

## ANALISIS PESAN DAN DAMPAK ANIME BERGENRE AKSI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

Hanifah Nurdin<sup>1</sup>

[hanifah.nurdin@ar-raniry.ac.id](mailto:hanifah.nurdin@ar-raniry.ac.id) 1

Ade Irma<sup>2</sup>

[ade.irma@ar-raniry.ac.id](mailto:ade.irma@ar-raniry.ac.id) 2

Azman Sulaiman<sup>3</sup>

[azman@ar-raniry.ac.id](mailto:azman@ar-raniry.ac.id) 3

Al-Zuhri<sup>4</sup>

[alzuhri@utu.ac.id](mailto:alzuhri@utu.ac.id) 4

Miftahul Jannah<sup>5</sup>

[miftahulnasrio8@gmail.com](mailto:miftahulnasrio8@gmail.com) 5

### ABSTRACT

*Anime shows are popular among the students of Uiniversitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. The students love to watch action anime. Action anime is one of the anime that has many fans. Featuring diverse stories that want to eradicate the evils of the world. As a result of watching the anime, UIN Ar-Raniry students have a habit of speaking harshly using Japanese, limiting associations, lacking socialism, lacking nationalism, hallucinating people, and considering to adapt Japanese culture. This study aims to find the message and impact of anime communication in the action genre. The research method used is qualitative with an analytical descriptive approach. As for the results found, there are positive and negative messages on the spectacle of action genre anime that have an effect on UIN Ar-Raniry students such as responsibility, wisdom, sacrifice, cooperation, daring to dream, grateful, never giving up, respecting each other, solidarity, science, technology, pioneering, caste differences, genocides, and corruption. The anima shows give impact to the viewers. There are positive and negative impacts in watching action genre anime that can have an effect on student life after visiting.*

**Keywords:** *message, impact, communication, action genre anime, student*

## PENDAHULUAN

Anime merupakan animasi yang berasal dari Jepang. Animasi dihiasi dengan gambar yang berwarna, diberi karakter, alur cerita, setting latar waktu dan tempat layaknya seperti kehidupan manusia pada umumnya. Kemunculannya hadir di tengah kehidupan remaja yang suka dengan anime sehingga membuat tayangan ini semakin digemari. Cerita anime diangkat dari cerita *manga* dan novel.<sup>1</sup>

Kehadiran anime sudah lama masuk ke Indonesia. Pertama kali ditayangkan di TVRI seperti *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu*, namun *Doraemon* merupakan anime yang paling banyak digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa.<sup>2</sup> Pada tahun 1995, anime *Dragon Ball* tayang di Indosiar pada hari Minggu dan *Samurai X* tayang di SCTV. Ada lagi anime yang tayang seperti *Let's & Go*, *Hamtaro*, *P-Man*, *Crayon Shinchan*, *Detective Conan*, *Inuyasha*, *Ninja Hattori*, *Pokemon*, *Captain Tsubasa*, *Hunter X Hunter*, *Ghost at School*, *One Piece*, dan *Naruto*.<sup>3</sup> Di antara anime yang tayang, *One Piece*

merupakan anime aksi yang masih populer hingga kini.

*One Piece* merupakan salah satu anime bergenre aksi yang menceritakan tentang seorang petualang remaja bernama Monkey D. Luffy. Petualang ini berbadan kurus, memakai topi Jerami, dan memiliki cita-cita menjadi raja bajak laut di dunia. Dalam visualnya, karakter anime Monkey D. Luffy seolah-olah Ia melintasi samudera, mengalami banyak petualangan gila, mengungkap misteri gelap, dan melawan musuh yang kuat. Semua itu Ia lakukan untuk merebut kekayaan yang paling didambakan dari semua kekayaan, *one Piece*.<sup>4</sup>

Keseringan menonton anime bergenre aksi menyebabkan pola pikir dan sudut pandang pecintanya dapat berbeda-beda. Ada yang sangat suka sehingga disebut maniak, ada juga yang tidak. Seperti yang diberitakan oleh Komparasi.com pada Agustus 2020, seorang remaja yang berusia 15 tahun berinisial NF menjadi tersangka pembunuhan seorang bocah di Sawah Besar Jakarta Pusat. Tersangka menyimpan mayat korban di dalam lemari. Dan ternyata tersangka adalah seorang *wibu* yang melakukan

