

## PENGARUH TONTONAN ANIME *ATTACK ON THE TITAN* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU ANAK KELAS 2 SMA ERIA MEDAN

**Zainuddin Nasution**

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia, [zainasti\\_67@yahoo.co.id](mailto:zainasti_67@yahoo.co.id)

**Zakaria Siregar**

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia, [zakariasiregar.2020@gmail.com](mailto:zakariasiregar.2020@gmail.com)

### ABSTRAK

Pengaruh tayangan media massa bisa menjadi penghasut yang mengubah perilaku seseorang. Begitu pula dengan tayangan Anime di media massa. Budaya dan perilaku yang ditampilkan lewat tayangan Anime terlihat menarik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bagi para penggemarnya yang memiliki julukan otaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh Anime dan perubahan perilaku korelasional tentang menonton anime *Attack on Titan* dan media massa terhadap anak SMA Kelas 2 SMA Swasta Eria Medan. Serta ingin mengetahui bagaimana perubahan perilaku siswa kelas 2 SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survey dan menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Sampel diambil secara keseluruhan atau sampel jenuh, yang dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 40 responden atau seluruh siswa kelas 2 SMA. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*Uses and Effect*" yang dikemukakan oleh Steven Windahl. Teori ini beramsumsi bahwa karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, dan tingkat akses kepada media, akan membawa individu kepada keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan isi media. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terpaan anime di media sosial memiliki pengaruh tinggi terhadap perilaku seorang anak SMA kelas 2 SMA Swasta Eria Medan.

**KATA KUNCI:** Menonton Anime, Perubahan perilaku.

### ABSTRACT

*The influence of mass media impressions can be an instigator that changes a person's behavior. Likewise with Anime shows in the mass media. The culture and behavior shown through Anime shows look interesting to apply in everyday life for fans who have the nickname otaku. This study aims to determine the level of influence of Anime and changes in correlational behavior about watching Attack on Titan anime and mass media on Grade 2 High School students of Eria Medan Private High School. As well as wanting to know how the behavior of 2nd grade high school students changes. This research uses a descriptive quantitative approach with survey methods and uses questionnaires as research instruments. The sample was taken as a whole or saturated sample, which was carried out by distributing questionnaires to 40 respondents or all 2nd grade high school students. The theory used in this study is "Uses and Effect" proposed by Steven Windahl. This theory assumes that individual characteristics, expectations and perceptions of media, and the degree of access to media, will lead individuals to decisions whether or not to use media content. Based on the results of the study, it can be concluded that anime exposure on social media has a high influence on the behavior of a grade 2 high school student of Eria Medan Private High School.*

**KEYWORD:** *Watching Anime, Changes in behavior*

### PENDAHULUAN

Anime (Kartun Jepang) merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dikirimkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton baik itu anak-anak hingga orang dewasa.

Dalam anime, tema yang ditampilkan dalam sebuah cerita sangat beragam dan penggambaran karakter tokoh serta latar dibuat dengan sangat teliti dan detail sehingga dapat menarik perhatian penonton. Tema yang diangkat ke dalam cerita anime biasanya berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya, seperti baik dan buruk, percintaan dan kasih sayang, hubungan antara manusia dengan alam, juga harapan-harapan dan mimpi untuk masa depan.

Di Indonesia, pada tahun 1990-an, stasiun-stasiun televisi mulai gencar menayangkan acara anime. Saint Seiya, Sailor Moon, Magic Girls, Dragon Ball, Shurato dan masih banyak judul lainnya yang pernah ditayangkan mendapatkan respon positif dari para penggemarnya walaupun sebagai kelompok minoritas dan secara tidak langsung mendukung perkembangan anime di Indonesia hingga saat ini.

Perkembangan anime tidak berhenti hanya di televisi aja. Pada era ini, masyarakat sangat mudah dalam mencari dan menelusuri anime di media massa. Contohnya majalah anime di Indonesia ada AMH Magz!. Portal anime seperti oploverz.in, Netflix, iQIYI, dan info-info yang ada di media sosial seperti facebook, twitter, instagram dan line.

Cerita anime yang sangat mudah untuk dinikmati dan dicerna oleh masyarakat ini lah yang membuat penyebaran anime sangat mudah membuat perubahan pola pikir dan gaya hidup masyarakat. Terlebih lagi kehidupan manusia pada masa ini tidaklah dari media.

