



UIN SUSKA RIAU

7508 /KOM-D/SD-S1/2025

**ANALISIS RESEPSI AUDIENS TERHADAP ADEGAN  
KEKERASAN NONVERBAL DALAM ANIME ONE PIECE  
PADA MAHASISWA DI PEKANBARU**



Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**Oleh :**

**IRA WAHYUNI**  
**NIM : 12140320170**

**UIN SUSKA RIAU**  
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**  
**RIAU**  
**2025**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANALISIS RESEPSI AUDIENS TERHADAP ADEGAN KEKERASAN NONVERBAL DALAM ANIME ONE PIECE PADA MAHASISWA DI PEKANBARU**

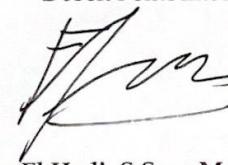
Disusun oleh :



**Ira Wahyuni**  
NIM. 12140320170

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 24 Juni 2025

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

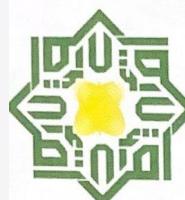


**Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc.SC., PhD**  
NIP. 19761212 200312 1 004

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



**Dr. Muhammad Badri, M.Si**  
NIP. 19810313 201101 1 004



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Ira Wahyuni  
NIM : 12140320170  
Judul : Analisis Resepsi Audiens terhadap Adegan Kekerasan Nonverbal dalam Anime One Piece (pada Mahasiswa di Pekanbaru)

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 3 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

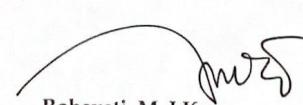
Pekanbaru, 9 Juli 2025



Ketua/ Penguji I,

  
Dr. Titi Antin, M.Si  
NIP.19700301199903 2 002

Sekretaris/ Penguji II,

  
Rohayati, M.I.Kom  
NIP.19880801 202012 2 018

Penguji III,

  
Suardi, M.I.Kom  
NIP.19780912 201411 1 003

Penguji IV

  
Dr. Tika Mutia, M. I.Kom  
NIP.19861006 201903 2 010

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© H

Hak Ci

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 24 Juni 2025

No. : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada yang terhormat,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
di-  
Tempat.

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Ira Wahyuni  
NIM : 12140320170

Judul Skripsi : Analisis Resepsi Audiens terhadap Adegan Kekerasan Nonverbal dalam Anime One Piece pada Mahasiswa di Pekanbaru

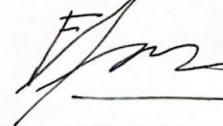
Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

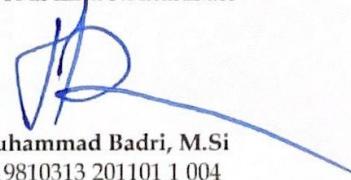
Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.*

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

  
Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc.SC., PhD  
NIP. 19761212 200312 1 004

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

  
Dr. Muhammad Badri, M.Si  
NIP. 19810313 201101 1 004

Kasim Riau

## © Hak

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## • Syarif Kasim Riau

### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Ira Wahyuni
Nim	:	12140320170
Tempat/Tanggal Lahir	:	Pekanbaru, 06 September 2002
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	:	Analisis Resepsi Audiens terhadap Adegan Kekerasan Nonverbal dalam Anime One Piece pada Mahasiswa di Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 23 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Ira Wahyuni

NIM. 12140320170



## PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposisi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Ira Wahyuni  
NIM : 12140320170  
Judul : Analisis Resepsi Audiens terhadap Adegan Kekerasan Nonverbal dalam *Anime One Piece*

Telah Diseminarkan Pad...

Hari : Senin  
Tanggal : 10 Juni 2022

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Juni 20

## **Penguji Seminar Propos**

Penguji I

Penguji

Dewi Sukartik, , S.Sos. M.S  
NIP. 198109142023212019

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIK. 130 417 019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Nama : Ira Wahyuni**  
**Program Studi : Ilmu Komunikasi**  
**Judul : Analisis Resepsi Audiens terhadap Adegan Kekerasan Nonverbal dalam *Anime One Piece* pada Mahasiswa di Pekanbaru**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya tayangan media yang mengandung unsur kekerasan nonverbal, termasuk dalam anime populer seperti *One Piece*. *Anime* ini dipilih karena popularitasnya dan sering menampilkan kekerasan fisik dalam alur ceritanya. Tujuan penelitian adalah mengetahui resepsi audiens terhadap adegan kekerasan *nonverbal* dalam *anime One Piece*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan model analisis resepsi *encoding-decoding* dari Stuart Hall. Informan dipilih melalui *purposive sampling*, yaitu mahasiswa berusia 18–24 tahun yang aktif menonton *One Piece*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan tiga informan berada pada posisi dominan-hegemonik dan menerima kekerasan sebagai hal yang wajar dan penting untuk cerita. Empat informan lainnya berada pada posisi negosiasi, mengakui keberadaan kekerasan namun mengkritisi bentuk tertentu yang dianggap tidak sesuai dengan nilai pribadi. Tidak ada informan yang berada pada posisi oposisi.

**Kata kunci : Resepsi, Kekerasan Nonverbal, Anime One Piece, Encoding-Decoding**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## ABSTRACT

**Nama** : Ira Wahyuni  
**Program Studi** : Communication Science  
**Judul** : *Analysis of Audience Reception of Nonverbal Violence Scenes in the Anime One Piece on Students in Pekanbaru*

*This research is motivated by the growing prevalence of media content containing nonverbal violence, including in popular anime such as One Piece. This anime was chosen due to its popularity and frequent depiction of physical violence within its storyline. The aim of the study is to explore audience reception of nonverbal violent scenes in One Piece. The research employs a qualitative approach using Stuart Hall's encoding-decoding reception analysis model. Informants were selected through purposive sampling, consisting of university students aged 18–24 who actively watch One Piece. Data were collected through interviews, observation, and documentation. The results show that three informants fall into the dominant-hegemonic position, accepting violence as a natural and essential part of the story. Four other informants occupy the negotiated position, recognizing the presence of violence but criticizing certain forms that they perceive as inconsistent with their personal values. No informants were found to be in the oppositional position.*

**Keywords:** Reception, Nonverbal Violence, One Piece Anime, Encoding-Decoding

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahi rabbil 'aalamiin*, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam tidak akan lupa penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakninya Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyyah ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi dengan judul **“Analisis Resepsi Audiens terhadap Adegan Kekerasan Nonverbal dalam Anime One Piece pada Mahasiswa di Pekanbaru”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan yang terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi yaitunya Ibunda Nurhayati dan Ayahanda Hendri Dunan yang menjadi alasan utama bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan ini. Yang senantiasa selalu memberikan semangat, dukungan serta kasih sayang tiada hentinya, serta menjadi rumah untuk pulang dikala lelah. Juga, penulis ingin mengucapkan maaf kepada Ibu dan Ayah karena proses ini terlalu lama. Terimakasih atas dukungan dan do'a yang tiada hentinya diberikan, sehingga penulis bisa sampai di titik ini. Semoga Ibu dan Ayah selalu diberikan kesehatan agar dapat menyaksikan setiap perjalanan dan pencapaian yang insyaallah akan penulis usahakan kedepannya. Kemudian, terimakasih kepada kakak penulis Iga Kumala Sari yang senantiasa membantu, menyemangati dan mendukung apapun yang penulis lakukan, terimakasih sudah menjadi kakak sekaligus teman yang baik dalam proses perjalanan ini dan kepada adik-adik yang penulis sayangi Indah Putri Kumala dan Zul Fajriadi terimakasih selalu mendukung dan mendo'akan penulis agar menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.Si., SE., Ak., CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Alex Wenda, ST., M.Eng. selaku Wakil Rektor II Universitas Islam

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan Dr. Harris Simaremare, MT., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc., SC., Ph.D., selaku Wakil Dekan II dan Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag., selaku Wakil Dekan III.
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc, Sc., Ph.D selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan serta telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak Elfiandri, Dr., M.Si. selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan arahan selama masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu penguji Seminar Proposal, Komprehensif, dan Ujian Munaqasah yang telah meluangkan waktunya untuk melaksanakan ujian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Seluruh Staff dan Pegawai Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu kelancaran kepada penulis dalam urusan administrasi kampus.
10. Kepada Elva Rahma, terimakasih atas dukungan, kebersamaan, canda tawa, serta menjadi tempat berbagi cerita selama ini.
11. Kepada Syafhira Mahmuda Febriyendri, terimakasih atas segala bentuk kepedulian, bantuan, kebersamaan dan canda tawa yang sudah diberikan selama ini.
12. Kepada Wulandari dan Raihan Azhar, terimakasih atas dukungan dan bantuannya dalam banyak hal, menjadi tempat bertukar pikiran dikala penulis bingung serta menemani penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada Sella Sawlina teman yang penulis jumpai semasa KKN, terimakasih atas dukungan, semangat dan canda tawanya yang selalu menghidupkan suasana yang sudah diberikan selama ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau****State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

14. Kepada teman-teman Kuliah Kerja Nyata Baturijal Hilir terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan ini. Kebersamaan, kerja sama, dan dukungan kalian menjadi kenangan berharga bagi penulis.
15. Kepada segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dukungan yang sudah diberikan selama ini.
16. Kepada Asmaul yang sudah menemani proses ini, terimakasih atas dukungan, bantuan, sandaran, semangat dan motivasinya. Terimakasih sudah memahami dan selalu bersedia mendengar keluh kesah penulis.
17. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang telah bertahan sejauh ini. Untuk segala upaya, usaha, air mata dan keberanian untuk terus melangkah menyelesaikan yang sudah dimulai meski tidak selalu mudah. Terimakasih karena tidak memilih menyerah dan percaya segala yang di upayakan ini akan bermakna.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini bukan semata dari usaha pribadi, melainkan berkat do'a, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi yang berarti di bidang ini.

Pekanbaru, 24 Juni 2025  
Penulis

IRA WAHYUNI  
12140320170

**UIN SUSKA RIAU**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	3
1.2.1 Analisis Resepsi.....	3
1.2.2 Kekerasan <i>Nonverbal</i> .....	3
1.2.3 <i>Anime</i> .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Kegunaan Penelitian.....	4
1.6.1 Teoritis.....	4
1.6.2 Praktis .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Kajian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Analisis Resepsi.....	10
2.2.2 Kekerasan <i>Nonverbal</i> .....	12
2.2.3 <i>Anime</i> ( <i>Animasi</i> ).....	16
2.2.4 Teori <i>Encoding-Decoding</i> Stuart Hall.....	21
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Desain Penelitian.....	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.3 Sumber Data Penelitian.....	26
3.3.1 Data Primer.....	26
3.3.2 Data Sekunder.....	27
3.4 Informan Penelitian.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.1 Wawancara .....	28
3.5.2 Observasi .....	28
3.5.3 Dokumentasi.....	28
3.6 Validitas Data .....	29
3.7 Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM.....</b>	<b>31</b>
4.1 Gambaran Umum <i>Anime One Piece</i> .....	31
4.1.1 Sejarah Singkat <i>Anime One Piece</i> .....	31
4.1.2 Profil <i>Kreator Anime One Piece</i> .....	32
4.1.3 Karakter dalam <i>Anime One Piece</i> .....	34
4.2 Audiens.....	38
4.3 Profil Informan.....	39
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	40
5.1.1 Adegan Kekerasan <i>Nonverbal</i> dalam <i>Anime One Piece (Encoding)</i> .....	40
5.1.2 Resepsi terhadap Adegan Kekerasan <i>Nonverbal</i> dalam <i>Anime One Piece (Decoding)</i> .....	43
5.2 Pembahasan.....	54
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
6.1 Kesimpulan.....	59
6.2 Saran.....	59

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Data Informan .....	27
Tabel 5. 1 Adegan Kekerasan Nonverbal dalam One Piece .....	40
Tabel 5. 2 Klasifikasi Penerimaan Informan .....	54

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peringkat One Piece di Bstation.....	3
Gambar 2. 1 Model Encoding-Decoding Stuart Hall.....	22
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 4. 1 Poster Anime One Piece .....	31
Gambar 4. 2 Eiichiro Oda .....	32
Gambar 4. 3 Monkey D. Luffy .....	34
Gambar 4. 4 Roronoa Zoro .....	34
Gambar 4. 5 Nami.....	35
Gambar 4. 6 Usopp .....	35
Gambar 4. 7 Vinsmoke Sanji .....	36
Gambar 4. 8 Tony Tony Chopper .....	36
Gambar 4. 9 Nico Robin .....	37
Gambar 4. 10 Franky .....	37
Gambar 4. 11 Brook .....	37
Gambar 4. 12 Jinbei .....	38

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Draft Wawancara Penelitian.....	67
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara.....	78

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan telah menjadi bagian integral dari industri budaya, yang tujuan utamanya adalah meraih rating program yang tinggi dan kesuksesan pasar. Program yang menampilkan kekerasan jarang sekali mempertimbangkan aspek pendidikan, etika dan dampak traumatis bagi penonton (Kurniawan, Humam, Chairunisa, Zharfani, & Salsabila, 2023). Hal ini mengundang resepsi masyarakat yang berbeda-beda seperti penelitian yang dilakukan oleh (Wardani & Wibowo, 2023) dengan judul Resepsi Pemuda Kesatriyan 41 Surabaya Tentang Adegan Kekerasan dalam Film *The Night Comes For Us* yang menyimpulkan bahwa terdapat 3 posisi resepsi dalam film ini.

Pertama, posisi dominan berpendapat bahwa adegan kekerasan dalam film ini tidak masalah selama tidak disalahgunakan. Mereka menikmati koreografi seni bela diri yang rapi dan melihat kekerasan sebagai daya tarik bagi pecinta film action. Kedua, posisi negosiasi yang mengakui ketertarikannya pada film ini karena banyak hal menarik di dalamnya, seperti adegan yang menonjolkan seni bela diri untuk mempertahankan diri dari penjahat. Namun, ia merasa bahwa jika terlalu banyak adegan kekerasan yang sadis, film tersebut bisa terasa kaku dan monoton serta bisa membuat bosan seiring waktu. Ketiga, posisi oposisi ini sangat tidak setuju dengan adanya adegan kekerasan yang ditampilkan di media. Ia menyatakan ketidaksukaannya terhadap banyaknya adegan kekerasan yang brutal dan sadis dalam film ini. Menurutnya, film ini terlalu banyak memperlihatkan darah yang berceceran, membuatnya merasa risih dan mual.