<sup>1</sup> Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, cet1 (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010). Hal. 11

<sup>2</sup> Elga Andina, "Anime Dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah," *Aspirasi* 5 (2014). Hal. 124

<sup>3</sup> Khr Fef, "Sejarah Anime Sejak 1970 Hingga Mewabah Ke Indonesia," CNN Indonesia, 2021,

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>,. 18 Agustus 2021

<sup>4</sup> Amirul Fahmi, "Analisis Pesan Moral Dalam Film Animasi *One Piece* Seri Movie (Stempede)" (Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2020). Hal. 2

pembunuhan karena terinspirasi dari karakter film anime bergenre aksi.<sup>5</sup>

Meskipun mahasiswa UIN Ar-Raniry tidak melakukan pembunuhan dikarenakan menonton anime, tetapi berdasarkan observasi pra-penelitian, mahasiswa UIN Ar-Raniry yang mencintai anime bergenre aksi memiliki kebiasaan yang tidak baik. Kebiasaan buruk yang diperlihatkan seperti berbicara kasar menggunakan bahasa Jepang, membatasi pergaulan, menonton anime saat perkuliahan sedang berlangsung, kurang melakukan sosialisasi, suka berhalusinasi, berpakaian dan menggunakan aksesoris yang dipakai oleh tokoh dalam anime, dan bahkan ada keterangan yang menyebutkan bahwa pecinta anime lebih menyukai karakter pria atau wanita yang ada dalam film dibandingkan mereka yang hidup di alam nyata.

Penelitian yang ditulis oleh Ida Aisyah yang berjudul “Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas *Japan Freak* UIN Jakarta) mengemukakan bahwa anime memengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam beraktivitas, belajar, berpakaian, berbicara, makan, dan

bersosialisasi. Anime juga memengaruhi pandangan mahasiswa terhadap pekerjaan, hubungan pertemanan, kriteria pasangan, dan Bahasa Jepang.<sup>6</sup>

Selanjutnya ada penelitian yang ditulis oleh Dhitari Putri dengan judul penelitian “Peran Anime Slice of Life dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara”. Penelitian ini mengemukakan bahwa anime berperan sangat pesat dalam perubahan gaya hidup mahasiswa. Adapun perubahan yang terjadi seperti gaya bicara penampilan, sudut pandang, pilihan terhadap pekerjaan, dan tipe pasangan.<sup>7</sup>

Dari kedua penelitian terdahulu yang telah diteliti terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian ini fokus pada unsur pesan dan dampak yang dimunculkan dari anime.

Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratifications*. Teori *uses and gratifications* merupakan teori yang diperkenalkan oleh Herber Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. Teori ini melihat pengguna media berperan aktif

<sup>5</sup> Arif Wibowo Hidayatullah, “Ternyata ABG Pembunuh Balita Di Sawah Besar Seorang Wibu Psikopat,” *Kompirasi.com*, 2020, <https://www.kompirasi.com/ternyata-abg-pembunuh-balita-di-sawah-besar-seorang-wibu-psikopat/>. 12 Desember

2022

<sup>6</sup> Ida Aisyah, *Anime Dan Gaya Hidup*, 2019. Hal. 92

<sup>7</sup> Program Studi and Ilmu Komunikasi, “Peran Anime ‘Slice of Life’ Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara,” 2020. Hal. 57

dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasannya.<sup>8</sup>

Dengan kata lain, pengguna media memiliki wewenang untuk memperlakukan media massa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. penelitian ini berfokus pada pencarian makna, melihat pengertian konsep, karakteristik, gejala, simbol, ide, dan tanda yang muncul dalam penelitian.<sup>9</sup> Penelitian ini merupakan penelitian lapangan terhadap mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang menonton anime.

UIN Ar-Raniry memiliki 9 Fakultas dan 44 Program Studi.<sup>10</sup> Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kategori informan yang gemar menonton anime. Peneliti menetapkan 12 mahasiswa dengan rincian pada tabel di bawah.

