BAB II
PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH PADA *ANIME ECCHI*

II.1 Pengertian Sensualitas

Sensualitas menurut dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yaitu menyangkut semua hal badani dan bukan rohani, yang bisa disimpulkan sensualitas berbicara tentang bentuk fisik yang bisa terlihat dan dirasakan. Menurut Ida dan Surya (2002) dalam Fitriana (2014) Konsep sensualitas itu sendiri pada media masa yang berkembang saat ini belum bisa diuraikan pada definisi yang bisa menjelas hal tersebut. Walaupun seperti itu adanya asumsi atau pemikiran masyarakat yang berkembang saat ini secara umum menyatakan bahwa sensualitas sendiri merujuk kepada suatu aksi yang disengaja untuk ditampilkan dan ditonton agar memicu imajinasi seksual bagi yang menontonnya. Ciri-ciri yang bisa dilihat yaitu dengan pakaian yang minim dan terbuka, hal tersebut membentuk suatu konsep sensualitas, dan hubungannya dengan kemampuan yang bisa dirasakan oleh panca indra manusia untuk bisa menangkap suatu objek tertentu. Umumnya yang paling kuat membentuk konsep sensualitas itu adalah objek berbentuk visual. Hal ini ditujukan untuk lebih membahas tentang sensualitas pada fisik tubuh manusia yang membahas sebuah gender.

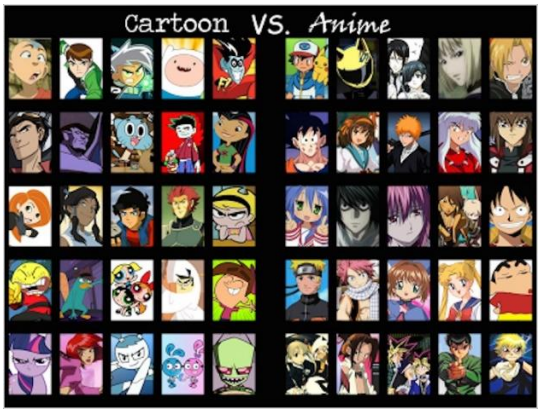
Gender adalah peranan sosial yang dimiliki oleh kaum pria dan wanita dari teori secara umum, gender pun memiliki dua stereotip berbeda yaitu maskulin untuk pria dan feminin untuk wanita (Kurnia, 2004: 18). Perbedaan maskulin dan feminin menunjukkan tanggapan bahwa maskulin beridentik dengan pria tangguh, gagah, rasional dan dominan aktif sementara itu feminin untuk perempuan yang mengindentikan sebagai karakter yang lemah, pasif, submisif dan emosional dengan daya tarik fisik yang mencirikan kecantikan, sensualitas dan lekuk tubuh (Kurnia, 2004: 20). Jika dilihat pada hasil *polling* majalah *Cosmopolitan* Indoensia selama Maret-April 2001, dari 1105 respondennya adalah laki-laki. Pada pertanyaan tentang apa yang menarik dari seorang perempuan sebanyak 67,7% laki-laki akan selalu melihat dari bentuk fisik sebagai salah satu hal pertama yang bisa

menarik perhatiannya. Ini berarti laki-laki masih menganggap kemolekan tubuh jauh lebih penting, dan intelektualitas boleh dipertimbangkan belakangan. Menurut Meliana (2006:15) dari 83,7% responden menyatakan bahwa perempuan akan terlihat sangat cantik dan mempesona saat memasuki usia 20-29 tahun. Hal ini bisa dikaitkan bahwa bukti dari pandangan lelaki itu ada hubunganya dengan kemudaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa sensualitas lebih cenderung pada hal-hal yang mencirikan bentuk fisik wanita dari lekuk tubuh dalam keindahan atau kecantikan.

Dalam hal sensualitas ini memiliki kecenderungan pada bentuk fisik wanita yang bentuknya bisa dilihat. Seperti contoh halnya menurut Kurniawan (2013) yang dimana sensualitas dan kecenderungan fetishisme diidentifikasi melalui media foto model yang telah ditelaah. Dari sampel 18 foto yang telah dianalisa, unsur-unsur sensualitas yang ada pada foto cenderung kepada bentuk visual yang mengarah pada fisik tubuh, medan tatapan, cara berpakaian atau kostum, dan juga gestur tubuh yang memainkan kesan interaksi yang atraktif.

II.2 Definisi *Anime ecchi*

Definisi *anime* yang dilansir pada suatu situs *internet* (umich.edu/anime) yang ditulis Rabkin (2001), *anime* adalah istilah dari kata Bahasa Inggris *animation* yang dimana *anime* adalah sebutan untuk 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 kebanyakan dipusatkan kepada kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa muda akan tetapi ada juga yang ditujukan untuk kalangan dewasa tua ataupun pengusaha.



Gambar II.1: Contoh Gambar Perbedaan *Cartoon* dan *Anime*
Sumber: *myanimelist.net/featured/1382/What_is_Anime*,
(Diakses pada: 20/05/2018)

Menurut Otsuka (2001: 29) dan Tsugata (2007a: 57) yang dikutip Clements (2013) dalam *Anime: A Histoy* menyatakan bahwa, meskipun *anime* adalah istilah modern yang paling umum untuk animasi di Jepang, namun tidak diciptakan sampai pertengahan abad ke-20. Istilah umum untuk animasi pada periode sebelumnya termasuk *senga* (garis seni) atau *kuga* (gambar flip) dan istilah yang lebih populer seperti *manga-eiga* (film kartun) dan *doga* (gambar bergerak) masuk ke dalam penggunaanya. Pada argumen *Tsugata* didalam buku tersebut mengenalkan sebuah perbedaan yang baru bahwa antara 'Animasi Jepang' (yaitu animasi yang berasal dari Jepang). Dan '*anime*', yang ia batasi dalam parameter yang dikelompokkan secara luas oleh hidupnya sendiri. '*Anime*', untuk *Tsugata*, terdiri dari program kartun dalam televisi yang dia lihat saat kecil, dan segala sesuatu yang terjadi setelah itu semua. 'Animasi Jepang' adalah materi yang lebih tua atau lebih jelas yang sering ia tulis sebagai lebih dewasa, namun terkadang juga 'penuh' dengan film animasi. Hal itu menjadi hasil dari semacam argumen, *Clements* dan *McCarthy* memilih untuk menetapkan definisi '*Anime*' mereka kepada seluruh penjuru bahwa *anime* mengacu pada animasi dari Jepang (Clements dan McCharty 2006: 30). Jadi bisa dikatakan bahwa film animasi *anime* itu sebuah *culture* atau budaya berasal dari Jepang. *Anime* mempunyai beberapa *genre* ataupun *subgenre*, khususnya yang menyangkut dengan hal-hal Sensualitas yaitu *anime* bergenre *ecchi*.

