

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dan pertumbuhan era globalisasi mulai ditandai dengan kemajuan teknologi yang sangat mempengaruhi masyarakat di seluruh dunia. Salah satu teknologi yang berkembang cukup pesat adalah teknologi informasi dan komunikasi. Informasi dan komunikasi seringkali berjalan beriringan karena keduanya merupakan satu kesatuan dalam menyampaikan suatu pesan dan media yang digunakan adalah media massa. Ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan masyarakat dari berbagai budaya dan negara untuk saling berkomunikasi melalui media sosial dan telepon pintar atau komputer berbasis internet.

Tentu saja budaya dan komunikasi tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena budaya tidak hanya menentukan siapa berbicara kepada siapa, di mana dan bagaimana orang menerima pesan, apa makna pesan tersebut, dan bagaimana syarat penyampaiannya, perhatiannya, dan menafsirkan pesan tersebut. Faktanya, seluruh perilaku kita bergantung pada budaya tempat kita dibesarkan. Dengan demikian, budaya adalah dasar komunikasi. Ketika budaya berbeda, praktik komunikasi juga berbeda (Jalaludin,2014:8)

Pada zaman sekarang dimana teknologi dan informasi berkembang pesat, media massa elektronik seperti radio, televisi, dan Media online mempunyai kekuatan tersendiri dalam proses penyebaran pesannya. Masyarakat era

modern sangat menyukai hiburan yang menarik hati dan sesuatu yang dapat menggugah selera, seperti yang diketahui jika industri hiburan terus berkembang setiap tahunnya dan terus menayangkan dan menyajikan informasi dan hiburan terbaru bagi para penikmatnya. Media massa seperti Televisi dan Internet merupakan media yang paling umum digunakan untuk menerima semua ini dengan cepat dan nyaman. Film merupakan salah satu jenis hiburan yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang, karenanya Industri perfilman sekarang ini banyak menyajikan genre-genre film yang beragam., mulai dari komedi, horor, aksi(*action*), romantis, drama, dokumenter, dan animasi. Dari sekian banyak genre film diatas salah satu yang menarik perhatian orang untuk ditonton adalah film animasi. Animasi yang paling banyak diminati untuk ditonton adalah animasi buatan Jepang yang biasa disebut anime. Anime adalah animasi Jepang yang digambar dengan tangan atau dengan teknologi komputer. Kata anime merupakan singkatan bahasa Inggris dari kata *animation*, yang mengacu pada semua jenis animasi di luar Jepang. Istilah ini sebagian besar mengacu pada semua animasi yang diproduksi di Jepang (Indah Permatasari,2017).

Anime merupakan budaya dari Jepang yang kini populer di Indonesia terutama dikalangan anak muda Anime sendiri serial kartun yang berasal dari Jepang, yang sudah ada sejak tahun 1900-an. Lahirnya Anime di Indonesia Sekitar tahun 1970, TVRI, satu-satunya stasiun televisi di Indonesia saat itu, menayangkan anime berjudul Wanpaku Omukashi Kum Kum. Wanpaku Omukashi Kum Kum merupakan serial anime pertama

yang tayang di Indonesia. Kemudian pada tahun 1991, Indonesia dan stasiun televisi swasta pertama RCTI menayangkan serial anime Doraemon. Tayangan Doraemon RCTI menjadi hits karena banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Lihat gambar Doraemon the Movie: Nobita and The Space Heroes (ANIMASI SHIN-EI). Sejak saat itu, stasiun televisi swasta mapan seperti SCTV dan Indosiar pun menayangkan berbagai serial anime. Beberapa judul anime unggulan antara lain *Naruto*, *One Piece*, *Detective Conan*, *Dragon Ball*, *Captain Tsubasa*, *Samurai X*, *Crayon Shinchan*, *Pokémon*, *Inuyasha*, *Bleach*, *Saint Seiya*, *Born to Cook*, *Magic Girls*, *Sailor Moon* dan masih banyak lagi. Tayangan anime Indonesia menggunakan sistem dubbing, artinya suara asli Jepang diganti dengan suara Indonesia

Anime menjadi lebih populer atau lebih diminati banyak orang khususnya kalangan muda sejak tahun 2013. Kebanyakan anime pastinya akan menampilkan jalur cerita yang menarik dan tidak membosankan, genre action selalu menjadi kegemaran dari para penikmat anime. Selain genre hal lain yang membuat orang menikmati anime adalah busana yang digunakan oleh karakter-karakter yang ada didalamnya. Busana dari setiap anime Jepang cenderung unik dan beragam serta bergaya kebarat-baratan, tak mengherankan jika busana dari karakter perempuan dalam anime akan ada yang terlihat terbuka dan menampilkan karakter yang akan terlihat seksi, dan dapat menarik perhatian dari para penggemar terutama di kalangan penggemar pria . Hal inilah yang akan menjadi fokus penelitian kali ini.