Tabel 1. Informan dalam penelitian

Fakultas	Jumlah Informan
Fakultas Dakwah dan Komunikasi	3 mahasiswa
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat	3 mahasiswa
Fakultas Adab dan Humaniora	1 mahasiswa
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	1 mahasiswa
Fakultas Sosial dan Ilmu Politik	1 mahasiswa

Selain data primer, peneliti juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari buku, *website*, jurnal, dan penelitian-penelitian terdahulu untuk mendukung data penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti menjadi bagian dari narasumber yang diteliti, mencatat, mengamati<sup>11</sup> serta menuliskan semua kegiatan yang dilakukan narasumber untuk kelengkapan data penelitian. Wawancara merupakan proses tanya jawab secara tatap muka. Peneliti mempersiapkan daftar pertanyaan yang jelas dan terarah sesuai dengan masalah yang dikaji. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Kemudian, pengumpulan data dengan dokumentasi, terkait foto, film, koleksi narasumber yang berhubungan dengan anime

<sup>8</sup> Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, Cet IV (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). Hal.191

<sup>9</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*, Cet. IV (Jakarta: Kencana, 2017). Hal. 328

<sup>10</sup> UIN Ar-Raniry Banda Aceh, "Quipper Campus," 2022, <https://campus.quipper.com/directory/universitas-islam-negeri-ar-raniry-banda-aceh>. diakses pada 15 Januari 2022

<sup>11</sup> Masri Singaribun, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: Indeks, 1998). Hal. 12

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pesan Anime Bergenre Aksi

Penonton akan menarik dengan tontonan yang ditontonnya ketika ada pesan yang sedang dibutuhkan. Selaku penonton, mahasiswa UIN Ar-Raniry dapat menangkap pesan-pesan yang disampaikan dari film anime aksi. Film anime yang mereka tonton memiliki karakter, gaya, cerita yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga pesan dan makna yang tersirat pun akan berbeda satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terkait pesan, disebutkan bahwa beberapa pesan yang muncul dari film anime bergenre aksi memberikan pesan positif. Pesan positif ini kemudian membuat informan, khususnya mahasiswa UIN Ar-Raniry memutuskan untuk terus menonton film anime. Berikut 8 pesan positif yang diperoleh dari anime bergenre aksi:

#### 1. Pesan Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang atas kewajibannya dan siap menghadapi risiko. Menurut keterangan dari Muhammad Iskandar<sup>12</sup> salah satu pesan yang disampaikan dalam film anime adalah tanggung jawab. Pesan tanggung jawab yang paling menonjol terdapat pada anime *Attack on Titan*. Anime ini menceritakan tentang

perjuangan Eren Yeager yang membangun tembok besar selama berabad-abad untuk melindungi manusia dari makhluk raksasa.

#### 2. Pesan Kebijaksanaan

Kebijaksanaan merupakan sikap seseorang yang menggunakan akal dan budi pekertinya untuk mengontrol emosi. Saffura Adnan mengatakan bahwa pesan kebijaksanaan tampak pada anime *One Piece*. Anime ini mempertontonkan adegan pemimpin yang bijaksana. Pesan kebijaksanaan terjadi dalam *arc* pulau manusia ikan. Pada scene ini tampak sikap bijaksana seorang ratu (seekor ikan duyung) dari kerajaan Ryugu yang bernama Ratu Otohime. Ratu Otohime sedang berpidato dan tampak ada sekelompok perampok yang ingin melakukan kejahatan. Ratu, tanpa berpikir panjang, turun tangan dan menampar perampok tersebut. Tangan ratu berdarah, namun ratu tidak peduli. Setelah Ratu menginterogasi, ternyata perampok-perampok itu adalah rakyat kecil yang ingin mencari makan. Ratu seketika meminta maaf atas perilakunya yang tidak baik terhadap mereka.<sup>13</sup>

#### 3. Pesan Pengorbanan

Pengorbanan merupakan tindakan yang disengaja dan dilakukan untuk sesuatu yang berharga. Anime bergenre aksi juga menampilkan pesan-pesan

<sup>12</sup> Wawancara dengan Muhammad Iskandar, tanggal 01 Mei 2022

<sup>13</sup> Wawancara dengan Saffura Adnan tanggal; 20 Mei 2022

pengorbanan. Salah satu animenya adalah *Naruto*. Pada episode pertama, anime ini menceritakan tentang pengorbanan seorang pemimpin untuk menyelamatkan rakyatnya dari bencana, meskipun pemimpin itu harus mempertaruhkan nyawa dan juga keluarganya.<sup>14</sup>

#### 4. Pesan Kerjasama

Kerjasama merupakan usaha yang dilakukan bersama yang memiliki tujuan. Menurut Mufti Lazuardi, ada banyak pesan kerjasama yang dapat dilihat dari film anime. Film-film anime itu mengajarkan kepada para penonton untuk tetap bekerjasama dengan baik dalam mencapai suatu tujuan.