Media Massa (Mass Media) singkatan dari media komunikasi massa (Mass Communication Media), yaitu sarana, channel, atau media untuk berkomunikasi kepada publik. Menurut Leksikon Komunikasi, media massa adalah “sarana penyampaian pesan yang berhubungan langsung dengan masyarakat luas misalnyaradio, televise, dan surat kabar”

Adapun jenis jenis media sosial ialah facebook, youtube, instagram, twitter, Netflix, iQIYI, Whatsapp, dll. “Media” merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku remaja karna dapat diperoleh atau didapat dimana aja. Media Massa memiliki peran penting dalam memberikan informasi kepada masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, media massa menyajikan berbagai macam informasi dengan menjangkau seluruh kalangan masyarakat yang heterogen.

Pengaruh media terhadap kehidupan masyarakat pada saat ini jauh berbeda dibandingkan beberapa tahun lalu. Tidak hanya dalam skala jumlah media yang bertambah pesat namun dari segi kualitas media yang semakin cerdas dalam menampilkan pesan-pesan tertentu yang dikemas secara kreatif. Akibatnya, pemirsa semakin nyaman dengan sajian yang dihidangkan oleh media atau mungkin secara tidak sadar sudah menjadi ketagihan. Hal ini menandakan bahwa manusia pada zaman ini tidak lepas dari cengkraman kekuatan media yang memengaruhi dan lebih jauh lagi menentukan bagaimana seharusnya kita hidup didunia ini.

DeVito mengatakan, bahwa popularitas dan pengaruh yang merasuk dari media massa hanya dapat dipertahankan apabila mereka menjalankan beragam fungsi pokok. Enam diantaranya fungsi yang paling penting adalah fungsi menghibur, fungsi meyakinkan, fungsi menginformasikan, fungsi menganugerahkan status, fungsi membius, dan fungsi menciptakan rasa kebersatuan.

Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (*Hidayatullah et al., 2011*). Menurut Munir (2013) “animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”.

Pada awal tahun 2008, di Semarang, seorang anak yang berusia 10 tahun Revino Siahaya, meninggal dunia dengan cara bunuh diri. Ditengarai hal itu ia lakukan karena meniru gaya dalam film kartun Naruto. Sedangkan di Rusia, seorang anak laki-laki berumur 14 tahun melompat dari

sebuah gedung apartemen di kota Chaikovsky. Ia melakukan itu setelah mengetahui tokoh favoritnya, Itachi Uchiha tewas dalam cerita tersebut.

Berdasarkan penaparan di atas, anime cukup memberi pengaruh terhadap perilaku seseorang, oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh dari menonton anime (kartun Jepang) dari media sosial terhadap anak sma kelas 2 SMA swasta Eria medan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh siswa yang menonton *Anime* (Kartun Jepang) *Attack on Titan* dari media sosial terhadap perilaku anak SMA kelas 2 SMA Swasta Eria Medan?, bagaimana pengaruh film *Anime Attack on Titan* terhadap perubahan perilaku anak kelas 2 SMA di SMA Swasta Eria Medan?.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini menekankan kepada pembuktian terhadap hubungan-hubungan antar variabel yang satu dengan yang lainnya dan kemampuan dari berbagai variabel serta identifikasi terhadap variabel.

Survey dilakukan dengan cara membuat instrument penelitian. Peneliti memakai kuesioner yang sudah pernah dilakukan peneliti sebelumnya, yaitu skripsi “Dampak Animasi Naruto di Global TV Terhadap Perilaku Remaja SMA Kartika I-2 Medan (Studi Korelasional Dampak Animasi Naruto Di Global TV Terhadap Perilaku Remaja SMA Kartika I-2 Medan)” oleh Dini Daini Meilia

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam lingkup penelitian adalah jumlah keseluruhan subjek atau elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas 2 SMA Swasta Eria Medan yang berjumlah 40 orang. Karena populasi kurang dari 100, maka sampel yang diambil adalah sampel jenuh.

Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini menghilangkan jawaban ragu-ragu (undecided). Pertanyaan dibuat demikian karena kategori ragu-ragu memiliki ganda, yaitu dapat diartikan belum bisa memberikan jawaban atau netral. Adapun penilaian dalam bentuk skala Likert adalah sebagai berikut 4 = SS (Sangat Setuju), 3 = (Setuju), 2 = (Kurang Setuju), 1 = (tidak setuju).

Analisis tabel tunggal merupakan suatu analisis yang dilakukan dengan membagi-bagikan variabel penelitian kedalam kategori-kategori yang dilakukan atas dasar frekuensi. Regresi linear berganda adalah salah satu teknik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara dua atau lebih variabel independen dengan salah satu variabel dependen. Penelitian ini menggunakan analisis tabel tunggal dan regresi liner berganda sebagai metode analisis data.

## **PEMBAHASAN**

### **Analisis Data Tabel Tunggal**

Untuk memperoleh data-data maka telah disebar sejumlah kuesioner kepada responden yang digunakan sebagai acuan perolehan data. Dalam hal ini peneliti menggunakannya ke dalam bentuk tabel tunggal.

