

**PERSEPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
MEDAN AREA ANGKATAN 2016 DALAM TAYANGAN
KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN
PADA ANIME ONE PIECE**

SKRIPSI

OLEH :

FACHRIZA FITRAH HSB

16.853.0062



**PROGAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

**PERSEPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
MEDAN AREA ANGGARAN 2016 DALAM TAYANGAN
KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN
PADA ANIME ONE PIECE**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Isipol
Universitas Medan Area

Oleh :

Fachriza Fitrah Hasibuan
16.853.0062

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

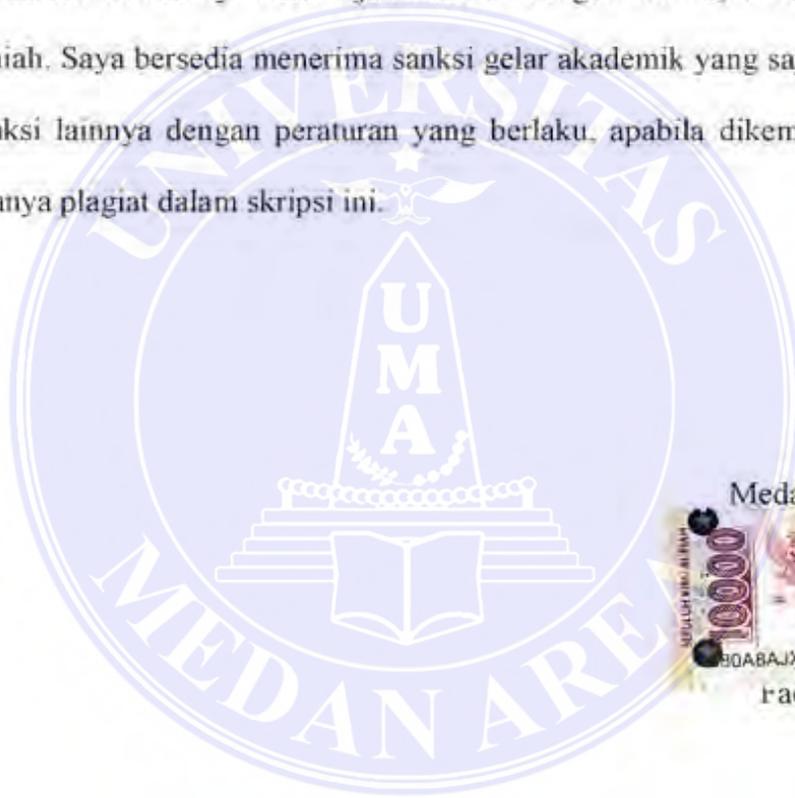
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain dan telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etik penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditentukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, 29 September 2021



Fachrizza Fitrah Hasibuan
16.853.0062

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fachriza Fitrah Hasibuan
Npm : 16.853.0062
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

Dalam pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak bebas *Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul: Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 dalam Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan Pada Tayangan *Anime One piece*. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas *Royalti Noneksklusif* ini Universitas Medan Area berhak menyimpan mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 29 September 2021


Fachriza Fitrah Hasibuan

Document Accepted 13/12/21

UNIVERSITAS MEDAN AREA

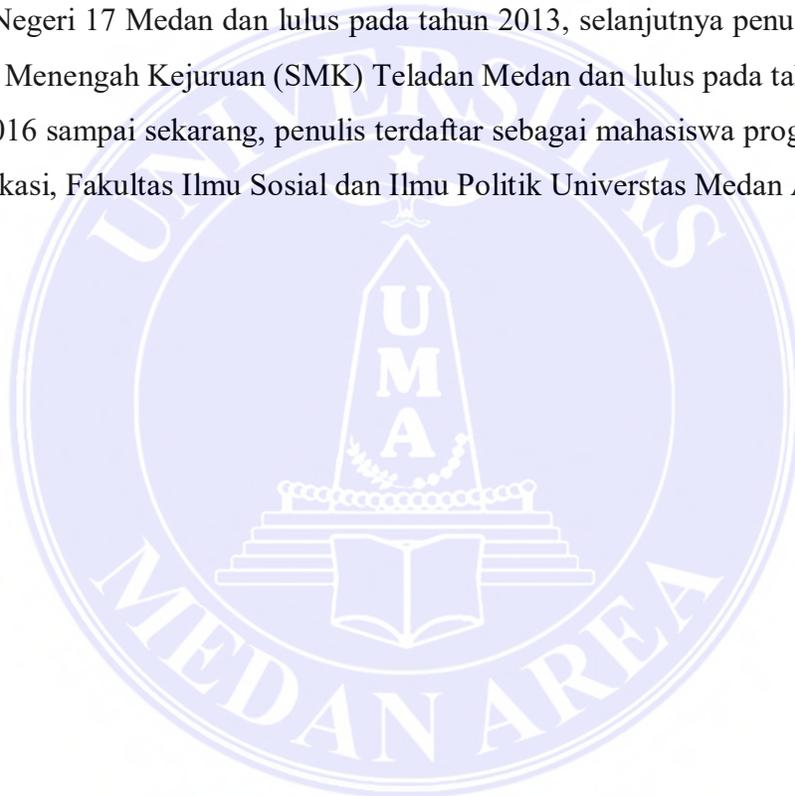
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Fachriza Fitrah Hasibuan, anak dari Pardamean Hasibuan, S.H dan Elviani. Lahir di Medan pada 11 January 1999, dua puluh dua silam. Penulis merupakan anak ke 3 (tiga) dari 3 bersaudara.

Penulis bersekolah di Sekolah Dasar Negeri (SD) 066666 Medan pada 2006 dan lulus pada tahun 2011, kemudia penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 17 Medan dan lulus pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teladan Medan dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 sampai sekarang, penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universtas Medan Area.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 dalam Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan Pada Tayangan *Anime One piece*. Penelitian ini dilatar belakangi film *anime* yang sangat populer dikalangan mahasiswa dan masyarakat. Didalam penyajian film mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan-pesan yang telah tersirat dalam film tersebut. Penulis ingin membahas tentang permasalahan yang akan diteliti yaitu unsur kekerasan dan ketidaksenonohan pada *Anime one piece*. Oleh karena itu peneliti tertarik terhadap persepsi mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 mengenai tayangan tersebut. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif dengan pendekatan kualitatif sebagai pengumpulan data. Data ini dikumpulkan berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan dokumentasi dan sumber data ini berasal dari mahasiswa ilmu komunikasi universitas medan area Angkatan 2016. Peneliti mendapatkan beberapa persepsi mengenai konten kekerasan dan ketidaksenonohan pada tayangan *Anime one piece* di Media Internet yang berupa bahwasannya film tersebut dapat menyebabkan penggemarnya kecanduan sehingga menjadi anti sosial dan lupa dengan situasi sekitarnya atau menjadi tidak peduli dengan lingkungannya. Menonton *Anime one piece* dapat menjadi boomerang bagi mental mahasiswa dan masyarakat jika tidak disikapi dengan cara yang baik.

Kata kunci : Persepsi Mahasiswa, *Anime one piece*, kekerasan dan Pornografi, Media Internet

ABSTRACT

This study aims to determine the perceptions of students of the Communication Studies Program, Medan Area University, Class of 2016 on Violence and Indecency in the One Piece Anime Show. This research is motivated by anime films which are very popular among students and the public. In the presentation of the film has the aim of conveying the messages that have been implied in the film. The author wants to discuss the problems to be studied, namely the elements of violence and indecency in One Piece Anime. Therefore, the researcher is interested in the perception of students of the 2016 Medan Area University communication science study program regarding the show. This study uses a descriptive methodology with a qualitative approach as data collection. This data was collected based on data collection techniques, namely interviews and documentation and the source of this data came from students of communication science at the Medan Area University Force 2016. Researchers got several perceptions about the content of violence and indecency in One Piece Anime shows on Internet media in the form that the film can cause fans are addicted to it so that they become anti-social and forget the surrounding situation or become indifferent to their environment. Watching Anime One Piece can be a boomerang for the mentality of students and society if it is not handled in a good way.

Keywords: *Student Perceptions, One Piece Anime, Violence and Pornography, Internet Media*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadiran ALLAH SWT atas rahmat dan hidayah yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini berjudul “Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 dalam Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan Pada Tayangan *Anime One piece*”,

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Komunikasi Strata-I pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Heri Kusmanto, MA, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
2. Beby Mashito Batu Bara, S.Sos, MAP, selaku wakil dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
3. Ilma Sakinah Tamsil, M.Comm, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area
4. Dr. H. Syafruddin Ritonga, MAP, selaku Dosen Pembimbing Utama.
5. Armansyah Matondang, S.Sos. M.Si, selaku Dosen Pembimbing Pendamping.
6. Dr. Selamat Riadi, S.E. M,I.Kom, selaku Sekretaris
7. Seluruh Dosen ISIPOL, terkhususnya Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

9. Teman saya Windy Zulianda, S.AP dan teman-teman seperjuangan stambuk 2016 yang sama-sama memberikan dukungan dan motivasi.
10. Teristimewa peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada orang tua dan saudara-saudara peneliti serta teman-teman seperjuangan Ilmu Komunikasi Stambuk 2016 yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang telah semangat, dukungan dan motivasi serta doanya kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini belum begitu sempurna. Untuk itu, peneliti meminta maaf dan mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Harap peneliti, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 29 September 2021

Penulis

Fachriza Fitrah Hasibuan

16.853.0062

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 4 |
| C. Rumusan Masalah..... | 5 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| A. Komunikasi | 7 |
| 1. Proses Komunikasi | 8 |
| 2. Komunikasi Verbal..... | 10 |
| 3. Komunikasi Non Verbal | 11 |
| 4. Simbol Komunikasi | 12 |
| B. Persepsi | 13 |
| C. <i>Anime</i> | 16 |
| 1. <i>One piece</i> | 18 |
| D. Kekerasan..... | 19 |
| E. Ketidaksenonohan (Pornografi)..... | 21 |
| F. Media adalah Pesan..... | 24 |
| G. <i>Fandom</i> Media (kegemaran Suatu Tokoh/Pemeran)..... | 25 |
| H. Film..... | 26 |
| I. Penelitian Relevan | 28 |

| | |
|--|-----------|
| J. Kerangka Berfikir | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 31 |
| A. Jenis Penelitian..... | 31 |
| B. Sumber Data..... | 32 |
| C. Teknik Pengumpulan Data..... | 32 |
| D. Instrumen Penelitian | 34 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 34 |
| F. Pengujian Kreadibilitas Data | 35 |
| G. Lokasi Penelitian | 35 |
| H. Waktu Penelitian | 36 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 37 |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian | 37 |
| 1. Profil Fakultas Isipol Universitas Medan Area | 37 |
| B. Gambaran Umum Informan | 42 |
| C. Hasil Penelitian..... | 44 |
| D. Pembahasan..... | 50 |
| E. Teori S-O-R..... | 54 |
| BAB V PENUTUP..... | 56 |
| A. Kesimpulan | 56 |
| B. Saran | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 58 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Waktu Penelitian | 36 |
| Tabel 4.1 Struktur Organisasi Fakultas Isipol Universitas Medan Area | 41 |
| Tabel 4.2 Biodata Informan Pertama | 42 |
| Tabel 4.3 Biodata Informan Kedua | 42 |
| Tabel 4.4 Biodata Informan Ketiga | 42 |
| Tabel 4.5 Biodata Informan Keempat | 42 |
| Tabel 4.6 Biodata Informan Kelima | 43 |
| Tabel 4.7 Biodata Informan Keenam | 43 |
| Tabel 4.8 Biodata Informan Ketujuh | 43 |
| Tabel 4.9 Biodata Informan Kedelapan | 43 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak tayangan *anime* digemari oleh masyarakat Indonesia, terutama anak muda. Genre *anime* sendiri memang sudah dikelas-kelaskan atau dibagi-bagi menurut segmentasi penontonnya. Ada segmentasi *anime* yang dikhususkan untuk anak kecil, remaja, hingga orang dewasa. Jadi, persepsi jika *anime* itu hanya tontonan untuk anak kecil saja sebenarnya salah.