Definisi *ecchi* itu sendiri yang pernah ditulis dalam penulisan laporan Ambarita dan Theresia (2010) adalah *genre* yang penyebutannya sering disingkat oleh para remaja Jepang dengan hanya menyebutkan huruf depanya saja yaitu ‘H’. Huruf ‘H’ dilafalkan dengan *ecchi* yang merupakan pelafalan huruf ‘H’ dalam kata Bahasa Inggris. *Genre* ini memiliki konten hal-hal seksual yang belum pantas dilihat dibawah umur yang hampir banyak menceritakan tentang hal-hal percintaan walaupun masih dalam batas kewajaran. Konten seperti ini hampir mendekati konten pornografi hanya saja tidak menampilkan adegan seks.



Gambar II.2: Contoh Gambar Salah Satu *Anime ecchi ‘Yosuga No Sora’*
Sumber: *aminoapps.com/c/anime/page/blog/yosuga-no-sora*
(Diakses pada: 20/05/2018)

Menurut Soebagjo (2007) yang dikutip Supriati dan Fikawati (2009), pornografi adalah berupa tulisan, gambar, perbuatan, atau perkataan yang tidak senonoh. Menggambarkan suatu subjek yang bersifat *erotic* dengan tujuan untuk membangkitkan gairah seksual banyak orang.

Definisi seks dan seksualitas menurut PKBI (2016) menuliskan bahwa seks adalah suatu hal yang berbeda berupa badani atau biologis perempuan dan laki-laki, yang sering dikenal dengan jenis kelamin. Untuk seksualitas sendiri hal itu menyangkut beberapa dimensi atau tempat yang bisa dikatakan sangat luas, diantaranya yaitu dimensi bagian biologis, sosial, psikologis, dan juga secara kultural. Menurut PKBI (2016) menuturkan bahwa seksualitas merupakan suatu hal yang terkait dengan organ reproduksi dan alat kelamin manusia dari sudut pandang biologis. Hal itu

juga ditujukan agar bisa menjaga kesehatan dan fungsinya dengan optimal pada bagian organ reproduksi dan dorongan seksual. Jadi bisa dijelaskan bahwa dari apa yang konten *anime ecchi* berikan merupakan suatu konten yang ada hubungannya dengan sensual tubuh, dari bentuk fisik yang ditujukan untuk meningkatkan kondisi fisik manusia dalam hal gairah seksual.

II.3 Defini Remaja, Orang Tua, dan Pengguna Internet di Indonesia

II.3.1 Definisi Remaja

Setiap mahluk hidup sudah pasti berkembang seiring berjalannya waktu, hal ini pun tentu terjadi pada manusia yang pasti tumbuh berkembang waktu demi waktu. Perkembangan itu mempunyai fase-fase yang diukur melalui umur manusia itu sendiri seperti dimulai dari fase dalam kandungan, lahir menjadi seorang bayi, tumbuh menjadi anak-anak, remaja, dewasa, sampai lansia. Yang akan dijelaskan lebih lanjut yaitu fase atau masa remaja yang dimana akan dijadikan dalam batasan masalah kajian ini.

Masa remaja yang didefinisikan oleh Gunarsa dan Gunarsa (2000) dalam Yulianti (2005) bahwa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang mengalami semua fase berkembangnya seorang remaja yang akan bersiap-siap memasuki masa dewasa. Perkembangan masa remaja ini dalam psikologi adalah perkembangan psikoseksualitas dan emosionalitas dengan batasan diangka usia 12 sampai dengan 22 tahun.

Dalam kutipan Sarwono (2000) dalam Yulianti (2005) WHO atau *World Healt Organization* mendefinisikan remaja dengan tiga kriteria yaitu biologik, psikologik, dan sosial ekonomi. Remaja didefinisikan secara lengkap sebagai suatu masa yang pertama yaitu individu akan berkembang saat pertama kali ia menunjukan tanda-tanda seksual sekundernya sampai akhirnya individu itu sadar telah mencapai suatu kematangan seksual. Kedua individu tersebut akan mengalami fase perkembangan pada sisi psikologi dan juga pola identifikasi fisik dari fase kanak-kanak sampai menjadi fase dewasa. Dan pada masa terakhir mulai terjadinya suatu peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi

yang mengacu kepada suatu keadaan yang relatif individu mandiri. WHO atau *World Heart Organization* sendiri telah menetapkan bahwa dalam fase remaja dibatasi dari angka usia 10 sampai 20 tahun.

II.3.2 Definisi Orang Tua

Manusia ataupun mahluk hidup lainnya pasti mempunyai suatu hubungan terikat baik ke sesama maupun berbeda jenis. Dalam hal ini manusia suatu saat akan mempunyai hubungan terikat antar jenis yaitu laki-laki dan perempuan yang akan membentuk suatu kehidupan yang dinamakan pernikahan yang berujung pada berkembang biak. Dalam pernikahan, hubungan tersebut memberikan suatu peran dimana manusia telah berkembang biak dan menghasilkan seorang anak yang dimana manusia akan menjadi orang tua si anak tersebut.

Definisi orang tua menurut Gunarsa (1976: 27) dalam Saniah (2016) orang tua adalah dua individu yang dimana keduanya memasuki keadaan hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat dan kebiasaan dalam keseharian mereka. Suatu kehidupan rumah tangga tentunya ada beberapa perbedaan yang timbul antar orang tua yaitu sang suami dan sang istri. Dimana perbedaan itu terpadat pada pola pikir, perbedaan gaya dan kebiasaan, perbedaan sifat dan tabiat, perbedaan suatu tingkatan ekonomi maupun pendidikan masing-masing, dan masih banyak perbedaan-perbedaan lainnya. Dalam perbedaan inilah yang dapat mempengaruhi suatu gaya hidup anak dari orang tua tersebut, sehingga akan adanya warna kehidupan tersendiri dalam satu keluarga tersebut. Perpaduan dari perbedaan-perbedaan orang tua tersebutpun akan mempengaruhi kepada anak-anak yang telah dilahirkannya.