busana/pakaian, fashion merupakan salah satu bentuk komunikasi dimana masyarakat mempunyai kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui pakaian. Fashion, pakaian, dan sandang/garmen telah menjadi fenomena budaya, dan ketiganya mempunyai praktik penting. Melalui ketiganya, tatanan sosial dialami dan disebarkan dengan caranya sendiri. Misalnya, Roach dan Eicher menunjukkan bahwa fesyen dan pakaian secara simbolis menyatukan suatu komunitas (Roach & Eicher, 1979:18)

Dalam bukunya *Fashion as Communication*, Malcom Barnard mengatakan bahwa ilmu komunikasi terbagi menjadi dua bagian yang keduanya sama, yaitu transmisi pesan melalui interaksi sosial yaitu klaim pertama bahwa komunikasi terdiri dari beberapa proses transmisi. pesan kepada orang lain yang menggunakan media tersebut untuk menghasilkan efek tertentu. Pernyataan tersebut juga merujuk pada fashion sebagai salah satu bentuk komunikasi dimana pakaian atau kain yang digunakan merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari suatu proses komunikasi yang ada. Kedua yaitu ilmu semiotika atau strukturalis yang menyatakan bahwa komunikasi adalah komunikasi sosial melalui pesan-pesan yang menekankan bahwa seorang individu merupakan bagian dari suatu kelompok dimana komunikasi antarkelompok merupakan suatu proses menghasilkan pesan oleh karena itu disebut semiotika (Barnard, 2013).

Dari banyaknya anime yang menampilkan beragam busana, fashion dari karakter perempuannya penulis memilih anime *One Piece* sebagai objek penelitiannya dikarenakan anime ini merupakan salah satu anime yang

populer sejak tahun 1999-sekarang dan juga anime *One Piece* dikenal karena memiliki beragam karakter perempuan yang memiliki gaya berbusana yang unik dan sering kali mengundang perhatian.

Anime ini merupakan salah satu karya dari seorang komikus yang bernama Eiichiro Oda dan *One Piece* sendiri berkisah tentang petualangan dari seorang yang bernama Monkey D. Luffy yang tanpa sengaja memakan buah iblis yang menjadikannya manusia bertubuh elastis seperti karet, yang berkeinginan untuk menjadi raja bajak laut bersama kru kapalnya, yang disebut Bajak Laut Topi Jerami. Dalam anime *One Piece* beberapa karakter perempuan didalamnya memiliki busana yang terbuka atau mengungkapkan lebih banyak kulit daripada yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Ini bisa menciptakan berbagai reaksi dan pendapat dari penonton, contohnya sendiri ada pada dua karakter anggota Bajak Laut Topi Jerami yaitu Nami dan Robin. Perubahan kedua karakter ini dapat dilihat pada episode 517 dimana kemunculan keduanya setelah masa time skip selama 2 tahun sejak mereka terpisah karena serangan musuh, pakaian yang digunakan Robin dan Nami terbilang cukup terbuka jika dibandingkan dengan episode-episode sebelumnya yang dimana kedua karakter tersebut sebelumnya menggunakan pakaian yang masih terlihat seperti pada umumnya seperti celana panjang dan kemeja atau baju kaos dan rok pendek. Ditambah dengan kepribadian kedua karakter ini yang berani dan juga bebas semakin mendukung adanya perubahan dalam gaya berbusana mereka. Hal ini tentu saja dapat menarik perhatian dari penonton pria dan dapat

mengundang sebuah persepsi dari penonton. Persepsi penonton pria terhadap busana karakter perempuan di anime *One Piece* dapat bervariasi tergantung pada individu dan budaya mereka.

Sebagian penonton melihat busana karakter perempuan dalam *One Piece* sebagai provokatif atau mengandung unsur seksualisasi, Persepsi juga dipengaruhi oleh budaya dan latar belakang individu. Apa yang dianggap wajar atau tidak wajar dalam busana mungkin berbeda dari satu budaya ke budaya lainnya. Di sisi lain, ada penonton yang menikmati desain karakter perempuan dalam anime ini.

Mereka menganggap busana yang unik sebagai bagian dari estetika *One Piece* dan menikmati variasi yang ditawarkan oleh beragam karakter. Dari hal inilah yang membuat penulis ingin mengetahui persepsi para penonton pria terhadap busana yang dikenakan karakter perempuan secara *personal* (pribadi), *cultural* (budaya), dan *physical* (fisik).

Selain kedua karakter Nami dan Robin juga, ada pula karakter bernama Rebecca pada episode Dressrosa (629-746) yang muncul dengan busananya yang sangat terbuka dimana disini ia berstatus sebagai petarung gladiator sekaligus mantan Putri kerajaan Dressrosa, sebelumnya diperlihatkan dalam anime jika pakaian yang digunakan oleh Rebecca adalah pakaian yang biasa saja dan tidak seterbuka saat ia menjadi petarung gladiator.

Gaya berbusana dari karakter-karakter ini tentu saja berbeda dengan gaya berbusana orang Indonesia yang terbilang tertutup jika dibandingkan.

Alasan penulis memilih ketiga karakter ini karena Nami dan Robin adalah karakter yang akan selalu muncul dalam setiap episode *One Piece* dengan busana khas mereka, sementara Rebecca adalah karakter dengan busana yang sangat terbuka.



