi. Yokyakarta: Universitas Negeri Yokyakarta, diakses dari <http://library.fis.uny.ac.id>. 2016

Putri, Dhitari. *Peran Anime "Slice of life" Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara*. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2020

Sari, Indah P. *Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (OIC) Episode UIN Jakarta*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. 2017

Yasmiliza, Nonita. *Analisis Pesan Komunikasi Motivasi Dalam Film Naruto The Movie Road To Ninja*. Skripsi. Banda Aceh: Uin Ar- Raniry. 2013

Website dan surat kabar online:

“Bullying”. diakses <https://www.kemernpppa.go.id> pada 21 Mei 2022.

“Pengkhanatan”. diakses <https://id.m.wikipwdia.org> pada 21 Mei 2022.

“Perbedaan Kata Kebijakan dan Kebijaksanaan serta Mencolok atau Menyolok”, diakses <https://kemhan.go.id>, pada 21 Mei 2022.

“Perkembangan *Anime* Jepang dulu dan Sekarang”, <https://maulanasidiqblog.wordpress.com/2019/10/31>

Abdi, Husnul. “Pengertian Korupsi Menurut Para Ahli, Penyebab, dan Dampaknya”. Liputan6, diakses <https://m.liputan6.com>, pada 23 Mei 2022.

Ahmad. “Mengenal Berbagai Macam Genre Anime”, Gramedia, <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/>.

Andryanto, SD. “Kapan Istilah Genosida Pertama Kali Muncul?”. Tempo.co diakses <https://dunia.tempo.co>, pada 19 Mei 2022.

Arum, Rifda. “Apa Itu Impian dan Cita-Cita”, Blog Gramedial Digital, diakses <https://www.gramedial.com>, pada 20 Mei 2022.

Astuti, Novi A. “Pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Berikut Penjelasan”, merdeka.com, diakses <https://m.merdeka.com>, pada 23 Mei 2022

Devita, Irma. “Bullying dan Ancaman Hukumnya”, Info Kenotariatan, diakses <https://irmadevita.com>, pada 21 Mei 2022.

Gramedia, “Mau Masak Ala Masakan One Piece? Buku Resep Sanji Hadir Tahun Ini!”, diakses <https://www.gramedia.com>, pada 24 Mei 2022.

Hiccun, Kejutan. “Naruto Ternyata Lebih Populer di banding One Piece di Dunia, Duniaku”. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/hiccun/kejutan-naruto-ternyata-lebih-populer-dibanding-one-piece-di-dunia>, diakses pada 20 Desember 2021

Hidayatullah, A.W. “Ternyata ABG Pembunuh Balita Di Sawah Besar Seorang Wibu Psikopat”. Kompirasi.com. diakses dari <https://www.kompirasi.com/ternyata-abg-pembunuh-balita-di-sawah-besar-seorang-wibu-psikopat/>, pada 12 Desember 2021

Husna, AH. “Tinjauan Hukum Tentang Perbudakan” diakses <https://repository.radenfatah.ac.id>, pada 21 Mei 2022.

Jagokata, diakses <https://jagokata.com>, pada 19 Mei.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. diakses <https://kbbi.web.id/setiakawan.html>, pada 19 Mei 2022.

Khr,fef. “Sejarah Anime: Sejak 1970 Hingga Mewabah Ke Indonesia, CNN Indonesia”. diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>, pada 18 Agustus 2021.

Rosa, Nikita. “Apa yang Dimaksud Kerja Sama? Ini Pengertian, Tujuan, dan Bentuknya”, detikedu, diakses <https://www.detik.com>, pada 19 Mei 2022.