Menurut (Made Rosalia Dwi Adnyani, Luh Ramaswati Purnawan, & Devia Pradipta, 2021) dalam masyarakat, kekerasan dianggap normal, bahkan di media. Peran media yang seharusnya membawa manfaat dan pengaruh baik bagi masyarakat, namun justru berperan sebaliknya dalam permasalahan ini. Hal ini menghadirkan kesenjangan dimana seharusnya masyarakat sadar akan dampak adegan kekerasan, namun mereka cenderung abai.

Dari kesenjangan yang sudah dipaparkan diatas, peneliti melihat adanya masalah yang terjadi pada resepsi masyarakat mengenai konten kekerasan pada sebuah karya fiksi. Maka pada penelitian ini peneliti ingin

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengkaji resepsi audiens terhadap adegan kekerasan *nonverbal* dalam sebuah karya fiksi. Adapun yang dimaksud dengan kekerasan *nonverbal* adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu baik yang dilakukan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh (Santoso, 2002).

Adapun karya fiksi yang dipilih pada penelitian ini adalah *anime One Piece*. *One Piece* adalah sebuah serial manga dan *anime* yang termasuk dalam kategori *shonen*, yang ditujukan untuk remaja. Serial ini ditulis dan diilustrasikan oleh mangaka bernama Eiichiro Oda. Sejak pertama kali diterbitkan pada tahun 1997 hingga saat ini, *One Piece* telah merilis 98 volume manga dan 1.000 episode *anime* (Yasim, 2022). Pada tahun 2015 dan 2022, *One Piece* mencetak Rekor Dunia *Guinness* untuk "salinan terbanyak yang diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh satu penulis". Itu adalah manga terlaris selama sebelas tahun berturut-turut dari tahun 2008 hingga 2018. Pada bulan Desember 2023, manga ini telah beredar lebih dari 523,2 juta eksemplar di 61 negara dan wilayah di seluruh dunia, menjadikannya serial manga terlaris dalam sejarah, dan serial komik terlaris yang dicetak dalam volume buku. Cerita *One Piece* berfokus pada petualangan Monkey D. Luffy, kapten kelompok bajak laut Topi Jerami, bersama sahabat-sahabat dan krunya dalam upaya mencari harta karun legendaris yang dikenal sebagai *One Piece*. Tujuannya adalah untuk menjadi raja bajak laut. Meskipun dimulai sebagai komik di Jepang, *One Piece* dengan cepat mendapatkan popularitas di seluruh dunia (Yasim, 2022).

Peneliti memutuskan memilih *anime* ini untuk dijadikan objek penelitian dan menjadikan mahasiswa sebagai audiens dengan kriteria yang sudah menonton atau masih menonton *One piece*. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelumnya pada aplikasi *Bstation*, *anime One Piece* menempati posisi *trending* No. 1 meskipun sudah tayang lama serta dalam *anime* ini juga banyak menampilkan adegan kekerasan sehingga hal ini sesuai dengan fenomena yang akan teliti nantinya.

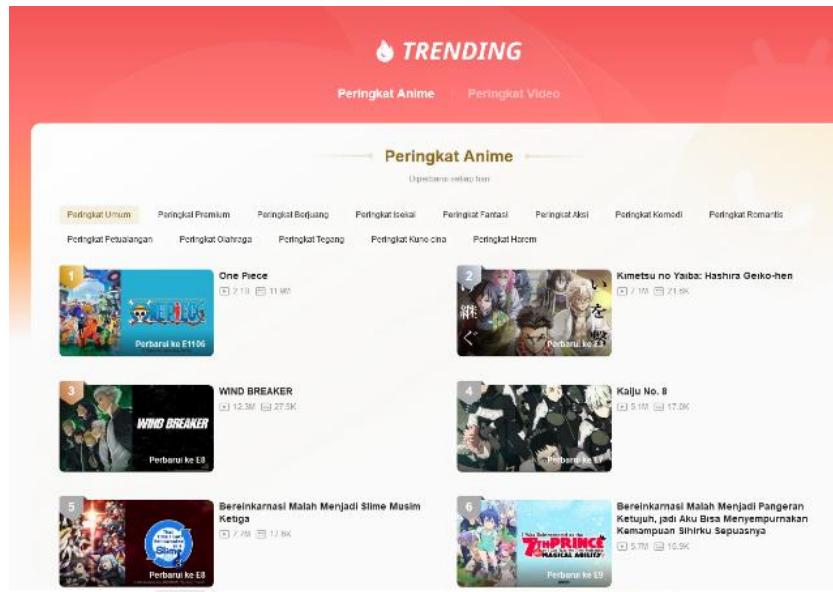
## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 1. 1 Peringkat *One Piece* di *Bstation***



(Sumber : Aplikasi *Bstation*)

*One Piece*, sebagai sebuah serial *anime shonen*, sering menampilkan adegan pertarungan yang intens dan melibatkan kekerasan *nonverbal*, seperti pukulan dan tendangan, yang ditujukan untuk menambah elemen dramatis dan aksi dalam cerita. Bagi mahasiswa yang merupakan audiens dengan latar belakang pendidikan tinggi dan pemahaman kritis, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana mereka menerima dan menafsirkan adegan kekerasan ini. Apakah mereka melihatnya sebagai bagian integral dari narasi petualangan dan pertumbuhan karakter, ataukah mereka merasa terganggu oleh intensitas kekerasan tersebut, yang bisa mempengaruhi persepsi mereka terhadap kekerasan dalam media secara lebih luas.

### 1.2 Penegasan Istilah

#### 1.2.1 Analisis Resepsi

Analisis resepsi merupakan sebuah pendekatan untuk mengetahui bagaimana khalayak menerima atau memaknai pesan yang disampaikan oleh media (Faturosyiddin & Hidayati, 2023).

#### 1.2.2 Kekerasan *Nonverbal*

Kekerasan *nonverbal* adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu baik yang dilakukan menggunakan alat maupun bagian

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anggota tubuh (Santoso, 2002). Kekerasan *nonverbal* adalah kekerasan melalui bahasa tubuh, tindakan intonasi dan kecepatan suara (Haryati & Mustafa, 2020).

**1.2.3 Anime**

*Anime* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada animasi yang berasal dari Jepang. Istilah ini secara internasional mengacu pada segala jenis animasi dari Jepang, baik dalam bentuk film, serial televisi, atau video pendek (Gama, 2024)

**1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus dan tidak melebar, maka penelitian dibatasi pada resensi audiens terhadap adegan kekerasan nonverbal dalam anime *One Piece*. Peneliti memilih episode 1100-1110, yang didalamnya terdapat adegan kekerasan *nonverbal*.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana resensi audiens terhadap adegan kekerasan *nonverbal* yang ada dalam anime *One Piece*?”

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui resensi audiens terhadap adegan kekerasan *nonverbal* yang ada dalam anime *One Piece*.

**1.6 Kegunaan Penelitian****1.6.1 Teoritis**

Hasil dari penelitian diharapkan berguna bagi peneliti selanjutnya, yang mana bisa menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi dalam bidang kajian media dan khalayaknya serta bisa menambah wawasan ataupun pengetahuan mengenai analisis resensi terhadap sebuah film animasi.

**1.6.2 Praktis**

Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti selanjutnya dan diharapkan bisa mengambil makna dari hasil penelitian ini mengenai bagaimana resensi suatu pesan atau makna yang disajikan dalam sebuah animasi dan penelitian ini juga diharapkan dapat memberi referensi bacaan untuk publik yang tertarik pada tayangan film animasi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA****2.1 Kajian Terdahulu**

Kajian terdahulu adalah rangkaian penjelasan dari beragam bidang ilmu yang menjadi acuan serta sumber informasi dalam melaksanakan suatu penelitian. Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penelitian ini, yaitunya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erikson Jermanto Silitonga dengan judul "Analisis Resepsi Orang Tua di Bekasi Mengenai Kekerasan dalam Film *Girl in the Basement*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan orang tua terhadap film *Girl in the Basement* dengan menggunakan teori *encoding-decoding*. Metodologi dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif dan paradigma konstruktivis dengan metode penelitiannya adalah analisis resepsi dari Stuart Hall. Hasil dari penelitian ini ialah informan sepakat bahwa film *Girl in the Basement* adalah film yang bergenre kriminal, orang tua yang mendidik anak dengan kekerasan, serta pelecehan seksual; dan dalam memaknai kekerasan empat informan berada dalam posisi dominan (tidak setuju kekerasan untuk mendidik), sisanya adalah negosiasi dan oposisi (Silitonga, 2023).  
Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall dengan teori *encoding-decoding*. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yobel Budining Rahmadi dan Heidy Arviani dengan judul "Analisis Resepsi Khalayak Generasi Z tentang Kekerasan Verbal pada Channel *Twitch* Masalohehe\_". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui penerimaan penonton generasi Z tentang kekerasan verbal pada channel masalohehe\_ di aplikasi *Twitch*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode analisis resepsi yang telah dikemukakan oleh Stuart Hall, dengan teori *encoding-decoding*. Hasil dari penelitian ini ialah media memiliki pemaknaan sendiri terhadap suatu pesan, namun khalayak memaknai pesan yang disampaikan oleh media secara beragam. Hal itu disebabkan oleh peran khalayak dengan peran khalayak secara penuh dalam melakukan interpretasi khalayak itu sendiri. Hal ini mendasari pemaknaan informan terhadap channel

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Twitch* masalohehe\_ dipengaruhi oleh pengetahuan, latar belakang, lingkungan, dan lainnya (Rahmadi & Arviani, 2024).

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall dengan teori *encoding-decoding*. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tutut Ismi Wahida dan Shafira Ardhana Reswari dengan judul “Analisis Resepsi Toxic Relationship dalam Film Pendek All Too Well Karya Taylor Swift”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui posisi hegemoni-dominan, negosiasi, dan oposisi penonton terhadap *Toxic Relationship* dalam film pendek *All Too Well* karya Taylor Swift. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, menggunakan teknik analisis resepsi dengan teori *encoding-decoding* oleh Stuart Hall. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keenam penonton (sebagai informan) meresepsi *toxic relationship* yang ada dalam film pendek *All Too Well* karya Taylor Swift, tiga diantaranya meresepsi pada posisi dominan hegemoni, tiga lainnya dalam posisi negosiasi, dan tidak ada informan yang menempati posisi oposisi penuh dalam penelitian ini (Reswari & Wahidah, 2021).

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall dengan teori *encoding-decoding*. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu membahas tentang pemaknaan khayalak terhadap *toxic relationship* yang ada dalam film pendek *All Too Well* karya Taylor Swift. Berbeda dengan objek penelitian yang akan dilakukan peneliti kali ini yaitu resepsi audiens terhadap adegan kekerasan nonverbal dalam anime *One Piece*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Vinda Maya Setianingrum, S.Sos., M.A dengan judul “Analisis Resepsi Kekerasan dalam Pacaran pada Film Posesif”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pemaknaan remaja perempuan terhadap kekerasan dalam pacaran pada film posesif. Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hampir sebagian besar informan menyetujui pesan dalam film posesif yang menunjukkan bagaimana kekerasan dalam pacaran memberi dampak yang sangat buruk. Terdapat tiga posisi informan, yaitu :1) posisi

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dominan hegemoni dimana sebanyak 7 informan menyetujui pesan dalam film posesif, 2) posisi negosiasi dimana sebanyak 2 informan setuju dengan film namun memiliki pendapat lain mengenai film posesif, dan 3) posisi oposisi dimana 1 informan tidak menyetujui pesan yang disampaikan dalam film posesif (Carolina & Setianingrum, 2019). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama menggunakan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Dwi Wardani, Judhi Hari Wibowo, Jupriono dengan judul “Resepsi Pemuda Kesatriyan 41 Surabaya tentang Adegan Kekerasan dalam Film *The Night Comes For Us*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk memperdalam kajian terkait adegan kekerasan yang ada dalam film action buatan Indonesia yaitu film “*The Night Comes For Us*” dan juga sebagai pemberian informasi bahwa apakah film ini layak atau tidak untuk di tonton oleh para pemuda yang baru beranjak dewasa tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori analisis resepsi milik Stuart Hall yaitu *encoding-decoding*. Hasil dari penelitian ini melalui wawancara mendalam dan dokumentasi informan berpendapat bahwa dalam film “*The Night Comes For Us*” informan yang termasuk dalam kategori dominant hegemoni ada 3 informan, sedangkan hanya ada 1 informan yang masuk ke dalam kategori negosiasi, dan hanya ada 1 informan yang berada dalam kategori oposisi. Terdapat informan yang berpendapat bahwa dalam film “*The Night Comes For Us*” juga mengandung banyak adegan kekerasan yang wajar dan bagus dengan menggunakan seni bela diri asli Indonesia yaitu Silat, sedangkan ada yang me-wajarkan akan tetapi ingin menambahkan subgenre lain selain adegan kekerasan itu sendiri, dan ada juga yang menolak pesan atau tidak menerima tentang adegan kekerasan yang terlalu sadis (Wardani & Wibowo, 2023).  
Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama menggunakan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall dengan *encoding-Decoding*. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Aninda Farah Malikha dan Yudha Wirawanda dengan judul “Analisis Resepsi terhadap Romantisme pada

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Vlog Youtube* (Studi Analisis Resepsi *Vlog Youtube* “Isti Ve Musab” pada Penonton Perempuan). Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana reaksi khalayak, khususnya penonton perempuan, terhadap romantisme berdasarkan budaya dan pengetahuan umum pada vlog di akun youtube “Isti ve Musab”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis resepsi Stuart Hall. Hasil dari penelitian yaitu konten video yang diunggah di akun YouTube Isti ve Musab menunjukkan kedua pasangan tersebut merupakan pasangan yang romantis. Analisis terhadap romantisme pada akun youtube Isti Ve Musab diketahui adanya 1) Makna romantisme sebagai komitmen hubungan, dimana hanya informan 4 dan 6 yang mengatakan tidak setuju jika perbedaan kewarganegaraan akan menjadikan suatu romantisme sebagai komitmen hubungan. Menurutnya, faktor *personality* atau kepribadian individu masing-masing pasanganlah yang akan mempengaruhi hubungan romantis suatu pasangan, dan 2) Makna romantisme merupakan bentuk perwujudan komitmen pernikahan, dari unggahan video yang diunggah di akun YouTube “Isti ve Musab” banyak menunjukkan romantisme yang merupakan bentuk perwujudan komitmen pernikahan. Ke-enam informan setuju dengan hal itu dikarenakan melihat perlakuan romantis Musab kepada Isti (Malikha & Wirawanda, 2022).

Kesamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis resepsi Stuart Hall. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida Balqis dan Nuriyati Samatan dengan judul “Pemaknaan Korban Kekerasan Seksual (Analisis Resepsi Audiens Terhadap Film 27 Steps of May)”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui interpretasi audiens terhadap pesan mengenai korban kekerasan seksual dalam film *27 Steps of May*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar audiens memaknai pesan dalam film *27 Steps of May* dengan sangat baik dan sesuai. Namun demikian, ada pula audiens yang memiliki pandangan lain yang berbeda dalam mengartikannya. Dari delapan unit analisis yang diteliti, tiga unit diantaranya diterima audiens dalam posisi negosiasi, satu unit menempatkan seorang informan di

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

posisi oposisi, serta unit-unit lainnya diterima oleh seluruh informan di posisi hegemoni dominan (Balqis & Samatan, 2021).

Kesamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Cristianingtias, Ido Prijana Hadi, Agusly Irawan Aritonang dengan judul “Penerimaan Penonton terhadap Adegan Kekerasan pada Film Komedi *Hangout* Karya Raditya Dika”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penerimaan penonton yang masih tergolong usia remaja awal terhadap kekerasan yang ada pada film komedi *Hangout*. Penelitian ini menggunakan metode analisis penerimaan (*reception analysis*) Stuart Hall dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ialah secara keseluruhan peneliti melihat bahwa informan masih merupakan tipikal penonton yang menerima teks yang disampaikan oleh media dan cenderung akan meniru kekerasan yang disajikan oleh media. Informan menjadi pihak yang pasif dalam menerima teks yang disampaikan film komedi *Hangout*. Terkait dengan usia informan yang masih tergolong dalam usia remaja awal (Cristianingtias, Hadi, & Aritonang, 2018).

Kesamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek penelitiannya.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Karina Nabila Vanska Putri Sinulingga, Sunarto, Hedi Pudjo Santosa dengan judul “Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan Dalam Serial Netflix “Squid Game”. Tujuan dari penelitian ialah untuk melihat bagaimana pemaknaan khalayak terhadap adegan objektifikasi perempuan yang ditampilkan melalui berbagai aspek film. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi khalayak dari Stuart Hall. Teori utama yang digunakan adalah Teori *Cultural Studies* dan Teori Resepsi. Hasil penelitian ini adalah (1) ditemukan sebanyak enam adegan yang kemudian dijabarkan menjadi sebelas bentuk objektifikasi terhadap perempuan sesuai dengan konsep utama teori *Cultural Studies*, (2) Pemaknaan khalayak terhadap tindakan objektifikasi dalam serial

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Squid paling banyak menunjukkan pada posisi oposisi atau kontra (Sinulingga, Sunarto, & Pudjo Santosa, 2023).

Kesamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada tujuan dan salah satu teori yang digunakan.

10. Penelitian yang dilakukan oleh hanifah Rahmanita dan Ismandianto dengan judul “Analisis Resepsi Audience Mengenai *Quarter Life Crisis* pada Lagu “Takut” Karya Idtigaf”. Tujuan dari penelitian ialah untuk melihat bagaimana audience menerima makna *quarter life crisis* pada lirik lagu “Takut” karya Idgitaf. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan analisis resepsi Stuart Hall. Hasil penelitian yang pertama menunjukkan bahwa tujuh dari delapan informan meresepsi atau setuju dengan pesan yang disampaikan (*dominant*) mengenai *quarter life crisis* pada lagu “Takut” karya Idgitaf. Kedua, beberapa informan yang setuju dengan pesan yang disampaikan dalam lagu tersebut, memberikan beberapa pengecualian (*negotiated*). Kemudian yang ketiga, pada penelitian ini terdapat tiga dari delapan informan yang berada dalam posisi menolak (*oppositional*) dari beberapa pesan *quarter life crisis* pada lagu tersebut, berdasarkan referensi yang mereka miliki (Ismandianto, 2023).

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu membahas tentang bagaimana audience menerima makna *quarter life crisis* pada lirik lagu “Takut” karya Idtigaf. Sedangkan objek penelitian yang akan dilakukan peneliti kali ini yaitu bagaimana resepsi audiens terhadap adegan kekerasan nonverbal dalam anime One Piece.

## 2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan suatu kumpulan definisi dan konsep variabel yang dibentuk secara terstruktur yang dijadikan acuan dan pedoman dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul pada saat penelitian (Sahir, 2022)

### 2.2.1 Analisis Resepsi

Kata resepsi berasal dari kata *recipere* (latin), *reception* (Inggris), yang diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan pembaca. Dalam arti luas yaitu, pengolahan teks dan cara-cara pemberian makna terhadap

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tayangan televisi, sehingga memberikan respon terhadapnya (Ratna, 2015). Analisis resepsi merupakan sebuah pendekatan untuk mengetahui bagaimana khalayak menerima atau memaknai pesan yang disampaikan oleh media (Faturosyiddin & Hidayati, 2023)

Analisis resepsi adalah proses pembuatan makna (*decoding*) yang dilakukan oleh khalayak ketika mereka “dipaparkan” pada konten/pesan media. Proses penerimaan isi pesan dilakukan secara otomatis oleh khalayak untuk menafsirkan pesan yang disampaikan media (Dennis McQuail, 2011).

Menurut McRobbie, analisis resepsi adalah suatu pendekatan kulturalis yang mempertimbangkan bagaimana pesan media diterima dan disepakati oleh *audiens* berdasarkan pengalaman hidup dan latar belakang mereka. Pesan-pesan ini dikonstruksikan oleh *audiens* secara subjektif dan individual. Dalam konteks ini, konstruksi pesan tersebut mungkin tidak sesuai dengan niat awal pembuat pesan (komunikator), dan setiap *audiens* memiliki kemungkinan untuk menginterpretasikan makna pesan secara berbeda antara satu sama lain (Pawaka & Choiriyati, 2020).

Menurut Jensen, analisis resepsi adalah sebuah metode yang membandingkan antara analisis textual wacana dan media dan wacana khalayak, yang hasil interpretasinya merujuk pada konteks, seperti *cultural setting* dan konteks atas isi media lain (Klaus Bruhn Jensen, 2020).

Analisis resepsi khalayak menurut Stuart Hall adalah analisis resepsi yang mengacu pada kajian makna, produksi dan pengalaman khalayak yang berkaitan dengan interaksi dengan teks media. Analisis resepsi membantu menentukan mengapa khalayak menafsirkan sesuatu secara berbeda, faktor psikologis dan sosial apa yang mempengaruhi perbedaan ini, dan konsekuensi sosial apa yang mungkin timbul. Teori ini berfokus pada proses *decoding*, interpretasi dan pemahaman isi pesan teks atau media (Meilasari & Wahid, 2020).

Analisis resepsi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mendeskripsikan pemaknaan *audience* atas teks media. Teks di sini tidak diartikan secara harfiah terbatas pada pengertian bahasa tulisan saja. Teks media dapat berupa tulisan seperti berita di koran atau majalah. Teks media juga dapat berupa produk *visual* (iklan cetak atau poster) dan produk *audio visual* (tayangan televisi, atau film) (Pujarama & Yustisia, 2020).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam analisis resepsi audiens dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

**1. Audiens Aktif**

Audiens aktif adalah individu atau kelompok yang terlibat secara langsung dalam proses komunikasi. Mereka tidak hanya menerima pesan, tetapi juga aktif dalam menginterpretasi dan menanggapi pesan yang diterima. Audiens aktif cenderung selektif memilih media yang mereka konsumsi dan mampu mempengaruhi pesan yang mereka terima (Sholihul Abidin, 2025)

Kondisi ini memungkinkan audiens untuk memiliki literasi media yang baik, sehingga mereka bebas memaknai isi media dan menerima atau menolak isi pesan media. Maka dari itu, audiens dapat menyaring informasi yang diterimanya dan belum tentu menerima semua informasi yang disajikan oleh media.

**2. Audiens Pasif**

Audiens pasif cenderung menerima pesan media tanpa banyak melakukan analisis atau kritik. Mereka lebih cenderung menjadi penerima yang pasif yang hanya menerima informasi tanpa berusaha mengubah atau menginterpretasinya secara kritis (Sholihul Abidin, 2025).

Dalam meresepsi suatu tayangan televisi, tidak hanya terdapat satu makna (tunggal), tetapi juga berbagai makna lain yang dapat memperkaya program tersebut. Reaksi-reaksi yang muncul dari penonton terhadap tayangan televisi dapat diterima dengan positif ataupun negatif. Pada dasarnya, tanggapan penonton akan mengarah pada pemaknaan tayangan televisi itu sendiri.

**2.2.2 Kekerasan Nonverbal****2.2.2.1 Pengertian Kekerasan**

Secara etimologis, kekerasan merupakan terjemahan dari kata *violence* yang berarti kekuasaan atau otoritas. Kata *violence* berasal dari bahasa Latin yaitu *violentia* yang berarti *force* (kekerasan). Secara terminologis, kekerasan diartikan sebagai sebagai perilaku pihak yang terlibat konflik yang bisa melukai lawan konflik untuk memenangkan konflik.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Weiner, Zahn dan Sagi dalam (Sunarto, Hero, & Haripahargio, 2009) menyatakan : “*Violence as the threat, attempt or use of physical force by one or more persons that result in physical or non physical harm to one or more other person*”. Artinya, kekerasan merupakan sebuah ancaman, usaha atau penggunaan kekuatan fisik oleh satu orang atau lebih yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau non-fisik pada seseorang atau banyak orang.

Menurut Wignyosoebroto kekerasan adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih yang berada pada posisi kuat (atau yang merasa kuat) terhadap seseorang atau beberapa orang yang berada pada posisi lemah (atau dianggap berada dalam keadaan yang lebih lemah), berdasarkan pada kekuatan fisik mereka yang lebih besar, dengan perbedaan yang memungkinkan adanya perasaan menderita di pihak mereka yang menjadi sasaran kekerasan. Namun tidak jarang tindakan kekerasan terjadi sebagai bagian dari tindakan seseorang untuk mengungkapkan rasa amarahnya yang sudah tidak dapat ditanggungnya lagi (Mboro, Ludji, & Lusi, 2024)

Kekerasan dapat diartikan sebagai serangan yang dilakukan oleh seseorang, termasuk serangan fisik dan mental terhadap orang lain. Kekerasan merupakan suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang yang menimbulkan kerugian fisik dan mental terhadap orang lain. Kata kekerasan digunakan untuk mendefinisikan tindakan seseorang yang menggunakan kekerasan terhadap orang lain, baik secara terang-terangan, terselubung, menyinggung, atau bahkan pertahanan (Haryati & Mustafa, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian tentang kekerasan dalam media televisi di Amerika Serikat yang dilakukan oleh *American Psychological Association* pada tahun 1995 yang dikutip oleh Sophie Jahel, terdapat tiga kesimpulan yang menarik untuk diperhatikan, yaitu bahwa menayangkan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif, tayangan acara kekerasan yang terus menerus dapat menimbulkan kekerasan dan penderitaan bagi korbannya. Kekerasan dapat meningkatkan rasa takut hingga menciptakan representasi dalam diri penonton. Jadi jelas sekali, salah satu alasan paling mendasar mengapa kekerasan sulit diberantas adalah karena kekerasan itu indah dan menimbulkan rasa senang (Hartono, Angela, & Budiana, 2018).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Santoso mengkategorikan kekerasan kedalam empat bagian kekerasan yaitu (Mawarsari, Wijayanti, & Wahjudianata, 2020) :

1. Kekerasan terbuka, kekerasan yang dapat dilihat, seperti perkelahian;
2. Kekerasan tertutup, kekerasan tersembunyi atau tidak dilakukan langsung, seperti perilaku mengancam;
3. Kekerasan agresif, kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan tetapi untuk mendapatkan sesuatu, seperti perampasan;
4. Kekerasan defensif, kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri. Baik kekerasan agresif maupun defensif bisa bersifat terbuka atau tertutup.

### **2.2.2 Jenis-Jenis Kekerasan**

Ada dua jenis kekerasan menurut Kompas, dalam penelitian Paul Joseph I. R yaitu kekerasan *verbal* dan *nonverbal*. Kekerasan *verbal* adalah kekerasan yang berbentuk kata-kata, kategori kekerasan *verbal* meliputi umpatan, olok-olok, hinaan dan segala perkataan yang menyebabkan lawan bicara tersinggung, emosi dan marah. Sedangkan, kekerasan *nonverbal* adalah kekerasan melalui bahasa tubuh, tindakan, intonasi dan kecepatan suara (Ridho, 2018)

#### **1. Kekerasan *Verbal***

Menurut Galtung dalam (Santoso, 2002), kekerasan *verbal* merupakan bentuk dari kekerasan secara psikologis yang mereduksi kemampuan mental atau otak. Seperti, penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan di depan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata, dan lain sebagainya

Kekerasan *verbal* biasanya melibatkan perilaku komunikasi di mana pelaku menggunakan pola komunikasi yang mengandung penghinaan atau kata-kata yang merendahkan. Pelaku umumnya melakukan tindakan menyalahkan, memberikan label negatif, atau menjadikan pihak lain sebagai kambing hitam. Kekerasan *verbal* yang sering terjadi di masyarakat biasanya berupa julukan yang bersifat diskriminatif, seperti berdasarkan warna kulit, ras, bentuk tubuh, kebiasaan, dan kelemahan seseorang. Selain itu, bentuk kekerasan *verbal* lainnya meliputi memaki, membentak, serta mengejek dengan menggunakan nada suara tertentu yang bernada merendahkan (Mahaly & Abd Rahman, 2021).

