BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Ada berbagai macam jenis hiburan yang dibentuk oleh individu atau sekelompok manusia yang bertujuan untuk memenuhi kubutuhan masyarakat sehari-hari. Salah satu hiburan yang saat ini telah diciptakan yaitu visualisasi yang dikembangkan dalam bentuk media video, salah satunya yaitu film animasi.

Berdasarkan teori Hallas dan Manvel (1973) animasi dalam kamus Indonesia-Inggris yang berarti *animation* dengan berdasarkan dari kata *to anime* mempunyai arti menghidupkan. Kata 'Menghidupkan ditujukan kepada benda mati yang diberi suatu kesan hidup seperti emosi, dorongan, kekuatan, dan semangat. Film animasi di Indonesia saat ini telah berkembang dari zaman dahulu hingga sekarang dan mempunyai bermacam bentuk ciri khas tergantung dari mana film animasi itu dibuat. Salah satu istilah film animasi yang paling terkenal seperti di Amerika yang menamainya dengan *cartoon* dan di Jepang yaitu *anime*.

Banyaknya berbagai pengertian *anime* pada sumber-sumber yang ada seperti *internet*. Salah satunya seperti yang dimuat dalam situs *umich.edu* dalam tulisan Rabkin (2001) bahwa *anime* adalah istilah dari kata bahasa Inggris *animation*, *anime* adalah sebutan untuk film animasi Jepang. Menurut Rabkin (2001) *anime* ini cenderung menggarap topik yang lebih serius dibandingkan dengan kartun seperti biasanya, kartun atau *cartoon* yang berasal dari Amerika itu dianggap sebagai hiburan yang ditujukan kepada kalangan anak-anak. Sedangkan di Jepang, *anime* ini ditujukan kepada segala usia yang cenderung dipusatkan kepada kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa muda yang bahkan kepada dewasa akhir.

Anime berawal dari gambar yang dibuat dengan tangan maupun dengan teknologi komputer. *Anime* saat ini telah menyebar luas khususnya di Indonesia dalam bentuk film animasi masih belum bisa terkendali. Dengan bukti banyaknya situs-situs penyedia video *anime* seperti *animeindo.tv*, *animekompi.web.id*, *oploverz.id,* dan

masih banyak lagi situs-situs penyedia *anime* di Indonesia. Hal tersebut dapat merubah dunia hiburan di Indonesia menjadi tercampur, dan memungkinkan masuknya budaya luar yang diberikan *anime* kepada penontonnya.

Film animasi *anime* ini mempunyai ragam ciri dan bentuk dari segi visual maupun cerita yang ada pada film animasi tersebut. *Anime* pun mempunyai banyak *genre,* s*ubgenre* ataupun jenis cerita dimulai dari *fantasy, sci-fi, horror, action,* maupun *genre* atau jenis film animasi berkonten dewasa yaitu *ecchi.* Film Animasi *anime* berjenis *ecchi* ini mempunyai konten sensual yang cenderung memberikan efek gairah seksual dan nafsu birahi kepada penontonnya tersebut.

Anime ini mempunyai sejarah yang panjang di Indonesia, hal ini telah diketahui melalui narasumber seorang. Hendranto Pratama Putra seorang ilustrator yang mempunyai karya komik bernama "Prajurit Dewa" yang disebarkan dalam media sosial seperti *Webtoon Line,* dan website *www.ciyao.com*. Menurut narasumber, sejarah film animasi Jepang *Anime* ini masuk di Indonesia dimulai pada pertengahan tahun 1980-an melalui video berformat *VHS* dengan terjemahan bahasa Indonesia yang sampai saat ini terus berkembang dengan bantuan teknologi.

Menurut Hendranto *anime* yang masuk di dunia hiburan Indonesia ini mempunyai pengaruh pada *pop* kultur. Sementara Aninditya (2018) mengatakan bahwa *pop* kultur mengikuti perkembangan dan perubahan zaman di Indonesia yang disebut sebagai budaya populer. Para generasi remaja saat ini pun masih mudah terbawa arus, tidak sedikit dari itu telah masuk lebih dalam dan rajin mempelajari sejarah dan budaya negara Jepang dibanding negaranya sendiri yaitu Indonesia. Adapun dampak positif yang diberikan *anime* ini, dengan munculnya produk film animasi *Battle of Surabaya* tahun 2015 silam adalah suatu bukti bahwa *animator* Indonesia mulai mau berkembang dalam dunia perfilman animasi yang nampak telah terinspirasi dari *anime* Jepang yang ada.

