

PENGARUH ANIME YANG DITAYANGKAN DALAM SITUS LEGAL TERHADAP SIKAP ANAK MUDA

***Rifky Dimas Nugraha¹, Pitri Haryanti²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
rifky.63818038@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

In the past 2 years, anime broadcasting on legal sites in Indonesia has officially arrived. Since its broadcast on this legal site, the anime that has been aired has always appeared as a trending topic of discussion on various social media in Indonesia, especially among teenagers and adults. The purpose of this study is to find out how the influence that appears after watching anime that is broadcast on legal sites. The research method used in this research is descriptive qualitative research method. The stages to be carried out are starting from data collection, data processing, and data inference. This research was conducted online with the target respondents being teenagers and adults with an age range of 15-25 years. The results of this study indicate that most of the respondents who answered that they were very happy with the legal presence of anime because they no longer had to worry about watching anime and could also appreciate the anime making team.

Keywords: *Influence, Anime, Legal Sites, Attitudes, Young People*

ABSTRAK

Dalam kurun waktu 2 tahun belakangan ini penayangan anime dalam situs legal di Indonesia telah resmi hadir. Sejak penayangannya dalam situs legal legal ini anime yang ditayangkan itu selalu muncul sebagai trending topik pembahasan di berbagai media sosial di Indonesia terutama pada kalangan remaja dan orang dewasa. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana pengaruh yang muncul setelah menonton anime yang ditayangkan dalam situs legal. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian deksriptif kualitatif. Tahapan yang akan dilakukan dimulai dari pengumpulan data, pengolahan data, penyimpulan data. Penelitian ini dilakukan secara daring dengan target respondennya itu remaja dan orang dewasa dengan rentang umur 15-25 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebanyakan responden yang menjawab bahwa mereka sangat senang akan kehadiran anime secara legal karena tidak harus khawatir lagi untuk menonton anime dan juga dapat mengapresiasi tim pembuat anime tersebut.

Kata kunci: *Pengaruh, Anime, Situs Legal, Sikap, Anak Muda*

PENDAHULUAN

Jepang memiliki budaya pop culture yang banyak diminati di berbagai negara di dunia. Salah satu budaya pop culture yang sangat terkenal adalah anime yang berasal dari bahasa Inggris 'animaton'. Kata anime sendiri merupakan istilah untuk menggambarkan animasi kartun Jepang (Odell, 2013). Adapun definisi mengenai anime, Ng (2002) menyatakan bahwa anime adalah salah satu produk media yang didasarkan pada narasi fiksi, berperan sebagai alat untuk menyampaikan makna yang dapat berdampak pada persepsi dunia dan filosofi hidup masyarakat.

Pada abad ke-18, pembuatan sebuah animasi dimulai pada media kertas dengan teknik menggunakan serangkaian gambar diam dan dijadikan satu sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak, teknik ini diperkenalkan oleh James Stuart Blackton yang dinamakan dengan nama *stop motion animation*. Dalam proses pembuatannya, dia membutuhkan sekitar 24 gambar diam untuk mengolah sebuah animasi berdurasi 1 detik sehingga membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk membuat sebuah animasi berdurasi panjang. Lalu pada tahun 1906 film animasi pertama di dunia diperkenalkan dengan judul "*Humorous Phase of Funny Faces*" yang diciptakan oleh kartunis surat kabar New York, James Stuart Blackton dan seorang penemu terkemuka dunia Thomas Alva Edison, mereka berkolaborasi dan mengkombinasi antara sebuah gambar diam dengan fotografi (Ruslan, 2016). Pada tahun 1913 adalah awal mula perkembangan animasi di Asia khususnya di Jepang. Diawali dengan dilakukannya First Experiments in Animation oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro (Ruslan, 2016). Kemudian diikuti film animasi berdurasi pendek yang mengawali sejarah dan "evolusi" animasi Jepang.