Karena ada banyak sekali tayangan *anime* yang dibuat untuk segmentasi dewasa dengan berbagai unsur kekerasan dan ketidaksenonohan (pornografi) sehingga tidak pantas ditonton oleh anak kecil. Lalu, *One piece* sendiri adalah salah satu *anime* legendaris yang diangkat dari *Manga*(komik) karangan *Eiichiro Oda* yang bercerita mengenai sekelompok bajak laut yang dipimpin oleh *Monkey D. Luffy* yang pergi mencari harta karun legendaris bernama *One piece*.

Luffy menjadi manusia karet yang memiliki kekuatan memanjangkan tubuhnya setelah secara tak sengaja memakan buah *Gomu Gomu*, salah satu dari buah iblis. Selama perjalanan *Luffy* banyak bertemu dengan teman baru dan musuh yang beragam. *Manga*(komik) *One piece* di bentuk pertama kali sebelum *Anime* nya keluar dan dimulai pada tanggal 22 juli 1997 di *Weekly Shonen Jump* terbitan *Shueish* dan telah dibundel menjadi 91 volume.

Di Indonesia *manga* ini diterbitkan Elex Media Komputindo dan hingga kini telah mencapai jilid ke 60 lebih pada bulan Oktober 1999, dan *Manga*(komik)

One Piece sudah sampai Versi televisinya, yang diproduksi *Toei*, telah mencapai lebih dari 500 episode di Jepang. Sampai saat ini, *One piece* telah mengeluarkan 12 film, yang terakhir dirilis pada tanggal 15 Desember 2012.

Di Indonesia sendiri serial *anime One piece* pernah ditayangkan di Stasiun TV Swasta dan Nasional Indonesia RCTI dan Global TV. Dimulai Pada bulan Februari tahun 2005 *One piece* mencetak rekor di Jepang sebagai penerbitan *Manga*(komik) yang tercepat mencapai angka 100.000.000,00 eksemplar (Seratus juta penonton). Hingga saat ini *One piece* adalah salah satu manga paling laris sepanjang sejarah di Jepang dengan penjualan lebih dari 260 juta kopi.

Selain itu *One piece* juga memecahkan rekor sebagai *Manga*(komik) dengan cetakan pertama terbanyak. *One piece* banyak mendapat pujian di antara para pembaca, terutama dalam hal gambar, karakter, humor, dan cerita. Kemudian, dalam *anime One piece* ini banyak sekali alur cerita yang menampilkan adegan kekerasan lewat pertarungan antar tokoh dalam cerita dan juga banyak sekali menampilkan tokoh-tokoh perempuan yang biasanya ditampilkan dengan balutan busana seksi, seperti bikini atau pakaian renang lainnya.

Hingga penayangan *One piece* di siaran GLOBAL TV pernah ditegur oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) karena dianggap tidak pantas ditonton oleh anak-anak karena mengandung unsur kekerasan dan Pornografi, apalagi pada saat penayangan *One piece* ini pada hari Minggu pagi dimana banyak anak kecil yang menonton televisi pada jam-jam tersebut.

Dan semenjak tayangan *One piece* sendiri tidak tayang lagi di dunia TELEVISI jadi mereka membuat tayangan tersebut di Media Internet yang membuat penonton

tidak merasa kecewa, penonton bisa melihat tayangan tersebut di website *SAMEHADAKU* dan situs-situs resmi lainnya yang menampilkan *Anime-Anime* dari Jepang termasuk *One piece*. *One piece* sendiri memproduksi 1 episode perminggu pada hari Rabu, *SAMEHADAKU* dan situs-situs lainnya sudah memproduksi 979 Episode pada tanggal 20 Juni 2021 *anime One piece*.

Eiichiro Oda memprediksi akan berakhir episode 5 tahun kedepan, ungapannya dapat di temui di Twitter proses tanya jawab dengan fansnya. Bila kita lihat lebih dalam lagi, sebetulnya memang *One piece* sendiri sejak awalnya memiliki segmentasi pembaca dan penonton dari kalangan remaja hingga dewasa, jadi wajar saja banyak sekali konten-konten kekerasan dan pornografi yang disisipkan dalam jalan ceritanya.

Walaupun *One piece* memiliki banyak pro dan kontra dalam penayangannya, *anime* ini bisa menjadi salah satu gambaran bagaimana perkembangan *anime* di Jepang dan dunia. Mulai dari aspek cerita, visual, dan segi keunikan *anime* Jepang bisa digambarkan oleh *One piece*. Persepsi mahasiswa, khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 tentang *anime One piece*.

Dengan konten kekerasan dan ketidaksenonohan yang ada di dalam *One piece*, lalu bagaimana pendapat mahasiswa Ilmu Komunikasi terhadap tayangan tersebut. Peneliti akan mengambil sampel dari mahasiswa Ilmu Komunikasi karena mayoritas mahasiswa tersebut penggemar *One piece*. Oleh karena itu peneliti mencoba mengambil persepsi mahasiswa ilmu komunikasi sebagai data yang dapat menunjukkan apakah *One piece* memiliki adegan kekerasan dan ketidaksenonohan yang dapat memberikan dampak kepada mahasiswa dan masyarakat yang menontonnya terutama anak kecil di bawah umur.

Hal ini kebetulan saya temui pada anak-anak SD yang bermain warung internet (Warnet) setelah menyaksikan tayangan streaming disalah satu website yang menampilkan *anime One piece*, dan itu membuat salah satu anak tersebut mempraktekan yang ada di adegan *anime One piece* tersebut. Karena besarnya pengaruh media barat di beberapa negara sehingga mengakibatkan anak-anak cenderung melihat adegan-adegan yang tidak sesuai dengan umur mereka.

Penonton dapat menangkap pesan-pesan secara audio visual yang di dalamnya mengandung banyak nilai-nilai kehidupan manusia. Maka dari itu, film memiliki nilai tersendiri di hati mahasiswa dan masyarakat, yang mampu membangkitkan desakan emosional dan juga memberikan dampak positif ketika film memuat unsur-unsur yang mendidik dan dapat diambil hikmahnya. Akan tetapi film juga dapat memberikan unsur negatif ketika mahasiswa dan masyarakat tidak mampu menyerap dan menyaringnya dengan baik. Karena film merupakan salah satu media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan sebuah pesan melalui adegan-adegan yang ditampilkan para tokoh dalam film.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 mengenai konten Kekerasan dan ketidaksenonohan yang terkandung di dalam *Anime One piece*.
2. Bagaimana Pendapat Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 terhadap tayangan *Anime One piece* di Media Internet.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah peneliti ini adalah ;

1. Bagaimana Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 mengenai konten Kekerasan dan ketidaksenonohan yang terkandung di dalam *Anime One piece*?
2. Bagaimana Pendapat Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 terhadap tayangan *Anime One piece* di Media Internet?

D. Tujuan Penelitian

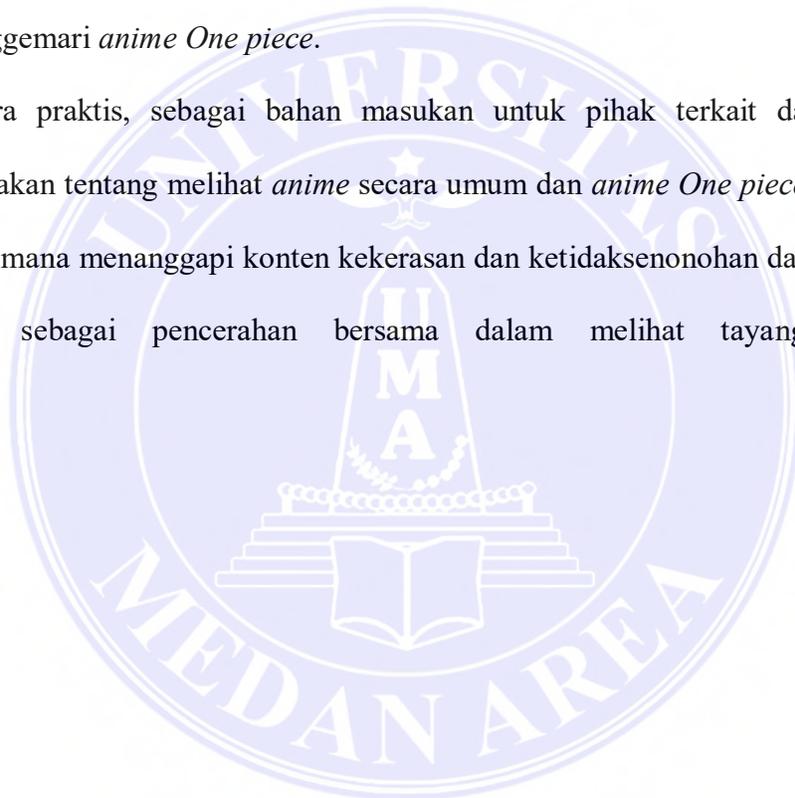
Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui berbagai persepsi mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Angkatan 2016 mengenai konten Kekerasan dan Ketidaksenonohan yang terkandung di dalam *Anime One piece* bagi kalangan mahasiswa dan masyarakat.
2. Untuk mengetahui Pendapat Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Angkatan 2016 terhadap tayangan *Anime One piece* di Media Internet.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang sudah di terangkan diatas dapat dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara akademis, Hasil penelitian ini di harapkan dapat memperkaya khazana penelitian komunikasi di Departemen Ilmu Komunikasi Fisipol Universitas Medan Area sebagai bahan referensi dan bahan penelitian, serta sumber bacaan.
2. Secara teoritis, untuk memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman mengenai bidang kajian komunikasi . Lewat penelitian dalam kelompok mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisipol Universitas Medan Area yang menonton dan menggemari *anime One piece*.
3. Secara praktis, sebagai bahan masukan untuk pihak terkait dalam membuat kebijakan tentang melihat *anime* secara umum dan *anime One piece* secara khusus bagaimana menanggapi konten kekerasan dan ketidaksenonohan dalam *One piece*. Dan sebagai pencerahan bersama dalam melihat tayangan Tersebut.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komunikasi

Meskipun komunikasi merupakan kegiatan yang sangat dominan dalam kehidupan sehari-hari. bahwa pada tahun 1976 saja, seorang pemerhati ilmu komunikasi bernama *Fank Dance* dan *Carl Larson* telah mengumpulkan 126 definisi komunikasi. Deddy Mulyana (2000: 54)

Komunikasi berasal dari bahasa latin *communicare* yang artinya memberitahukan. Kata tersebut kemudian berkembang dalam bahasa inggris *communication* yang artinya proses pertukaran informasi, konsep, ide, gagasan, perasaan, dan lain-lain antara dua orang atau lebih. secara sederhana dapat dikemukakan pengertian komunikasi, ialah proses pengiriman pesan atau komunikator kepada seorang penerima atau komunikan dengan tujuan tertentu.

Komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan; pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima. Wibur Scramm (Suranto 2010 : 2)

Komunikasi ialah proses penyampaian gagasan, harapan, dan pesan yang di sampaikan melalui lambing tertentu, mengandung arti dilakukan oleh penyampaian pesan ditujukan kepada penerima pesan. Edward Depari (Suranto 2010 : 3)

Komunikasi proses transaksional yang meliputi pemisahan, dan pemilihan bersama lambang secara kognitif, begitu rupa sehingga membantu orang lain untuk

mengeluarkan dari pengalamannya sendiri atau respon yang sama. Raymond S. Ross (Suranto 2010 : 3)

Dari pemahaman atas hakikat atau prinsip-prinsip pokok pikiran yang muncul dalam berbagai pengertian tersebut, dapatlah dikemukakan pengertian yang sederhana, bahwa komunikasi ialah suatu proses pengiriman pesan atau simbol-simbol yang mengandung arti dari seseorang komunikator kepada komunikasi dengan tujuan tertentu.

Jadi dalam komunikasi itu terdapat di dalamnya suatu proses terdapat simbol-simbol itu mengandung arti. Arti atau makna simbol di sini tertentu saja tergantung pada pemahaman dan persepsi komunikan. Oleh karena itu, komunikasi akan efektif dan tujuan komunikasi akan tercapai, apabila masing-masing pelaku yang terlibat di dalamnya mempunyai persepsi yang sama terhadap simbol apabila terdapat perbedaan persepsi, maka tujuan komunikasi dapat gagal. (Suranto 2010 : 4-5)

1. Proses Komunikasi

Komunikasi sebagaimana diuraikan di atas, tampak adanya sejumlah komponen dan unsur yang dicakup dan merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Dalam bahasa komunikasi komponen atau unsur adalah sebagai berikut:

a) *Source* (sumber)

Adalah dasar yang digunakan di dalam penyampaian pesan, yang digunakan dalam rangka memperkuat pesan itu sendiri. Sumber dapat berupa orang, lembaga, buku dan sejenisnya

b) *Communicator* (komunikator = penyampai pesan)

Komunikator dapat berupa individu yang sedang berbicara, menulis, kelompok orang, organisasi komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, film dan sebagainya. Dalam komunikasi menyampaikan pesan kadang-kadang komunikator dapat menjadi komunikan sebaliknya komunikan menjadi komunikator.

c) *Message* (pesan)

Adalah keseluruhan dari pada apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan seharusnya mempunyai inti pesan (tema) sebagai pengarah di dalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku

d) *Channel* (saluran)

Saluran komunikasi selalu menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui panca indera atau menggunakan media.

e) *Communican* (komunikan = penerima pesan)

Komunikan atau penerima pesan dapat di golongan dalam 3 jenis yakni personal, kelompok dan massa. Komunikasi akan berhasil baik jika pesan yang disampaikan sesuai dengan rangka pengetahuan dan lingkup pengalaman komunikan.

f) *Effect* (hasil)

Effect adalah hasil akhir dari suatu komunikasi, yakni sikap dan tingkah laku orang, sesuai atau tidak sesuai dengan yang kita inginkan. Jika sikap dan tingkah laku orang lain itu sesuai, maka berarti komunikasi berhasil. Widjaja (2008 : 11-20)

2. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal ternyata tidak semudah yang kita bayangkan. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis symbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk kedalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan.

Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata-kata itu. Misalnya, kata rumah, kursi, mobil, atau mahasiswa.

Realitas apa yang diwakili oleh setiap kata itu? Begitu banyak ragam rumah. Ada rumah bertingkat, rumah mewah, rumah sederhana (RS), dan rumah sangat sederhana (RSS). Bila kita menyertakan budaya sebagai variable dalam proses abstraksi itu, problemnya menjadi semakin rumit. Ketika anda berkomunikasi dengan seseorang dari budaya anda sendiri, proses abstraksi untuk mempresentasikan pengalaman anda jauh lebih mudah, karena dalam suatu budaya orang-orang berbagai sejumlah pengalaman serupa.

Namun bila berkomunikasi melibatkan orang-orang berbeda budaya, banyak pengalaman berbeda, dan konsekuensinya, proses abstraksi juga menyulitkan. Misalnya, kata anjing dapat dimaknai secara berbeda, meskipun orang-orang

membayangkan hewan yang sosoknya kurang lebih sama. Bagi sebagian orang, anjing adalah sahabat setia dan penjaga rumah yang baik, bagi sebagian lainnya, anjing menakutkan dan harus dihindari, sedangkan bagi sebagian orang lainnya lagi, anjing melukiskan jenis hewan yang dagingnya lezat dimakan. Orang Barat umumnya menganggap anjing sebagai hewan favorit atau paling disayangi (Deddy M 2017 : 260-262)

3. Komunikasi Non Verbal

Pada awal abad ke-20, se-ekor kuda Jerman bernama Hans yang dimiliki seseorang guru sekolah dilatih perhitungan sederhana, misalnya menghitung benda-benda yang diperlihatkan kepadanya dihadapan khalayak. Hasilnya perhitungannya ditunjukkannya dengan menggaruk tanah. Hans belajar penambahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian, Ia pun bahkan dapat menjawab pertanyaan, Hans dapat memberikan jawaban yang benar mengenai jumlah penonton, menghitung sejumlah benda, dan memberitahukan tanggal berapa pun yang ditanyakan padanya.

Hans ternyata “cerdas”, padahal ia tidak menguasai bahasa verbal. ia hanya memberikan jawaban yang benar atau suatu pertanyaan sejauh penanya mengetahui jawabannya dan sejauh berada didekat manusia. Kita mempersepsi manusia tidak hanya lewat bahasa verbalnya: bagaimana bahasanya (halus, kasar, intelektual, mampu berbahasa asing, dan sebagainya), namun juga melalui perilaku nonverbalnya. Pentingnya pesan nonverbal ini misalnya dilukiskan frase, Bukan apa yang dikatakan, melainkan bagaimana ia mengatakannya.

Lewat perilaku nonverbalnya, kita dapat mengetahui suasana emosional seseorang, apakah ia sedang bahagia, bingung, atau sedih. Kesan awal kita pada seseorang sering didasarkan perilaku nonverbalnya, yang mendorong kita untuk mengenalnya lebih jauh. (Deddy M 2017 : 341-342)

Isyarat nonverbal, sebagaimana symbol verbal, jarang punya makna denotative yang tunggal. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah konteks tempat perilaku berlangsung. Misalnya melihat mata orang lain dapat berarti afeksi dalam satu situasi dan agresi dalam situasi lain. Makna isyarat nonverbal akan semakin rumit jika kita mempertimbangkan berbagai budaya. Pria-pria barat umumnya tidak terbiasa saling berpelukan.

Namun perilaku itu lazim dilakukan saat para pemain sepakbola memenangkan pertandingan atau setelah salah seorang dari mereka memasukkan bola ke gawang tim lawan. Knapp dan Hall (Deddy M 2017 : 342-343)

4. Simbol Komunikasi

Symbol yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang Herusatoto (Alex 2003:155). Biasanya symbol terjadi berdasarkan metonimi (*metonymy*), yakni nama untuk benda lain yang berasosiasi atau yang menjadi atributnya (Si kaca mata untuk seseorang yang berkaca mata) dan metafora (*metaphor*).

Simbol melibatkan tiga unsur: symbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih, dan hubungan antara symbol dan rujukan. Ketiga hal ini merupakan dasar bagi semua makna simbolik. Dalam kamus besar bahasa Indonesia karangan WJS

Poerwadarminta disebutkan, symbol atau lambing adalah semacam tanda, lukisan, perkataan, lengana, dan sebagainya, yang menyatakan sesuatu hal, atau mengandung maksud tertentu. Misalnya, warna putih merupakan lambing kesucian, lambang padi lambang kemakmuran, dan kopyah merupakan salah satu tanda pengenal bagi warga negara Republik Indonesia.

Simbol adalah bentuk menandai sesuatu yang lain di luar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Simbol yang terlukiskan sebagai bunga, misalnya, mengacu dan mengemban gambaran fakta yang disebut “bunga” sebagai sesuatu yang ada diluar bentuk simbolik itu sendiri. Alex (2003 : 156)

B. Persepsi

Persepsi merupakan sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka. Guna memberikan arti bagi lingkungan mereka. Perilaku individu seringkali didasarkan pada persepsi mereka tentang kenyataan, bukan pada kenyataan itu sendiri. Stimulus diperoleh dari proses penginderaan dunia luar atau dunia nyata, misalnya tentang objek-objek, peristiwa, hubungan-hubungan antar gejala, dan simuli ini di proses otak yang akhirnya disebut kognisi. Robbins & Kelley (Alizamar 2016 : 15)

Persepsi dapat meliputi tiga wilayah besar kajian yaitu wilayah kajian (1) Peristiwa fisiologis, (2) Peristiwa persepsi sosial dan budaya dan pembelajaran, (3) Wilayah kajian peristiwa pengamatan kepada produk kreatif manusia seperti persepsi karya seni dan desain dengan detail-detailnya.

1. **Persepsi sebagai Peristiwa fisiologis.** Persepsi meliputi semua sinyal dalam system saraf, yang merupakan hasil dari stimulasi fisik atau kimia dari organ pengindera, misalnya penglihatan yang merupakan cahaya yang mengenai retina pada mata, pencium yang memakai media molekul bau (aroma), dan pendengaran yang melibatkan gelombang suara. Persepsi bergantung pada fungsi kompleks system saraf, tetapi tampak tidak ada karena terjadi di luar kesadaran.
2. **Persepsi sebagai peristiwa sosial, budaya, komunikasi dan pembelajaran.** Persepsi bukanlah hanya penerimaan isyarat secara pasif tetapi dibentuk oleh komunikasi antarmanusia, pembelajaran, ingatan, harapan, dan perhatian yang berlangsung dan konteks sosial dan budaya.
3. **Persepsi terhadap karya manusia.** Persepsi khusus dapat terlihat bagaimana manusia mempersepsikan atau menginterpretasikan artefak seperti bangunan, gedung (skala lingkungan luar), lingkungan dalam (interior) dan objek-objek seperti karya seni dan desain. (Alizamar 2016 : 15)

Kemampuan manusia untuk membedakan, mengelompokkan kemudian, memfokuskan pikiran kepada suatu hal dan untuk menginterpretasikan disebut persepsi. Pembentukan persepsi berlangsung ketika seseorang menerima stimulus itu diterima melalui panca indra dan diolah melalui proses berpikir oleh otak untuk kemudian membentuk suatu pemahaman. Sarwato (Alizamar 2016 : 15-16)

Dalam kehidupan sehari-hari yang memegang peran penting pembentukan persepsi adalah indra mata dan telinga dan kadang juga indra kulit untuk merasakan

tekstur suatu bentuk. Telinga sama pentingnya dengan mata, melalui persepsi. Respon tiap individu, erat dipengaruhi oleh pengalaman hidupnya. Dengan mendengar kita dapat merasakan suasana. Dengan memejamkan mata kita dapat merasakan dan mengenal apa yang ada di sekitar kita, seperti suara air mengalir, berada di jalan raya, atau di pinggir pantai yang berkaitan dengan realitas dan alami.