Suatu masalah yang ditimbulkan dari konten *anime ecchi* dari situs-situs penyedia di *internet* yaitu mengandung hal sensual dan penyebaran konten tersebut tersebar

secara masif dan bebas pada media *internet*. Dibuktikan dengan kusioner *digital* ditujukan pada suatu kelompok yang paham dan mengetahui berbagai hal dari *anime* yaitu kelompok OTABA (Otaku Bandung) hal ini membuktikan bahwa benar adanya konten sensual pada *anime ecchi* ini. Dari beberapa pertanyaan dalam kusioner yang didapat, pertama menunjukan dari 34 audiens terdapat 97,1% mengetahui konten *anime ecchi* ini dikarenakan konten yang seperti itu masih tersebar luas di media *internet*. Untuk pertanyaan kedua yaitu audiens merasakan adanya dampak setelah menonton konten *anime ecchi* ini sebanyak 58,8%. Dan terakhir dari beberapa pendapat yang berbeda-beda akan konten *anime ecchi* tersebut menunjukan adanya respon yang mengarah pada rangsangan seksual seperti Ereksi, Terangsang, dan ada yang merasa terganggu. Hal itu jelas bahwa adanya konten sensual yang menyangkut rasa sensual secara fisik dan membuat para penonton merasakan suatu dampak dari *anime ecchi* tersebut.

Dalam kasus penyebaran *anime ecchi* melibatkan data perkembangan konten tersebar luas di *internet* yang diambil dari data rangking beberapa *anime ecchi* untuk membuktikan seberapa besar kepopuleran konten tersebut. Diambil dari salah satu situs *ranker* yaitu *www.ranker.com* dalam halaman *The best Ecchi Anime of All Time* diantaranya ada 198.700 suara dari 43.200 dalam 80 judul *anime ecchi* yang telah dilihat lebih dari 6 juta penonton. Beberapa judul *anime ecchi* tersebut adalah *Highschool DxD* yang menempati posisi pertama dengan jumlah 23.894 suara. *Sekirei* posisi kedua dengan 11,516 suara. Diposisi ketiga adalah *Highschool of the Dead* dengan 13.009 suara dan adapun judul lainnya. Hasil data ini menunjukan bahwa *anime ecchi* mempunyai kepopuleran yang cukup besar dalam sekala *global*, hal ini berpotensi konten *anime ecchi* populer di Indonesia.

Hal ini dijelaskan oleh Selly Mahilani (2018) seorang psikolog Rumah Sakit Al-Islam Bandung, menyatakan bahwa dampak yang diberikan konten *anime ecchi* ini bisa berdampak negatif karena visual film animasi bergerak seperti *anime ecchi* lebih mudah diingat pada otak manusia dibandingkan dengan visual komik atau gambar tidak bergerak. Konten ini pun hampir mendekati konten pornografi walaupun ada perbedaan dari segi bentuk adegan yang dipertontonkan. Hal ini bisa

mengakibatkan orang berhayal, dan rasa hayalan tersebut memungkinkan timbul adanya hasrat yang ingin direalisasikan dengan melakukan tindakan negatif seperti pornoaksi. Jelas adanya masalah yang harus bisa diselesaikan dengan adanya bimbingan atau informasi terkait masalah yang ditimbulkan dari konten *anime ecchi* ini. Narasumber juga menyatakan bahwa perlu adanya sebuah komunikasi terkait tentang konten *anime ecchi* agar konten tersebut bisa diarahkan dengan benar dan tidak sembarangan diakses.

Selain pembahasan masalah terkait *anime ecchi*, masalah yang diberikan *anime ecchi* ini mempunyai beragam fenomena yang terjadi di dunia terutama di Jepang dimana konten tersebut dibuat. Fenomena-fenomena yang muncul dari *anime* itu sendiri, para penonton atau penggemar *anime* tersebut memunculkan perilaku-perilaku bermasalah dalam sisi psikologis manusia. Fenomena-fenomena tersebut telah dilansir pada salah satu situs *internet* (*www.segiempat.com*) ada 4 kasus gangguan psikologis yang dialami penggemar *anime*, diantaranya ada *Hikikomori*, *Chuunibyo*, *Weeaboo*, dan *Nijikon*. Dari semua fenomena tersebut beberapa diantaranya memiliki kecenderungan akibat setelah menonton konten *anime* tersebut, salah satunya yaitu fenomena *Nijikon* yang disebutkan bahwa gangguan tersebut dialami oleh penggemar *anime* yang sangat menyukai penampilan tokoh dua dimensi yang dimulai dari tokoh gambar, video maupun aksesoris dengan gambar tokoh *anime* tersebut.