Anime sendiri pertama kali ditayangkan di Indonesia itu pada stasiun TV pertama di Indonesia yaitu TVRI Yogyakarta pada tahun 1974. Kemudian disiarkan pada TVRI Nasional dari tahun 1979 hingga sampai tahun 1989. Lalu penayagan anime oleh TVRI ini dihentikan, lalu dilanjutkan lagi oleh stasiun TV Swasta yaitu RCTI pada tahun 1991. Selain Doraemon, anime yang ditayangkan sebelum tahun 90an adalah Omukashi Kumu-kumu. Pada waktu diambil alih hak siarnya oleh stasiun TV Swasta lain, penayagan anime di Indonesia ini semakin tumbuh dan berkembang. Masa kejayaan anime di Indonesia adalah pada awal tahun baru 2000an dengan kehadiran TV 7 yang menayangkan berbagai macam anime. Anime-anime yang populer pada tahun 2000-an sendiri diantaranya merupakan Naruto, Bleach, One Piece, Dragon Ball, Tsubasa, Shinkan dll (Rifai, 2015).

Menonton anime merupakan aktivitas yang menghibur dan dapat menghilangkan rasa bosan terutama untuk kalangan anak muda dan orang dewasa. Bagi kebanyakan orang, menonton anime dapat menimbulkan efek atau kebiasaan tertentu bila frekuensi menontonnya sudah terlalu tinggi. Dalam kurun waktu 2 tahun belakangan ini penayagan anime secara legal melalui sebuah website resmi bernama *iqiyi* dan channel youtube resmi bernama *muse Indonesia* dan *muse Asia* telah resmi hadir di Indonesia, yang dimana kehadirannya ini menciptakan semakin banyaknya orang yang menonton, menyukai dan membahas topik tentang anime, terutama pada kalangan para remaja maupun orang dewasa. Sejak dimulainya kehadiran channel youtube resmi dan website resmi yang menayangkan anime secara legal dalam beberapa tahun belakangan ini, anime yang ada setiap musimnya ini selalu muncul sebagai *trending topic* pembahasan di beberapa media sosial di Indonesia.

Meskipun di satu sisi, keberadaan animasi sangat menghibur namun anime sebagai media yang mencerminkan realitas dan dipengaruhi oleh pandangan dan nilai di dunia nyata, di sisi lain, sebagai media, nilai-nilai yang disampaikan oleh animasi, sebagai imbalannya, mempengaruhi orang (Yoshida, 2008). Seperti hasil penelitian Zanitri dkk (2018) yang meneliti pengaruh menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda menemukan bahwa terdapat pengaruh antara menonton anime terhadap perilaku imitasi Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda (Zanitri, Hairunnisa & Wibowo, 2018). Karena kehadirannya anime legal ini membuat anime semakin banyak disukai, ditonton dan sering dibahas dalam topik pembicaraan di media sosial membuat penulis tertarik untuk meneliti pengaruh kehadiran anime secara legal terhadap perilaku penontonnya.

Ranang A.S (2010) memberikan pengertian *anime* sebagai “Animasi khas Jepang (*Japanese Animation*) berasal dari kata *animeshon*, 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 oleh gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang. Jadi anime dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan setting latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penontonnya diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia.

Anime memiliki satu hal yang pasti yakni, dasar-dasar teknik animasi yang tidak berubah serta beberapa *anime* masih digambar secara manual menggunakan tangan, meski beberapa proses telah dibantu oleh komputer. Scene dalam anime terlihat seperti diambil oleh kamera. Karakter yang tidak bergerak dapat ditampilkan dari berbagai sudut dan di saat bersamaan background berubah menyesuaikan dengan pergerakan kamera (Kallen A.S, 2015). Berbeda dengan animasi asal Amerika, di mana *background* cenderung tidak bergerak, sementara kamera yang bergerak mengikuti tokoh yang bergerak dari ujung ke ujung layar tanpa henti. Hal tersebut menciptakan pengulangan visualisasi *background* yang sama secara terus menerus dalam satu adegan. Dalam hal ini, pengulangan tersebut menciptakan animasi tanpa *sense of place* sama sekali, serta dapat memancing sugesti *audiens* untuk menganggap adegan tersebut tidak digarap dengan sempurna. *Anime* sekarang ini telah menjadi komoditas internasional, semakin menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara.