Menurut Saniah (2016) selaku orang tua apabila tidak memperdulikan dan tidak memenuhi tugasnya sebagai orang tua akan sangat berpengaruh pada keberlangsungan hidup anak-anaknya. Karena orang tua selaku ayah atau ibu mempunyai kewajiban memberikan pendidikan dan perhatian terhadap

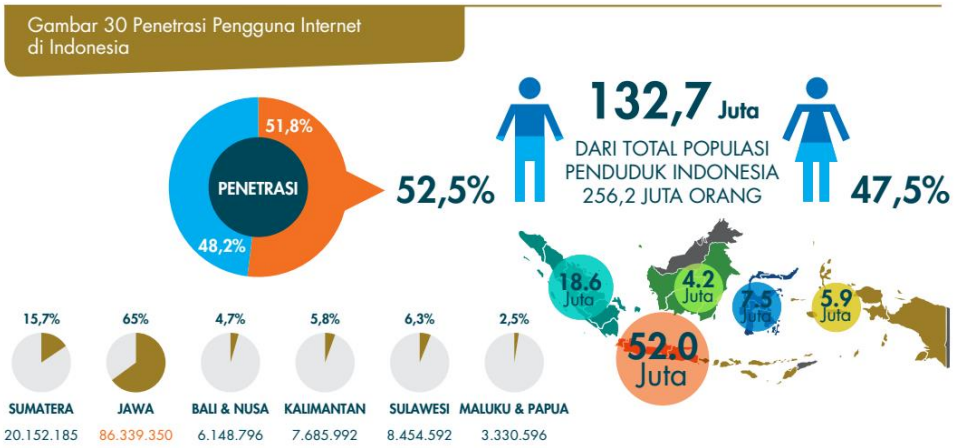
anaknya sendiri. Sebagaimana pernyataan Depdikbud dalam Saniah (2016) mengemukakan bahwa:

Perkembangan jiwa dan sosial anak yang kadang-kadang berlangsung kurang mantap akibat orang tua tidak berperan selayaknya. Naluri kasih sayang orang tua terhadap anaknya tidak dapat dimanifestasikan dengan menyediakan sandang, pangan, dan papan secukupnya. Anak-anak memerlukan perhatian dan pengertian supaya tumbuh menjadi anak yang matang dan dewasa. (Depdikbud, 1993: 12)

II.3.3 Pengguna Internet di Indonesia

Teknologi yang ada dari zaman dahulu hingga saat ini mempunyai perkembangan yang sangat cepat, hal itu tentu dikembangkan oleh manusia sendiri karena manusia membutuhkan teknologi untuk memudahkan aktivitas manusia sehari-hari. Salah satu teknologi yang sekarang berkembang sangat cepat yaitu teknologi *internet* yang bisa diakses melalui alat elektronik seperti komputer dan gawai atau telepon selular. *Internet* ini mempunyai banyak kelebihan yang bisa dimanfaatkan oleh manusia yang dapat membantu mencari suatu informasi ataupun sebagai sarana hiburan. Akan tetapi *internet* pun bisa memunculkan hal negatif apabila tidak diolah dengan benar oleh manusia itu sendiri. Hal ini bisa berlaku bagi Indonesia yang telah menggunakan teknologi *internet* untuk membantu keseharian masyarakat Indonesia.

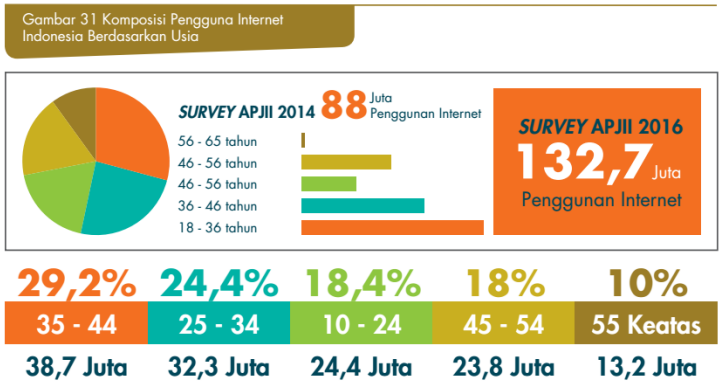
Penggunaan *internet* di Indonesia sangat besar, hal itu diukur dalam suatu hasil perhitungan dari laporan tahunan Kementrian Komunikasi dan Informatika Indonesia atau KOMINFO tahun 2016 silam. Pada hasil survey tersebut dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) pada tahun 2016. Jumlah pengguna *internet* pada tahun 2016 telah mencapai 132,7 juta orang dari total penduduk Indonesia sebanyak 256,2 juta orang. Menurut Kominfo (2016) bahwa data pengguna *internet* tahun 2016 menunjukan lebih dari 50% penduduk Indonesia telah terhubung dengan *internet*. Namun dalam hal ini mayoritas pengguna *internet* di Indonesia masih didominasi oleh masyarakat Pulau Jawa, yaitu sekitar 65% dari total pengguna Internet.



Gambar II.3: Hasil Survey Infografis Pengguna *Internet* di Indonesia, APJII dan Polling Indonesia 2016

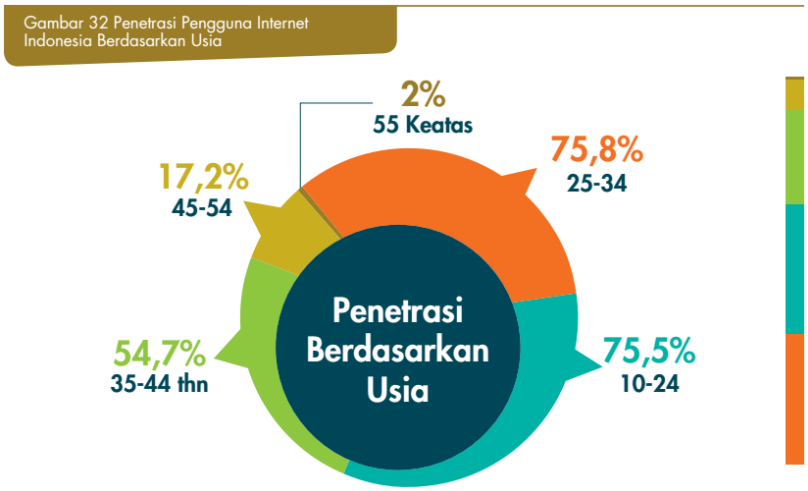
Sumber: Laporan Tahunan Kementrian Komunikasi dan Informasi Tahun 2016 (Diakses pada: 20/05/2018)

Menurut APJII dan Polling Indonesia (2016) pengguna *internet* berdasarkan usia, didominasi oleh mayoritas pada rentang usia 35-44 tahun, yaitu sebesar 29,2%. Namun penetrasi pengguna *internet* berdasarkan usia justru telah didominasi oleh pengguna yang berusia antara 25-34 tahun, dengan persentase sebesar 75,8%.