Bukti bahwa telinga berpengaruh dalam persepsi manusia dapat dilihat dalam hipnotis atau hipnoterap. Seseorang dapat diajak untuk merespon sesuatu hanya dengan mendengar sekaligus dapat diperintah untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, stimulu dirancang dan dibuat oleh desainer untuk kepentingan penyampaian suatu maksud kepada penerima (*receiver*).

Stimuli itu ditayangkan di TV, di pajang di pinggir jalan atau tidak jarang ditempel di dinding-dinding rumah kita. Efek atau ilusi suara sering dimanfaatkan untuk pembuatan iklan, video atau film untuk membentuk persepsi. Suasana di perternakan sapi misalnya, bisa dibawa dalam sekejap ke penonton TV untuk iklan susu yang ditunjang oleh "*sound effect*" rekaman suara peternakan, sehingga pemirsa merasakan suasana disana dan manfsirkan susu itu "asli" atau "palsu" (tergantung pengalaman pemirsa dengan produk itu).

Efek pendengaran yang berkaitan dengan psikologi dan persepsi dimanfaatkan untuk pembuatan film, video, video game dan animasi. Produk ini tentu saja melibatkan mata dan akan berbeda dengan pemakaian suara atau tidak. Mata sering disebut "jendela hati", melalui mata manusia melihat sesuatu di dunia nyata maupun

di dunia media komunikasi massa (Koran, TV dan sebagainya). Maka secara spontan biasanya terbentuk persepsi banyak hal yang dipelajari melalui “sensasi dan persepsi” visual yang kemudian diterapkan untuk kepentingan desain. (Alizamar 2016 : 16)

C. *Anime*

Anime merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang.

Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang. Beberapa ahli berpendapat bahwa *anime* merupakan bentuk baru dari orientalisme. *Anime* pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah Astro Boy karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Dewasa ini *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu.

Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka menganggap *anime* itu bagian dari kehidupan mereka. Hal ini yang membuat beberapa televisi kabel menjadi terkenal akan beberapa film kartunnya, seperti Cartoon Network dan Nickelodeon yang mengeksplor kartunnya.

Sekarang *anime* menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi semua orang, dan banyak juga orang yang memanfaatkan hal ini untuk bertindak kejahatan. Pembuat *anime* disebut animator. Para animator bekerja di sebuah studio untuk memproduksi sebuah *anime*. Di dalam studio itu, terdapat beberapa animator yang saling bekerja sama untuk menghasilkan sebuah *anime* yang berkualitas.

Tapi sangat disayangkan, gaji dari para animator tersebut kecil jika dibandingkan dengan kerja keras mereka. Hal ini yang membuat para animator enggan untuk bekerja secara profesional. Mereka merasa hal itu tidak sebanding dengan usaha yang telah mereka lakukan. Para animator itu sering disebut "seniman bayangan". Karena mereka bekerja seperti seorang seniman yang berusaha mengedepankan unsur cerita dan unsur intrinsiknya.

Pembajakan juga mempersulit para animator untuk mendapatkan keuntungan penuh dari hasil kerja keras mereka, meski ternyata juga ada "gosip" yang mengatakan bahwa ada pihak produsen *anime* yang menyebarluaskan karya mereka di luar jalur perdagangan resmi (mungkin gratisan atau dibajak) dengan tujuan untuk lebih memopulerkan hasil karya mereka.

Tidak sedikit orang yang pergi ke Jepang untuk belajar mengenai pembuatan *anime* (dan manga tentunya) karena tertarik setelah melihat berbagai *anime* yang telah menyebar ke berbagai pelosok dunia di berbagai benua. Ada juga pihak yang membuat hasil karya yang serupa atau bahkan mungkin meniru ciri *anime*, misalnya Korea dan beberapa negara Asia lainnya.

Teknologi CG (*Computer Graphics*), Teknologi Visual Komputer, dan sebagainya telah mempermudah pembuatan *anime* sekarang ini, karena itu ada yang menganggap bahwa kualitas artistiknya lebih rendah dibandingkan dengan *anime* masa lalu. Hanya saja perlu diperhatikan bahwa kualitas gambarnya pun sekarang ini lebih nikmat dilihat dan lebih mudah dimengerti karena gambarnya lebih proporsional dan warnanya lebih bagus, ditambah keberadaan teknologi HD.

1. *One piece*

One piece adalah sebuah seri manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Eiichiro Oda. Manga ini telah dimuat di majalah *Weekly Shonen Jump* milik Shueisha sejak tanggal 22 Juli 1997, dan telah dibundel menjadi 91 volume *tankobon*. Ceritanya mengisahkan petualangan Monkey D. Luffy, seorang anak laki-laki yang memiliki kemampuan tubuh elastis seperti karet setelah memakan Buah Iblis secara tidak disengaja.

Dengan kru bajak lautnya, yang dinamakan Bajak Laut Topi Jerami, Luffy menjelajahi Grand Line untuk mencari harta karun terbesar di dunia yang dikenal sebagai "*One piece*" dalam rangka untuk menjadi Raja Bajak Laut yang berikutnya. *Manga* ini telah diadaptasi menjadi sebuah animasi video asli (OVA) yang diproduksi oleh Production I.G pada tahun 1998.

Sebuah serial *anime* yang diproduksi oleh Toei Animation, yang mulai tayang di Jepang pada tahun 1999. Sebagai tambahan, Toei juga telah memproduksi tiga belas film animasi, satu OVA dan sebelas episode khusus televisi. Beberapa perusahaan

telah mengembangkan berbagai jenis pernak-pernik seperti permainan kartu dagang dan beberapa permainan video.

Versi manganya telah dilisensi untuk dirilis dalam bahasa Inggris di Amerika Utara dan Britania Raya oleh Viz Media dan di Australia oleh Madman Entertainment. Versi *animenya* telah dilisensi oleh *4Kids Entertainment* untuk perilisasi versi bahasa Inggris di Amerika Utara pada tahun 2004, sebelum lisensi tersebut dicabut dan kemudian diakuisisi oleh Funimation pada tahun 2007.

One piece telah menerima pujian atas alur cerita, gambar, karakterisasi, dan humornya. Beberapa volume dari manga ini telah memecahkan rekor penerbitan, termasuk cetakan awal tertinggi dari buku apa pun di Jepang. Situs web resmi untuk manga *One piece* karya Eiichiro Oda mengumumkan bahwa manga ini telah meraih *Guinness World Record* untuk kategori salinan terbanyak yang diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh seorang penulis tunggal.

Hingga bulan Mei 2018, manga ini telah terjual hingga lebih dari 440 juta kopi di seluruh dunia, menjadikannya seri manga terlaris dalam sejarah. *One piece* juga menjadi manga terlaris selama sepuluh tahun berturut-turut pada tahun 2017.

D. Kekerasan

Pembahasan tentang kekerasan dapat ditinjau dari dimensi sosiologis dan dimensi simbolik atau virtual. Menurut Wignyosoebroto (1997), kekerasan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi

kuat (atau yang tengah merasa kuat) terhadap seseorang atau sejumlah orang yang berposisi lebih lemah (atau dipandang berada dalam keadaan lebih lemah), berdasarkan kekuatan fisiknya yang superior, dengan kesenjangan untuk dapat ditimbulkan rasa derita dipihak yang tengah menjadiobyek kekerasan itu.

Namun, tak jarang pula tindak kekerasan ini terjadi sebagai bagian dari tindakan manusia untuk melampiasikan rasa amarah yang sudah tak tertahankan lagi Menurut Santoso, kekerasan juga dapat diartikan serangan dengan memukul (*assaultand battery*) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan ilegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada orang lain.

Serangan memukul dan pembunuhan secara resmi dipandang sebagai tindakan individu meskipun tindakan tersebut dipengaruhi oleh tindakan kolektif. Tindakan individu-individu ini terjadi dalam konteks suatu kelompok, sebagaimana kekerasan kolektif. Kekerasan bisa dilakukan secara fisik seperti melukai, membunuh dan sejenisnya, maupun hanyalewat kata-kata seperti mengumpat dan menghina, sebagai luapan rasa marah yang sudah mencapai puncaknya kepada orang lain atau obyek kekerasan tersebut.

Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*) dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain. Sementara kekerasan virtual atau simbolik menurut Haryatmoko, dikemukakan bahwa kekerasan yang dibebaskan dalam fiksi bukannya tanpa meninggalkan bekas

luka pada pemirsanya atau pembacanya, terutama pada anak bisa meninggalkan traumatisme dan perilaku agresif. Kekerasan yang ada dalam fiksi tersebut dapat dikategorikan sebagai kategori hiperrealistis.

Ada kepura-puraan dan simulasi dalam kekerasan tersebut, namun efek bagi penontonnya sama atau bahkan lebih dahsyat daripada pertarungan tinju, karate atau bentuk kontak fisik lainnya. Fiksi mampu memproyeksikan keluar dari yang riil dunia yang mungkin meski tidak ada dalam kenyataan. Biasanya meski jauh dari realitas, fiksi masih memiliki pijakan atau analogi dengan dunia *real*.

Oleh karena itu, kekerasan fiksi menjadi berbahaya ketika justru memberi kemungkinan baru yang tidak ada di dunia riil. Kekerasan yang ditemukan dalam keseharian menemukan pemenuhan tambahan dan pelengkap di virtual. Lalu berlangsung rasionalisasi dan optimalisasi kekerasan riil melalui pemindahan ke lingkup cyber. Bahkan kekerasan imajiner yang sulit dipercaya atau keterlaluhan bisa dipresentasikan dalam layar menjadi suatu tampilan fiksi yang menciptakan ilusi realitas Hanata (2013 : 6)

E. Ketidaksenonohan (Pornografi)

Dari kamus yang cukup lengkap ini ditemukan, bahwa istilah pornografi itu terdiri dari dua kata asal, yaitu porno dan grafi. Porno berasal dari kata Yunani *Porne* artinya pelacur, sedangkan grafi berasal dari kata *graphein* yang artinya ungkapan (expression). jadi secara harfiah pornografi berarti suatu ungkapan tentang pelacur,

dengan demikian maka pornografi berarti, suatu pengungkapan dalam bentuk cerita-cerita tentang pelacur atau prostitusi.