MacWilliams (2011) menyebut ada dua urgensi penelitian mengenai *anime*. Pertama, *Anime* merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. Di tengah besarnya peran media massa (*masu-komi*) dalam masyarakat Jepang, *anime* dan juga *manga* (komik Jepang) menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jepang yang sudah sangat serba visual saat ini. Alasan kedua, *anime* berperan penting dalam pembentukan *mediascape global*, baik cetak maupun elektronik. Pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang” (Depdikbud, 2001). WJS.Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardaminta, 1997). Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga membuat potensi pasar semakin berkembang terus (Abbas, 2013). Eko (2009) menyampaikan bahwa sikap adalah suatu proses penilaian yang dilakukan oleh seorang individu terhadap suatu objek. Objek yang disikapi individu dapat berupa benda,

manusia atau informasi. Proses penilaian seorang terhadap suatu objek dapat berupa penilaian positif dan negatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Mahsun (2005) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah kegiatan yang berlangsung secara simultan dengan kegiatan analisis data. Metode pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sutedi (2011) berpendapat bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan dan menjabarkan suatu fenomena yang sedang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab sebuah masalah secara aktual. Sesuai dengan sifat dari metode deskriptif kualitatif, penulis memilih metode ini untuk memecahkan masalah pengaruh kehadiran anime yang ditayangkan dalam situs legal terhadap sikap anak muda dengan cara mengumpulkan data, menyusun, dan mengklasifikasikannya serta menganalisis data yang ada kemudian diuraikan secara apa adanya dalam penelitian ini.

HASIL

Penulis menanyakan kepada responden bagaimana tanggapan mereka terhadap mereka terhadap kehadiran anime legal yang baru tayang secara resmi dalam waktu 2 tahun belakangan ini di Indonesia. Dari hasil jawaban mereka pada angket penelitian yang telah disebar hampir sebagian besar responden merespon positif akan kehadiran anime secara legal ini. Adapun hasil respon tersebut mencakup:

- a. Tanggapan positif terhadap kehadiran anime secara legal: menghargai tim produksi, mencegah hal ilegal, keamanan, kemudahan, dan menarik.
- b. Tanggapan negatif terhadap kehadiran anime secara legal: berbayar.

PEMBAHASAN

Tanggapan positif terhadap kehadiran anime secara legal

a. Menghargai tim produksi

Dari hasil kuisioner, responden yang setuju karena kehadiran anime secara legal dikarenakan mereka dapat menghargai tim produksi anime. Seperti pernyataan beberapa responden sebagai berikut:

- 1) "Karena dapat mengapresiasi karya dari si pemilik/pencipta anime serta dapat menikmatinya dengan kualitas yang baik" (R44, 2022)
- 2) "Karena sebagai bentuk apresiasi dan ucapan terima kasih telah disajikan karya yang berkualitas" (R40, 2022)
- 3) "Karena dengan memanfaatkan situs anime legal kita juga menghargai usaha para produksi film" (R8, 2022)
- 4) "Sangat bagus karena dengan adanya anime legal kita dapat mengapresiasi animator animator yang bekerja dibalik kerennya anime anime" (R37, 2022)
- 5) "Karena dengan menonton anime legal, kita lebih menghargai kreator anime tersebut" (R46, 2022)
- 6) "Karena akan semakin memajukan anime sekaligus menguntungkan pembuat animasi" (R11, 2022)
- 7) "Karena dapat menghargai si pencipta" (R45, 2022)

- 8) “Karena creator anime bisa mendapatkan monetize nya sesuai dengan view lebih banyak” (R42, 2022)
- 9) “Menghargai hak kekayaan intelektual dari kreator anime” (R50, 2022)

b. Menghindari Tindakan ilegal

Dari hasil kuisioner, responden yang setuju karena kehadiran anime secara legal dikarenakan mereka dapat terhindari dari Tindakan ilegal. Seperti pernyataan beberapa responden sebagai berikut:

- 1) “Karena di Indonesia, film anime ini memiliki cukup banyak penggemar dan dengan adanya anime legal ini maka penonton dapat menonton nya dengan aman karena telah sesuai dengan hukum atau peraturan perundang-undangan” (R19, 2022)
- 2) “Dengan menonton anime secara legal kita bisa ikut membantu platform streaming nasional maupun internasional dalam mengurangi adanya tindakan yang melanggar hukum seperti peredaran anime bukan di platform resmi” (R21, 2022)
- 3) “Karena sesuatu yang legal itu jelas, legalitas anime untuk menghargai suatu karya dan meminimalis plagiat” (R31, 2022)
- 4) “Karena kita terbebas dari tindak ilegal yang merugikan para animator dan pembuat anime lainnya” (R49, 2022)
- 5) “Karena mendorong untuk mencegah hal-hal ilegal bertebaran di Indonesia” (R28, 2022)
- 6) “Karena tidak ada pelanggaran hukum jika legal” (R, 2022)
- 7) “Karena ilegal tidak baik” (R22, 2022)

c. Keamanan

Dari hasil kuisioner, responden yang setuju karena kehadiran anime secara legal dikarenakan mereka mendapat keamanan ketika menonton anime. Seperti pernyataan beberapa responden sebagai berikut:

- 1) “Karena akses lebih mudah dan tentunya aman karena diakses melalui situs Streaming yang legal” (R30, 2022)
- 2) “Adanya keamanan privasi dan biasanya kualitas videonya juga lebih baik ” (R16, 2022)
- 3) “Agar aman dan kualitas tinggi” (R35, 2022)
- 4) “Karena lebih aman” (R33, 2022)

d. Kemudahan

Dari hasil kuisioner, responden yang setuju karena kehadiran anime secara legal dikarenakan mereka mendapat kemudahan dalam menonton anime secara legal. Seperti pernyataan beberapa responden sebagai berikut

- 1) “Karena akses lebih mudah dan tentunya aman karena diakses melalui situs Streaming yang legal” (R30, 2022)
- 2) “Karena selama ini kami pecinta anime agak kesulitan menonton anime secara legal” (R14, 2022)
- 3) “Memudahkan untuk menonton dan kualitas vidionya yang bagus” (R49, 2022)
- 4) “Variasi tontonan jadi lebih banyak, dan mudah diakses” (R20, 2022)
- 5) “Karna lebih banyak pilihan dan mudah untuk menontonnya” (R36, 2022)
- 6) “Karena memudahkan saya menonton anime secara gratis” (R9, 2022)

- 7) “Karena mempermudah menonton anime kapan saja” (R24, 2022)
- 8) “Tidak bingung untuk menontonnya dimana” (R10, 2022)
- 9) “Karena agar dapat menonton yang asli” (R27, 2022)

e. Menarik

Dari hasil kuisioner, Responden yang setuju karena kehadiran anime secara legal dikarenakan mereka mendapat hal yang unik dan menarik karena menonton anime legal. Seperti pernyataan beberapa responden sebagai berikut:

- 1) “Variasi tontonan jadi lebih banyak, dan mudah diakses ” (R20, 2022)
- 2) “Karna lebih banyak pilihan dan mudah untuk menontonnya” (R36, 2022)
- 3) “Alur cerita menarik dan tidak membosankan” (R5, 2022)
- 4) “Karena saya senang film-film seperti itu” (R18, 2022)
- 5) “Karena anime legal sangat menghibur” (R32, 2022)
- 6) “Sangat menarik dan seru” (R13, 2022)
- 7) “Karena sangat menarik” (R12, 2022)
- 8) “Karena memang menarik” (R6, 2022)
- 9) “Karena tokoh tokohnya lucu sih” (R41, 2022)
- 10) “Karena saya suka anime” (R47, 2022)

Tanggapan negatif terhadap kehadiran anime secara legal

Berbayar

Dari hasil kuisioner, sisa 3 orang responden yang kurang setuju karena kehadiran anime secara legal dikarenakan mereka harus membayar lebih jika ingin menikmati fitur secara penuh. Seperti pernyataan beberapa responden sebagai berikut:

“Karena membayar jika mau kualitas lebih bagus” (R38, 2022)

Berdasarkan hasil dari penelitian atas jawaban dari responden tentang tanggapan mereka untuk kehadiran anime secara legal adalah hampir sebagian besar responden baik dari pihak laki-laki maupun perempuan ini setuju dan tertarik dengan hadirnya anime secara legal ini. Alasan kenapa mereka berpendapat seperti itu adalah karena dengan hadirnya secara legal ini membuat mereka tidak takut lagi untuk menonton anime karena sebelumnya anime yang hadir itu ilegal otomatis keamanannya juga meragukan dan juga terbebas dari pelanggaran hukum terkait pembajakan film seperti yang tertera dalam pasal 113 Undang-undang 28 Tahun 2014 Tentang hak cipta.