Gambar II.4: Infografis Komposisi Pengguna *Internet* Indonesia Berdasarkan Usia, APJII dan Polling Indonesia 2016

Sumber: Laporan Tahunan Kementrian Komunikasi dan Informasi Tahun 2016 (Diakses pada: 20/05/2018)



Gambar II.5: Infografis Penetrasi Pengguna *Internet* Indonesia Berdasarkan Usia, APJII dan Polling Indonesia 2016

Sumber: Laporan Tahunan Kementrian Komunikasi dan Informasi Tahun 2016 (Diakses pada: 20/05/2018)

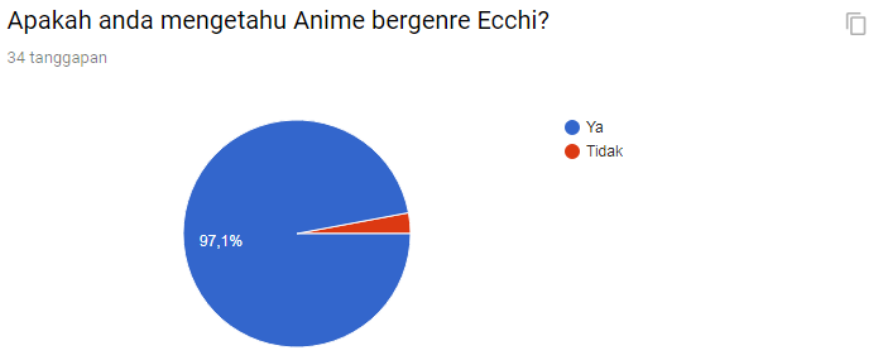
II.4 Masalah Mengenai Sensualitas Pada *Anime ecchi*

Beberapa fenomena-fenomena yang muncul diakibatkan adanya konten *anime ecchi* di Indonesia ini menjadi suatu masalah kuhususnya bagi masyarakat Indonesia dalam peggunaan media digital *internet*. Hal ini telah dirangkum bahwa adanya masalah dari sisi penyebaran konten yang secara masif. Adanya pengaruh dari konten *anime* ini pada budaya-budaya yang ada di Indonesia menjadi terkikis akibat dari pola pikir masyarakat. Begitu pula kurangnya kesadaran akan konten *anime ecchi* ini yang mengandung hal sensualitas dengan mempunyai dampak pada psikis manusia. Masalah-masalah tersebut telah diteliti sebelumnya dengan menggunakan beberapa sumber seperti kusioner dan wawancara langsung kepada ahli atau paham dalam bidang sensualitas dan *anime*.

II.4.1 Hasil Kusioner

Dari sudut pandang sebuah komunitas pecinta *anime* di Bandung OTABA terhadap konten ini mendapat respon yang berbeda – beda. Bagaimana sensualtias pada *anime ecchi* ini mempengaruhi responden terutama pada kalangan remaja berstatus sekolah ataupun mahasiswa yang suka menonton *anime* ataupun kelompok – kelompok tertentu di Bandung. Berawal dari 34

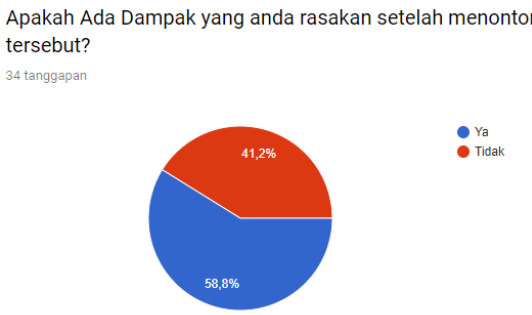
narasumber yang telah merespon, mereka semua sampai saat ini sering menonton *anime* dalam frekuensi keseharian responden. Mereka telah menonton berbagai macam judul – judul film *anime* dan genre – genre *anime* tersebut. Saat ini responden dari komunitas tersebut dari semua itu 97,1% telah mengetahui apa itu *anime ecchi* dikarenakan konten yang seperti ini masih tersebar bebas di media *internet* yang bisa diakses oleh siapa saja. Hal itu menjadikan konten tersebut menjadi familiar untuk responden.



Gambar II.6 : Grafik 1 Dari Kusioner Tanggapan Sensualitas Pada *Anime* Ber*genre Ecchi* Dari Komunitas Otaku Bandung (OTABA)
Sumber: Dokumen pribadi

Pendapat mereka terhadap *anime ecchi* ini berbagai macam respon telah didapatkan, dimulai dari merespon biasa saja, cukup menarik, tidak suka berlebihan, dan adapun yang kurang suka dengan konten ini.

Hal ini responden memberikan respon bahwa adanya suatu dampak yang diberikan dari konten *anime ecchi* tersebut sebanyak 58,8% dari 34 tanggapan yang ada. Hal ini jelas cenderung kepada adanya hal yang dirasakan setelah menonton *anime ecchi*.

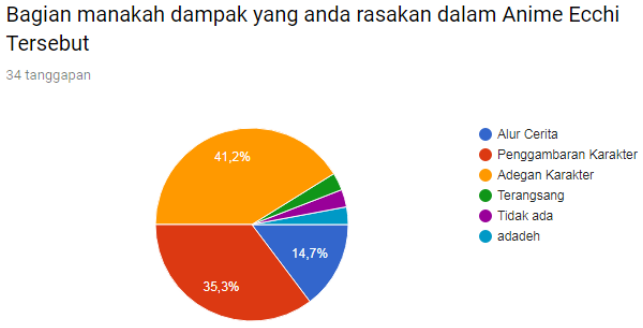


Gambar II.7 : Grafik 2 Dari Kusioner Tanggapan Sensualitas Pada *Anime* Ber*genre* *Ecchi* Dari Komunitas Otaku Bandung (OTABA)

Sumber: Dokumen pribadi

Dampak yang dirasakan para responden tersebut ada berbagai macam hal seperti ada keinginan untuk menjadi seperti karakter dalam *anime*. Adanya rangsangan terhadap hormon *dopamine*. Rangsangsang dari hal sensual yang mengakibatkan gairahnya meningkat seperti *horny* ataupun ada yang ingin menyalurkannya dengan manstrubasi.

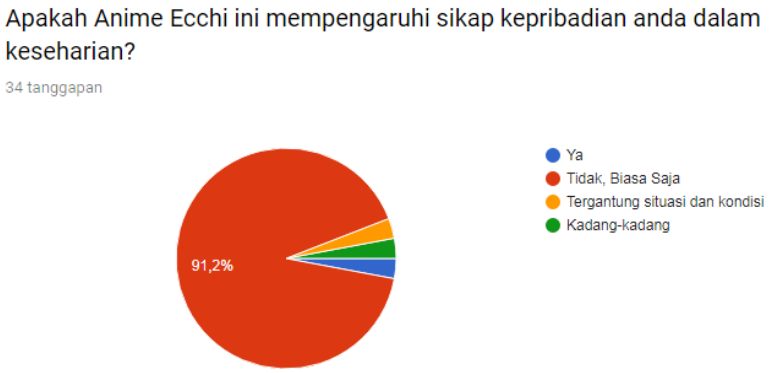
Pengaruh psikologis pada konten ini mempunyai beberapa faktor yang bisa dirasakan responden mulai dari bagaimana konten menyuguhkan cerita, penggambaran karakter, adegan karakter, yang dirasakan responden terhadap konten *anime ecchi* ini. Akan tetapi dari semua itu 41,2% dirasakan dari bagian adegan karakter dan 35,3% dari penggambaran karakter, dari alur cerita 14,7% dan sisanya pendapat pribadi dari konten tersebut.