#### **2. Kekerasan *Nonverbal* (Fisik)**

Kekerasan *nonverbal* adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau individu baik yang dilakukan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh (Santoso, 2002). Kekerasan *nonverbal* adalah kekerasan melalui bahasa tubuh, tindakan intonasi dan kecepatan suara. (Haryati & Mustafa, 2020)

Kekerasan *nonverbal* merupakan suatu bentuk tindakan yang menimbulkan kerugian fisik pada orang lain dan berbentuk menyakiti atau bahkan mencelakakan seseorang secara fisik (Made Rosalia Dwi Adnyani et al., 2021).

Menurut Santoso, indikator kekerasan *nonverbal* yaitu memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ketubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong atau menggunakan alat (seperti senjata), menganiaya, membunuh, serta perbuatan lain yang serupa (Haryati & Mustafa, 2020).

### **2.2.2.3 Kekerasan di Media Massa**

Kekerasan di media massa sering disebut sebagai kekerasan yang diterima karena telah menjadi sesuatu yang umum, diperbolehkan, bahkan diperdagangkan sebagai komoditas. Para penonton biasanya dapat membedakan antara situasi nyata dan fiksi. Namun, jika terus-menerus terkena paparan tayangan kekerasan dan sadisme, bukan tidak mungkin akan memicu desensitisasi, yaitu penurunan kepekaan terhadap kekerasan. Kekerasan sulit dihilangkan dari televisi karena merupakan alat dominasi, baik secara jelas terlihat maupun tersembunyi.

Kekerasan dalam media merupakan sintesa antara selera kekerasan yang dibalut dalam seni. Hal inilah yang diungkapkan oleh Haryatmoko dengan nama aspek estetika kekerasan dalam media *visual*, baik di televisi maupun film. Aspek-aspek yang dibawa *filmmaker* dalam proses pembuatan film bersifat mengundang ketertarikan (seru) sekaligus benci (Mulyana, Alamsyah, & Nugraha, 2019).

Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan telah menjadi bagian integral dari industri budaya, yang tujuan utamanya adalah meraih rating program yang tinggi dan kesuksesan pasar. Program yang menampilkan kekerasan jarang sekali mempertimbangkan aspek pendidikan, etika, dan dampak traumatis bagi penonton (Kurniawan et al., 2023). Akan tetapi hal tersebut dijawab oleh media bahwa tidak semua kekerasan yang ditampilkan itu jelek karena terdapat presentasi seni dalam tayangan tersebut. Hal tersebutlah yang membuat pemilihan media mana yang mendidik dan mana yang destruktif (Mulyana et al., 2019).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### **2.2.3 *Anime* (Animasi)**

#### **2.2.3.1 Pengertian Anime**

*Anime* (アニメ) merupakan istilah film animasi yang sangat terkenal di Jepang hingga seluruh dunia dan merupakan *pop culture* milik Jepang. Berbicara mengenai budaya Jepang tidak akan lepas dari *anime* yang dihasilkan oleh “negara matahari terbit” tersebut. Kata *anime* sendiri merupakan istilah serapan oleh orang Jepang dari kata bahasa Inggris *animation*, maka jika dalam bahasa Jepang adalah アニメーション (dibaca: *Anime-shon*), kemudian disingkat menjadi アニメ (dibaca: *anime*).

*Anime* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada animasi yang berasal dari Jepang. Istilah ini secara internasional mengacu pada segala jenis animasi dari Jepang, baik dalam bentuk film, serial televisi, atau video pendek (Gama, 2024). *Anime* ini memiliki gaya seni yang khas, dengan karakter yang memiliki mata besar, rambut berwarna-warni, dan ekspresi wajah yang dramatis (Setiawan, Ardianto, & Erandaru, 2018). *Anime* mencakup beragam genre, mulai dari aksi, petualangan, drama, komedi, fantasi, horor, hingga fiksi ilmiah. Keanekaragaman ini memungkinkan *anime* untuk menarik berbagai kalangan penonton, dari anak-anak hingga dewasa. *Anime* sering memanfaatkan simbolisme dan metafora untuk menyampaikan pesan atau tema tertentu. Oleh karena itu, *anime* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyediakan ruang bagi penonton untuk refleksi dan interpretasi.

Menurut Wells dalam (Setiawan et al., 2018), istilah animasi berasal dari bahasa Latin “*animare*,” yang bermakna “memberikan kehidupan.” Dalam konteks film animasi, hal ini umumnya merujuk pada penciptaan ilusi gerakan pada garis-garis dan bentuk-bentuk mati, sehingga tampak seolah-olah hidup. Oleh karena itu, animasi dapat dikategorikan sebagai grafik bergerak yang tampak hidup.

Menurut Gilles Poltrras yang dikutip oleh (Nugroho & Hendrastomo, 2017), istilah “*anime*” memiliki dua makna yang berbeda. Pertama, di Jepang, kata ini digunakan untuk merujuk pada film animasi apa pun, tanpa memandang asal negara pembuatnya. Kedua, di luar Jepang, kata “*anime*” digunakan khusus untuk menyebut film animasi yang berasal dari Jepang. Jadi, terdapat dua pandangan mengenai pengertian *anime*: pandangan dari orang Jepang yang menyebut semua jenis film animasi dari

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seluruh dunia sebagai *anime*, dan pandangan dari orang luar Jepang yang menganggap *anime* sebagai film animasi yang hanya dibuat di Jepang.

Menurut (Ranang, Basnendar, & Asmoro, 2010) pengertian *anime* adalah : “*Animasi khas Jepang (Japanese Animation), berasal dari kata animeshion, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang*”

Bagi orang-orang diluar Jepang kata *anime* digunakan untuk membedakan animasi buatan Jepang dengan animasi buatan Amerika. Persepsi ini muncul karena desain yang menggambarkan anime terlihat sangat berbeda dengan animasi Amerika, seperti bentuk tubuh, wajah, mata, hidung, dan lain-lain. Faktanya, setiap animator Jepang memiliki gaya animasinya masing-masing.

Jadi, *Anime* dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran karakter yang unik dan menarik, namun dengan *setting* dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penonton diajak untuk berimajinasi lebih luas tentang kehidupan di seluruh dunia. Tak jarang *anime* banyak memasukkan pesan-pesan moral tentang cara menghadapi kehidupan, dan kata-kata mutiara selalu tersemat dalam dialog setiap karakternya.

### **2.2.3.2 Sejarah Singkat Perkembangan Anime**

Pada awalnya, perkembangan *anime* di Jepang melalui proses yang cukup panjang. Salah satu tonggaknya adalah penayangan anime komersial pertama berjudul "*Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*" karya Oten Shimokawa pada tahun 1917, dengan durasi film lima menit. Pada tahun yang sama, Junichi Kouchi juga menghasilkan karya berjudul "*Hanawa Hekonai Meito no Maki*". Sementara itu, Seitaro Kitayama merilis karya-karya seperti "*Saru Kani Kassen*", "*Momotaro*", dan "*Taro no Banpei*" pada tahun 1918. Namun, semua karya tersebut masih berupa film bisu dan belum menggunakan teknik pewarnaan gambar. Berkat kontribusi mereka, ketiga animator ini diakui sebagai pionir dalam pembuatan animasi di Jepang (Clements & McCarthy, 2015)

Pada tahun 1927, sebuah *anime* berjudul "*Kujira*" berhasil dibuat menggunakan teknik animasi musik. Teknik ini dipengaruhi oleh perkembangan animasi di Amerika Serikat dan kemudian diadaptasi oleh

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Noburo Ofuji, yang menjadi pionir dalam membuat *anime* musik. Selain itu, Noburo Ofuji juga menghasilkan karya lain, yakni *anime* yang dapat diisi dialog, berjudul "*Kuro Nyago*", dengan durasi 90 detik pada tahun 1930. Selanjutnya, Kenzo Masaoka melanjutkan inovasi ini pada tahun 1932 dengan karya berjudul "*Chikara To Onna No Yononaka*". Masaoka menggunakan konsep menggambar satu gerakan per-kertas, yaitu menggambar setiap gerakan konten film secara terpisah di atas lembaran kertas, yang kemudian disusun menjadi rangkaian cerita. Teknik ini dikenal sebagai sel animasi (Station, 2015).

Pembuatan *anime* menggunakan teknik pewarnaan membutuhkan waktu lebih lama untuk muncul dalam tahun-tahun awal *anime*. Awal abad 20 *anime* sudah mulai ditintai dan diwarnai. Teknik warna muncul dalam dua versi yang diciptakan oleh dua animator Jepang pada waktu yang berbeda. "*Noburo Ofuji pioneered a two-color version of this Golden Flower (Ogon no Hana, 1929), although the version released to the public was in monochrome. The first color anime to be actually released was Megumi Asano's, My Baseball (Boku no Yakyu, 1948)*" (Clements & McCarthy, 2015). Sampai disini, perkembangan *anime* telah menunjukkan kemajuan yang cukup besar. Industri animasi Jepang pada saat itu telah menghasilkan beragam karya melalui animator yang penuh kreativitas. Namun, banyak dari karya-karya tersebut tidak bertahan lama dan mengalami penundaan dalam perkembangannya hingga berakhirnya Perang Dunia II.

Setelah Perang Dunia II, industri *anime* mengalami kemunduran tetapi mulai bangkit kembali secara perlahan. Munculnya seorang animator muda berbakat bernama Osamu Tezuka menjadi titik balik penting dalam perkembangan ini. Osamu Tezuka dijuluki sebagai Dewa Manga karena terobosannya yang revolusioner dalam dunia manga dan pengaruhnya dalam pembuatan *anime*. Salah satu karyanya yang paling terkenal adalah serial *anime* "*Tetsuwan Atomu*" yang debut pada tahun 1962. Meskipun ada beberapa *anime* sebelumnya yang telah ditayangkan di televisi Jepang, *Tetsuwan Atomu* adalah yang pertama kali mendapat popularitas besar sebagai serial *anime reguler*, dengan rating pemirsa mencapai 30%. Karena kesuksesannya, *anime* ini juga ditayangkan di berbagai negara di luar Jepang, termasuk Amerika, dengan judul *Astro Boy*. Peristiwa ini dianggap sebagai titik awal dari popularitas *anime* secara global (Media, 2023).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Anime* telah berkembang pesat dengan beragam cerita, karakter, dan judul yang tersedia dalam berbagai format, seperti serial, film, dan menggunakan teknik animasi 3D (Aisyah, 2019). Industri animasi Jepang mendukung berbagai jenis *anime* untuk berbagai segmen pasar, tidak hanya untuk anak-anak, tetapi juga untuk remaja dan dewasa. *Anime* untuk kalangan dewasa seringkali memiliki cerita dan penokohan yang lebih kompleks, dan dapat mencakup unsur-unsur seperti kekerasan, pornografi, atau bahasa kasar, yang membentuk berbagai genre *anime* yang dikenal saat ini.

#### **2.2.3.3 Genre Anime**

Genre adalah istilah yang merujuk kepada beragam jenis atau kategori utama dalam konten media. Penggunaan genre juga dapat diperluas untuk merujuk kepada subkategori tertentu dari tema atau alur cerita dalam karya fiksi, film, drama, dan sejenisnya (Dennis McQuail, 2011). Berdasarkan definisi tersebut, maka genre *anime* dapat dijelaskan sebagai cara mengelompokkan atau membagi-bagi jenis-jenis *anime*. Genre *anime* ini disajikan dari perspektif sang animator, tetapi ada juga yang memperhitungkan segmen penonton berdasarkan usia, termasuk anak-anak, remaja pria, remaja wanita, wanita dewasa, dan pria dewasa (Station, 2015).

Beberapa pembagian genre *anime* berdasarkan susut pandang animator (Aisyah, 2019) :

1. *Action*, yaitu menghadirkan kisah yang dipenuhi dengan gerakan-gerakan aksi yang memukau, diperkuat oleh keahlian dalam bela diri, penggunaan senjata, dan pertarungan fisik yang memikat, mulai dari yang realistik hingga yang luar biasa. Contoh : Naruto, Samurai X, Dragon Ball, dll
2. *Adventure*, mengisahkan tentang perjalanan petualangan tokoh utama yang dipenuhi dengan aksi-aksi seru. Dalam cerita ini, tokoh utama *anime*-nya mengalami berbagai kejadian menarik yang mengiringi perjalanan mereka. Contoh : One Piece, Doraemon, Cooking Master Boy, Inuyasha, Hunter x Hunter, dll
3. *Comedy*, *anime* dengan cerita lucu, dialog kocak, dan aksi-aksi menggelitik dari para tokohnya. Contoh : Crayon Shinchan, Tensei Bakabon, Makibao.
4. *Slice of Life*, genre ini menampilkan kisah-kisah sehari-hari yang penuh makna, dengan pesan moral atau kata-kata mutiara yang diselipkan di

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara dialog para tokohnya. Contoh: Gin No Saji, Clannad, Non Non Biyori.