Suatu pengungkapan dalam bentuk tulisan atau lukisan tentang kehidupan erotic, dengan tujuan untuk menimbulkan rangsangan seks kepada yang membacanya atau melihatnya. Berdasarkan definisi di atas, maka pornografi itu terdapat dalam tulisan-tulisan, lukisan-lukisan, fotografi, film, seni pahat, syair, bahkan juga dalam bentuk ucapan-ucapan. (Hamzah 1987 : 7)

Pornografi berasal dari kata *pornos* yang berarti melanggar kesusilaan atau cabul dan grafi yang berarti tulisan, dan kini meliputi juga gambar atau barang pada umumnya yang berisi atau menggambarkan sesuatu yang menyinggung rasa susila dari orang yang membaca atau melihatnya. Kinipun unsur ketelanjangan ada peranan terbanyak dan disamping ini dapat disebutkan pelukan dan ciuman yang berdaya menimbulkan nafsu berahi antara pria dan wanita. Agung Wijono (Hamza 1987 : 8-9)

Organisasi pengarang Indonesia memberi definisi pornografi sebagai tulisan atau gambar yang dapat melanggar perasaan kesopanan jika tulisan atau gambar itu tak sedikitpun mengandung nilai melainkan hanya mengandung keinginan atau semangat untuk dengan sengaja membangkitkan nafsu berahi belaka, sehingga menurut norma-norma (agama, ketuhanan, dan lain sebagainya) yang berlaku dalam sesuatu zaman dan dalam suatu masyarakat menimbulkan pikiran-pikiran yang menyeret orang yang membacanya, mendengar, melihatnya pada pelanggaran susila. (Hamzah 1987 : 7)

Pornografi adalah tulisan atau gambar yang dianggap kotor, karena dapat menimbulkan perasaan nafsu sex atau perbuatan immoral, seperti tulisan-tulisan yang sifatnya merangsang, gambar-gambar wanita telanjang dan sebagainya. Kalau dari sudut yang melihatnya, pornografi itu tidak selalu akan menimbulkan perbuatan immoral. Tergantung apakah yang melihat itu sudah dewasa atau belum. Seseorang yang belum dewasa (pemuda, remaja), tentu saja akan cepat tergugah nafsunya ketika membaca tulisan atau melihat gambar porno tersebut. HB Jassin (Hamzah 1987 : 10)

Pornografi ialah segala karya manusia berupa tulisan-tulisan, gambar-gambar, photo-photo dan barang-barang cetakan lainnya serta pahatan yang melanggar norma-norma kesusilaan masyarakat sebagai akibat-akibat negatif dari pada pornografi, yang dalih apapun bertujuan untuk disebarluaskan. Moestopo (Hamzah 1987 : 10)

Maksudnya ialah walaupun karya-karya tersebut kelihatannya seperti cabul, tetapi dibuat melulu sebagai seni, atau dalam berolahraga, misalnya pakaian renang, atau ilmu pengetahuan misalnya dalam buku-buku, gambar-gambar dan peraga ilmu kedokteran dan perawatan. Begitu pula dalam humor, misalnya dalam lawak, yang sering agak menyerempet hal-hal yang tabu.

Untuk lebih tegasnya, ada KUHP yang langsung mencantumkan penegecualian tersebut sebagai alasan pemaaf seperti KUHP Colombia, sedangkan KUHP Malaysia mengecualikan benda-benda untuk tujuan keagamaan, seperti berhala. Dari asal-usul istilahnya salah satu hal yang sudah pasti, ialah bahwa pornografi itu adalah suatu pengungkapan, apakah berupa bacaan, tulisan, gambar, foto, film, syair, nyanyian, ukiran, patung, atau pertunjukkan, yang bersifat cabul atau mesum.

Memanglah pornografi bersifat relatif, artinya tergantung pada ruang waktu, tempat dan orangnya serta kebudayaan suatu bangsa. bahkan dalam lingkungan suatu bangsa sendiri, terjadi lagi variasi pengertian pornografi itu, misalnya antara suku Aceh dan Bali, antara suku Minahasa dan Bugis, terjadi perbedaan yang sering mencolok sekali. Yang menjadi masalah sekarang ialah, jika tidak mungkin mendefinisikan pengertian pornografi itu, lalu bagaimana merumuskannya dalam suatu perumusan delik dalam perundang-undangan pidana yang harus konkret dan jelas itu. Hamzah (1987 : 11)

F. Media adalah Pesan

Pesan yang disampaikan media tidaklah lebih penting dari media atau saluran komunikasi yang digunakan pesan untuk sampai kepada penerimanya. Dengan kata lain, menjelaskan bahwa media atau saluran komunikasi memiliki kekuatan dan memberikan pengaruhnya kepada masyarakat, dan bukan isi pesannya. Orang yang *chattingan* di internet atau berkomunikasi melalui Facebook bisa jadi tidak terlalu mementingkan isi pesan yang mereka terima atau isi pesan yang akan mereka tulis tetapi kenyataan, bahwa mereka menggunakan internet atau Facebook itulah yang penting.

Dalam menggunakan media orang cenderung mementingkan isi pesannya saja dan orang sering kali tidak menyadari bahwa media yang menyampaikan pesan itu juga memengaruhi pesan atau informasi yang disampaikan. Suatu pesan yang disampaikan melalui radio memberikan pengaruh berbeda jika pesan tersebut

disampaikan melalui televisi. Televisi mampu memberikan efek yang lebih dramatis kepada suatu peristiwa. McLuhan (Morissan 2013 : 493-494)

G. *Fandom Media* (kegemaran Suatu Tokoh/Pemeran)

Khalayak dihubungkan dengan sumber media yang ‘jauh’ dalam berbagai cara yang berbeda, barangkali terutama melalui perantaraan keluarga, teman, dan yang lain dalam latar belakang sosial mereka. Relevan juga untuk memasukkan “*fandom*” yang terlembaga ke dalam kategori ini, bahkan jika sering kali hal ini tidak spontan dan dibentuk atau dimanipulasi oleh media.

Pengalaman khalayak selalu dicirikan oleh peristiwa keterkatan yang secara kuat ditekankan dan dispesifikkan terhadap pelakon tertentu (biasanya), tetapi juga terhadap jenis pertunjukan tertentu (jenis music, genre film, atau fiksi). Jenis paling lemah dari *fandom* secara sederhana adalah ketertarikan terhadap media (sebagaimana dalam istilah lama ‘penggemar film’).

Versi yang paling kuat melibatkan tingkatan tinggi dari penanaman emosi dan aktivitas yang berpusat pada pribadi dalam media. Sesuatu yang cukup serupa, tetapi kurang intens dapat terjadi dengan penggemar seri televisi tertentu, ketika keterkatan terhadap karakter fiktif dicampur aduk dengan keterkatan terhadap actor, atau ketika perbedaan antara fiksi dan kenyataan ini tidak lagi dapat dilihat.

Fandom paling baik dianggap sebagai sesuatu yang kolektif-perasaan berbagai secara sadar atas daya tarik yang lebih atau kurang intens. Tentu saja ada penggemar individual, tetapi akan sulit untuk menjadi fans sendirian, dan konsep ini akan menjadi berlebihan. *Fandom* juga dibentuk oleh penggemar itu sendiri, ketika mereka

mengasosiasikan satu sama lain dan mengungkapkan keterikatan mereka secara public.

Melalui definisi, *fandom* menjelaskan hubungan media dengan cara yang memuaskan dan menjembatani ‘jarak’ nyata yang tidak dapat dihindari antara bintang dan penggemarnya. Meskipun demikian, hal ini dapat juga merupakan pengalaman yang menyakitkan, melibatkan pengharapan yang tinggi dan keterikatan emosional yang termediasi yang membuat para penggemar rentan secara potensial. Denis (2011:196 - 197)

H. Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi.

Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat.

Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens. Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Dari definisi yang pertama, kita

dapat membayangkan film sebagai sebuah benda yang sangat rapuh, ringkih, hanya sekeping Compact Disc (CD).

Sedangkan film diartikan sebagai lakon artinya adalah film tersebut merepresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur. Pada dasarnya film merupakan alat audio visual yang menarik perhatian orang banyak, karena dalam film itu selain memuat adegan yang terasa hidup juga adanya sejumlah kombinasi antara suara, tata warna, costum, dan panorama yang indah.

Film memiliki daya pikat yang dapat memuaskan penonton. Alasan-alasan khusus mengapa seseorang menyukai film, karena adanya unsur usaha manusia untuk mencari hiburan dan meluangkan waktu. Kelebihan film karena tampak hidup dan memikat. Alasan seseorang menonton film untuk mencari nilai-nilai yang memperkaya batin.

Setelah menyaksikan film, seseorang memanfaatkan untuk mengembangkan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas nyata yang dihadapi. Film dapat dipakai penonton untuk melihat-lihat hal-hal di dunia ini dengan pemahaman baru. Sebuah film disadari atau tidak, dapat mengubah pola kehidupan seseorang. Terkadang ada seseorang yang ingin meniru kehidupan yang di kisahkan dalam film.

Para penonton kerap menyamakan seluruh pribadinya dengan salah seorang pemeran film. Film mempunyai pengaruh sendiri bagi para penonton, antara lain: Pesan yang terdapat dalam adegan-adegan film akan membekas dalam jiwa penonton, gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis. Pesan film

dengan adegan-adegan penuh kekerasan, kejahatan, dan pornografi apabila ditonton dengan jumlah banyak akan membawa keprihatinan banyak pihak.

Sajian tersebut memberikan kecemasan bagi manusia modern. Kecemasan tersebut berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologi, dan sosial yang merugikan, khususnya pada generasi muda dan menimbulkan anti sosial. Pengaruh terbesar yang ditimbulkan film yaitu imitasi atau peniruan. Peniruan yang diakibatkan oleh anggapan bahwa apa yang dilihatnya wajar dan pantas untuk dilakukan setiap orang. Jika film-film yang tidak sesuai dengan norma budaya bangsa (seperti seks bebas, penggunaan narkoba) dikonsumsi oleh penonton khususnya remaja, maka generasi muda Indonesia akan rusak.

I. Penelitian Relavan

Hasil penelitian terdahulu dan relavan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian relavan ini menjadi titik tolak untuk peneliti dalam melakukan penelitian, berikut merupakan penelitian yang relavan:

a. Dicky Mylano Irawan (2018)

Judul : Reprerentasi Rasial dalam serial *Anime One piece* Analisis Hermeutika Gadamer

Hasil Penelitian : Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya unsur-unsur kekerasan rasial yang terjadi dalam serial *anime One piece* dan terrepresentasikan melalui beberapa dialog dalam *scene-scene* yang telah di analisis. Rasial terjadi karena adanya suatu perbedaan status sosial dan budaya

antar ras. yang menyebabkan ketidak seataran sosial antar satu ras dengan ras yang lainnya.

b. Asyhari Amri (2018)

Judul : Etika perang dalam film *Anime One piece* Movie Z dalam Perspektif Islam

Hasil penelitian : Dalam *anime One piece Movie Z*. Etika perang dalam perspektif islam meliputi : melarang segala bentuk permusuhan, tidak melakukan perlakuan yang buruk terhadap mayat, melarang tipuan dan khianat, mengharmkan menebang pohon dan merusak bangunan.

c. Dedi arifin (2019)