Gambar II.8: Grafik 3 Dari Kusioner Tanggapan Sensualitas Pada *Anime* Ber*genre* *Ecchi* Dari Komunitas Otaku Bandung (OTABA)

Sumber: Dokumen pribadi

Pengaruh dalam keseharian responden dari konten yang disuguhkan *anime ecchi* hampir 91,2% tidak mempengaruhi responden atau biasa saja, walaupun ada beberapa yang dipengaruhi konten tersebut. Semua responden yang telah mengisi kusioner wawancara 71% adalah kalangan laki-laki dan 29% adalah perempuan dari satu komunitas pecinta *anime* di Bandung tersebut.



Gambar II.9: Grafik 4 Dari Kusioner Tanggapan Sensualitas Pada *Anime* Ber*genre Ecchi* Dari Komunitas Otaku Bandung (OTABA)
Sumber: Dokumen pribadi

Jadi dari semua data diatas bisa dikatakan bahwa respon kelompok OTABA mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap *anime ecchi* tersebut. Akan tetapi satu hal yang sama bahwa adanya dampak sensual seperti rangsangan atapun gairah yang ditimbulan dari adegan karakter dan penggambaran karakter.

II.4.2 Wawancara Narasumber Ahli

Anime ini mempunyai latar sejarah yang cukup panjang di Indonesia. Produk hiburan yang berasal dari Jepang ini seakan telah menjadi suatu hiburan yang dikenal sepanjang masa oleh masyarakat Indonesia yang tentunya paling terkenal melalui siaran televisi Indonesia. Menurut narasumber yaitu Hendranto Pratama Putra (2018) seorang Illustrator Indonesia asal Bandung, telah berpengalaman dengan *anime* atau menyaksikan *anime* sejak kecil sebelum saat era *anime* masuk di stasiun televisi swasta. Masuknya perfilman *anime* dimulai pada tahun 1980an dimulai dengan format *VHS* atau *Video Home System* sebuah perekam *video analog* dalam berbentuk piringan, contoh

anime yang telah hadir dalam bentuk format *VHS* yaitu diantaranya adalah *Voltes V, God Stigma,* dan *Go Shogun*.



Gambar II.10: Hendranto Pratama Putra

Sumber : Dokumen Narasumber

(Diakses pada: 20/05/2018)

Masuknya *anime* pada dunia pertelevisian di Indonesia yang dimulai pada era 1991 – 1992 pada stasiun televisi swasta RCTI, dengan *anime* seperti *Doraemon, Kamen no Ninja Akakage, Dash Yonkuro,* dan *Saint Seiya*. Meski pada pertengahan tahun 2000 jumlah *anime* yang ditayangkan semakin sedikit. Perkembangan *anime* pada teknologi informatika saat ini cukup *up to date* tutur narasumber. Para penikmat anime dengan mudah mengetahui *anime* apa saja yang telah disiarkan di Jepang dan dapat disaksikan dalam bentuk *streaming* (menonton secara langsung dari situs penyedia) ataupun mengunduh *anime* tersebut.



Gambar II.11: Contoh Siaran *Anime 'Doraemon'* di Stasiun Televisi Indonesia RCTI

Sumber : *fansubupdate.com/ /doraemon-penemuan-besar-kertas-ulangan-suneo-bahasa-indonesia*

(Diakses pada: 20/05/2018)

Anime yang masuk pada dunia hiburan Indonesia pun mempunyai pengaruh kepada budaya Indonesia, terutama pada budaya *pop* kultur yang dimana generasi penikmat *anime* yang masih berusia remaja masih terbawa arus, cenderung mempelajari budaya Jepang yang tidak sedikit dari mereka lebih rajin memperdalam budaya negara Jepang dibandingkan budaya Indonesia sendiri. Namun selepas itu, ada pula dampak positif dari masuknya animasi *anime* ini yang membuat animator *Indonesia* mau bersaing membuat animasi sendiri dari referensi bentuk *anime* yaitu *Battle of Surabaya* pada tahun 2015 silam.



Gambar II.12: Contoh Gambar Animasi Indonesia '*Battle of Surabaya* 2015'
Sumber : *kaorinusantara.or.id/newsline/103011/battle-of-surabaya-kini-tersedia-di-amazon*,
(Diakses pada: 20/05/2018)

Anime sendiri terkenal pada era tahun 90'an dimana stasiun televisi di Indonesia masih rutin menayangkan *anime* yang *up-to date*. Yang berbeda dari *anime* jepang dahulu dengan yang sekarang adalah dari bentuk gaya visual dan konten, *anime* terdahulu lebih bervariasi secara gaya gambar, dan menitik beratkan dicerita. Sedangkan *anime* sekarang cenderung memakai gaya visual *"moe"* atau hal-hal yang lucu dan kurangnya variasi desain karakter sehingga kadang dalam satu judul nampak banyak karakter yang sama. Dan juga lebih cenderung untuk memuaskan para penggemar berat terutama para laki-laki dengan menonjolkan karakter visual wanita yang lebih lucu dan menggemaskan ataupun hubungan karakter visual pria yang bernuansa "*Yaoi"* atau penyuka antar sesama jenis.

Dalam permasalahan *anime ecchi* yang disangkutkan dengan sensualitas, menurut narasumber *ecchi* adalah sebuah *genre* yang mengutamakan *fanservice* yang ditujukan untuk memuaskan pemirsanya. Secara bisnis animasi seperti ini sangat prospektif di negara asalnya sebagai salah satu komodita., Namun untuk konsumsi di negara Indonesia tentu saja ini salah satu hal yang memberi dampak negatif bagi pemirsanya.