### **Karakteristik Responden**

Pada tabel 2 sampai tabel 3 akan dipaparkan data identitas responden dan berikut adalah analisisnya :

Tabel 1 Jenis Kelamin

Usia	F	%
Laki-laki	28	75
Perempuan	12	25
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-01/P1

Jumlah siswa yang dijadikan responden adalah sebanyak 40 orang. Siswa tersebut terdiri dari 12 orang wanita dan 28 orang laki-laki. Jika dipresentasikan yaitu laki-laki sebesar 75% dan wanita 25%.

Tabel 2 Seberapa Sering Responden Menonton Anime

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sering	24	74,5
Sedang	13	24
Jarang	3	1,5
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-02/P2

Berdasarkan data yang didapat dari siswa kelas 2 SMA Swasta ERIA Medan, sebanyak 24 orang sering menonton anime. Presentase siswa yang sering menonton anime ini paling tinggi, yaitu 74,5% pada urutan kedua, terdapat 13 orang atau sama dengan 24% yang sedang menonton anime. Kemudian ada 3 orang atau 1.5% yang jarang atau tidak sama sekali yang menonton anime.

Tabel 3 Anime Pernah Menginspirasi Responden

Kategori	Frekuensi	Persentase
Menginspirasi	34	83
Tidak Menginspirasi	6	17
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-03/P3

Setiap film anime pasti terdapat part/bagian yang dimana dibagian tersebut terdapat motivasi/semangat untuk menjadi yang terbaik yang dimana penontonnya terinspirasi untuk menjalani hidupnya menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan data yang saya dapatkan hasil yang terinspirasi pada ilm anime sebanyak 34 orang atau persentasinya 83%. Dan yang tidak terinspirasi sebanyak 6 orang atau persentasinya 17%.

Tabel 4 Mengikuti watak/gaya berbicara pada tokoh anime favorit

Kategori	Frekuensi	Persentase
Mengikuti	29	83
TidakMengikuti	11	17
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-04/P4

Dimana diketahui banyaknya penonton film anime yang mengikuti gaya berbicara/ tingkah lakunya seperti tokoh anime favoritnya. Berdasarkan hasil yang saya dapatkan yaitu ada 29 orang yang mengikuti/meniru gaya berbicara atau tingkah lakunya seperti tokoh anime favoritnya atau persentasinya sebanyak 83%. Dan adapun yang tidak mengikuti/meniru tingkah lakunya pada tokoh animefavoritnya sebanyak 11 orang atau persentasinya sebanyak 17%.

Tabel 5 Durasi Mengakses Media Massa Oleh Responden

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Kurang dari 1 jam	16	30,5
1-2 jam	21	55,5
3-4 jam	3	14
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-05/P5

Lama Responden yang mengakses media massa untuk mencari informasi anime selama 3-4 jam sebanyak 3 orang atau sebesar 14%. Responden yang mengakses media massa selama 1-2 jam sebanyak 21 orang atau sebesar 55,5%. Selanjutnya responden yang mengakses media massa kurang dari 1 jam sebanyak 16 orang atau sebesar 30,5%.

Tabel 6 Tayangan anime yang menampilkan kelompok saling bermusuhan

Kategori	Frekuensi	Persentasi
SangatSetuju	7	16
Setuju	21	62
KurangSetuju	10	21
TidakSetuju	2	1
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-06/P6

Banyaknya tayangan film kartun yang menampilkan adanya kelompok atau geng. Tidak jarang tayangan tersebut menampilkan kelompok atau geng yang saling bermusuhan. Hal ini membuktikan juga dari hasil penelitian di SMA Swasta Eria Medan. Siswa kelas 2 lebih banyak menyatakan setuju bahwa dalam tayangan film anime juga menampilkan adanya kelompok/geng yang saling bermusuhan.

Tabel 4.7 Adegan dalam anime Attack on titan dianggap menarik

Kategori	Frekuensi	Persentasi (%)
SangatSetuju	18	53,5
Setuju	16	44
KurangSetuju	4	1,5
TidakSetuju	2	1
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: FC-07/P7

Berdasarkan table diatas, diperoleh informasi bahwa ada 18 responden dengan frekuensi 53,5% menyatakan sangat setuju bahwa dalam anime attack on titan menarik, 16 responden (44%) menyatakan setuju, 4 responden (1,5%) menyatakan kurang setuju dan 2 responden (1%) menyatakan tidak setuju.