Dalam kasus *anime ecchi,* hal seperti ini berpotensi lebih berbahaya untuk kasus *Nijikon,* perilaku tersebut diadaptasi dari tokoh *anime* yang sifatnya sensual. Fenomena ini telah diteliti oleh Faiqotussilviah (2018) menyebutkan bahwa *Nijikon* merupakan suatu penyimpangan seksual dari perilaku para *ottaku* yang bersumber dari suatu fantasi penggemar untuk memiliki pasangan dari karakter *anime*. Penggemar akhirnya jatuh cinta dan terobsesi pada karakter tersebut. *Polling* yang diadakan oleh Duniaku.net (2015) dalam Faiqotussilviah (2018) menyatakan bahwa dari polling tersebut 1159 pengguna *internet* 6% nya adalah *Nijikon* apabila diangkakan maka 67 suara merupakan *Nijikon*. Adanya fenomena-fenomena yang timbul dari suatu permasalahan konten *anime ecchi* ini dimulai dari tersebar luasnya

konten secara masif yang belum adanya batasan ataupun pengelolaan yang benar dari pihak penyedia konten yang berada di *internet*. Konten *anime ecchi* tersebut mempunyai pengaruh kepada budaya Indonesia yang berpotensi menggeserkan kebudayaan asli Indonesia sendiri dan mempengaruhi pola pikir masyarakat. Dampak yang diberikan meliputi pengaruh pada psikis manusia yang berasal dari konten *anime ecchi* tersebut memungkinkan mengarah kepada hal-hal negatif. Berawal dari contoh fenomena-fenomena yang pernah terjadi seperti *Hikikomori, Chuunibyo, Weeaboo,* dan *Nijikon*. Semua masalah itu terdapat pada konten *anime ecchi* ini yang memungkinkan pada kedepannya menjadi masalah yang lebih serius apabila didiamkan terus-menerus. Tentu hal seperti ini butuh adanya suatu solusi agar masalah terselesaikan secara baik dan tidak merugikan semua pihak yang terlibat.

I.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang terdapat pada latar belakang masalah yang bisa dijadikan identifikasi masalah sebagai berikut:

- Penyebaran konten *anime ecchi* meluas di media *internet* yang mengakibatkan konten tersebut sangat rentan untuk diakses.

- Adanya pengaruh budaya luar dari konten *anime ecchi* memiliki budaya Jepang, yang bisa menggeserkan budaya Indonesia sendiri akibat dari perubahan dan perkembangan budaya popular.

- Adanya dampak dari konten *anime ecchi* yang berhubungan dengan kondisi fisik dan psikologis manusia, dimana masalah itu bisa memunculkan hal-hal negatif seperti dampak seksual maupun masalah psikologis akibat dari, terutama kepada penonton yang masih dibawah umur.

I.3 Rumusan Masalah

Dari semua identifikasi masalah yang ada, maka dalam rumusan masalah ini yang diutamakan adalah bagaimana merancang suatu informasi yang ditujukan untuk memberitahu sekaligus membimbing masyarakat. Hal itu didapat bahwa konten

anime ecchi yang tersebar pada media internet yang mempunyai masalah pada batasan akses dan dampak yang bisa diberikan konten tersebut pada psikis manusia.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, hal yang akan dibatasi hanya pada bentuk informasi. Hal itu karena berisi dampak penyebaran luas konten *anime ecchi* dimedia *internet* Indonesia karena dari situlah awal mula masalah muncul. Dibatasi dengan daerah yang khusus di Bandung karena tempat proses awal penelitian dilakukan. Alasan dibatasi pada bentuk informasi ataupun media informasi tersebut akan menjadi sesuatu media yang mengajak dan memberi tahu akan dampak negatif dari konten *anime ecchi* tersebut. Hal itu ditujukan pada kalangan remaja awal rentang usia tersebut sudah bisa mengenal teknologi khususnya *internet* dan tentunya ditujukan kepada orang tua selaku pembimbing anak-anak untuk masalah pada kasus *anime ecchi* ini.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan perancangan informasi konten *anime ecchi* dimaksudkan bisa memberi tahu bahwa konten tersebut mempunyai hal yang belum sepantasnya bisa diakses dengan bebas, lewat bentuk media informasi seperti media cetak ataupun digital. Untuk manfaat pada dunia akademistik, hal ini dirujukan untuk penelitian selanjutnya yang akan mendatang sebagaimana akan berkembang dan menjadi hal yang baik bagi semua pihak. Manfaat pada perancangan dampak negatif dari penyebaran konten *anime ecchi* ditujukan agar dapat memberi informasi bagaimana konten *anime ecchi* ini menyebar secara masif yang belum dapat dibatasi. Masalah ini tentu mempunyai potensi dampak negative, seperti dampak sensual fisik dan psikologis yang diberikan konten *anime ecchi* tersebut. Selain itu manfaat yang bisa didapat untuk pribadi sendiri adalah sebagai penambah wawasan dan arahan diri bahwa hal ini bisa berdampak negatif pada diri sendiri.