

**PERSEPSI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI USM TERHADAP TAYANGAN
KEKERASAN DAN KETIDAKSENONOHAN PADA ANIME**

DISUSUN OLEH:

MUHAMMAD IZZAUL HAQUE

G.311.13.0047

PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS SEMARANG

SEMARANG

2015

A. Latar Belakang Masalah

Budaya pop Jepang seperti manga (komik Jepang) dan anime (kartun Jepang) sudah sangat populer di dunia sejak tahun 1970 hingga 1980-an. Era ini bermula saat perilisan anime legendaris seperti Astro Boy, Mobile Suit Gundam dan Dragon Ball. Budaya pop Jepang Animanga (anime dan manga) terus menyebar ke berbagai belahan dunia dan mulai dikenal oleh masyarakat luas.

Di Indonesia sendiri anime pertama kali masuk melalui tayangan di TVRI pada tahun 1970-an yang pada saat itu menayangkan anime berjudul 'Wanpaku Omukashi Kum-Kum', yang tayang sekali seminggu pada Minggu sore hari. Memasuki awal tahun 1980-an dan 1990-an perkembangan anime yang tayang di Indonesia pun semakin banyak. Sejak disahkannya aturan tentang kepemilikan televisi swasta pada tahun 1989 muncullah berbagai stasiun televisi swasta seperti RCTI, SCTV, TPI yang menawarkan berbagai acara termasuk juga acara anime. Di era tahun 1990 hingga awal tahun 2000-an bisa dikatakan menjadi tahun-tahun emas penayangan anime di pertelevisian Indonesia. Setiap Minggu pagi hingga menjelang sore banyak Stasiun televisi yang menayangkan anime hingga ada berbagai anime yang terkenal sampai sekarang seperti Doraemon, Detective Conan, One Piece, Dragon Ball, Saint Seiya, Sailor Moon, Captain Tsubasa, Crayon Shinchan, dan lain-lain.

Selanjutnya, jalan cerita anime Jepang sendiri pada umumnya memang berbeda dengan animasi buatan Amerika dan Eropa, yang monoton dan berlatar belakang cerita umum, membuat 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 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 One Piece dimulai pada 1997 di Shonen Jump terbitan Shueisha dan hingga kini masih terus berlanjut. Versi televisinya sendiri dimulai pada bulan Oktober tahun 1999. Di Indonesia manga ini diterbitkan Elex Media Komputindo dan hingga kini telah mencapai jilid ke 60 lebih. Versi televisinya, yang diproduksi Toei, telah mencapai lebih dari 700 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 RCTI dan Global TV.

Pada bulan Februari tahun 2005, One Piece mencetak rekor di Jepang sebagai penerbitan manga yang tercepat mencapai angka 100.000.000,00 eksemplar. 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 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 pernah ditegur oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) karena dianggap tidak pantas ditonton oleh anak-anak karena mengandung unsur kekerasan, apalagi pada saat penayangan One Piece ini pada hari Minggu pagi dimana banyak anak kecil yang menonton televisi pada jam-jam tersebut.

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. Namun, di Indonesia sendiri segmentasi baik dalam bentuk bacaan maupun tontonan sering kali bias. Sering kali tontonan yang ditujukan untuk kalangan dewasa bisa dengan bebas tayang di prime time televisi yang mana tontonan tersebut sering berlabelkan Semua Umur (SU). Dalam kasus One Piece sendiri pihak yang menayangkan seperti RCTI dan Global Tv sering kali tidak menampilkan label tayangan, apakah itu Remaja Bimbingan Orang Tua (R-BO) atau Remaja (R) ataupun Dewasa (D). Jadi, tidak bisa disalahkan bila ada anak-anak yang melihat tayangan One Piece karena ketidakjelasan pelabelan tayangan.