5. *Romance*, menampilkan nuansa cerita percintaan yang romantis, seringkali melibatkan cinta segitiga atau kisah cinta sejoli. Contoh: Shigatsu wa Kimi no Uso, Ishuukan Friends, Ao Haru Ride.
6. *Horror*, menyajikan kisah-kisah menyeramkan, menegangkan, dan mengerikan. Contoh: Ghost Hount, Ghost at School, Blood-C,
7. *Science Fiction*, berdasarkan khayalan ilmiah dengan menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang atau akan muncul di masa depan. Contoh : Gundam Series, Guren Lagan, Code Geas.
8. *Bishoujo*, cerita dengan karakter-karakter perempuan cantik yang mendominasi, bisa berupa kisah romantis, petualangan, atau aksi pertarungan. Contoh: Sailormoon, Chunibyo
9. *Bishounen*, kebalikan dari Bishoujo, dengan karakter-karakter laki-laki tampan yang mendominasi. Contoh: Hanayori Dango, Fruits Basket, Ouran High School Host Club
10. *Yuri*, menyajikan konten-konten yang lebih menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh wanita. Contoh: Yuru Yuri, Strawberry Panic
11. *Yaoi*, konten-kontennya yang disajikan menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh pria. Contoh: Koisuru Bokun, Kirepapa
12. *Mecha*, kisah dengan karakter-karakter yang didominasi oleh robot. Contoh: Gundam Series, Neon Genesis Evangelion, Full Metal Panic
13. *Harem*, Fokus pada tokoh utama yang dikelilingi oleh banyak tokoh berlawanan jenis kelamin. Contoh: Amagami SS, Ichigo 100
14. *Fantasy*: Karakter dengan kekuatan sihir atau supranatural dalam cerita petualangan. Contoh: Mahou Soujo Negi Magi, Magi The Labyrinth of Magi
15. *Ecchi*: Konten erotis dengan adegan-adegan yang cenderung seksual. Cotoh : Contoh: Kiss X Sis, B Gata H Kei
16. *Hentai*, konten dewasa dengan adegan-adegan seksual yang tak disensor. Contoh: Oppai Life, Taboo Charming Mothe
17. *Game Based*, berdasarkan suatu permainan dengan cerita yang berpusat pada pertandingan dari permainan tersebut. Contoh: Pokemon, Yu-Gi-Oh!, Hikaru no Go, Beyblade, Duel Master.

Selain diklasifikasikan berdasarkan genre, anime juga dapat dikelompokkan berdasarkan audiens yang dituju. Pertama, terdapat kategori *Shoujo* yang ditujukan untuk remaja perempuan, seperti yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terlihat dalam karya seperti *Fruits Basket* dan *Cardcaptor Sakura*. Kedua, terdapat kategori *Shounen* yang ditargetkan pada remaja laki-laki, seperti yang terlihat dalam serial seperti *Naruto* dan *Bleach*. Ketiga, terdapat kategori *Seinen* yang ditujukan untuk audiens laki-laki dewasa, contohnya adalah *Oh! My Goddess*. Keempat, kategori *Josei* yang menyasar pada perempuan dewasa, seperti yang terlihat dalam karya seperti *Hataraki Man*. Terakhir, kategori *Kodomo* yang ditujukan untuk penonton anak-anak atau semua umur, seperti yang terlihat dalam karya seperti *Doraemon*, *Chibi Maruko-chan*, *Hamtaro*, dan *Hello Kitty* (Aisyah, 2019).

#### **2.2.4 Teori *Encoding-Decoding* Stuart Hall**

*Encoding-decoding* Stuart Hall pertama kali diterbitkan pada tahun 1973. Menurut Stuart Hall resensi media dipengaruhi oleh konsep *encoding-decoding*. *Encoding* merujuk pada proses di mana pesan dibuat menggunakan kode tertentu dan kemudian disampaikan kepada *audiens*. Sementara itu, *decoding* adalah proses di mana penerima menggunakan kode yang sama untuk menginterpretasikan pesan yang diterima dari pembuat pesan. Analisis resensi media sering kali berfokus pada proses *decoding*, yaitu tahapan dimana pemaknaan terhadap konten media dilakukan secara mendalam dan ditafsirkan oleh penerima sesuai dengan konteks dan pengalaman individu mereka (Briandana & Azmawati, 2020).

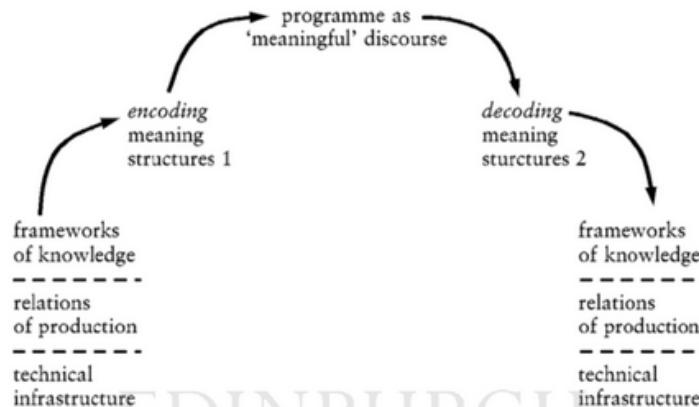
Teori *encoding-decoding* menjelaskan bahwa komunikasi bukanlah proses komunikasi satu arah, melainkan melibatkan reproduksi pesan yang diterima. Dalam model komunikasi ini, pesan diproduksi, kemudian diproses dan disebarluaskan, sehingga terjadi reproduksi pesan. Teori ini menekankan bahwa makna dan pesan adalah objek utama. Pengirim pesan akan mengirimkan makna sesuai dengan persepsi dan tujuan mereka. Kemudian, pesan yang disampaikan melalui media diterima oleh masyarakat (*audiens*). Dalam proses penerimaan ini, masyarakat (*audiens*) memberikan makna berdasarkan persepsi individu masing-masing. Inilah yang dijelaskan oleh teori *encoding/decoding*.

Dalam buku (Storey, 2010), Stuart Hall menguraikan model proses *encoding-decoding* melalui sebuah gambar :

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 2. 1 Model *Encoding-Decoding* Stuart Hall**



(Sumber : (Storey, 2010))

Pada tahap pertama *technical infrastructure* (faktor teknis) merupakan seperangkat alat dan institusi yang melakukan produksi. Kemudian *relation of production* (hubungan produksi) yaitu pembuat makna mulai memilih wacana yang beredar di masyarakat untuk dapat disajikan kepada khalayak. *Framework knowledge* (kerangka pengetahuan) yakni pesan dasar atau wacana yang kemudian diproses dalam produk teks. Proses ini dilakukan oleh suatu lembaga media profesional yang mencakup tim produksi dari sebuah stasiun televisi. Pengirim pesan merencanakan dan memilih ide, nilai, serta fenomena sosial yang akan ditampilkan dalam program tayangan. Hasil akhir dari proses ini adalah *meaning structure 1* yaitu berupa pembentukan kode berdasarkan fenomena sosial. Pada tahap ini struktur makna dimainkan sepenuhnya oleh sudut pandang produsen pesan berupa *Encoding* (Fathurizki & Malau, 2018).

Tahap berikutnya dalam *program as meaningful discourse* (wacana bermakna), di mana wacana tersebut dinilai apakah dapat diterima oleh khalayak atau tidak. Dalam penelitian ini, wacana bermakna diwujudkan dalam bentuk tayangan film animasi (*anime*). Film yang ditayangkan adalah hasil dari ide produsen yang diwujudkan dalam bentuk visual dan naratif. Pada tahap ini, audiens tidak secara langsung menerima *meaning structure 1* yang disampaikan oleh produsen. Namun, melalui film yang dipresentasikan, audiens dipengaruhi oleh bahasa dan visual yang ada dalam tayangan tersebut. Pada tahap ini, keberadaan pengirim pesan tidak lagi tampak karena bahasa dan visualisasi dalam tayangan menjadi elemen yang sangat dominan. Akibatnya, ketika pesan ini disampaikan, interpretasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap isinya akan sangat beragam dan sepenuhnya bergantung pada penonton sebagai penerima pesan.

Pada tahap akhir, audiens mulai menerjemahkan pesan (*decoding*) berdasarkan pemahaman mereka sendiri. Pesan yang diterima oleh audiens menghasilkan *meaning structure* 2. Dalam tahap ini, penerima memecahkan wacana bermakna *framework of knowledge, relation of production*, dan *technical infrastructure*. Proses pemaknaan pesan oleh audiens dipengaruhi oleh latar belakang budaya, pengalaman, dan kerangka berpikir masing-masing individu. Setelah ketiga aspek tersebut, yaitu *framework of knowledge, relation of production* dan *technical infrastructure* dipahami, maka pesan akan direproduksi oleh audiens dalam kehidupan sosial mereka. Pada tahap akhir ini, *meaning structure 1* yang disampaikan oleh pembuat tayangan tidak selalu disetujui oleh audiens.

Seperti yang dikatakan oleh Hall “*The codes of encoding and decoding may not be perfectly symmetrical*” (Fathurizki & Malau, 2018). Penerima pesan mampu memahami makna tersembunyi dan bahkan bisa membalik makna pesan asli. Model dan teori ini terkait memiliki beberapa prinsip utama: keragaman makna dari konten media; keberadaan komunitas dengan berbagai penafsiran; serta dominasi penerima dalam menentukan makna. Faktanya, produsen (pengirim pesan) tentu saja mengharapkan agar penonton dapat memahami dan menerima pesan yang disampaikan dengan jelas.

Menurut teori *encoding-decoding* yang dikemukakan oleh Stuart Hall dalam (Balqis & Samatan, 2021), saat melakukan *decoding* terhadap pesan media *audiens* dikategorikan melalui tiga kemungkinan posisi:

**1. Dominant-Hegemonic Position (Posisi Hegemoni Dominan)**

Ini adalah situasi dimana audiens dapat sepenuhnya mengerti dan memahami pesan yang disampaikan dengan tepat. Mereka menerima pesan sesuai dengan cara yang diinginkan oleh pengirimnya. Jadi pesan yang disampaikan oleh media diterima oleh *audiens* secara positif (Malikha & Wirawanda, 2022).

**2. Negotiated Position (Posisi Negosiasi)**

Posisi ini menggambarkan bagaimana *audiens* secara aktif mengelola pesan yang mereka terima. Meskipun mereka mungkin menerima pesan dominan dari pengirim, namun mereka juga memiliki pandangan dan pendapat mereka sendiri yang mungkin berbeda. Dalam konteks ini, penonton tidak secara sepenuhnya menerima pesan yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disampaikan tanpa dipertimbangkan terlebih dahulu (Carolina & Setianingrum, 2019)

### 3. *Oppositional position* (Posisi Oposisi)

Pada posisi ini *audiens* memahami kode yang diberikan oleh media, namun menolak pesan yang diberikan oleh media dan menggantinya dengan interpretasi mereka sendiri sesuai dengan sudut pandang mereka terhadap konten media tersebut. Dalam hal ini, *audiens* tidak menerima bahkan benar-benar menolak pesan yang dibuat dan disampaikan oleh media (Faturosyiddin & Hidayati, 2023). *Audiens* memiliki cara tersendiri dalam memandang topik yang disajikan oleh media.

## 2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono dalam (Sudaryono, 2016), kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Kerangka pemikiran memuat konsep dalam penelitian yang menjelaskan variabel-variabel secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan yang diangkat oleh peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori *encoding-decoding*. Yang pada tahapannya saat melakukan *decoding* terhadap pesan media *audiens* dikategorikan melalui tiga kemungkinan posisi: *dominant-hegemonic position*, *negotiated position* dan *oppositional position*. Ketiga posisi ini akan dijadikan dasar dari klasifikasi analisis resepsi dalam penelitian ini.

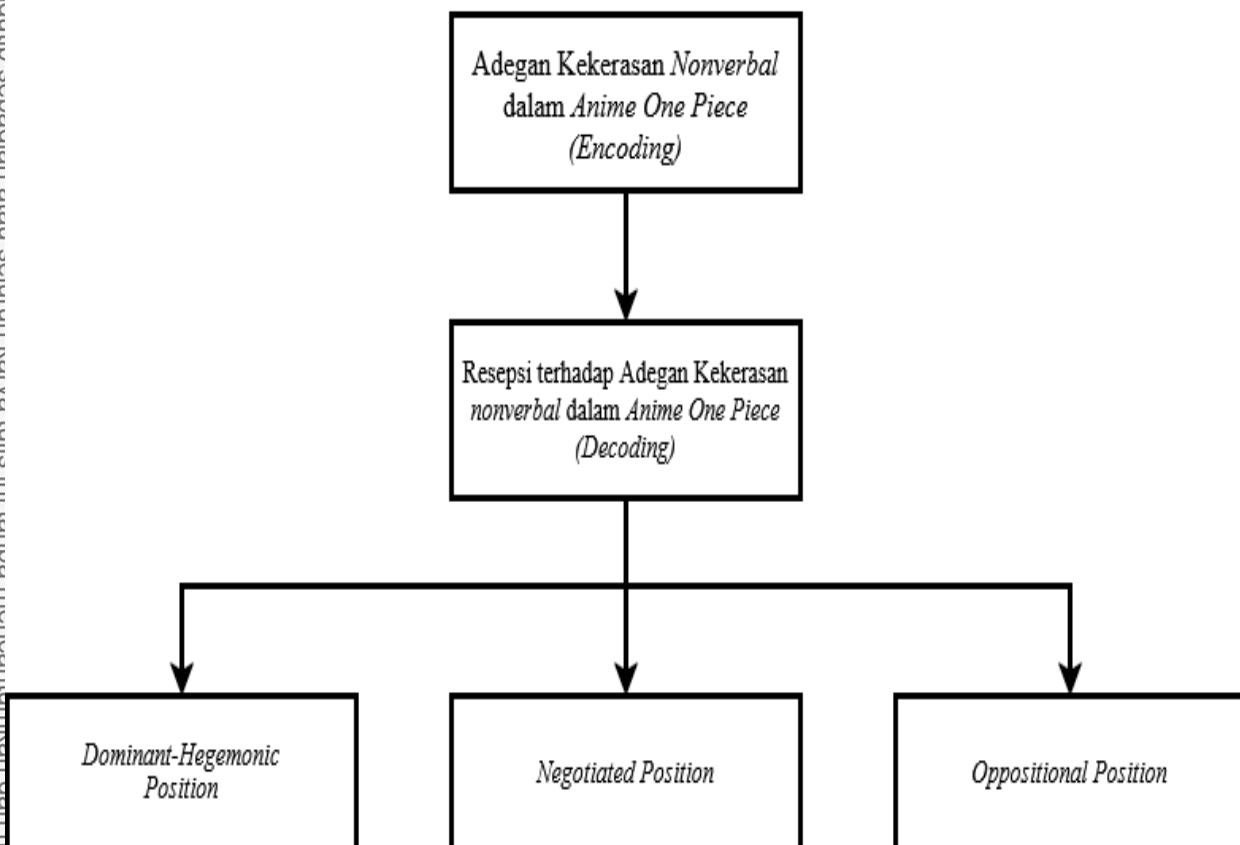
Dengan menggunakan teori ini, peneliti akan mengembangkan suatu kerangka berpikir yang akan menjadi panduan bagi peneliti untuk mengetahui resepsi *audiens* terhadap adegan kekerasan nonverbal dalam anime One Piece.