Anime aksi yang memberi pesan kerjasama tergambar dalam anime *One Piece*. Anime ini menceritakan tentang Raja Bajak Laut. Menjadi Raja Bajak Laut bukanlah hal yang mudah, akan tetapi membutuhkan kerjasama.<sup>15</sup> Oleh karena itu, Luffy melakukan kerjasama dengan anggota lain yang memiliki keahlian navigator, nahkoda, tukang kapal, dokter, penembak, ahli pedang, pemusik, dan koki.

#### 5. Pesan Berani Bermimpi

Berani bermimpi adalah impian yang dipikirkan dan dapat diwujudkan oleh seseorang dengan berbagai cara yang baik. Menurut Fathin Salsabila, *anime* aksi mengajari penonton untuk dapat

bermimpi tentang masa depan. Masa depan gemilang akan menjadi milik mereka yang percaya pada mimpinya.

Fathin melihat beberapa tokoh anime bergenre aksi yang berani bermimpi. Di antara tokoh anime pemimpi, seperti Uzumaki Naruto yang bermimpi menjadi Hokage, Vismoke Sanji dalam anime *One Piece* yang bermimpi melihat *all blue*, dan Asta dalam anime *Black Clover* yang bermimpi menjadi Kaisar sihir.<sup>16</sup>

#### 6. Pesan Bersyukur

Menurut para pecinta anime, film-film anime yang mereka tonton itu selalu mengajarkan bagaimana untuk dapat bersyukur. Pesan-pesan di film anime itu menunjukkan bahwa ketidaksempurnaan seseorang bukan menjadi hambatan untuk tetap semangat dalam menggapai mimpi.

Pesan bersyukur dalam anime aksi dapat dilihat pada Anime *Naruto* yang diceritakan lahir dalam keadaan yatim piatu. Kemudian pesan ini dapat juga dilihat pada Anime *Dorodoro Hyakimaru* yang lahir tanpa organ tubuh. Meskipun demikian, *Dorodoro Hyakimaru* tetap semangat untuk mengambil kembali organ-organ tubuhnya yang dimakan iblis.<sup>17</sup>

#### 7. Pesan Pantang Menyerah

Pantang menyerah merupakan sikap yang tidak mudah patah semangat dan tetap

<sup>14</sup> Wawancara dengan Husnul Khatimah pada 05 Mei 2022

<sup>15</sup> Wawancara dengan Mufti Lazuardi pada 09 April 2022

<sup>16</sup> Wawancara dengan Fathin Salsabila pada tanggal 30

Maret 2022

<sup>17</sup> Wawancara dengan Ayu pada tanggal 11 April 2022

berusaha keras dalam menghadapi rintangan. Menurut Fathin Salsabila, salah satu tokoh anime bergenre aksi yang memiliki sikap pantang menyerah adalah Midoriya Izuki dalam anime berjudul *My Hero Academia (Boku no Hero Academia)*. Midoriya merupakan anak yang lahir tanpa kekuatan super, di saat semua anak seharusnya lahir dengan kekuatan super. Midoriya, Meski pun demikian, tetap tidak menyerah dan terus berusaha untuk menjadi seorang pahlawan.<sup>18</sup>

#### 8. Pesan Saling Menghargai

Bentuk pesan saling menghargai yang disampaikan dalam film anime aksi seperti menghormati, mengayomi, mendukung, dan memercayai. Menurut keterangan Ayu, anime *One Piece* menampilkan pesan saling menghargai ketika adegan seorang kapten Bajak Laut *Akagami* bernama Shanks mengurus pemakaman kapten dan komandan Bajak Laut *Shirohige*. Padahal, *Akagami* dan *Shirohige* diketahui saling bermusuhan. Namun demikian, mereka tetap saling menghormati karena kehebatan satu dengan yang lainnya.<sup>19</sup>

Film anime aksi, selain memberikan pesan positif terhadap penonton, juga dapat memberikan pesan negatif. Beberapa pesan

negatif yang muncul dalam film anime di antaranya sebagai berikut;

##### 1. Pesan Genosida

Genosida merupakan tindakan pembantaian besar-besaran terhadap suatu kelompok tertentu dengan tujuan memusnahkan kelompok tersebut.