Judul : Nilai - Nilai etika berperang dalam film *anime One piece*

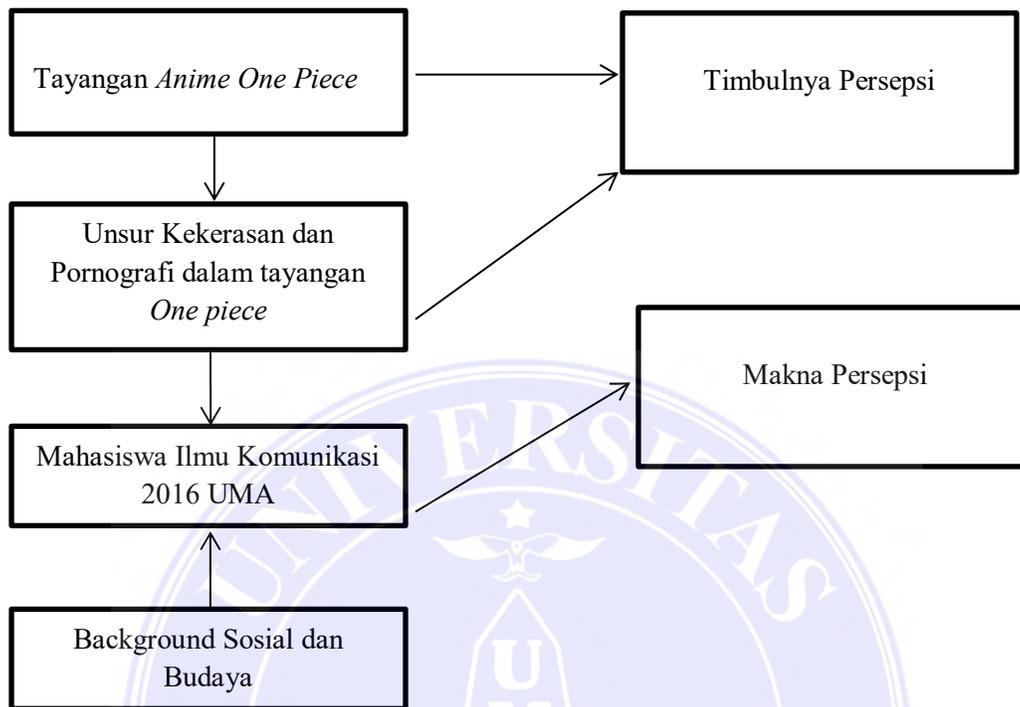
Hasil Penelitian : Nilai-nilai etika berperang dalam film *anime One piece* ada tiga yaitu keberanian atau sifat penakut dikutuk, loyalitas, kesucian dan kebersihan.

d. Muhammad Rifan Syukhori Lubis (2019)

Judul : Komodifikasi anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas *Anime One piece* Di kota Medan)

Hasil Penelitian : Bahwa Proses Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer yang ada di Komunitas *One Piece* ID Medan sudah berjalan sangat baik. Berdasarkan adanya timbal balik dari arus komunikasi dan tren budaya yang timbul di masyarakat dengan adanya komunitas *anime One Piece* ID Medan.

J. Kerangka Berfikir



Persepsi mahasiswa terhadap tayangan anime *One piece* ini akan terpengaruhi oleh background dari mahasiswa Ilmu Komunikasi itu sendiri, seperti faktor sosial dan budaya. *One piece* yang berisi konten kekerasan akan dianggap biasa oleh mahasiswa yang memang memiliki background kehidupan yang lebih “keras”, bila dibandingkan dengan penilaian dari mahasiswa yang memiliki background keluarga yang biasa-biasa saja. Tayangan kekerasan dan ketidaksenonohan yang ada di dalam *One piece* pasti akan menimbulkan berbagai macam persepsi yang masih “mentah”, dan setelah mendapatkan kematangan dalam memproses informasi berupa background dari penonton anime *One piece* itu sendiri, akan timbul persepsi konklusi yang berupa penilaian mereka terhadap anime *One piece* tersebut. Apakah dianggap pantas untuk tayang dan ditonton atau tidak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif, metode ini disebut juga sebagai metode artistic, karena proses penelitian lebih bersifat seni, dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Penelitian kualitatif dalam melakukan pengumpulan data terjadi interaksi antara peneliti data dengan sumber data. Dalam interaksi ini baik peneliti maupun sumber data memiliki latar belakang, pandangan, keyakinan, nilai-nilai, kepentingan dan persepsi berbeda-beda, sehingga dalam pengumpulan data, analisis, dan pembuatan laporan akan terkait oleh nilai-nilai masing-masing. Sugiyono (2018 : 7-13) .

Maka peneliti harus berinteraksi dengan sumber data, dengan demikian peneliti harus mengenal betul orang yang memberikan data realitas penelitian kualitatif tidak hanya yang tampak tetapi sampai dibalik yang tampak tersebut, misalnya Persepsi mahasiswa melihat konten kekerasan dan ketidaksenonohan pada tayangan *anime One piece*. Peneliti kualitatif ingin melihat lebih dalam lagi mengapa ia menonton *One piece*, apakah dalam *anime One piece* terdapat konten pornografi dan tindak kekerasan, apakah *anime One piece* memicu tindak kekerasan pada dunia nyata pada mahasiswa dan masyarakat.

B. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber informan pertama melalui wawancara dengan beberapa Mahasiswa Komunikasi Angkatan 2016 Universitas Medan Area. Data primer tersebut antara lain adalah catatan hasil wawancara secara langsung

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah yaitu data yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan oleh penulis. Data sekunder digunakan untuk mendukung dan melengkapi data primer yang di peroleh dari dokumen, literature, arsip, jurnal yang relavan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting), pada suatu seminar, diskusi, dijalan dan lain-lain. Bila di lihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang

langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), dokumentasi dan gabungan ke duanya.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data, wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi. Sugiyono (2018 : 224-225)

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses interaksi dan komunikasi guna memperoleh data secara langsung yang dapat mempermudah dalam menganalisa data penelitian atau proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab secara bertahap muka antara pewawancara dengan informan, dengan pedoman wawancara. Dalam penelitian ini teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara mendalam artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara mendalam kepada 8 Mahasiswa/I Ilmu Komunikasi yang ada di Universitas Medan Area secara struktur terkait dengan konten kekerasan dan ketidaksenonohan pada *anime One piece*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan berbagai macam dokumen. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi. Sumber-sumber informasi tersebut dapat berupa karangan atau tulisan, wasiat, buku, undang-undang dan lain sebagainya. Dengan kata lain pengertian dokumentasi secara umum adalah suatu kegiatan untuk melakukan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen terhadap suatu perihal tertentu.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrument juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya. Yang melakukan validasi adalah peneliti sendiri melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Sugiyono (2018 : 222)

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh. Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Data yang diperoleh pada umumnya adalah data kualitatif (walaupun tidak menolak data kualitatif), sehingga

teknik analisis data yang digunakan belum ada polanya yang jelas. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data. Sugiyono (2018 : 243-244)

F. Pengujian Kreadibilitas Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti.

1 Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian sedapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, dokumentasi. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangannya berbeda-beda. Sugiyono (2018 : 267)

G. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian akan dilakukan. Adapun lokasi penelitian penulis di Jl. Kolam No.1, Kec, Percut Sei Tuan, Kab, Deli Serdang, Medan, Indonesia 20223 (Universitas Medan Area)

H. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan Juni 2020 sampai bulan September 2021 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini

Waktu Penelitian
Tabel 3.1

| Uraian kegiatan | Jun | Agus | Sep | Des | Jan | Feb | Mar | April | September |
|-----------------------------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-----------|
| | 2020 | 2020 | 2020 | 2020 | 2021 | 2021 | 2021 | 2021 | 2021 |
| Penyusunan proposal | █ | █ | | | | | | | |
| Seminar Proposal | | | █ | █ | | | | | |
| Perbaikan Proposal | | | █ | █ | | | | | |
| Pengambilan data/penelitian | | | | █ | █ | █ | | | |
| Penyusunan skripsi | | | | | | █ | █ | █ | |
| Seminar hasil | | | | | | | | █ | █ |
| Perbaikan skripsi | | | | | | | | █ | █ |
| Sidang meja hijau | | | | | | | | █ | █ |

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data - data yang diperoleh serta hasil analisis yang disajikan pada bab-bab sebelumnya maka ditarik kesimpulan sebagai berikut: telah diuraikan maka penelitian mendapat kesimpulan bahwasanya Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area Angkatan 2016 mengenai produk jepang termasuk *Anime One Piece* dapat menimbulkan dampak buruk bagi yang menonton secara terus menerus, Khususnya generasi muda, karna bisa berdampak ke kehidupan sehari-hari mereka itu sendiri.

Maka dari itu dalam melihat *Anime One Piece*, membuat penonton kecanduan ingin melihat film tersebut. maka timbulah dampak yang dihasilkan setelah menonton film tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dampak yang dihasilkan lebih cenderung ke hal negatif dibandingkan dengan hal positif. Baik dari segi kesehatan, akhlak yang berkurang, kurangnya pergaulan atau sosial, bahkan bisa ngelawan orang tua karena mengikuti adegan di film tersebut.

Anime jauh berbeda dari kartun. Hal ini dikarenakan *anime* telah mengembangkan plot dan karakter yang realistis. *Anime* telah menjadi salah satu acara paling populer dan diterima dengan baik sejak diterjemahkan ke berbagai bahasa di seluruh dunia, menjadikannya sebagai tren internasional. Efek dari menonton *anime* dapat menjadi positif atau negatif. Salah satu efek negatif dari menonton *anime* adalah kecanduan, efek lain seperti pelarian bisa menjadi positif, itu

tergantung pada penonton dan jenis *anime* yang ditonton. Menonton *anime* dapat mempengaruhi aspek mental dan sosial dari Mahasiswa dan masyarakat.

B. Saran

Setelah menarik kesimpulan, dengan ini saya membuat saran-saran berikut:

1. Adapun penggemar *anime*, dia harus ingat bahwa apa yang ia tonton tidak nyata, itu hanya dibuat untuk menginspirasi dan menghibur semata.
2. Memperkuat pedoman, agar tidak terpengaruh budaya atau kebiasaan yang tidak sesuai dengan norma yang ada di Indonesia.
3. Tidak takut untuk bersosialisasi. Meyakini bahwa dunia luar lebih indah daripada dunia virtual seperti *anime*.
4. Tidak lupa waktu dan bisa membagi waktu untuk hobi menonton *anime* dengan menjalani hidup di dunia nyata.
5. Sebaiknya kampus mendirikan atau membuat suatu klub khusus penggemar *anime* agar dapat dikembangkan kreatifitas yang dimiliki orang tersebut supaya bertindak positif dan tidak terjerumus kedalam hal negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aw, S. (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Couto, A. N. (2016). *Psikologi Persepsi & Desain Informasi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Gunawan, I. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. (1987). *Pornografi Dalam Hukum Pidana Suatu Studi Perbandingan*. Jakarta: Bina Mulia.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morissan. (2014). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Komunikasi.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Widjaja, P. D. (2008). *Komunikasi (komunikasi & hubungan masyarakat)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sumber Lain

- Asyhari, Amri (2018). Etika perang dalam film *Anime One piece* Movie Z dalam
- Dicky, Mylano Irawan (2018). Reprerentasi Ra Sial dalam serial *Anime One piece*
Analisis Hermeutika Gadamer
- Dedi, Arifin (2019). Nilai - Nilai etika berperang dalam film *anime One piece*
- Syukhori Lubis, Muhammad R (2019). Komodifikasi *Anime* sebagai Budaya populer
(Studi pada komunitas *Anime One Piece* di Kota Medan)