© Hal 2

Hak Cipta

1. Dilarang ... menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran**



(Sumber: Olahan Peneliti, 2025)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang memanfaatkan data deskriptif dalam bentuk bahasa tertulis atau lisan dari individu dan kelompok yang diamati. Pendekatan ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena yang berkaitan dengan individu atau kelompok, peristiwa, dinamika sosial, serta sikap, keyakinan, dan persepsi mereka (Achjar et al., 2023)

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resensi model *encoding-decoding* oleh Stuart Hall. Analisis resensi ini berfokus pada pemahaman bagaimana audiens memproses dan membentuk makna ketika mengonsumsi konten media. Metode ini berupaya memahami interpretasi teks media (baik cetak, elektronik, maupun internet) dengan cara mengkaji bagaimana *audiens* membaca dan memahami karakter teks tersebut. Pada metode ini saat proses *encoding-decoding* Stuart Hall membagi posisi audiens menjadi 3 posisi, yaitu : *dominant-hegemonic position*, *negotiated position* dan *oppositional position* (Balqis & Samatan, 2021). Dengan menggunakan metode ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana resensi *audiens* terhadap adegan kekerasan *nonverbal* dalam anime *One Piece*, kemudian peneliti akan menggolongkan tanggapan dari narasumber ke dalam tiga kategori sesuai dengan metode penelitian ini.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara kepada informan yang merupakan penggemar *One Piece* dan dilakukan di Pekanbaru di tempat yang disepakati bersama informan. Untuk waktu penelitian dilakukan dari bulan Oktober 2024 hingga Juli 2025.

#### **3.3 Sumber Data Penelitian**

##### **3.3.1 Data Primer**

Data Primer adalah data yang didapat secara langsung dari sumber data atau tangan pertama di lapangan. Sumber data ini dapat berasal dari responden, subjek penelitian, hasil wawancara, hasil pengujian, observasi, atau data lain yang dikumpulkan secara langsung (Achjar et al., 2023).

Dalam hal ini peneliti melibatkan beberapa mahasiswa universitas yang ada di Pekanbaru untuk dijadikan informan, diantaranya mahasiswa UIN Suska Riau, Universitas Riau, UMRI dan UIR.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber keputusan dan sumber lain yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti (Achjar et al., 2023). Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari penelitian terdahulu, buku, dokumen, internet, jurnal dan lain sebagainya.

### 3.4 Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan subyek penelitian yang dapat memberikan informasi mengenai fenomena/permasalahan yang diangkat dalam penelitian (Damayanty, Giovani, Baso, & Halim, 2022). Teknik pengambil sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel sumber data yang didasarkan pada pertimbangan tertentu (Abdussamad & Sik, 2021). Pertimbangan tersebut bisa saja seseorang yang dianggap paling mengetahui tentang apa yang diharapkan, atau mungkin individu tersebut memiliki otoritas yang memudahkan peneliti dalam menjelajahi objek atau situasi sosial yang sedang diteliti.

Berdasarkan penjelasan diatas kriteria informan yang peneliti tetapkan, yaitunya merupakan penggemar *anime One Piece*, mahasiswa berusia 18-24 tahun, sudah menonton *one piece* kurang lebih 5 tahun serta sering menonton *one piece* sampai saat ini, memiliki ketertarikan terhadap *anime*, terbiasa atau familiar dengan genre *Shounen*.

Adapun objek dalam penelitian ini adalah adegan terpilih dalam *anime One Piece* yang menampilkan adegan kekerasan *nonverbal*. Peneliti memilih episode 1100-1110 yang merupakan episode terbaru.

**Tabel 3. 1 Data Informan**

No	Nama	Usia	Universitas	Keterangan
1	YA	22 tahun	UIN Suska Riau	Menonton One Piece
2	MRA	22 tahun	UIN Suska Riau	Menonton One Piece
3	AM	21 tahun	UIN Suska Riau	Menonton One Piece
4	ZA	22 tahun	Universitas Riau	Menonton One Piece
5	NM	23 tahun	UMRI	Menonton One Piece

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	BAD	22 tahun	UIR	Menonton One Piece
7	TA	23 tahun	Universitas Riau	Menonton One Piece

Sumber : Olahan Peneliti, 2025

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian. Hal ini dikarenakan tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Tanpa pemahaman tentang teknik pengumpulan yang tepat, peneliti tidak akan bisa mendapatkan data yang sesuai dengan standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2013). Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini :

#### 3.5.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian melibatkan percakapan antara peneliti dan narasumber dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi melalui serangkaian pertanyaan dan teknik tertentu. Secara sederhana, wawancara bisa diartikan sebagai percakapan yang memiliki tujuan tertentu, di mana pewawancara mengajukan pertanyaan dan narasumber memberikan jawabannya (Moleong, 2019). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara mendalam (*In-depth Interview*) untuk mendapatkan data yang lengkap kepada informan terpilih.

#### 3.5.2 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data kualitatif dengan cara mengamati langsung di lapangan. Hasil dari observasi mencakup aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, serta emosi seseorang (Jaya, 2020). Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan gambaran nyata tentang suatu peristiwa atau kejadian guna menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan. Observasi ini dilakukan dengan mengamati beberapa *scene* yang mengandung adegan kekerasan *nonverbal* yang terdapat pada anime *One Piece*.

#### 3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa masa lalu yang bisa berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi menjadi pelengkap untuk teknik observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan lebih kredibel jika didukung oleh dokumentasi (Sugiyono, 2013). Dokumentasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menonton langsung pada apk layanan *streaming* yang menyediakan *anime* One piece seperti *Bstation* dan menangkap layar (*screenshot*) *scene* yang menampilkan adegan kekerasan *nonverbal*. Dokumentasi juga dilakukan terhadap data-data yang diperlukan untuk memperkuat argumentasi peneliti seperti hasil wawancara dengan informan, buku, jurnal, internet dan lainnya.

### **3.6 Validitas Data**

Validitas data mengacu pada apakah data yang diperoleh dan dianalisis benar-benar sesuai dengan sumber aslinya. Oleh karena itu, penting untuk memastikan validitas data agar data yang dikumpulkan memenuhi kebutuhan penelitian.

Adapun bentuk validasi data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik triangulasi. Validasi berarti memastikan akurasi dan keabsahan suatu alat ukur. Sedangkan, triangulasi pada dasarnya adalah pendekatan multi metode yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan berbagai data dan sumber data yang sudah ada (Hamzah, 2019). Menurut Dwijowinoto ada beberapa macam triangulasi, yaitu: triangulasi sumber, triangulasi waktu, triangulasi teori dan triangulasi periset (Kriyantono, 2014).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda (Kriyantono, 2014). Dalam hal ini agar peneliti mendapatkan data yang valid peneliti akan membandingkan sumber dari wawancara informan yang lainnya sehingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh. Dengan menerapkan triangulasi, peneliti tidak hanya memvalidasi data dengan membandingkan berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan, tetapi juga menguji kredibilitas informasi dari berbagai sumber data yang tersedia.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data resepsi Jensen dan Jankowski yang merupakan bagian dari *encoding* dan *decoding* Stuart Hall, yaitu (Pujarama & Yustisia, 2020)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**1. Tahap pengumpulan Data**

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dan menyusun transkrip wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilakukan kepada informan terpilih.

**2. Tahap Analisis Data**

Tahap selanjutnya, peneliti menganalisa data yang sebelumnya telah diperoleh dari hasil wawancara ke dalam beberapa tema dan melakukan pengklasifikasian berdasarkan hasil temuan peneliti.

**3. Tahap Interpretasi Data**

Setelah data dikumpulkan dan dikategorikan berdasarkan tema yang muncul dari pemaknaan informan, peneliti kemudian memetakan penerimaan (*decoding*) setiap informan dalam memaknai adegan kekerasan *nonverbal* yang ada dalam *anime One Piece* sesuai dengan tiga tipe posisi pemaknaan khalayak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB IV**

### **GAMBARAN UMUM**

#### **4.1 Gambaran Umum *Anime One Piece***

##### **4.1.1 Sejarah Singkat *Anime One Piece***

*One Piece* (Jepang: ワンピース, Hepburn: Wan Pīsu) adalah sebuah seri manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Eiichiro Oda. Manga ini pertama kali diterbitkan di majalah *Weekly Shōnen Jump* milik Shueisha pada 22 Juli 1997, dan hingga Maret 2023, telah dikompilasi menjadi 105 volume *tankōbon*. Ceritanya mengikuti petualangan Monkey D. Luffy, seorang anak laki-laki yang memperoleh kemampuan tubuh elastis seperti karet setelah tidak sengaja memakan Buah Iblis. Bersama kru bajak lautnya yang disebut Bajak Laut Topi Jerami, Luffy menjelajahi *Grand Line* untuk mencari harta karun terbesar di dunia, "One Piece," dengan tujuan menjadi Raja Bajak Laut berikutnya ("One Piece," 2024).

**Gambar 4. 1 Poster Anime One Piece**



Sumber : ("One Piece," 2024)

Manga ini telah diadaptasi menjadi animasi video asli (OVA) oleh *Production I.G* pada tahun 1998, dan serial *anime* oleh *Toei Animation* yang disiarkan oleh *Fuji Television* berdasarkan manga dengan nama yang sama yang mulai tayang di Jepang pada 20 Oktober 1999 ("One Piece (Anime)," 2024). Selain itu, *Toei* juga telah memproduksi tiga belas film animasi, satu OVA, dan sebelas episode khusus televisi. Berbagai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perusahaan juga telah mengembangkan berbagai jenis *merchandise*, seperti permainan kartu dagang dan permainan video. Versi bahasa Inggris dari manga ini telah dilisensikan untuk dirilis di Amerika Utara dan Britania Raya oleh Viz Media, serta di Australia oleh Madman *Entertainment*. Versi bahasa Inggris dari *anime* ini awalnya dilisensikan oleh 4Kids *Entertainment* pada tahun 2004, sebelum lisensinya dicabut dan diakuisisi oleh *Funimation* pada tahun 2007.

*One Piece* telah mendapat banyak pujian untuk alur cerita, ilustrasi, karakterisasi, dan humornya. Beberapa volume dari manga ini telah memecahkan rekor penerbitan, termasuk cetakan awal tertinggi dari buku apa pun di Jepang. Pada tahun 2015 dan 2022, *One Piece* mencetak *Rekor Dunia Guinness* untuk "salinan terbanyak yang diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh satu penulis". *One Piece* telah menjadi manga terlaris selama sebelas tahun berturut-turut dari tahun 2008 hingga 2018. Pada bulan Desember 2023, manga ini telah beredar lebih dari 523,2 juta eksemplar di 61 negara dan wilayah di seluruh dunia, menjadikannya serial manga terlaris dalam sejarah, dan serial komik terlaris yang dicetak dalam volume buku (Yasim, 2022).

#### **4.1.2 Profil Kreator Anime *One Piece***

Eiichiro Oda merupakan pria kelahiran 1 Januari 1975 ia lahir di Kumamoto, Prefektur Kumamoto di Jepang. Oda merupakan seorang mangaka terkenal dan juga professional, salah satu karyanya yang populer dan mendunia adalah manga *One Piece* (Putri, 2023).

**Gambar 4. 2 Eiichiro Oda**



Sumber : ("Eiichiro Oda," 2024)

Oda merupakan seorang penulis dan seniman berdedikasi sejak remaja, ia memulai kariernya di *Shueisha Shonen Jump* pada usia 17 tahun. Kini, ia merupakan salah satu mangaka paling terkenal di dunia, dengan penghasilan sekitar ¥3,1 miliar (US\$23 juta) per tahun. Meskipun memiliki jadwal kerja yang sangat padat, Oda tetap berkomunikasi secara aktif

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan penggemarnya dan masyarakat umum melalui wawancara resmi serta kolom SBS-nya dan saluran informal lainnya. *Editor* dari Eiichiro Oda mengatakan bahwa ia dikenal sebagai sosok yang pekerja keras serta perfeksionis. Bahkan menurutnya Oda bisa tidur tiga jam per hari selama minggu kerja biasa maka dari itu hasil kerja keras dirinya membawa pada kesuksesannya saat ini.

Pada akhir tahun 1996, saat masih bekerja dengan Watsuki, Oda menciptakan dua *One-Shot* berjudul *Romance Dawn*, Versi 1 dan Versi 2, sebagai persiapan untuk pameran seniman manga mendatang. Kedua versi ini nantinya akan menjadi bab pertama dari *One Piece*. Pada tahun 1997, Oda berhenti bekerja dengan Nobuhiro Watsuki untuk memulai proyek *One Piece*, melakukan banyak sketsa awal yang akan muncul dalam *Color Walk 1*. Dia merencanakan tahap awal *One Piece* (Chapter 1-8) sebelum resmi memulainya.

Namun, Oda membuat banyak perubahan selama proses tersebut. Misalnya, dia mengubah nama karakter Boogie menjadi Buggy, mengubah Zoro dari seorang pengikut Buggy menjadi pendekar pedang pengembala, serta mengubah penampilan Morgan yang awalnya direncanakan terlihat seperti sumo sesuai permintaan editornya. Sebagai penghormatan, Nobuhiro Watsuki kemudian menggambar bendera Bajak Laut Topi Jerami dalam salah satu chapter *Rouuni Kenshin*, sebagai gambar di bom yang digunakan oleh Gein, salah satu bawahan Yukishiro Enishi.

Pada bulan Juli 1997, edisi #34 dari *Weekly Shonen Jump* menampilkan bab pertama yang berjudul "*Romance Dawn*". Yang mengejutkan dan menyenangkan Oda, tanggapan penggemar terhadap cerita ini lebih tinggi daripada fitur pendampingnya, menandakan kesuksesan yang luar biasa dari seri tersebut. Dalam tahun-tahun berikutnya, *One Piece* berkembang menjadi *franchise* besar, mendapatkan adaptasi animasi pertama pada tahun 1998, serial anime penuh pada tahun 1999, dan video game pertamanya pada tahun 2000.