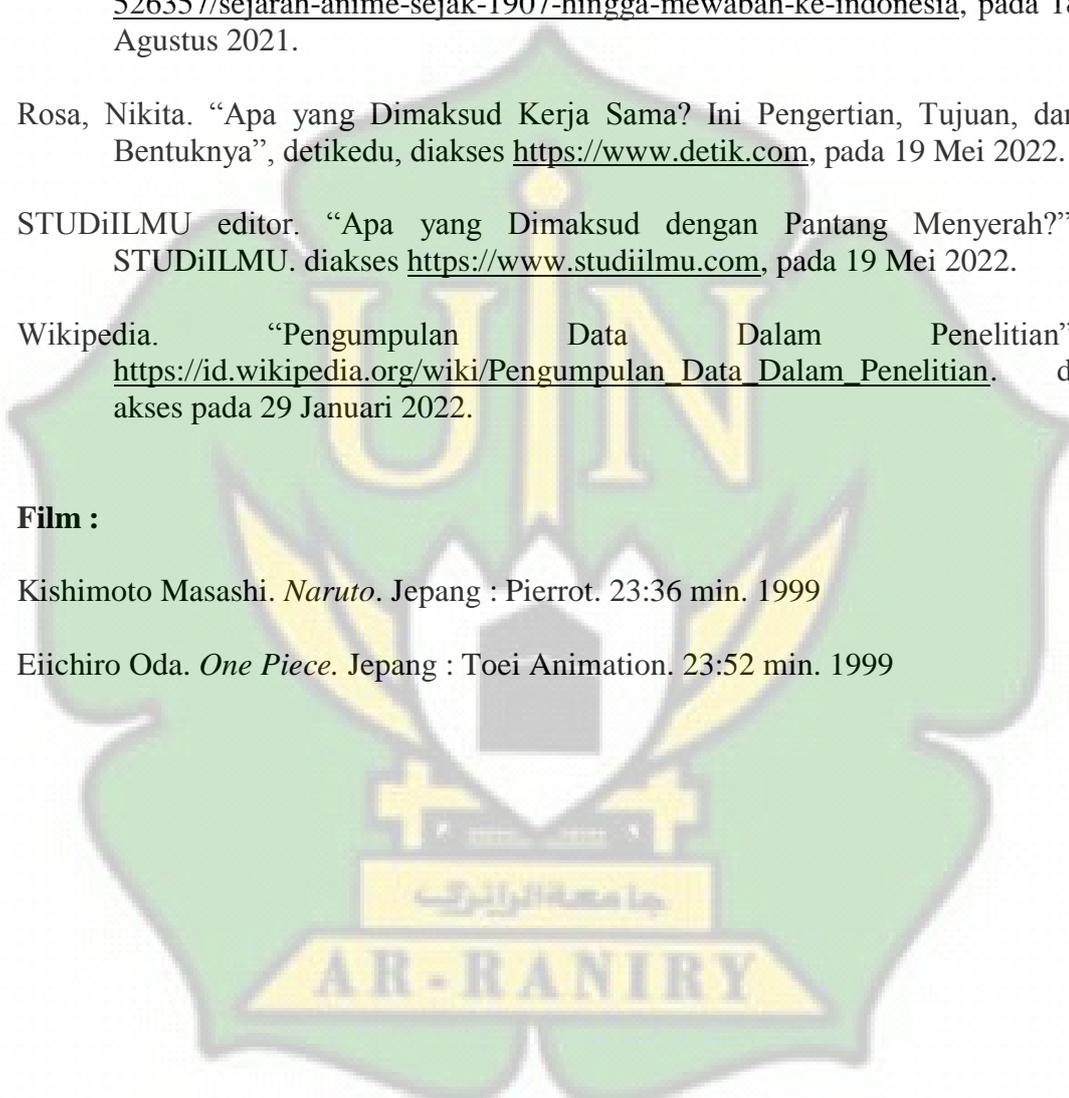
STUDIILMU editor. “Apa yang Dimaksud dengan Pantang Menyerah?”, STUDIILMU. diakses <https://www.studiilmu.com>, pada 19 Mei 2022.

Wikipedia. “Pengumpulan Data Dalam Penelitian”, https://id.wikipedia.org/wiki/Pengumpulan_Data_Dalam_Penelitian. diakses pada 29 Januari 2022.

Film :

Kishimoto Masashi. *Naruto*. Jepang : Pierrot. 23:36 min. 1999

Eiichiro Oda. *One Piece*. Jepang : Toei Animation. 23:52 min. 1999



LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor: B.2261/Un.08/FDK/KP.00.4/06/2022

Tentang

Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2022, Tanggal 17 November 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Ade Irma, B. H.Sc., M. A..... PEMBIMBING UTAMA (Subtansi Penelitian)
2) Hanifah, M.Ag PEMBIMBING KEDUA (Teknik Penulisan)

Untuk membimbing KKU Skripsi:

Nama : Miftahul Jannah
NIM/Jurusan : 170401010/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Dampak Anime Bergenre Aksi Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN AR-Raniry Tahun 2022;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada Tanggal : 21 Juni 2022 M

21 Zulqaidah 1443 H H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,



Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.

Keterangan:

SK berlaku sampai dengan tanggal: 21-Jun-23

B. 2261

Nomor : Istimewa
Lamp. : 1 (satu) eks.
Hal : **Permohonan Surat Keterangan Revisi Judul Skripsi**

Kepada,
**Yth. Bapak Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

di -
Darussalam - Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan Hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftahul Jannah
NIM : 170401010
Sem / Jur : IX/ Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)
No. HP : 081325120246
Judul Skripsi : *Komunikasi Anime Bergenre Aksi (Studi Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry)*

Dengan ini memohon kepada bapak berkenan kiranya **merevisi** judul skripsi saya menjadi:

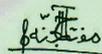
Dampak Anime Bergenre Aksi Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry

Sebagai bahan pertimbangan bapak, bersama ini turut saya lampirkan:

- 1 (satu) lembar fotokopi SK Skripsi yang telah dilegalisir.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan pertimbangan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

Darussalam, 15 Juni 2022
Pemohon,

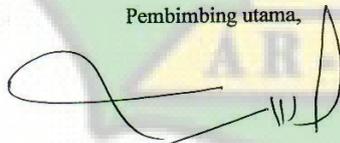


Miftahul Jannah
NIM.170401010

Mengetahui/Menyetujui,

Pembimbing utama,

Pembimbing kedua,



Ade Irma, B.H.Sc., M.A
NIP. 197309212000032004



Hanifah, S.Sos.L., M.Ag
NIP. 199009202019032015