Menurut keterangan Khairul Umam, pesan genosida tampak dalam anime *One Piece* pada *arc* pertualangan *water 7*. Dalam cerita tersebut ditayangkan hilangnya Ohara dari peta dunia dan pemusnahan seluruh penduduk di pulau itu. Pembantaian dilakukan oleh Angkatan Laut karena pihak pemerintah dunia mengklaim bahwa arkeolog Ohara sedang mempersiapkan senjata pemusnah massal yang bernama *Pluto*.<sup>20</sup>

Keterangan ini seperti membenarkan hal-hal yang terjadi pada dunia nyata. Kejadian genosida yang berkedok politik dapat dilihat di Afrika, China, Rohingya, India, dan beberapa belahan dunia lainnya.

##### 2. Pesan Pembulian

Pembulian merupakan kekerasan dan penindasan fisik maupun mental terhadap seseorang atau sekelompok orang untuk berusaha terus menerus menyakiti.

<sup>18</sup> Wawancara dengan Fathin Salsabila tanggal 30 Maret 2022

<sup>19</sup> Wawancara dengan Ayu pada 11 April 2022

<sup>20</sup> Wawancara dengan Khairul Umam pada 1 Mei 2022

Adegan pembulian terus menerus terjadi dalam *scene-scene anime action*.

Pesan pembulian yang terjadi dalam anime bergenre aksi dapat disaksikan dalam beberapa serial, di antaranya: serial *Naruto* yang dialami oleh karakter utama Uzumaki Naruto, Vismoke Sanji pada anime *One Piece*, Krillin tokoh anime *Dragon Ball*, Ippo Makunouchi pada anime *Hajime no Ippo*, dan Midoriya Izuki dalam anime *Boku no Hero Academia*.<sup>21</sup> Pembulian yang terjadi tidak dianjurkan untuk ditiru.

### 3. Pesan Perbedaan Kasta

Kasta merupakan tingkat derajat seseorang yang diwariskan melalui garis keturunan. Dalam tayangan anime bergenre aksi, perbedaan kasta sangat mencolok, terlebih anime yang mengadopsi cerita kerajaan. Anime *Naruto* mengadopsi tentang perbedaan kasta dalam keluarga. Keluarga Hyuga terkenal sangat kuat di desa Konohagakure, tetapi dikarenakan tugasnya menjaga keluarga utama, sehingga ia harus rela mati dalam menjaga keluarga utama.<sup>22</sup>

### 4. Pesan Pengkhianatan

Pengkhianatan merupakan sikap terburuk seseorang yang tidak menepati janji. Adegan pengkhianatan yang dilakukan

dalam film anime aksi tergambar dalam anime *Shingeki no Kyojin*. Semasa kecil, Eren Yeager memiliki impian menjadi anggota *Survey Corps*. Namun setelah mendapat kekuatan, *Attack Titan* mengetahui situasi di masa depan. Eren mengubah semua rencana dan mengkhianati rekan kerjanya di *Survey Corps*. Hal ini ia lakukan untuk melindungi teman-teman dan masyarakat di pulau Paradis.

## Dampak Anime Bergenre Aksi

Film-film anime yang bergenre aksi memberikan dampak kepada penontonnya. Ada yang menimbulkan dampak positif dan juga negatif. Adapun dampak positif dari film anime bergenre aksi di antaranya sebagai berikut;

### 1. Menghibur

Anime bergenre aksi dapat menghibur penonton, meskipun tontonannya menghabiskan banyak waktu dan membengkalaikan tugas-tugas kuliah. Ternyata, sajian visual yang menarik, efek suara yang pas, dan karakter yang dipersembahkan dapat membuat kebahagiaan tersendiri bagi penontonnya.<sup>23</sup>

### 2. Membangkitkan Semangat

Ali Syahri mengatakan bahwa menonton anime berdampak pada

<sup>21</sup> Wawancara dengan Saffura Adnan pada tanggal 20 Mei 2022

<sup>22</sup> Wawancara dengan Angga pada tanggal 11 April 2022

<sup>23</sup> Wawancara dengan Mufti Lazuaridi tanggal 09 April 2022

hormon semangat dalam menjalani hari-hari. Aksi-aksi heroik yang ditampilkan membuat penonton tidak merasa jenuh, meskipun heronya mengalami kegagalan-kegagalan.<sup>24</sup>