Gambar II.13: Contoh Visual *Fanservice* Serial *Anime 'Keijo!!!!!!!!* '
Sumber : *http://animeclubgt.com/2017/05/11/top-5-animes-con-mucho-fanservice,*
(Diakses pada: 20/05/2018)

Konten *anime ecchi* ini bisa muncul dikarenakan *anime ecchi* pada dasarnya berbeda dengan *genre hentai* yang cenderung murni pornografi. *Ecchi* sendiri hanyalah sebuah "bumbu" atau tambahan dalam suatu *anime* yang memberikan adegan-adegan bernuansa pornografi tetapi tidak seeksplisit *hentai*. Menurut narasumber mengingat *ecchi* adalah 'tambahan', *anime ecchi* ini muncul untuk memberi hiburan bagi penikmat *anime* berusia dewasa. Motif tersendiri dari *anime ecchi* ini bisa saja berbeda-beda antar judul, tetapi biasanya ditujukan untuk meningkatkan popularitas cerita dan membuat pemirsanya terikat untuk terus mengikuti kelanjutan cerita *anime ecchi* tersebut.

Perkembangan yang dialami pada *anime ecchi* tersendiri memiliki sejarah pada era tahun 1980an yang masih memusatkan cerita yang berbobot walaupun sudah ada beberapa yang disisipi konten *ecchi* seperti *anime City Hunter*, *Ranma ½*, dan *Dragon Ball*. Meningkatnya konten *ecchi* ini dimulai pada era

tahun 1990 yang masuknya beberapa *genre* cerita baru seperti "*Harem*" yang dimana salah satu karakter laki-laki dikerumuni banyak karakter perempuan sama halnya seperti poligami, seperti contoh *Tenchi Muyo, Oh My Goddness* dan *Love Hina*. Rata rata *anime* yang memiliki kadar *ecchi* yang cukup banyak, berawal dari adaptasi *manga* atau komik yang mengingat untuk distribusi *manga* bisa lebih tersegmen tidak seperti *anime* yang dapat dikonsumsi umum, maka biasanya dalam manga disisipi lebih banyak adegan yang tidak senonoh dalam *anime ecchi*.



Gambar II.14: Contoh 1 Visual Penggambaran Adegan Tidak Senonoh Dalam *Anime ecchi* Serial '*Love Hina'*
Sumber : *rpgfan.com/pics/love-hina-ps/,*
(Diakses pada: 20/05/2018)



Gambar II.15: Contoh 2 Visual Penggambaran Adegan Tidak Senonoh Dalam *Anime ecchi* Serial '*Love Hina'*
Sumber: *greydogsoftware.com/forum,*
(Diakses pada: 20/05/2018)

Dalam permasalahan kecocokan budaya Jepang pada *anime ecchi* antara budaya Indonesia sama sekali tidak cocok menurut narasumber, dikarenakan pemirsa di Indonesia terutama pada generasi remaja masih kurang pintar membatasi tayangan *anime ecchi*, hal ini justru akan membawa dampak negatif

terhadap moral. Walaupun demikian setiap anime pasti punya pesan positif yang ingin disampaikan terlepas adanya *genre ecchi* atau tidak.

Hal tersebut butuh adanya sebuah solusi yang bisa membatasi ataupun memperingatkan kepada penikmatnya bahwa adanya dampak negatif dalam konten *anime ecchi* ini yang tersebar luas di *internet*, menurut narasumber dalam hal ini setuju dibutuhkan sebuah informasi yang bisa memberikan arahan atau bimbingan dari hal negatif dalam konten tersebut, terlepas dari keterbatasan pemerintah untuk membatasi konten seperti ini yang hal ini perlu untuk peringatan dini. Narasumber pun menuturkan informasi yang dibutuhkan agar konten *anime ecchi* ini bisa ditempatkan dengan bimbingan yang benar suatu judul *anime* dapat dipilah dalam kategori berbeda sesuai peringkat dari seberapa banyak unsur *ecchi* didalam *anime* tersebut dan lebih baik juga apabila *anime ecchi* ini tidak disatukan dalam situs yang menyediakan konten, informasi, layanan unduh, ataupun fitur *streaming* anime secara umum.

Masalah yang ada dalam *anime ecchi* ini termasuk sesuatu yang ada hubungannya dengan masalah psikologis manusia hal ini terbukti bahwa adanya penyimpangan dari konten tersebut terdapat hal sensual yang dapat merubah psikis maupun kondisi fisik manusia. Hal ini didapat dari salah satu narasumber seorang psikolog yang bekerja pada Rumah Sakit Al-Islam Bandung Selly Mahilani (2018).



Gambar II.16: Selly Mahilani
Sumber : Dokumen Narasumber
(Diakses pada: 20/05/2018)

Menurut narasumber masalah pada konten *anime ecchi* yang tersebar luas di *internet* ini dimulai dari pemahaman seksualitas, yang dimana seksualitas berkaitan dengan peran jenis kelamin setiap anak, anak mempunyai fase-fase seksual seperti fase *oral,* fase *genital*. Dimasa itu anak sudah tertarik pada hal yang indah-indah dan sudah mengenal bentuk fisik tubuhnya sendiri dikarenakan anak akan tahu apa itu sensualitas walaupun tidak paham disebabkan adanya ketertarikan secara fisik. Anak telah mengenal lawan jenisnya dimulai dari 2 tahun sampai 6 tahun, jadi untuk memahami apa itu sensualitas akan diawali dengan mengetahui peranan jenis kelamin anak itu sendiri.

Seksualitas sendiri adalah kebutuhan biologis yang normal bagi setiap manusia yang harus dibatasi dengan norma, nilai, dan agama jadi dimaksudkan agar bisa membedakan batasan hukum yang ada di Indonesia dengan negara lainnya yang dimana itu sudah diajarkan kepada anak-anak untuk bisa mengikuti peraturan yang ada di Indonesia, walaupun masih ada anak-anak belum mengikuti peraturan seperti cara berpakaian. Hal itu anak masih belum paham akan peraturan yang berhubungan dengan sensualitas akan tetapi dia akan paham dengan sendirinya pada saat tumbuh berkembang besar nanti terutama masa menjelang pubertas.

Anime ecchi ini menurut narasumber mempunyai dampak negatif dikarenakan hal yang mengandung konten visual yang lebih cenderung meresap pada ingatan manusia apalagi konten visual tersebut mempunyai interaksi gerakan seperti animasi hidup apabila dibandingkan dengan visual komik tidak bergerak yang dampaknya lebih sedikit dari konten visual animasi. Dalam hal ini narasumber menuturkan bahwa konten *anime ecchi* ini hampir sama dengan konten pornografi akan tetapi ada perbedaan dari segi visual cerita seperti *anime ecchi* tidak menampilkan adegan seks secara vulgar, konten itu bersifat halus dan bisa membuat penontonnya mengalami hayalan yang ditimbulkan dari konten *anime ecchi* yang berujung pada tindakan-tindakan pornoaksi dengan merealisasikan hayalan tersebut. Adanya contoh sebuah kasus yang

dituturkan oleh narasumber seperti Eksibionisme yang mempertontonkan tubuhnya secara sensual yang akhirnya menjadi kelainan. Visual dari *anime ecchi* ini memungkinkan merangsang *Libido* atau dorongan-dorongan seksual yang apabila itu terjadi akan menyebabkan tindakan yang berujung pada hal-hal pornografi.