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. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui lebih jauh mengenai bagaimana persepsi mahasiswa, khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi USM tentang anime One Piece. Dengan berbagai konten kekerasan dan ketidaksenonohan yang ada di dalam One Piece, lalu bagaimana penilaian mahasiswa Ilmu Komunikasi terhadap tayangan tersebut. Peneliti akan mengambil sampel dari mahasiswa Ilmu Komunikasi karena menganggap mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat yang cukup matang dalam menilai karena dasar akademis yang cukup dan khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi yang sepatutnya memahami mengenai dunia penyiaran. Sehingga bisa menimbang bagaimana suatu acara yang baik dan buruk menurut kacamata akademisi.

B. Perumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi penyiaran anime di Indonesia saat ini?
2. Bagaimana mahasiswa melihat anime secara umum?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa melihat maraknya penyebaran anime melalui dunia maya (internet)?
4. Bagaimana persepsi mahasiswa Ilmu Komunikasi USM terhadap konten kekerasan dan pornografi yang terkandung di dalam anime One Piece?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, tujuan penelitian yang diharapkan dan menjadi hasil keluaran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi tayangan di Indonesia saat ini
2. Untuk mengetahui bagaimana mahasiswa melihat anime secara garis besar

3. Mengetahui bagaimana mahasiswa melihat penyebaran anime di internet yang biasanya berbentuk ilegal
4. Mengetahui Persepsi mahasiswa Ilmu Komunikasi USM terhadap tayangan kekerasan dan ketidaksenonohan dalam anime One Piece

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang berupa kajian mendalam tentang bagaimana persepsi mahasiswa Ilmu Komunikasi USM terhadap tayangan kekerasan dan ketidaksenonohan dalam anime One Piece ini diharapkan bermanfaat:

1. Secara teoritis, untuk memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman mengenai bidang kajian komunikasi kelompok. Lewat penelitian dalam kelompok mahasiswa Ilmu Komunikasi USM yang menonton dan menggemari anime One Piece
2. Secara praktis, sebagai bahan masukan untuk KPI dalam 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 One Piece

E. Kajian Teori

Dalam penelitian ini, kata teori diartikan sebagai bentuk penjelasan atas suatu fenomena. Teori dalam pengertian yang paling luas, seperti konsep, penjelasan, dan ilmu-ilmu dari beberapa aspek pengalaman manusia (Littlejohn: 2009: 22). Teori dibangun oleh para ahli untuk menunjukkan apa yang dipandang penting dalam suatu proses keberlangsungan suatu fenomena ataupun realitas.

Semua teori merupakan abstraksi. Mereka selalu mengurangi pengalaman menjadi sebuah bentuk kategori-kategori dan sebagai hasilnya selalu meninggalkan sesuatu. Sebuah teori memfokuskan perhatian kita pada sesuatu-pola, hubungan, variabel- dan mengabaikan lainnya. kebenaran mutlak ini penting karena mengungkapkan kekurangan dasar dari teori apapun. Tidak ada teori yang akan mengungkapkan semua “kebenaran” atau mampu untuk benar-benar menyampaikan subjek atau

penelitiannya. Teori-teori berfungsi sebagai panduan yang membantu untuk memahami, menjelaskan, mengartikan, menilai dan menyampaikan (Littlejohn: 2009: 22).

Teori merupakan tafsiran, sehingga mempertanyakan kegunaan sebuah teori lebih bijaksana daripada mempertanyakan kebenarannya. Kebenaran seperti apapun dapat diperlihatkan melalui berbagai cara, tergantung pada orientasi ahli teorinya. Sebuah teori menawarkan satu cara untuk menangkap “kebenaran” dari sebuah fenomena; tetapi bukanlah satu-satunya cara untuk memandang fenomena tersebut.