### 3. Nilai Moral

Penonton belajar moral, nilai, dan norma-norma dari film anime aksi. Di antara pesan moral yang dapat dipelajari seperti tidak membalas sikap buruk seseorang dengan keburukan, memutuskan rantai dendam, berbuat baik dalam setiap keadaan, tidak mudah emosi, dan tidak berburuk sangka kepada orang lain.<sup>25</sup>

### 4. Berani Menghadapi Masalah

Karakter-karakter dalam anime aksi dilatih untuk menghadapi berbagai permasalahan. Kasus-kasus yang ditampilkan dalam anime, sekaligus disertai dengan solusi yang diberikan dalam penyelesaian kasus, dapat memberikan tambahan informasi.<sup>26</sup>

### 5. Belajar Bahasa dan Budaya Jepang

Meskipun film anime yang ditampilkan di televisi menggunakan Bahasa Indonesia dengan pengisi suara, penonton tetap saja tertarik dan penasaran untuk mempelajari Bahasa Jepang. Belajar bahasa dan budaya Jepang dilakukan secara otodidak

sehingga saat bertemu dengan sesama pecinta anime menjadi lebih nyambung dalam bercerita.<sup>27</sup>

Tontonan film anime bergenre aksi, selain memberikan dampak positif, juga menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan, di antaranya sebagai berikut:

#### 1. Kecanduan

Mahasiswa yang kecanduan menonton film anime akan memberi dampak buruk terhadap dirinya. Mereka yang kecanduan akan menonton berseri-seri tanpa memperhitungkan waktu, sering berhalusinasi, membayangkan dirinya bisa menjadi hero, dan menumpas kejahatan. Mereka juga susah membedakan hal-hal yang nyata dan hayalan, jika sedang dihadapkan dengan kondisi yang mirip dengan anime, seperti dejavu. Kecanduan ini membuat pekerjaan dan tugas-tugas menjadi terbengkalai dan sering menjadi manusia yang *easy going* dalam mengerjakan tugas-tugas.<sup>28</sup>

#### 2. Waktu Khusus Menonton Anime

Pecinta anime, selain mengerjakan tugas, mereka juga memiliki waktu khusus untuk menonton. Saat menonton anime, biasanya mereka tidak dapat diganggu oleh siapa pun. Kebiasaan menonton menjadi

<sup>24</sup> Wawancara dengan Alfi Syahri pada tanggal 06 April 2022

<sup>25</sup> Wawancara dengan Fathin Salsabila tanggal 30 Maret 2022

<sup>26</sup> Wawancara dengan Mufti Lazuardi pada tanggal 09 April

2022

<sup>27</sup> Wawancara dengan Fathin Salsabila pada tanggal 30 Maret 2022

<sup>28</sup> Observasi pada Fadil Hibatullah pada tanggal 12 Desember 2022

rutinitas wajib yang dilakukan sebelum tidur, dan tontonannya pun dilakukan secara maraton (bersambung terus menerus).<sup>29</sup>

### 3. Meniru Aksi Berbahaya

Para pecinta anime aksi, tak jarang meniru aksi-aksi heroik sebagaimana yang dilihat pada tontonannya. Aksi yang ditirunya seperti menirukan gaya berkelahi, cara menggunakan benda tajam, dan juga menirukan bahasa-bahasa yang kasar.

## PEMBAHASAN

Anime yang digemari mahasiswa UIN Ar-Raniry merupakan tontonan yang menghibur, memiliki nilai, menambah pengetahuan, penyelesaian kasus dan informasi-informasi terkait teknologi yang canggih.

Efek tontonan, di samping nilai-nilai baik dan pengetahuan yang diperoleh dari tontonan tersebut, ada juga mahasiswa yang maniak dengan kebudayaan Jepang. Peneliti menemukan pada gaya bicara, mode, logat mereka hampir menyerupai karakter anime yang ditonton. Kemudian ditemukan beberapa mahasiswa UIN Ar-Raniry yang tidak tertarik dengan perempuan-perempuan yang tidak cantik di kehidupan nyata, dan atau tidak sesuai dengan karakter yang ada pada karakter anime.