*Gambar 1.1 Robin & Nami*



*Gambar 1.2 Rebecca*

Dari banyaknya anime populer yang terus bermunculan dan memperoleh banyak penggemar, penulis sengaja memilih anime *One Piece* sebagai objek penelitian karena anime ini merupakan anime yang tergolong

cukup lama dan memiliki banyak episode, gaya busana yang beragam, serta memiliki banyak sekali penggemar dari kalangan muda sampai yang tua.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Persepsi Penonton Pria Terhadap Gaya Busana Karakter Wanita di *One Piece* karya Eiichiro Oda?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui Persepsi Penonton Pria Terhadap Gaya Berbusana Karakter Perempuan dalam Anime *One Piece*

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya yaitu mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Unwira, dengan menjadikan penelitian ini sebagai sumber referensi untuk penelitian serupa, dan menambah wawasan mengenai persepsi dalam sebuah animasi.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sesuatu yang berguna bagi siapa saja, misalkan bagi mahasiswa yang mengerjakan penelitian dengan topik yang serupa.

Manfaat praktis penelitian sebagai berikut:



1. Bagi para penonton anime *One Piece* karya Eiichiro Oda ini dapat memperkaya wawasan dan pemahaman mengenai persepsi tentang sebuah animasi.
2. Bagi almamater, agar hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk mahasiswa Fisip Unwira Kupang Khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam melakukan penelitian dengan tema serupa dikemudian hari.

## **1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis**

### **1.5.1 Kerangka Pemikiran**

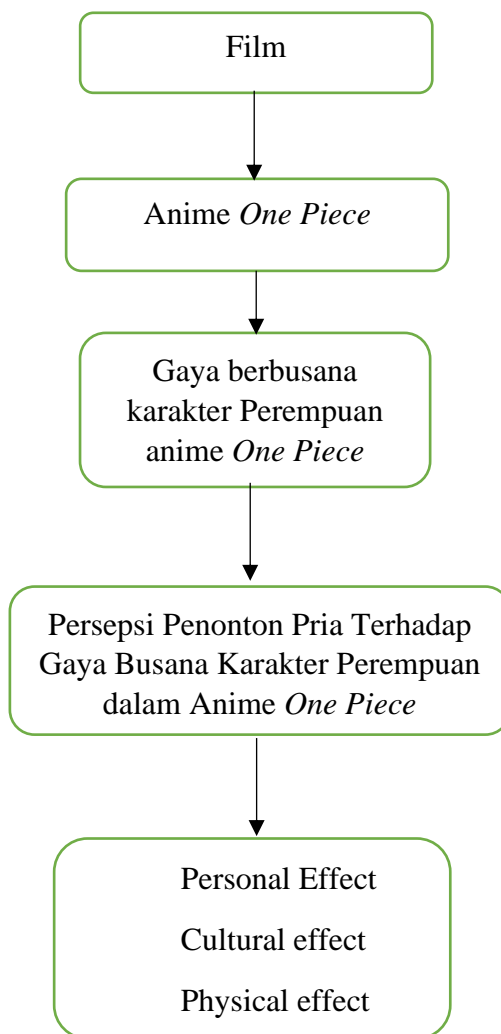
Kerangka pemikiran pada dasarnya merupakan landasan berpikir dari penulis untuk mengetahui dari sudut pandang mana penulis melakukan penelitian (Ridwan, 2012:268).

Alur pemikiran dalam penelitian ini berawal dari Anime One Piece yang disajikan di platform media sosial ataupun di website yang dapat diunduh oleh siapa saja, didalam Anime One Piece beberapa kali kerap menunjukkan gaya busana karakter perempuannya dengan gaya busana yang cukup terbuka. Yang mana gaya berbusana para karakter perempuan tersebut sangat berbeda dengan gaya berpakaian di negara kita ini. Hal ini kerap muncul di beberapa episode Anime One Piece khususnya pada episode 517.

Disini penulis ingin mengetahui bagaimana persepsi dari penonton pria terhadap gaya berbusana para karakter wanita di anime ini baik itu secara personal, secara cultural, dan secara fisik.

### **Bagan 1.1**

#### **Kerangka Pemikiran**



### **1.5.2 Asumsi**

Asumsi merupakan anggapan dasar yang ditetapkan peneliti yang kebenarannya sudah diterima secara umum (Ridwan, 2012:61). Berdasarkan definisi tersebut, maka asumsi yang dipegang oleh penulis dalam penelitian ini adalah ada persepsi penonton pria terhadap gaya busana karakter perempuan dalam anime one piece.

### **1.5.3 Hipotesis**

Hipotesis bisa diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian, sampai kebenarannya bisa terbukti setelah peneliti melakukan penelitian atau dengan kata lain, hipotesis tersebut merupakan suatu pendapat yang digunakan untuk mengetahui kenyataan sebenarnya dari hal yang belum terbukti kebenarannya (Amirudin, 2016:69). Adapun hipotesis yang ditetapkan oleh penulis adalah penonton pria anime *One Piece* memiliki persepsi yang berbeda-beda.