1. Persepsi

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Jalaluddin, 1985: 51). Saat kita meletakkan sebuah buku berjarak satu meter dari kita, kita hanya bisa melihat huruf-huruf yang kabur dan tidak jelas. Mendekatlah dengan buku dengan perlahan-lahan. Sekarang hurufnya semakin jelas, inilah sensasi. Ketika kita melihat huruf, dan mulai merangkainya dalam kalimat dan menangkap makna dari apa yang kita baca, maka terjadilah persepsi. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli inderawi. Hubungan sensasi dengan persepsi sudah sangat jelas. Sensasi adalah bagian dari persepsi. Walaupun begitu, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori (Desiderato dalam Jalaluddin: 1985: 51).

Persepsi sendiri menurut David Krech dan Richard S. Crutchfield (dalam Jalaluddin: 1985: 51) ditentukan oleh faktor fungsional dan faktor struktural. (1) Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lainnya yang termasuk apa yang disebut sebagai faktor-faktor personal. Krech dan Crutchfield merumuskan dalil persepsi yang pertama: “persepsi bersifat selektif secara fungsional.” Dalil ini berarti bahwa objek-objek yang mendapat tekanan dalam persepsi kita biasanya objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi. Mereka memberikan contoh kebutuhan, kesiapan mental, suasana emosional, dan latar belakang budaya terhadap persepsi. Kebutuhan biologis menyebabkan persepsi yang berbeda. (2) Faktor struktural berasal dari semata-mata dari sifat stimuli fisik dari efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada saraf individu. Menurut teori Gestalt, bila kita mempersepsikan sesuatu, kita mempersepsikannya sebagai suatu keseluruhannya. Krech dan Crutchfield merumuskan dalil persepsi yang kedua: “medan perseptual dan kognitif selalu diorganisasikan dan diberi arti.” Kita

mengorganisasikan stimuli dengan melihat konteksnya. Walaupun stimuli yang kita terima itu tidak lengkap, kita akan mengisinya dengan interpretasi yang konsisten dengan rangkaian stimuli yang kita persepsikan.

Persepsi menurut Deddy Mulyana (2000: 180) adalah inti komunikasi, sedangkan penafsiran (interpretasi) adalah inti persepsi, yang identik dengan penyandian-balik (decoding) dalam proses komunikasi. Persepsi disebut inti komunikasi karena jika persepsi kita tidak akurat, tidak mungkin kita berkomunikasi dengan efektif. Persepsilah yang menentukan kita memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan yang lain. Kenneth K. Sereno, Edward M. Bodaken, Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson (dalam Deddy Mulyana, 2000: 181) menyebutkan bahwa persepsi terdiri dari tiga aktivitas, yaitu: seleksi, organisasi, dan interpretasi. Yang dimaksud seleksi adalah mencakup sensasi (penginderaan) dan atensi (perhatian), sedangkan organisasi melekat pada interpretasi, yang dapat didefinisikan sebagai “meletakkan suatu rangsangan bersama rangsangan lainnya sehingga menjadi suatu keseluruhan yang bermakna.”

2. Menonton Tayangan

Menonton adalah proses persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan terhadap panca indera. Proses tersebut diawali oleh penafsiran terhadap masukan sensoris yang dipengaruhi oleh pengalaman masa lampau seseorang yang melibatkan intelektualitas, emosi, dan intensitas konsentrasi berfikir. Penggabungan dari semua unsur tersebut menghasilkan persepsi yang diperoleh berasal dari objek yang berbentuk film (Sudiana, 1986:11).

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

3. Kekerasan

Kekerasan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti sifat atau hal yang keras, kekuatan dan paksaan. Dalam bahasa Inggris, yang lebih lazim dipakai orang Indonesia, disebut violence. Istilah violence berasal dari dua kata bahasa Latin : vis yang berarti daya atau kekuatan; dan latus (bentuk penyempurnaan dari kata kerja ferre) yang berarti (telah) membawa. Maka secara harafiah, violence berarti membawa kekuatan, daya, dan paksaan.