Beberapa mahasiswa di antaranya juga menjadi *easy going* dan lulus tidak tepat waktu. Kondisi ini dikarenakan mereka terlalu asyik menonton film anime sehingga mengabaikan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa. Meskipun di antara mereka ada yang beralih terkait alasan menonton karena mereka sedang dalam tekanan stres atau sedang berupaya untuk mengalihkan beban pikiran persoalan seputar kampus.

Dalam kelompok pertemanan juga ditemukan *gap* di antara mereka. Kelompok yang menyukai anime akan bercerita dengan antusias di depan kelompok lain yang tidak tahu sama sekali tentang anime atau ada yang mengetahui, tapi tidak secara mendetail. Kondisi inilah yang dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan di dalam kelompok-kelompok itu.

Khalayak pada prinsipnya memilih media tontonan sesuai dengan kebutuhan dan kepuasannya. Hal ini sesuai dengan penerapan teori *uses and gratifications*, di mana khalayak memiliki kewenangan terhadap media sesuai dengan kebutuhan dan kepuasannya. Oleh karenanya, kecerdasan dalam memilih tontonan perlu dikedepankan, agar khalayak tetap memperoleh manfaat dari penggunaan media massa.

Dengan demikian, sebagai khalayak, mahasiswa UIN Ar-Raniry harus bijak dalam

<sup>29</sup> Observasi pada Fadil Hibatullah pada tanggal 12

memilih tontonannya. Pilihan tontonan yang baik dapat memberikan pengaruh yang baik pula terhadap yang bersangkutan sehingga dapat menunjang kelancaran dan prestasi selama perkuliahan.

## PENUTUP

Anime bergenre aksi menginformasikan banyak pesan terhadap penontonnya. Pesan didapat tidak hanya dari alur cerita, tetapi juga dari karakter, mode dan warna baju yang dikenakan, gaya, senjata yang dipakai, nilai, moral, dan sikap yang diperlihatkan. Pesan-pesan yang ditransfer dari anime, baik positif maupun negatif, sedikit banyak telah memengaruhi kegiatan dan kebiasaan mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam menjalani aktivitasnya.

Selain itu juga memengaruhi pekerjaan, statusnya sebagai mahasiswa juga turut memengaruhi orang lain.

Dampak yang ditimbulkan dari tontonan anime juga terasa. Ditinjau dari dampak psikologis, mereka menjadi suka, ikut terhanyut dalam cerita, meniru budaya Jepang, serta mengikuti beberapa aksi yang dilakukan oleh hero dalam film anime. Tidak hanya itu, mereka juga tertarik dan bersemangat dalam menjalani hari-harinya. Setiap tontonan pada prinsipnya dapat memberikan nilai

baik dan buruk terhadap khalayaknya. Oleh karena itu, sebagai khalayak harus bijak dalam memanfaatkan dan menerjemahkan pesan yang ditransfer melalui media untuk dapat diaplikasikan di dalam berkehidupan.

## Daftar Pustaka

- Aceh, UIN Ar-Raniry Banda. "Quipper Campus," 2022. <https://campus.quipper.com/directory/universita-s-islam-negeri-ar-raniry-banda-aceh>.
- Aisyah, Ida. *Anime Dan Gaya Hidup*, 2019.
- Andina, Elga. "Anime Dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah." *Aspirasi* 5 (2014).
- Fahmi, Amirul. "Analisis Pesan Moral Dalam Film Animasi One Piece Seri Movie (Stempede)." Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2020.
- Fef, Khr. "Sejarah Anime Sejak 1970 Hingga Mewabah Ke Indonesia." CNN Indonesia, 2021. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>.
- Nuruddin. *Pengantar Komunikasi Massa*. Cet IV. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Singaribun, Masri. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Indeks, 1998.
- Studi, Program, and Ilmu Komunikasi. "Peran Anime ' Slice of Life ' Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara," 2020.
- Wibowo Hidayatullah, Arif. "Ternyata ABG Pembunuh Balita Di Sawah Besar Seorang Wibu Psikopat." *Kompirasi.com*, 2020. <https://www.kompirasi.com/ternyata-abg-pembunuh-balita-di-sawah-besar-seorang-wibu-psikopat/>.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian:Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Cet. IV. Jakarta: Kencana, 2017.
- Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Cet 1. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.