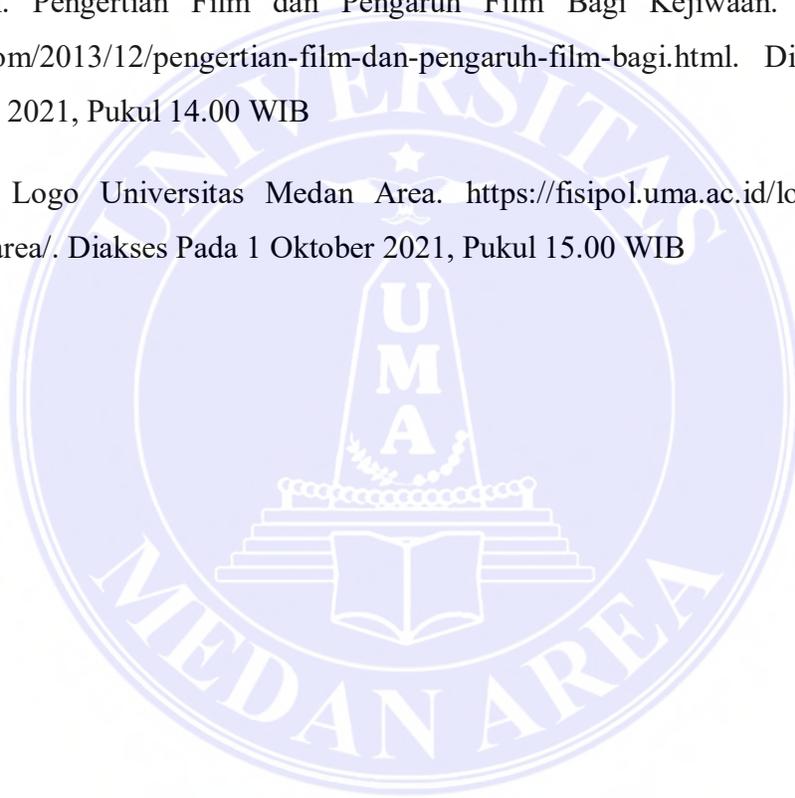
Wikipedia. *OnePiece*. https://id.wikipedia.org/wiki/One_Piece. Diakses Pada 1 Maret 2020, Pukul 14.10 WIB

Wikipedia. *Anime*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Anime>. Diakses Pada 1 Maret 2020, Pukul 11.20 WIB

Fisipol. Sejarah. <https://fisipol.uma.ac.id/profil-4/sejarah-2/>. Diakses Pada 12 July 2021, Pukul 11.20 WIB

E-Jurnal. Pengertian Film dan Pengaruh Film Bagi Kejiwaan. <https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-film-dan-pengaruh-film-bagi.html>. Diakses Pada 1 Oktober 2021, Pukul 14.00 WIB

Fisipol. Logo Universitas Medan Area. <https://fisipol.uma.ac.id/logo-universitas-medan-area/>. Diakses Pada 1 Oktober 2021, Pukul 15.00 WIB



LAMPIRAN

GAMBAR 1



Foto bersama M. Zaki Lubis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area
Tahun 2016

(Senin, 20 Desember 2021 pukul 10.00 WIB)

GAMBAR 2



Foto bersama Digdoyo Arta Dinata Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan
Area Tahun 2016

(Rabu, 05 January 2021 pukul 11.00 WIB)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama :

Usia :

Stambuk :

Jenis Kelamin :

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?

13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?
14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?



PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : M. Zaki Lubis
Usia : 23 tahun
Stambuk : 2016
Jenis Kelamin : Laki-laki

PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA *ANIME*
ONE PIECE

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*? *one Piece* adalah manga karangan oda sensei yang populer hingga saat ini hingga diangkat ke anime yang sampai saat ini belum juga tamat.
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ? favorit saya shanks
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana? saya lupa episode berapa tapi yang sangat membekas disaya adalah episode dimana zoro berkorban untuk lufie agar rasa sakitnya berpindah ke zoro
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut? kontennya menurut saya penuh kekerasan dan sexy sehingga tidak cocok ditonton anak dibawah umur
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut? dulu di di TV sekarang dari web internet
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia? sangat disayangkan karena yang memperkenalkan anime ini pada saya adalah melalui tv
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut? penting menurut saya karena disetiap episodenya membuat saya penasaran

8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*? kekerasan ada tetapi pornografi menurut saya akhir- akhir ini mulai terlihat padahal diawal episode tidak ada pornografi nya
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah? ya secara kognisi berpengaruh pada saya dimana saya berasa jadi lebih memilki keberanian serta merasa menjadi pahlawan
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*? episode saya lupa tapi terlihat pada saat luffy dan copper mengintip mandi nami serta episode dimana robin terdampar ke pulau
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*? tokoh kekerasan yang iconik bagi saya adalah zoro karena keinginannya menjadi pendekar pedang nomor 1
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*? nami
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur? tidak tapi untuk episode awal2 boleh karena pornografi nya belum terasa
14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut? pesan moral nya adalah perkuat pertemanan nakama bersatu
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut? pesan saya harus bisa membedakan dunia nyata dan imajinasi sehingga tidak dipraktikkan didunia nyata

PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Annisa Ramadhana

Usia : 22 Tahun

Stambuk : 2016

Jenis Kelamin : Perempuan

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Bercerita tentang sekelompok bajak laut
2. Tokoh favorit saya adalah tokoh utama dari film tersebut “luffy”.
3. Menurut saya episode yang terbawa suasana adalah disaat perjuangan seorang adik yang ingin menyelamatkan seorang kakak yang di tahan oleh sekelompok angkatan laut yang rela mati ingin penyelamtingnya.
4. Konten yang terkandung di dalam film tersebut kurang baik.
5. Dulu saya menonton di televisi, sekarang menonton di youtube.
6. Menurut saya bagus sih sudah tidak tayang lagi di televise, karena banyak mengandung unsur negatif yang tidak cocok untuk di lihat anak kecil.
7. Menurut saya pentingnya dalam menonton film one piece adalah bisa mengajarkan kita arti kehidupan dan perjuangan hidup.
8. Menurut saya sudah jelas ada unsur kekerasan yang ada di film one piece, yaitu adegan penyiksaan dan pembunuhan.
9. Jelas bisa mempengaruhi sifat/sikap kepada anak-anak untuk di kehidupan sehari hari mereka.
10. Menurut saya episode yang mengandung kekerasan adalah disaat adegan pembunuhan oleh seorang angkatan laut.
11. Setiap tokoh menggambarkan kekerasan.
12. Menurut saya setiap tokoh wanita yang selalu berpakaian minim.
13. Menurut saya kurang baik di tonton oleh anak kecil, karna ada banyak unsur negatif yang terkandung di dalamnya.
14. Baiknya memilih dan memilah hal yang bagus, baik itu untuk dijadikan wawasan atau hanya sekedar untuk hiburan
15. Sebaiknya memilah dan menilai hal yang bagus untuk di jadikan panutan.

PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Arnie Dinda Khairani

Usia : 23 Tahun

Stambuk : 2016

Jenis Kelamin : Perempuan

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Kartun yang bercerita tentang Bajak Laut
2. Pemeran utamanya, yang bernama Monkey D luffy
3. Di episode 956 dan episode 957
4. Kartun ini rate nya untuk anak" dibawah 17+ kebawah, tapi pada kenyataannya tidak lumrah untuk bisa dinikmati anak sekitaran umur tsb
5. dulu saya menonton di televisi dan sekarang di Youtube.
6. Baguslah biar ga terpengaruh oleh tindakan kekerasan yg dapat dilakuin anak"
7. Hiburan, tapi bagi anak-anak akan merusak pola pikir mereka, karena blm bisa memilah mana adegan yg patut ditiru atau sebaliknya
8. Boleh aja, tapi dibuat rate nya, biar anak" ga menontonnya, setidaknya 17+ keataslah.
9. Ya, karena mempengaruhi tingkah penontonya, dan mungkin akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
10. Menurut saya episode yang dimana terjadi adegan pembunuhan remaja oleh orang tua di suatu peperangan besar.
11. Tokoh yang menggambarkan kekerasan adalah sekelompok angkatan laut yang selalu mengeksekusi tanpa belas kasihan
12. Semua tokoh wanita yang berperan dalam film tersebut menggambarkan ketidaksenonohan, karna yang berpakaian mereka minim.
13. Menurut saya kurang tepat untuk di tonton oleh anak di bawah umur, karena banyak mengandung unsur negatif.
14. Baiknya memilih dan memilah hal yang bagus, baik itu untuk dijadikan wawasan atau hanya sekedar untuk hiburan
15. Baiknya memilih dan memilah hal yang bagus, baik itu untuk dijadikan wawasan atau hanya sekedar untuk hiburan

PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Dian Azhary Nst
Usia : 23 Tahun
Stambuk : 2016
Jenis Kelamin : Laki-laki

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film one piece tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?

15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Tentang bajak Laut
2. Tokoh favorit saya adalah Luffy
3. menurut saya cerita di Film *One Piece* bisa mempengaruhi penonton karena film merupakan animasi yang sangat disukai anak-anak
4. Menurut saya episode disaat terjadi peperangan besar antara Angkatan Laut dengan aliansi bajak laut.
5. Dulu saya menonton di Televisi, sekarang di Youtube ataupun Website resmi.
6. Sebenarnya kecewa karena film tersebut sangat menginspirasi.
7. Pentingnya menonton film *one piece* adalah kita bisa terinspirasi oleh perjuangan dan komitmen yang begitu bagus untuk di ikuti.
8. Menurut saya sih ada kekerasan yang terkandung di dalamnya, contohnya kekerasan verbal ataupun nonverbal.
9. menurut saya bisa mempengaruhi untuk kehidupan sehari hari mereka, karna dalam film tersebut selalu memerankan adegan kekerasan seperti pembunuhan ataupun penyiksaan.
10. Saya kurang tau episode berapa, tapi yang saya ingat adegan kekerasan yang begitu kejam terjadi oleh manusia kepada manusia ikan yang bersikap rasis dan menyiksa.
11. Tokoh yang menggambarkan kekerasan menurut saya adalah angkatan laut.
12. Menurut Saya Tokoh yang menggambarkan ketidaksenonohan adalah salah satu anggota kru mereka yang selalu berpakaian minim.
13. Menurut saya film ini kurang cocok untuk di tonton oleh anak kecil, karena banyak unsur unsur negatif yang tidak boleh di lihat.
14. Pesan moral yang saya ambil dalam menonton film tersebut adalah tokoh utama yang selalu bersikap baik dalam melawan musuh.
15. Pesan saya Untuk Orang-Orang Yang terlalu menggemari tokoh di film *one piece* adalah lebih berhati-hati dalam memilih tontonan dan mengambil pesan moral yang ada dalam film.

PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Digdoyo arta dinata

Usia : 22 Tahun

Stambuk : 2016

Jenis Kelamin : Laki-laki

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Kisah seorang Bajak laut yang bernama luffy
2. Luffy dan Ace
3. Di episode Pembunuhan Ace kakak dari luffy di suatu peperangan besar yang antara aliansi bajak laut dengan Angkatan Laut
4. Menurut saya konten konten yang tersedia di one piece cukup bagus dikalangan orang dewasa, tapi kalau umur 17 kebawah tidak baik untuk di tonton.
5. Dulu saya nonton di Tv, tapi sekarang di youtube ataupun situs resminya di Google.
6. Bagus sih sudah tidak tayang di TV lagi, karena takaran untuk penontonnya harus 18+ tidak boleh di tonton oleh anak kecil, karena di film tersebut mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
7. Menurut saya sih penting, karena film tersebut memberikan sedikit wawasan dalam berjuang dan prinsip hidup.
8. Menurut saya ada, karena film one piece tersebut menggambarkan adegan menimbulkan darah dan pembunuhan.
9. Menurut saya bisa mempengaruhi di kehidupan sehari hari mereka apabila di tonton oleh anak kecil, Apabila anak yang menonton itu uda mengalami kekerasan di keluarga bahkan bisa menimbulkan kekerasan ke teman temannya.
10. Episode 916 yang di mana di gambarkan sekelompok anak muda menghakimi orang yang uda llansia. perlakuan tersebut melanggar norma kesopanan dan keasusilaan.
11. Menurut saya tokoh yang paling berperan dalam kekerasan ialah petinggi Angkatan Laut yang bernama Akainu, dia berkomitmen apabila dia menangkap sekelompok bajak laut dia akan langsung mengeksekusi hukuman mati.

12. Menurut saya tokoh yang menggambarkan ketidaksenonohan adalah ratu bajak laut, karena selalu berpakaian minim yang membuat tubuhnya dari terlihat.
13. Ya jelas tidak boleh, karna terdapat kekerasan dan pornografi.
14. Pesan moral yang bisa di ambil dalam film tersebut adalah, walaupun beda jalan dengan keluarga tapi tetap mengakui mereka adalah keluarga.
15. Pesan saya untuk orang yang terlalu menggemari suatu film baik itu kartun ataupun serial lainnya, lebih baik tidak membawakan tindakan verbal ataupun nonverbal kedunia nyata, karna dunia perfilm tidak sesuai dengan dunia nyata.



PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Nopian Neldi
Usia : 23 Tahun
Stambuk : 2016
Jenis Kelamin : Laki-laki

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Yang bercerita tentang sekelompok bajak laut
2. Pemeran utama yang bernama Luffy
3. Disaat terjadi pertempuran antara Aliansi bajak laut dengan Angkatan Laut
4. Konten yang ada di film tersebut sangat kurang bagus untuk penonton yang di bawah umur
5. Dulu saya menonton di Televisi sekarang saya menonton di situs resminya.
6. Menurut saya tayangan one piece yang sudah tidak tayang lagi di televisi sangat bagus dikarenakan adegan adegan yang banyak mengandung unsur negative yang tidak cocok untuk di lihat oleh anak anak
7. Pentingnya menonton Anime One piece adalah kita bisa mengambil sisi positifnya yang bagus untuk di jadikan wawasan hidup
8. Menurut saya ada, unsur kekerasan yang terjadi di anime One piece tersebut disaat adegan pembunuhan dan penyiksaan, dan adegan pornografi yang terjadi adalah bisa bersifat verbal ataupun nonverbal.
9. Menurut saya iya, karna bisa mempengaruhi di kehidupan sehari hari mereka
10. Saya kurang ingat episode disaat kekerasan yang terjadi di film tersebut, yang pasti disaat peperangan besar yang terjadi di suatu armada angkatan laut, dan adegan ketidaksenonohan yang terjadi di film tersebut disaat tokoh utama bersembunyi di dalam baju wanita.
11. Menurut saya kakek dari si luffy, karena kakeknya menerapkan system militer sejak kecil yang membuat tokoh utama selalu di siksa dari kecil untuk menjadi seorang militer.
12. Sudah jelas tokoh yang selalu menampilkan adegan ketidak senonohan adalah ratu bajak laut yang selalu berpakaian minim yang membuat bentuk tubuhnya kelihatan.

13. Menurut saya sih kurang bagus kalau film ini di jadikan tontonan bagi anak kecil, karena banyak adegan yang tidak sesuai dengan norma kesopanan yang ada di Indonesia.
14. Pesan moral yang bisa di ambil adalah bagaimana cara kita melihat dan berfikir bahwasannya film tersebut bisa di jadikan hiburan ataupun wawasan kehidupan.
15. Pesan saya untuk orang orang yang terlalu menggemari suatu tokoh adalah, pandai lah anda harus berfikir dan bertindak dengan semestinya umur anda.



PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Putra Parlaungan Nst
Usia : 23 tahun
Stambuk : 2016
Jenis Kelamin : Laki-laki

Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?

1. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
2. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
3. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
4. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
5. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
6. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
7. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
8. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
9. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
10. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

13. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
14. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Saya bernama putra mengetahui tentang film one piece itu, film cartun/Anime yg di gemari banyak toko anak anak maupun kalangan remaja cerita petualangan para kru bajak laut.
2. Saya bernama putra , menurut saya karna dari alur cerita cartun one piece bisa mempengaruhi penonton mungkin di karnakan segi dari cerita nya yg banyak di ambil dalam petualangan mereka.
3. tokoh favorit yang saya sukai , “monkey D luffy ,Tony chopper dan sabo
4. Di episode 956 dan episode 957
5. Menurut saya, Konten yang terkandung di dalam anime one piece tersebut menampilkan suatu kekerasan dan pornografi yang di setiap adegannya, contohnya disaat beradegan action mereka tidak pernah mengampuni lawan mereka sampai mati. dan adegan pornografi yang selalu berpakaian bikini yang tidak baik di tonton anak kecil.
6. Di televisi dan di youtube
7. Menurut saya pribadi, bagus film one piece tidak di tayangkan kembali di karnakan banyak adegan kekerasan dan wanita yang terlalu seksi dalam berbusana .
8. Menurut saya penting karena di film tersebut mengajarkan kita arti dari persahabatan, perjuangan, tekad yang kuat dan prinsip hidup.
9. Menurut saya sih kurang baik kalau film one piece di kembalikan di tayangan televisi Indonesia, karena adanya konten konten sensitive yang tidak baik di lihat anak anak
10. Menurut saya bisa mempengaruhi tingkah mereka yang akan di bawa di kehidupan sehari-hari.
11. Tokoh film one piece yang menggambarkan kekerasan 1. Blackbeard 2. Roronoa zero 3. Edward newgate 4.Silvers reyleigh 5.Charlote linlin
12. Menurut saya hampir 70% tokoh wanita yang berperan di dalam film one piece menggambarkan pornografi, karna postur tubuh mereka yang terlalu berlebihan yang membuat area sensitifnya terlalu menonjol untuk dilihat, pakaian yang mereka pakai bikini dan pakaian yang ketat.
13. Budaya jepang dalam hal teknologi patut untuk diakui karena perkembangannya. Namun dalam hal perfilman menurut saya tidak begitu baik. Dikarenakan dalam industri tersebut mereka lumrah dalam hal vulgar dan sejenisnya.

14. Pesan yang bisa di kutip dari menonton film One piece 1.keluarga dan teman adalah hal yang penting dalam hidup ini . 2. Musuh dapat menjadi teman dekat kita. 3. Fokuslah pada apa yang kita miliki karena kita tidak bisa mengembalikan yang telah hilang. 4 diskriminasi bukanlah hal yang baik. 5. Tidak ada yang salah menjadi diri sendiri
15. Pesan yang bisa di kutip dari menonton film One piece 1.keluarga dan teman adalah hal yang penting dalam hidup ini . 2. Musuh dapat menjadi teman dekat kita. 3. Fokuslah pada apa yang kita miliki karena kita tidak bisa mengembalikan yang telah hilang. 4 diskriminasi bukanlah hal yang baik. 5. Tidak ada yang salah menjadi diri sendiri



PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMA 2016 DALAM
TAYANGAN KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA
ANIME ONE PIECE

Data Diri Informan

Nama : Tasyania fauzidianti

Usia : 22 Tahun

Stambuk : 2016

Jenis Kelamin : Perempuan

1. Apa yang anda ketahui tentang Film *One Piece*?
2. Siapakah tokoh favorit anda di film Anime *One piece* ?
3. Di episode berapakah yang anda ketahui yang membuat penonton terbawa suasana?
4. Bagaimana menurut anda mengenai konten yang ada di dalam film *One piece* tersebut?
5. Dimanakah anda menonton film *one piece* tersebut?
6. Bagaimana menurut anda tentang film *one piece* yang tidak ada lagi tayang di stasiun tv Indonesia?
7. Apasih pentingnya dalam menonton film *one piece* tersebut?
8. Apakah menurut anda, ada atau tidak unsur kekerasan dan pornografi di film *One Piece*?
9. Apakah menurut anda tayangan *One Piece* dapat mempengaruhi kognisi dan kognitif penonton 17 tahun kebawah?
10. Menurut anda di episode berapakah yang menampilkan suatu adegan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada *anime One piece*?
11. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan kekerasan di dalam film *one piece*?
12. Menurut anda Tokoh manakah yang dapat menggambarkan ketidaksenonohan di dalam film *one piece*?
13. Menurut anda apakah Film *One Piece* cocok di tonton oleh anak di bawah umur?

14. Pesan moral apa yang bisa diambil dalam menonton Film *One Piece* tersebut?
15. Apa pesan anda untuk orang-orang yang terlalu menggemari tokoh di film *One piece* tersebut?

Jawaban :

1. Cerita tentang sekelompok bajak laut
2. Tokoh favorit saya Luffy
3. Disaat Peperangan besar yang melibatkan aliansi bajak laut dengan angkatan laut
4. Menurut saya konten konten yang di terkandung di film tersebut kurang baik di tonton oleh anak kecil.
5. Dulu saya menonton di televise, sekarang di website resmi.
6. Bagus sih sudah tidak tayang di TV lagi, karena takaran untuk penontonnya harus 18+ tidak boleh di tonton oleh anak kecil, karena di film tersebut mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
7. Menurut saya sih penting, karena film tersebut memberikan sedikit wawasan dalam berjuang dan prinsip hidup.
8. Menurut saya ada, karena film one piece tersebut menggambarkan adegan menimbulkan darah dan pembunuhan.
9. Menurut saya bisa mempengaruhi di kehidupan sehari hari mereka apabila di tonton oleh anak kecil, Apabila anak yang menonton itu uda mengalami kekerasan di keluarga bahkan bisa menimbulkan kekerasan ke teman temannya.
10. Episode 916 yang di mana di gambarkan sekelompok anak muda menghakimi orang yang uda llansia. perlakuan tersebut melanggar norma kesopanan dan keasusilaan.
11. Menurut saya tokoh yang paling berperan dalam kekerasan ialah petinggi Angkatan Laut yang bernama Akainu, dia berkomitmen apabila dia menangkap sekelompok bajak laut dia akan langsung mengeksekusi hukuman mati.
12. Menurut saya tokoh yang yang menggambarkan ketidaksenonohan adalah ratu bajak laut, karena selalu berpakaian minim yang membuat tubuhnya dari terlihat.
13. Ya jelas tidak boleh, karna terdapat kekerasan dan pornografi.

14. Pesan moral yang bisa di ambil dalam film tersebut adalah, walapun beda jalan dengan keluarga tapi tetap mengakui mereka adalah keluarga.
15. Pesan saya untuk orang yang terlalu menggemari suatu film baik itu kartun ataupun serial lainnya, lebih baik tidak membawakan tindakan verbal ataupun nonverbal kedunia nyata, karna dunia perfilm tidak sesuai dengan dunia nyata





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21