Sensualitas menurut narasumber adalah suatu hal keindahan dan kesenangan yang akan diulang terus-menerus apabila manusia suka akan hal itu, yang akhirnya akan penuh dalam pikiran manusia. Kesenangan itu perlu direalisasikan, apalagi dalam kesenangan pada hal sensualitas akan direalisasikan yang berujung pada tindakan pornoaksi maupun pada tindakan yang lebih ekstrim seperti pelecehan seksual.

Dalam hal konten *anime ecchi* ini harus ada suatu solusi yang bisa membuat arahan yang benar. Seperti yang dikatakan oleh narasumber konten seperti ini lebih baik apabila tidak usah dipertontonkan dan dialihkan pada tononan yang lain dan lebih baik, akan tetapi memang itu tidak bisa tahan karena itu adalah konten yang bukan berasal dari negara Indonesia. Menurut narasumber negara Jepang membuat konten *anime ecchi* ini tidak untuk umum dan dibatasi, berbeda dari negara Indonesia yang masih belum mempunyai batasan dan aturan akan hal seperti ini, tetapi berbeda apabila ditujukan pada memang seharusnya bisa dipertontonkan seperti orang Dewasa yang secara fisik sudah memenuhi aturan dan lebih paham akan konten tersebut. Apabila hal ini tidak ditangani mungkin akan semakin parah kedepannya yang dimana kondisi SDM atau Sumber Daya Manusia di Indonesia akan mudah terangsang secara fisikal dan emosional yang berujung pada tindakan negatif.

Masalah seperti ini menurut narasumber berpotensi kepada hal-hal yang bisa membuat seseorang menjadi pecandu akan konten *anime ecchi.* Hal ini akan berdampak masalah kepada penontonya yang dimana konten seperti ini akan dijadikan suatu kebutuhan yang harus terpenuhi apabila sudah menjadi pecandu yang berat. Menurutnya apabila seseorang menonton konten ini lebih

dari satu jam perhari maka itu sudah termasuk pecandu, seseorang akan terus menerus menerima kesenangan itu dan akan menjadi kebiasaan yang akan sudah dikurangi atau dilepas yang dimana ini bisa menimbulkan berbagai masalah kepada keseharian seorang pecandu tersebut. Dari semua itu akan sangat berbahaya jika tidak ditangani atau diatur yang akan berdampak negatif dan merubah pola pikir maupun perilaku seorang pecandug. Apabila seorang pecandu itu sudah merasakan dampak negatifnya menurut narasumber hal itu harus adanya penanganan secara medis atau adanya terapis psikologis apabila masalah yang dialaminya terganggu pada psikisnya.

Menurut narasumberpun solusi bisa lewat suatu komunikasi akan konten *anime ecchi,* diamana komunikasi itu harus mengarahkan pada hal-hal positif yang bisa menginformasikan maupun membimbing bahwa konten seperti *anime ecchi* mempunyai dampak negatif apabila tidak diolah dan diarahkan dengan benar

II.4.3 Sumber Tulisan Jurnal Penelitian

Masalah yang bisa diambil dari apa yang telah narasumber berikan akan dicoba diteliti lebih lanjut dengan studi kasus yang pernah diteliti oleh beberapa sumber dari tulisan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar bisa mengambil fenomena-fenomena apa yang telah terjadi dimasyarkat dari apa yang diberikan *anime ecchi*. Salah satu sumber yang didapat adalah mengenai adanya gangguan gangguan psikis terhadap penggemar *anime,* dimana fenomena ini terjadi tidak terpusat dari *anime ecchi* saja karena masalah ini didapat pada semua jenis *anime* yang pernah ada. Dilansir pada salah satu situs (*www.segiempat.com*) Bestari (2018) mengatakan bahwa adanya masalah serius terutama gangguan psikis yang dialami oleh penggemar *anime* diantaranya adalah:

- ***Hikikomori***

Gangguan ini dialami oleh kalangan penggemar *anime* yang dimana hal ini terjadi akibat seorang penggemar *anime* bisa menarik diri dari hal-hal dunia luar, akan membatasi dirinya hanya untuk menonton atau mengakses *anime*

yang disukainya dan akan cenderung jarang keluar kamar atau rumahnya untuk bersosialisasi. Hal seperti ini diderita oleh remaja Jepang penggemar *anime* yang dimana hal itu berlangsung lama dan semakin bertambahnya usia dan mereka tidak bisa memberikan kontribusi pada dunia luar. Hal ini pun tidak luput dari masalah lingkungannya sendiri, adanya masalah keluarga ataupun masalah yang dialami saat disekolahnya.

- ***Chuunibyo***

Gangguan psikis seperti ini terjadi karena penggemar *anime* terlalu banyak melihat konten *anime* dan cenderung untuk bisa menirukan dan mengikuti hal-hal yang telah dilakukan oleh tokoh idolanya dalam *anime* tersebut, dan yang mengalami hal ini akan merasa bahwa dia sendiri memiliki sebuah kekuatan seperti keahlian supranatural sehingga akan mengubah kepribadian mereka menjadi sombong dan sangat sok. Fenomena ini terjadi pada kalangan usia yang masih muda yaitu pelajar sekolah menengah pertama (SMP) walaupun hal ini bisa berkurang karena faktor pertumbahan umur.

- ***Weeaboo***

Gangguan psikis *weeaboo* atau *japanese wannabe* ini dialami oleh penggemar *anime* yang menjadi seseorang dimana bukan warga asli Jepang akan bergaya dan bertingkah laku layaknya seperti orang Jepang sendiri. Hal ini bisa dilihat dari gaya bebicara, cara berpakaian, dandanan dan cara berkehidupannya mengkiblatkan *fashion* dari *anime* dan *manga* yang dilihatnya.

- ***Nijikon***

Fenomena ini adalah gangguan psikis yang dimana para penggemar *anime* yang mengidolakan tokoh dalam *anime* tersebut, dan terjadi rasa suka dan digemari terus-menerus, yang akhirnya penggemar tersebut akan sangat menyukai tokoh dua dimensi dari *anime* dari segi tampilan dalam filmnya maupun benda-benda yang bergambar tokoh idolanya tersebut contohnya seperti bantal begambar *anime* atau *dakimakura*. Akhirnya penderita ini akan jatuh cinta pada tokoh tersebut seperti halnya jatuh cinta pada sesama manusia.