Pengertian mengenai kekerasan dibahas oleh Johan Galtung yang menyatakan bahwa kekerasan terjadi saat ada penyalahgunaan sumber-sumber daya, wawasan dan hasil kemajuan untuk tujuan lain atau dimonopoli oleh sekelompok orang tertentu. Yang menjadi fokus dalam definisi tersebut adalah “sekelompok orang”. Ketika berbicara dalam konteks Patriarkhi, maka yang dapat diartikan dengan “sekelompok orang” tersebut adalah sekelompok orang yang berorientasi pada keuntungan laki-laki. Selain itu, Galtung menyebutkan kekerasan dapat berbentuk sebagai kekerasan fisik dan psikologis, walaupun keduanya dapat terjadi bersamaan. Dalam uraiannya, Galtung menyebutkan bahwa sasaran dalam kekerasan fisik adalah tubuh manusia. Sedangkan kekerasan psikologis berkaitan dengan kebohongan, indoktrinasi, ancaman, tekanan yang berakibat pada meminimalisasi kemampuan mental dan otak.

Dalam kerangka kekerasan psikologis tersebut, memakai bingkai patriarkhis, dapat dilihat bahwa telah terjadi pengkerdilan kemampuan perempuan secara spesifik, melalui pembatasan kesempatan terhadap perempuan yang dalam hal ini berkaitan dengan dominasi laki-laki dalam lingkup publik.

Kekerasan mempunyai ciri khas pemaksaan, sedangkan pemaksaan dapat mengambil wujud pemaksaan persuasif dan pemaksaan fisik, atau gabungan keduanya. Kemudian pemaksaan berarti bahwa terjadi pelecehan terhadap kehendak pihak lain, yang mengalami pelecehan hak-haknya secara total, eksistensinya sebagai manusia dengan akal, rasa, kehendak, dan integritas tubuhnya tidak dipedulikan lagi. Namun, disini peneliti ingin menekankan pada kekerasan yang terjadi dalam konten tayangan anime One Piece, bukan kekerasan fisik secara langsung.

4. Ketidaksenonohan (Pornografi)

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

Sedangkan dalam Undang-undang No. 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi, mendefinisikan pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi,

kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. Dalam Undang-undang pornografi terdapat pembatasan perihal pornografi yaitu terdapat dalam Pasal 4 ayat (1) yang menyebutkan sebagai berikut :

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

5. Anime

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

Kata anime tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a-ni-me yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Anime-shon "

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dari penelitian ini dapat dijabarkan dengan gambar di bawah ini:

Persepsi mahasiswa terhadap tayangan anime One Piece ini akan terpengaruhi oleh background dari mahasiswa Ilmu Komunikasi itu sendiri, seperti faktor ekonomi, budaya, dan lain-lainnya.

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.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Studi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Semarang, khususnya di kampus Universitas Semarang di Fakultas Teknologi, Informasi dan Komunikasi (FTIK) yang melibatkan mahasiswa Ilmu Komunikasi. Nantinya dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil sampel 3 mahasiswa Ilmu Komunikasi yang menggemari anime Jepang, terutama serial One Piece.

2. Bentuk dan Strategi Penelitian

Berdasarkan dari masalah yang diajukan dalam penelitian yang akan dilakukan ini yang lebih menekankan pada proses (persepsi), maka jenis penelitian yang terbaik adalah dengan penelitian kualitatif deskriptif. Dengan jenis penelitian ini, peneliti bisa lebih leluasa dalam mencari informasi dalam mendukung data untuk penelitian dan tidak adanya setingan dalam penelitian.

Strategi yang digunakan adalah studi kasus, karena lokasi penelitian hanya satu, yakni di kampus USM (Fakultas TIK), dan hanya menyangkut satu jurusan mahasiswa, yakni Ilmu Komunikasi saja, maka strategi yang digunakan adalah studi kasus tunggal terpancang. Disebut sebagai studi kasus tunggal terpancang karena permasalahan dan fokus kasus penelitiannya sudah ditentukan lebih awal sebelum peneliti turun ke lapangan.

Penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan pendekatan fenomenologis, yang mana dalam tradisi ini individu dituntut aktif dalam menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. Tradisi ini berpangku pada pengalaman sadar

seseorang. Dengan menganut kajian fenomenologis persepsi yang disampaikan oleh Maurice Merleau Ponty (dalam Littlejohn, 2009: 58) yang memandang pengalaman itu subjektif bukan objektif dan percaya bahwa subjektivitas merupakan bentuk penting dari sebuah pengetahuan. Persepsi-persepsi dari narasumber adalah kebenaran-kebenaran subjektif yang benar menurut pengalaman dari masing-masing narasumber. Dari berbagai tafsiran yang ada nantinya akan dibuat satu kesimpulan yang mencakup garis besar dari semua pandangan subjektif yang telah dirangkum nantinya.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah lebih berfokus pada narasumber atau informan yang berasal dari mahasiswa Ilmu Komunikasi USM yang tinggal di perumahan atau kos-kosan, yang memiliki rentan waktu menonton anime minimal sekali seminggu, karena jadwal anime tayang sekali seminggu.

4. Teknik Cuplikan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik cuplikan selektif, yang mana penelitian bersifat Purposive Sampling, karena sampel dipilih bukan untuk mengeneralisasi simpulan, namun hanya diambil untuk mewakili informasi yang ada saja. Sehingga peneliti akan memilih narasumber yang dianggap paling tahu dan faham dengan masalah penelitian ini.

5. Teknik Pengumpulan Data

Ada dua metode yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, yakni:

a. Wawancara mendalam (in-depth interviewing)

Ini dilakukan dengan narasumber terpilih dengan lentur dan terbuka dan tidak boleh dibatasi oleh guidance yang menyebabkan constraint (pembatasan), hingga data yang kita cari kita anggap tuntas

b. Perekaman

Peneliti akan menggunakan foto, vide, dan perekaman untuk mengumpulkan data di lapangan bersama narasumber.

c. Pencatatan data

Dilakukan dengan pencatatan data narasumber seperti profil, fieldnote selama wawancara dan catatan-catatan selama sesi wawancara yang nantinya akan seleksi sesuai dengan kebutuhan data penelitian.

6. Pengembangan Validitas

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pengembangan validitas triangulasi seperti yang dikatakan Patton (dalam Sutopo, 2002: 78-79). Patton dalam hal ini menyebut adanya empat macam triangulasi yang triangulasi data, triangulasi peneliti, dan triangulasi teoritis. Menurutnya triangulasi adalah teknik yang didasari pada pola pikir fenomenologi yang bersifat multiperspektif.

Lalu, dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data atau triangulasi sumber, yaitu melihat suatu hal yang sama (persepsi mahasiswa terhadap tayangan *One Piece*) dari berbagai perspektif yang berbeda. Triangulasi sumber yang digunakan dalam penelitian ini yakni mahasiswa dengan bermacam-macam latar belakang. Melalui triangulasi sumber akan diperoleh data yang lengkap, mendalam dan komprehensif.

7. Teknis Analisis

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan teknik penelitian dengan model analisis interaktif, yang mana setelah proses pengumpulan data dilakukan, selanjutnya dilakukan reduksi data, sajian data, serta penarikan simpulan dan verifikasi (pembuktian). Lalu, dalam pengaplikasian dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data yang didapatkan di lapangan melalui wawancara untuk tiap narasumber, dan hasil dari rekaman serta catatan kecil yang dibuat akan dideskripsikan secara lengkap dan selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengetahui apakah masih ada yang kekurangan data atau tidak. Bila dirasa kurang lengkap, maka langkah awal dilakukan lagi hingga peneliti mendapatkan data yang dirasa cukup, langkah selanjutnya adalah dengan pengaturan kembali data dan reduksi (sortir) data, sehingga mudah untuk mengelompokkan data mana saja yang bermanfaat untuk membuat sajian dan penarikan simpulan.