Oda juga telah menikah sejak 7 November 2004 dan istrinya merupakan mantan model sekaligus aktris bernama Chiaki Inaba. Pernikahannya tersebut akhirnya mempunyai dua orang anak perempuan yang lahir di tahun 2006 dan 2009. *One Piece* juga turut menjadi manga yang mendapatkan rekor *The Guinness of World Book of World Record* sebagai salah satu manga yang dicetak ratusan kopi. Manga tersebut pun akhirnya menjadi serial yang paling laku sepanjang sejarah.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4.1.3 Karakter dalam *Anime One Piece***

1. Monkey D. Luffy

**Gambar 4. 3 Monkey D. Luffy**

Luffy, adalah seorang manusia karet dan menjabat sebagai kapten. Cita-cita Luffy adalah menjadi Raja Bajak Laut setelah bertemu dengan Shanks Si Rambut Merah yang singgah di pulau kelahirannya, Fusha. Topi jerami yang menjadi ciri khasnya adalah pemberian dari Shanks, dan Luffy berjanji akan mengembalikan topi tersebut saat mereka bertemu kembali. Luffy adalah pemakan buah iblis Gomu Gomu no Mi, yang membuat tubuhnya memiliki sifat seperti karet, sehingga bisa meregang, meredam listrik, dan lain sebagainya.

2. Roronoa Zoro

**Gambar 4. 4 Roronoa Zoro**

Zoro dijuluki sebagai pemburu bajak laut, ia merupakan anggota pertama yang bergabung dengan kelompok topi jerami dan menjabat sebagai wakil kapten. Teknik bertarungnya menggunakan tiga pedang yang merupakan pedang langka dalam dunia One Piece. Bergabung dengan kelompok bajak laut topi jerami demi mewujudkan mimpiya menjadi seorang ahli pedang terhebat di dunia dan mengalahkan pendekar pedang terhebat saat ini bernama Dracule Mihawk.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. Nami****Gambar 4. 5 Nami**

Nami adalah seorang navigator dari kelompok bajak laut Topi Jerami dalam anime One Piece. Dia menjadi navigator karena kemampuannya dalam merasakan perubahan cuaca. Nami dijuluki "kucing pencuri" karena kemahirannya dalam mencuri barang-barang berharga. Nami bergabung dengan kelompok bajak laut Topi Jerami karena cita-citanya untuk menggambar peta dunia.

**4. Usopp****Gambar 4. 6 Usopp**

Seorang penembak jitu dalam kelompok bajak laut topi jerami yang bercita-cita menjadi penembak jitu terhebat di seluruh lautan dan berkeinginan mengunjungi Pulau Elbaf. Ia memiliki kebiasaan suka berbohong dan sering menceritakan hal-hal yang dilebih-lebihkan. Dalam pertarungan, ia menggunakan ketapel dengan peluru unik dan berbagai jebakan. Setelah berlatih selama dua tahun, ia berhasil mengendalikan Pop Green, tumbuhan yang dapat tumbuh dengan cepat dan agresif.

**5. Vinsmoke Sanji**

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 4. 7 Vinsmoke Sanji**

Sanji, seorang koki di kelompok Bajak Laut Topi Jerami dan saingan Roronoa Zoro, berasal dari keluarga bangsawan di kerajaan Germa 66 yang kuat. Dalam bertarung, Sanji menggunakan kakinya dan tidak pernah menggunakan tangannya karena ia menganggap tangan sebagai harta karun bagi seorang koki. Sanji memiliki teknik tendangan yang sangat kuat. Salah satu tekniknya yang terkenal adalah "Diable Jambe," yang membuat kakinya mengeluarkan api dan memperkuat tendangannya dengan efek terbakar pada musuh.

## 6. Tony Tony Chopper

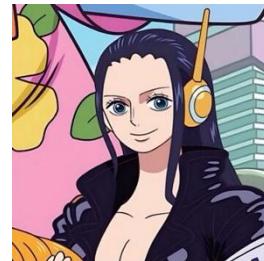
**Gambar 4. 8 Tony Tony Chopper**

Dokter berwujud rusa kutub ini memiliki tujuh bentuk perubahan. Chopper mengembangkan cita-cita dari dokter ternama di dunia, Dr. Hiluluk, yang bercita-cita menyembuhkan semua penyakit di dunia. Chopper adalah pemakan buah iblis Hito Hito, yang memungkinkannya berbicara seperti manusia. Kekuatan buah Hito Hito juga memberinya kemampuan untuk berubah menjadi berbagai bentuk, termasuk menjadi monster. Setelah dua tahun, Chopper dapat menggunakan bentuk monsternya tanpa kehilangan kesadaran.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 7. Nico Robin

**Gambar 4. 9 Nico Robin**

Seorang arkeolog yang merupakan satu-satunya penyintas dari Pulau Ohara, yang meneliti asal-usul pemegang inisial “D” melalui Poneglyph yang mengungkapkan kejadian sebenarnya pada periode sejarah 100 tahun yang hilang. Ia menjadi buruan paling dicari oleh pemerintah dunia karena dianggap sebagai ancaman. Hal ini terbukti dari tingginya nilai buruan yang diberikan kepadanya sejak usia 8 tahun.

## 8. Franky

**Gambar 4. 10 Franky**

Franky, seorang pembuat kapal dan tukang kayu dalam kelompok bajak laut Topi Jerami di One Piece, digambarkan sebagai seorang cyborg yang memiliki kemampuan untuk mengeluarkan berbagai senjata dari tubuhnya. Awalnya dianggap sebagai musuh oleh kelompok Topi Jerami, Franky berubah pikiran setelah bersekutu dengan Luffy untuk mengalahkan musuh mereka, CP9.

## 9. Brook

**Gambar 4. 11 Brook**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Brook adalah seorang manusia tengkorak berambut afro yang bergabung dengan kru bajak laut setelah peristiwa Thriller Bark. Dia adalah seorang musisi seorang musisi dan pengguna pedang di bajak laut topi jerami, ia dijuluki “Soul King”. Dalam pertempuran, dia menggunakan pedang dan biolanya. Dia memiliki Buah Iblis Yomi Yomi yang menghidupkannya kembali setelah kematian, sehingga arwahnya kembali ke tubuh tengkoraknya.

**10. Jinbei****Gambar 4. 12 Jinbei**

Dia merupakan ksatria lautan. Jabatan: supir/pengemudi kapal. Jinbei merupakan manusia ikan satu-satunya di kelompok topi jerami yang bergabung dengan kelompok topi jerami di *arc wholecake island*.

**4.2 Audiens**

Audiens adalah sekelompok besar orang yang menonton, mendengar, atau membaca media, seperti TV, radio, film, majalah, atau internet. Meskipun tidak bisa dikenali satu per satu, audiens dianggap sebagai satu kelompok yang punya kebutuhan atau minat yang sama (Hartley, 2004).

Hall dalam (Pujarama & Yustisia, 2020) menyatakan bahwa pemaknaan juga dipengaruhi oleh cara audiens menafsirkan pesan. Dalam konteks media massa, makna tidak hanya dibentuk oleh isi teks media, tetapi juga melalui interaksi antara teks dan audiens sebagai pembacanya. Audiens tidak sekadar menjadi penerima pesan, melainkan juga dapat berperan aktif sebagai pihak yang mengolah dan menciptakan kembali makna dari pesan yang disampaikan media. Audiens dipandang sebagai pihak yang aktif karena mereka mampu mereproduksi makna dari teks media. Teks media sendiri bisa berupa gambar visual maupun audiovisual.

Cara audiens menafsirkan pesan dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pengalaman hidup masing-masing individu. Oleh karena itu,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makna yang diterima bisa berbeda antara satu audiens dengan yang lain, tergantung pada karakter dan konteks sosial mereka. Kajian tentang audiens pun semakin berkembang dan kompleks, seiring dengan perubahan audiens itu sendiri yang turut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Di era digital, peran audiens tidak lagi terbatas sebagai penonton atau pembaca pasif, tetapi juga bisa menjadi pembuat konten, pengunjung aktif, penggemar, pemain, hingga peserta langsung dalam media.

Dalam hal ini teori *encoding-decoding* berperan penting untuk melihat bagaimana audiens memaknai pesan yang disampaikan oleh media. Audiens menafsirkan atau memahami pesan media sesuai dengan cara pandang mereka terhadap dunia serta berdasarkan posisi sosial mereka dalam masyarakat. Untuk penelitian analisis resepsi ini audiens atau informan yang diteliti adalah mahasiswa yang merupakan penggemar *anime One Piece* serta masih menontonnya sampai sekarang.

Alasan pemilihan informan dengan kriteria tersebut adalah untuk memahami bagaimana audiens memandang dan menilai adegan kekerasan *nonverbal* yang disajikan dalam *anime* ini. Peneliti berharap bahwa melalui persepsi dan pandangan para audiens, dapat diperoleh gambaran mengenai bagaimana respon mereka terhadap konten yang disajikan.

#### **4.3 Profil Informan**

1. YA merupakan Mahasiswa UIN Suska Riau, ia sudah mengikuti dan menonton *One Piece* kurang lebih 6 tahun
2. MRA merupakan Mahasiswa UIN Suska Riau, ia mulai menonton *anime* ini sedari masih tayang di televisi dan masih mengikuti dan menontonnya sampai sekarang. Ia juga membaca komik dari *One Piece*.
3. AM merupakan Mahasiswa UIN Suska Riau, ia mulai menonton *One Piece* sejak tahun 2019 pada masa pandemi COVID-19.
4. ZA merupakan Mahasiswa Universitas Riau, ia tau *One Piece* awalnya dari Tiktok sama media sosial dan lanjut menontonnya sampai sekarang.
5. NM merupakan Mahasiswa UMRI, ia tau *One Piece* karna liat di tv waktu jaman SD dan terus menonton sampai episode terbaru
6. BAD merupakan Mahasiswa UIR, ia sudah menonton *One Piece* selama 10 tahun belakang, dan masih mengikuti perkembangan *anime* ini sampai sekarang.
7. TA merupakan Mahasiswa Universitas Riau, ia tau *One Piece* dari teman dan masih aktif menonton *One Piece* tiap tayangan terbaru dari *anime* ini

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB VI**

## **PENUTUP**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai resepsi audiens terhadap adegan kekerasan nonverbal dalam anime *One Piece*, dapat disimpulkan bahwa respon audiens bersifat beragam sesuai dengan latar belakang dan nilai-nilai personal masing-masing. Dari tujuh informan yang diwawancara, tiga di antaranya menunjukkan posisi dominan-hegemonik, yakni menerima kekerasan nonverbal sebagai bagian wajar dari narasi dan identitas genre *shounen* dalam *One Piece*. Mereka menilai adegan kekerasan sebagai elemen penting dalam membangun emosi, ketegangan, dan perkembangan karakter.

Sementara itu, empat informan lainnya berada pada posisi negosiasi. Mereka tetap menikmati *anime* ini, namun bersikap kritis terhadap bentuk kekerasan tertentu yang dianggap berlebihan atau tidak sesuai dengan nilai moral yang mereka anut. Mereka memilih mana adegan yang dapat diterima sebagai bagian dari cerita, dan mana yang dianggap melampaui batas.

Tidak ditemukan adanya informan yang berada pada posisi oposisi penuh terhadap kekerasan yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa audiens *One Piece* pada kalangan mahasiswa tidak sepenuhnya pasif, melainkan aktif dalam membentuk makna atas tayangan yang dikonsumsi. Proses *decoding* mereka dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, dan konteks sosial budaya yang dimiliki.

### **6.2 Saran**

#### 1. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam kajian resepsi media, khususnya dalam konteks kekerasan *nonverbal* pada tayangan animasi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas objek penelitian, misalnya dengan membandingkan resepsi dari kelompok usia yang berbeda atau jenis anime lainnya, agar dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai resepsi kekerasan dalam media populer.

#### 2. Bagi Audiens

Penonton diharapkan untuk tetap kritis terhadap konten yang dikonsumsi, terutama yang mengandung unsur kekerasan. Memahami konteks dan tujuan adegan dapat membantu membedakan antara hiburan dan potensi dampak negatif secara psikologis atau sosial.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. Bagi Kreator dan Penyedia Media**