Dari beberapa fenomena yang telah disebutkan mempunyai masing-masing ciri masalah psikologis dari dampak yang diberikan *anime*, dari situ bisa dikaitkan

dengan *anime ecchi* yang dimana apabila masalah-masalah tersebut dipicu dari salah satu *anime ecchi* berpotensi lebih berbahaya dan mengarah pada penyimpangan seksual dengan adanya fantasi visual yang diberikan konten tersebut.

Dalam contoh kasus fenomena yang diambil ialah *nijikon* hal ini telah diuraikan dalam suatu penelitian akademis, Faiqotussilviah (2018) mengatakan bahwa fenomena *nijikon* ini dialami oleh para penggemar atau *fans anime* yang disebut sebagai *ottaku* ini yang dimana disebutkan bahwa kelompok ini memiliki tokoh idola dari *anime* tersebut dan menjadikannya sebagai pemuas dorongan seksual kelompok itu sendiri, *Ottaku* sendiri merupakan suatu penyakit sosial yang dimana adanya ketertarikan berlebih terhadap segala sesuatu tentang *anime*. Duniaku.net (2015) dalam Faiqotussilviah (2018) menyatakan *Njikon* adalah hal yang sangat dekat dengan perilaku fantasi seksual yang dialami oleh *ottaku*, hal ini cenderung mereka memiliki pasangan dari karakter *anime* dan jatuh cinta maupun terobsesi pada hal tersebut. Hal ini dibuktikan dengan suatu poling tahun 2015 yang diadakan oleh Duniaku.net (2015) dalam Faiqotussilviah (2018) mengemukakan bahwa dari 1159 penyara pengguna *internet* di Indonesia 6% nya adalah seorang *nijikon* yang apabila diangkakan maka 67 suara adalah seorang *nijikon.*

Dari hal ini bisa disimpulkan bahwa fenomena yang terjadi seperti *nijikon* ini apabila terkait spesifik dengan konten *anime ecchi* akan berpotensi lebih berbahaya dari adaptasi *anime* lainnya. Yang dimana masalah ini merujuk pada suatu pada yang diberikan oleh konten tersebut dan bergantung bagaimana penyampainya kepada penonton akan *anime ecchi*.

II.5 Informasi

Seperti yang dituturkan oleh narasumber psikolog, masalah yang ada pada *anime ecchi* ini memungkinkan dituntaskan melalui suatu bentuk komunikasi, yang dimana komunikasi itu bisa berupa suatu informasi maupun ajakan yang bisa mempengaruhi banyak orang. Bentuk komunikasi seperti media informasi

memungkinkan bisa diterapkan pada solusi masalah ini karena masyarakat khususnya yang mengetahui maupun penonton *anime* di Indonesia setidaknya membutuhkan suatu informasi yang menyampaikan akan adanya dampak bahaya yang ditimbulkan dari konten tersebut yaitu *anime ecchi*. Menurut Jogiyanto HM (1999) menyatakan bahwa informasi bisa didefinisikan sebagai suatu hasil yang berasal dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang dimana bisa berguna dan berarti bagi penerimanya dengan menggambarkan suatu kejadian (*Event*) nyata (*Fact*) yang dimana hal tersebut akan digunakan untuk pengambilan keputusan. Jadi hal ini memugkinkan informasi bisa dijadikan sebuah peringatan ataupun informasi yang efektif untuk penyadaran maupun ilmu pengetahuan lebih lanjut yang akan berguna untuk banyak orang maupun diri sendiri.

II.6 Resume

Dari data-data yang telah diperolah maupun data hasil dari wawancara, maka bisa disimpulkan bahwa *anime ecchi* ini mempunyai hal sensualitas dapat berdampak negatif yang dimulai dari penyebaran konten tersebut secara *masif* di media *internet*, sebuah konten yang bisa merubah kebudayaan yang mengakibatkan terkikisnya budaya negara sendiri, dan adanya kemungkinan dampak negatif dari sisi psikis manusia seperti rangsangan yang bisa menggangu kesehatan dan pikiran dengan berujung tindakan-tindakan negatif seperti pornoaksi. Konten *anime ecchi* ini cenderung memberikan dampak dari segi visual yang dimana itu dirasakan pada penggambaran karakter dan adegan karakter dalam konten tersebut dengan persantase melebihi 50% , hal ini juga terkait dalam data lapangan kusioner yang cenderung menunjukan adanya dampak yang diberikan dari *anime ecchi* tersebut dengan angka persentasenya lebih dari 50%. Secara keseluruhan dari semua narasumber para ahli telah menyampaikan bahwa masalah yang ada dalam konten *anime ecchi* ini berpotensi bisa merubah budaya yang ada di Indonesia melalui pola pikir masyarakat, maupun perubahan yang dialami manusia dari segi psikis maupun kondisi fisik yang berujung dampak yang negatif dari akibat meluas dan mudahnya akses konten *anime ecchi* ini dengan longgarnya pembatasan yang ada. Hal ini pun telah terjadinya beberapa fenomena yang ada seperti *Hikikomori*, *Chuunibyo*, *Weeaboo*, dan *Nijikon* yang dimana adanya penyimpangan atau gangguan-

gangguan yang dialami oleh para penonton atau konsumen *anime* maupun *anime ecchi*. Dengan ini narasumber pun menyetujui bahwa harus ada sebuah solusi dimana konten *anime ecchi* ini bisa dibatasi dan adanya suatu informasi atau arahan kepada masyarakat akan dampak negatif yang diberikan konten *anime ecchi* ini.

II.7 Solusi Perancangan

Solusi peracangan yang akan dibuat adalah perancangan berbentuk informasi dengan media informasi tentang *anime ecchi*. Ditujukan kepada masyarakat khususnya pada remaja dan orang tua dimana akan dirancang suatu media berbentuk buku yang berisikan tentang informasi mulai dari *anime ecchi*, fakta-fakta, sejarah, dan masalah yang ditimbulkan dari konten tersebut. Media buku ini cenderung memiliki bentuk visual yang menggambarkan bagaimana kondisi realitas yang ada dengan bentuk fotografi seperti semi dokumenter dengan foto-foto reka adegan, dan foto tersebut akan disunting dengan menambahkan beberapa elemen visual ilustrasi yang diadaptasi dari *anime* yang dimana hal itu ditujukan untuk bisa memberi informasi yang tepat dan bisa dipahami apa yang akan disampaikan. Hal ini akan ditujukan kepada remaja pertengahan sampai akhir yang khususnya para penggemar atau penonton *anime* di Indonesia, tak luput dari itu hal inipun ditujukan kepada orang tua selaku pembimbing dari anak-anaknya.