Faktor yang paling memengaruhi proses komunikasi siswa kelas 2 SMA Swasta Eria Medan yaitu mengakses anime di media massa untuk mencari hiburan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tujuan responden mengakses anime di media massa adalah untuk mencari hiburan dan kesenangan.

Tabel 4.8 Faktor yang memengaruhi proses komunikasi

Materi	TS	KS	S	SS
Saya mengakses anime di media massa untuk mencari informasi	1	3	20	16
Saya mengakses anime di media massa untuk mencari identitas pribadi	5	20	10	5
Saya mengakses anime di media massa untuk mencari hiburan	0	3	14	23
Saya mengakses anime di media massa atas bujukan orang lain	17	15	5	3
Saya mendiskusikan anime dengan teman atau keluarga saya setelah mendapatkan informasi dari media massa	2	10	16	12

## KESIMPULAN

Setelah menganalisis Anime dan Perubahan Perilaku Korelasional Tentang Menonton Anime *Attack on Titan* dan Media Massa Terhadap Anak SMA Kelas 2 SMA Swasta Eria Medan di bab V ini, maka kesimpulan yang peneliti peroleh adalah sebagai berikut :

Tayangan anime menayangkan adegan kekerasan yang sangat berbahaya karna dapat ditiru oleh penontonnya, terkhusus remaja atau anak-anak. Dari hasil surveyi yang dilakukan, 62% responden menyatakan setuju kalau anime banyak menayangkan adegan kekerasan, dan 16% menyatakan sangat setuju.

Ada pula adegan/bagian yang dimana bagian tersebut bisa membuat para penonton nya menginspirasi tokoh anime tersebut seperti semangatnya, motivasinya, sehingga para penonton ingin semangat terus seperti tokoh anime tersebut. Data yang di dapat ada 83% yang menyatakan film anime tersebut menginspirasi mereka

Dan yang mana diketahui bahwa jadwal atau jam pelajaran seorang siswa sangat lah padat sehingga siswa tersebut jarang meluangkan waktu mereka untuk menonton anime, berdasarkan data yang saya dapatkan ada 55,5% atau sekitar 21 siswa yang meluangkan waktu nya 1-2 jam untuk menonton anime, sehingga siswa tersebut bisa membagikan waktunya untuk menonton anime dan untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah peneliti peroleh selama melakukan penelitian pada siswa kela 2 SMA Swasta Eria Medan, peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

Para Kreator harus membuat anime yang mempunyai kualitas bagus sehingga para penonton bisa mendapatkan dampak positif, terkhusus bagi remaja dan anak-anak yang sangat mudah mempelajari serta mengikuti apa yang mereka saksikan pada film anime tersebut.

Orang tua harus memiliki peran lebih dalam menyaring apa yang pantas atau tidak pantas untuk dilihat oleh anaknya, agar dapat membentuk perilakuanaknya dengan baik.

Film anime *attack on titan* sebagai salah satu anime yang kemarin sempat booming/ viral dan menjadi anime favorit di Indonesia, bahkan di dunia tidak sepenuhnya berdampak langsung dalam mempengaruhi perilaku remaja, hal ini bisa dipastikan ketika setiap yang

menontonnya punya pemahaman serta kesadaran untuk tidak meniru adegan kekerasan pada tayangannya, dan tentunya peran orang tua cukup besar dalam membentuk pemahaman serta kesadaran tersebut.

## REFERENSI

Adobe Premier Pro CS4 untuk Pemula. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Ajidarma, Seno Gumira. 2005. "Kejepangan" Dalam Image Jepang Dimata Orang Indonesia, Jakarta. The Japan Foundation.

Cangara, Hafied. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta. RajagrafindoPersada.

Efendi, Sofian. 2014. Metode Penelitian Survey. Jakarta. Penerbit LP3ES.

Fajar, Marheni. 2009. Ilmu Komunikasi: Teori & Praktik. Yogyakarta. Graha Ilmu. Martono, Nanang. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Rakhmat, Jalaluddin. 2008. Psikologi Komunikasi. Bandung. PT RemajaRosdakarya

Sihabudin, Ahmad. 2011. Komunikasi Antarbudaya. Jakarta. PT Bumi Aksara Werner J. Severin. James W. Tankard, Jr, 2007. Teori Komunikasi, Jakarta : Kencana

<http://www.google.co.id/amp/s/komunikasi.uinsgd.ad.id/pengertian-media-massa/amp/>

[https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/113274/file\\_10-BAB-II-landasan-teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/113274/file_10-BAB-II-landasan-teori.pdf)

<https://www.snknews.com>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>

<http://twitter.com/aotwiki?lang=idhttp://shingeki.tv/final/>

<https://duniagames.co.id/discover/article/8-fakta-mengejutkan-di-balik-anime-attack-on-titan>