Setelah dibuat sajian yang lengkap lewat hasil reduksi yang telah dilakukan tadi, peneliti bisa menarik kesimpulan awal. Bila dalam proses ini masih ada data yang dirasa kurang, peneliti bisa kembali melakukan langkah turun ke lapangan lagi untuk menggali informasi lebih dalam. Bila dirasa sudah lengkap, maka hasil sajian data tersebut bisa digunakan untuk dasar menarik simpulan akhir.

8. Prosedur Kegiatan

Kegiatan penelitian yang dilakukan secara keseluruhan menggunakan prosedur sebagai berikut:

a. Persiapan

- Menentukan informan atau narasumber yang dipilih dari mahasiswa Ilmu Komunikasi USM, terutama yang menggemari anime Jepang
- Membuat pedoman penyusunan penelitian dan jadwal sebagai acuan penelitian

b. Pengumpulan Data

- Mengumpulkan data di lokasi studi yang sudah ditentukan lewat observasi, wawancara mendalam, mencatat dokumen, dan perekaman.
- Melakukan review dan pembahasan data yang telah dikumpulkan dengan melakukan refleksi

c. Analisis Data

- Melakukan analisis awal setelah data dari narasumber lengkap
- Mengembangkan bentuk sajian data dengan menyusun coding (sandi-sandi pesan) bagi kepentingan analisis selanjutnya
- Melakukan verifikasi, pengayaan, dan pengalaman data kembali dengan fokus
- Melakukan analisis, semua hasil analisa disatukan dan dikembangkan struktur sajian data bagi penyusunan laporan
- Merumuskan simpulan akhir sebagai temuan hasil penelitian

d. Penyusunan Laporan Penelitian

- Menyusun laporan awal
- Review laporan
- Perbaiki laporan dan penyusunan laporan akhir penelitian

e. Waktu Yang Diperlukan

- Persiapan : 1 bulan
- Pengumpulan data : 3 bulan
- Analisis data : 1 bulan
- Penyusunan laporan : 1,5 bulan

Penelitian ini akan memakan waktu 6,5 bulan dan dilaksanakan mulai dari bulan Maret 2016 hingga pertengahan bulan Oktober 2016.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta.

H.B. Sutopo. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta : UNS Press. Hessel Nogi .S T. 2005. Manajemen Publik. Jakarta : PT. Grasindo.

Littlejohn, Stephen W dan Karen A. Foss. 2009. Teori Komunikasi; Theories of Human Communication (edisi 9 terjemahan bahasa Indonesia oleh Muhammad Yusuf Hamdan). Jakarta. Penerbit Salemba Humanika.

Mulyana, Deddy. 2001. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaluddin. 1985. Psikologi Komunikasi. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Soyomukti, Nurani. 2010. Pengantar Ilmu Komunikasi. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Sudiana, Dendi. 1986. Komunikasi Periklanan Cetak. Bandung: CV Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang RI Nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi dan Penjelasannya (Cet. II; IndonesiaTera: Jakarata, 2009).

Windhu, Marsana. 1992. Kekuasaan dan Kekerasan Menurut Johan Galtung. Jakarta: Kanisius.

Web:

<https://id.wikipedia.org/wiki/Anime>. Diakses pada 28 Desember 2015 pukul 13.45 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/One_Piece. Diakses pada 29 Desember 2015, pukul 11.13 WIB

<http://pakdhegirang.blogspot.co.id/>. Diakses pada 29 Desember 2015, pukul 12.43 WIB

<http://www.kaskus.co.id/thread/50b50a17e474b4845700012a/artikel-sejarah-anime-di-indonesia-bagian-i-tahun-1980-1989>. Diakses pada 31 Desember 2015, pukul 16.33 WIB

<https://amellysilver.wordpress.com/sejarah-anime-di-indonesia/>. Diakses pada 31 Desember 2015, pukul 18.03 WIB