Dan juga dengan menonton secara legal ini membuat mereka bisa menghargai dan memberikan keuntungan kepada tim pembuat anime yang tayang secara legal itu. Faktor-faktor itulah yang membuat penulis merasa bahwa kehadiran anime secara legal meningkatkan minat menonton anak muda di Indonesia.

Hal tersebut berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto (2003) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat seseorang.

Berdasarkan uraian diatas mengenai tanggapan mereka terhadap kehadiran anime secara legal, penulis bisa menyimpulkan bahwa memang minat menonton para responden itu bisa meningkat karena kenyamanan dan keamanan terjamin ketika menonton dan juga tidak perlu merasa bersalah karena sudah menonton anime pada tempat yang semestinya.

SIMPULAN

Penayangan anime secara legal di Indonesia menurut anak muda penonton anime di Indonesia ini sangatlah menarik untuk dinantikan karena menjadi tidak perlu khawatir lagi dan merasa aman untuk menonton anime karena terbebas dari melanggar hukum dan juga bisa memberi apresiasi pada tim pembuat anime tersebut karena telah menonton secara legal. Dan juga dilihat dari sambutan yang baik dan hangat oleh anak muda penonton anime di Indonesia terkait hadirnya anime secara legal ini membuktikan bahwa kehadirannya ini meningkatkan minat menonton anime anak muda di Indonesia khususnya anime yang ditayangkan secara legal. Lalu genre yang paling banyak disukai oleh semua responden baik laki-laki maupun responden perempuan adalah anime action, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Williams (2008) bahwa anime dengan genre action merupakan anime paling populer dari dulu hingga sekarang yang menggambarkan perkelahian, kekerasan, kekacauan dan gerakan-gerakan cepat, lalu disusul oleh genre adventure dll. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata durasi menonton anak muda penonton anime di Indonesia adalah seminggu 2 kali. Dan juga pengaruh yang mereka terima setelah menonton anime secara legal ini lebih banyak yang terpengaruh secara positifnya seperti mereka menjadi lebih percaya diri, lebih berani dalam melakukan suatu hal seperti membela hak mereka dan memberikan pendapat mereka, menjadi lebih semangat dalam mengejar impian mereka, menjadi pantang menyerah dan menjadi lebih mandiri.

REFERENSI

- Aisyah, I. (2019). *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Andina, E. (2014). *ANIME DAN PERSEPSI BUDAYA KEKERASAN*. Indonesia.
- Eiji, Y. (2013). *The effect of young children on their*.
- Fuentes, M. A. (2018). *Students Perception On The Effect Of Watching Anime*.
- Hassan, N. A. (2016). *Studi on Anime and Its Impacts Among University Students*.
- J. Moleong, L. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. PT.
- Mahendra, F. A., & Ali, M. (2023). REPRESENTASI NILAI BUSHIDO KEBERANIAN (YU) DALAM ANIME (ANALISIS SEMIOTIKA CS PIERCE). *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(1), 145-156. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i1.8287>
- Millah, I. (2018, Januari 12). *Psikologi Anime*. Malang, Jawa Timur, Indonesia.
- Novianti, N. (2007). *DAMPAK DRAMA, ANIME, DAN MUSIK JEPANG*.
- Nugraha, W. P. (2019). *Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual*. Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.
- Pratiwi, P. (2021). *MEDIA INTERAKTIF GOIIZU UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR*. Bandung: Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Komputer Indonesia.
- Putra, N. 2012. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Kembangan-Jakarta Barat: PT. Indeks
- Sharina, I (2011). *THE PERCEIVED IMPACT OF ANIME ON SCHOOL CHILDREN AGGRESIVE BEHAVIOUR*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahidati, L. K. (2018). *PENGARUH KONSUMSI ANIME DAN MANGA TERHADAP PEMBELAJARAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG.*

Zanitri, V. &. (2018). *PENGARUH MENONTON ANIME JEPANG DI INTERNETTERHADAP PERILAKU IMITASI DI KALANGAN KOMUNITAS JAPAN CLUB EAST BORNEO KOTA SAMARINDA*