Kreator *anime* dan penyedia *platform* tayangan sebaiknya mempertimbangkan penyajian adegan kekerasan dengan memperhatikan usia target penonton dan menyertakan peringatan konten bila diperlukan. Hal ini penting agar pesan yang disampaikan tetap edukatif dan tidak menimbulkan dampak negatif.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif* (1st ed.). CV. Syakir Media Press.
- Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus* (A. Juansa, E. Efitra, & S. Sepriano, eds.). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aisyah, I. (2019). *Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Balqis, M., & Samatan, N. (2021). Pemaknaan Korban Kekerasan Seksual (Analisis Resepsi Audiens Terhadap Film 27 Steps of May). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 49–60. <https://doi.org/10.37858/publisitas.v8i1.63>
- Briandana, R., & Azmawati, A. A. (2020). New media audience and gender perspective: A reception analysis of millenials interpretation. *International Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 6(1), 58–63.
- Carolina, C. E., & Setianingrum, V. M. (2019). Analisis resepsi kekerasan dalam pacaran pada film Posesif. *Commercium*, 1(2), 66–69.
- Clements, J., & McCarthy, H. (2015). *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation* (3rd ed.). United States of America: Stone Bridge Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=E03KBgAAQBAJ>
- Cristianingtias, N., Hadi, I. P., & Aritonang, A. I. (2018). Penerimaan Penonton terhadap Adegan Kekerasan pada Film Komedи Hangout Karya Raditya Dika. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), 1–12.
- Damayanty, A., Giovani, V., Basso, R., & Halim, Z. (2022). Peranan Audit Operasional dalam Menunjang Fektifitas Pelayanan Cargo Pada PT Sicepat Ekspres. *Jurnal Mirai Management*, 7(3), 192–201. <https://doi.org/10.37531/mirai.v7i3.2492>
- Dennis McQuail. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail Edisi 6 Buku 1 Terjemahan Putri Iva Izzati* (6th ed.). Jakarta: Salemba Humanika.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- Eiichiro Oda. (2024). Retrieved June 2, 2024, from Wikia One Piece website: [https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Eiichiro\\_Oda](https://onepiece.fandom.com/id/wiki/Eiichiro_Oda)
- Fathurizki, A., & Malau, R. M. U. (2018). Pornografi Dalam Film : Analisis Resepsi Film “Men, Women & Children.” *ProTVF*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.11347>
- Faturosyiddin, abdullah hafidz ridho, & Hidayati, U. (2023). Analisis Resepsi Khalayak Remaja Mengenai Pesan Moral Dalam Film Doraemon Stand By Me 2. *Lektur, Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 80–94. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ilkom/article/view/19252>
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159>
- Hamzah, A. (2019). *Penelitian Berbasis Proyek Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R & D Kajian Teoritik & Contoh-contoh Penerapannya* (1st ed.). Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hartley, J. (2004). Communication, cultural and media studies: The key concepts. In *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts* (3rd ed.). New York: Routledge, Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315225814>
- Hartono, L., Angela, C., & Budiana, D. (2018). Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss ! Part 1. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), 1–12.
- Haryati, H., & Mustafa, M. (2020). Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dilan 1990. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 2(2), 88–98. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i3.9596>
- Ismandianto, H. R. (2023). Analisis Resepsi Audience Mengenai Quarter Life Crisis Pada Lagu “Takut” Karya Idgitaf. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 63–71.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Klaus Bruhn Jensen. (2020). *A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies* (3rd ed.). Routledge, Taylor & Francis Group. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=rxXAzQEACAAJ>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Kriyantono, R. (2014). *Teknik praktis riset komunikasi* (7th ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Kurniawan, I., Humam, Q. A., Chairunisa, A. F., Zharfani, G. N., & Salsabila, A. (2023). *Hakikat, Etika, dan Filsafat Komunikasi dalam Dinamika Sosial* (1st ed.; Pia Khoirotun Nisa, Ed.). Jakarta: Mahakarya Citra Utama Group.
- Made Rosalia Dwi Adnyani, N., Luh Ramaswati Purnawan, N., & Devia Pradipta, A. (2021). Analisis Isi Kekerasan Verbal dan Non Verbal dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 1–9.
- Mahaly, S., & Abd Rahman, S. N. (2021). Identifikasi Kekerasan Verbal Dan Nonverbal Pada Remaja. *Coution : Journal of Counseling and Education*, 2(2), 30–38. <https://doi.org/10.47453/coution.v2i2.375>
- Malikha, A. F., & Wirawanda, Y. (2022). Analisis Resepsi terhadap Romantisme pada Vlog Youtube (Studi Analisis Resepsi Vlog Youtube “Isti Ve Musab” pada Penonton Perempuan). *Keilmuan Dan Keislaman*, 19, 128–151. [https://doi.org/https://doi.org/10.23917/jkk.v1i3.19](https://doi.org/10.23917/jkk.v1i3.19)
- Mawarsari, L. H., Wijayanti, C. A., & Wahjudianata, M. (2020). Analisis Isi Pesan Kekerasan Dalam Film Animasi Anak-Anak Pemenang Piala Oscar Tahun 2015-2019. *Jurnal E-Komunikasi*, 8(2).
- Mboro, W. M., Ludji, I., & Lusi, A. B. (2024). Tinjauan Etika Anti-Kekerasan Terhadap Peran Orang Tua Dalam mendidik Remaja 15-17 Tahun Di GMIT Emaus Liliba. *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika*, 5(1), 43–61.
- Media, A. (2023). Sejarah Perkembangan Anime di Jepang. Retrieved from Creator Media website: <https://creatormedia.my.id/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang/#gsc.tab=0>
- Meilasari, S. H., & Wahid, U. (2020). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Isi Pesan Pada Iklan Wardah Cosmetics “Long Lasting Lipstic Feel The Color.” *Journal Komunikasi*, 11(1), 1–8.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, A., Alamsyah, F. F., & Nugraha, Y. A. (2019). Representasi Kekerasan dalam Film “The Raid: Redemption.” *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, 3(2), 145–155.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- One Piece. (2024). Retrieved June 29, 2024, from Wikipedia website: [https://id.wikipedia.org/wiki/One\\_Piece](https://id.wikipedia.org/wiki/One_Piece)
- One Piece (Anime). (2024). Retrieved June 29, 2024, from Wikia One Piece website: [https://onepiece.fandom.com/id/wiki/One\\_Piece\\_\(Anime\)](https://onepiece.fandom.com/id/wiki/One_Piece_(Anime))
- Pawaka, D., & Choiriyati, W. (2020). Analisis Resepsi Followers Milenial @indonesiafeminis dalam Memaknai Konten Literasi Feminisme. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 70–86. Retrieved from <https://ejurnal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA/article/view/1048>
- Pujarama, W., & Yustisia, I. R. (2020). *Aplikasi Metode Analisis Resepsi Untuk Penelitian Gender dan Media : Untuk Peneliti Pemula dan Mahasiswa S-1* (1st ed.). Malang: UB Press.
- Putri, N. K. (2023). Profil Eiichiro Oda, Sang Mangaka Pencipta One Piece. Retrieved June 29, 2024, from Liputan 6.com website: <https://www.liputan6.com/regional/read/5169402/profil-eiichiro-oda-sang-mangaka-pencipta-one-piece>
- Rahmadi, Y. B., & Arviani, H. (2024). Analisis Resepsi Khalayak Generasi Z tentang Kekerasan Verbal pada Channel Twitch Masalohehe\_. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1383–1389. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3439>
- Ranang, Basnendar, & Asmoro. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Ratna, N. K. (2015). *Teori metode, dan teknik penelitian sastra : dari strukturalisme hingga postrukturalisme perspektif wacana naratif* (13th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reswari, S. A., & Wahidar, T. I. (2021). Analisis Resepsi Toxic Relationship dalam Film Pendek All Too Well Karya Taylor Swift. *Medium*, 9(2), 332–346.
- Ridho, M. R. (2018). Representasi Kekerasan Non Fiksi Dalam Film “Serigala Terakhir” (Analisis Semiotik Jhon Fiske).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian* (1st ed.; M. S. Dr. Ir. Try Koryati, Ed.). Bantul, Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Santoso, T. (2002). *Teori-Teori Kekerasan* (1st ed.). Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Setiawan, P. A., Ardianto, D. T., & Erandaru, E. (2018). Perancangan animasi motion graphic tentang cara kerja vaksinasi pada tubuh manusia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 10.
- Sholihul Abidin, S. S. I. M. I. K. (2025). *Komunikasi Massa Teori, Praktik, Dan Dampaknya Di Era Digital*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=lGNQEQAQBAJ>
- Silitonga, E. J. (2023). Analisis Resepsi Orang Tua Di Bekasi Mengenai Kekerasan Dalam Film Girl In The Basement. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi*, 9(4), 597–603. <https://doi.org/10.53008/kalbisiana.v9i4.980>
- Sinulingga, K. N. V. P., Sunarto, & Pudjo Santosa, H. (2023). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan Dalam Serial Netflix “Squid Game.” *Jurnal Interaksi Online*, 11(3). Retrieved from <https://fisip.undip.ac.id/>
- Station, T. J. (2015). Japanese Station Book. *Jagakarsa: Bukune*.
- Storey, J. (2010). *Cultural Studies and the Study of Popular Culture* (3rd ed.). Edinburgh University Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=pBSrBgAAQBAJ>
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=uTbMDwAAQBAJ>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarto, Hero, A., & Haripahargio, W. (2009). *Televisi, Kekerasan, dan Perempuan* (1st ed.). Jakarta: Buku Kompas.
- Wardani, Y. D., & Wibowo, J. H. (2023). Resepsi Pemuda Kesatriyan 41 Surabaya Tentang Adegan Kekerasan Dalam Film The Night Comes For Us. *Simakom* .... Retrieved from <https://conference.untagsby.ac.id/index.php/simakom/article/download/1615/730>
- Yasim, M. N. R. (2022). Otaku Dadakan: Studi Kasus Penggemar Anime One

Piece di Kalangan Mahasiswa. *Emik Jurnal Ilmiah Ilmu-Imu Sosial*, 5(1), 84–100. <https://doi.org/10.46918/emik.v5i1.1216>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LAMPIRAN****Lampiran 1 Draft Wawancara Penelitian****Wawancara dengan YA**

- 1) Darimana anda mengetahui One Piece?

“Saya tau one piece karna waktu kecil pernah nonton di tv. Lalu pada tahun 2018 disarankan teman untuk menonton anime ini pada apk bstation dan website lainnya, karna anime ini udah ga tayang lagi tv”
- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?

“Saya udah suka One Piece dari dulu, alasannya karna saya menyukai alur cerita yang ada di anime ini. Menurut saya ceritanya itu ga pasaran dan ada beberapa dari ceritanya itu kayak sesuai dengan keadaan sekarang”
- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?

“Sering, tapi engga seintens dulu, soalnya one piece ini kan masih on going jadi saya nontonnya waktu udah tayang episode terbaru aja”
- 4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece?

“kayak yang saya bilang tadi, di apk bstation sama website online gitu”
- 5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?

“Yang saya tahu kekerasan nonverbal itu suatu kekerasan yang dilakukan dengan tindakan yang dapat melukai fisik, dalam anime memang ada beberapa adegan yang didalamnya itu melibatkan kekerasan nonverbal tadi”
- 6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?

“Iya, saya menyadari ada kekerasan nonverbal dalam anime ini”
- 7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?

“Seperti adegan perkelahian, penyiksaan dan masih tergolong banyak sih saya lihat”
- 8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?

“Kalau kekerasannya brutal atau ngga diperlukan, kadang saya merasa terganggu. Tapi kalau kekerasan itu dilakukan untuk membela teman, saya malah mendukung”
- 9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?

“Menurut saya beberapa adegan itu masih dalam batas wajar, terkadang memang ada yang berlebihan tetapi yang ditampilkan itu sebagai pelengkap

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cerita ya, karna one piece ini kan tentang bajak laut jadi tentu saja dalam setiap adegannya tidak akan lepas dari adegan yang melibatkan kekerasan”

- 10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?

“Menurut saya dua-duanya itu ada ya. Di beberapa adegan memang terlihat dibuat untuk hiburan agar anime ini lebih menarik dan keren, terutama karena menampilkan perkelahian yang punya ciri khas tertentu. Tapi kadang saya merasa beberapa adegan perkelahianya agak terlalu berlebihan. Meski begitu, pesan moral seperti membela yang lemah dan melawan ketidakadilan tetap terasa, dan itu yang bikin saya tetap tertarik buat nonton”

- 11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?

“Tidak secara langsung, karena saya bisa membedakan mana fiksi dan mana kenyataan. Selama saya menonton one piece ini saya mengartikan adegan kekerasan yang dilakukan itu sebagai kebutuhan cerita agar cerita ini makin menarik untuk dilihat, agar kita tau kalo dunia itu tidak sebaik yang kita lihat. Soalnya kan anime one piece ini ceritanya menginterpretasikan dunia nyata gimana, penulisnya membuat cerita tidak hanya bergantung pada fantasinya saja tetapi ada mengambil unsur di dunia nyata.

- 12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?

“Menurut saya sebaiknya tetap dipertahankan, asalkan tidak berlebihan dan masih punya nilai atau pesan. Justru itu yang membuat cerita lebih kuat dan realistik. Soalnya kalo adegan seperti itu dihilangkan jadi ceritanya kayak monoton gitu ya. Dan dari yang saya lihat rata-rata penonton one piece itu sekarang kayaknya udah umur 20 tahun keatas, kalopun ada anak-anak tentunya harus diawasi waktu nontonnya”

**Wawancara dengan MRA**

- 1) Darimana anda mengetahui One piece?

“Dulu pas kecil saya pernah nonton one piece di tv, cuman pas saat itu saya ga sadar dan tidak terlalu tertarik kali. Terus pas SMP terpapar sama teman yang nonton one piece, jadi nyoba lagi nonton dari awal terus ternyata cocok jadi lanjut marathon nonton sampe 800 eps lah waktu itu dan masih lanjut sampe sekarang”

- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Saya menyukai One Piece, karena ceritanya unik serta penuh petualangan. Saya juga suka bagaimana tiap karakternya itu punya latar belakang kuat dan konflik yang dalam”. Selain itu, pesan moral dalam One Piece ini juga banyak”

- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?  
“Iya sering, saya masih ngikutin one piece sampai sekarang bahkan baca komiknya juga”
- 4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece?  
“Biasanya di bstation”
- 5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?  
“Secara umum menurut sepengetahuan saya kekerasan nonverbal itu segala tindak kekerasan yang dilakukan secara langsung bukan melalui kata-kata atau omongan. Jadi secara fisiklah melukai seseorang”
- 6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?  
“Saya menyadarinya, adegan kekerasan itu memang intinya. Terus salah satu yang disorot di anime ini adalah adegan perkelahiannya.”
- 7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?  
“Ada salah satu adegan yang berkesan bagi saya, contohnya itu ketika Luffy memukul Tenryuubito di Sabaody. Itu jelas kekerasan nonverbal karena dia nggak bicara, hanya bertindak”
- 8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?  
“Saya merasa biasa saja, soalnya adegan seperti itu memang sudah wajar di anime One Piece. Malah kadang bikin ceritanya jadi lebih seru”
- 9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?  
“Menurut saya adegan itu penting. One Piece punya tema besar tentang perjuangan dan keadilan, jadi adegan kekerasan tersebut menjadi bagian dari cerita yang membangun karakter-karakter tersebut. Lalu, One Piece ini juga ceritanya tentang bajak laut yang berlomba-lomba siapa yang lebih kuat justru dengan adanya perkelahian itu kita bakal tau gimana karakternya atau dari kekerasan ini kita masa lalu dari tiap karakter sehingga dia jadi bajak laut”
- 10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Menurut saya, adegan kekerasan nonverbal dalam anime One Piece itu wajar dan memang sudah menjadi bagian dari jalan cerita serta karakter masing-masing tokoh. Misalnya, adegan perkelahian antar karakter itu menunjukkan kekuatan dan keberanian mereka, dan saya melihatnya sebagai bagian dari aksi yang seru.

- 11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?  
“Engga sih, karena saya tahu itu hanya anime dan fiksi. Tapi saya jadi lebih sadar bahwa kekerasan bisa terjadi dalam bentuk yang lebih halus, seperti lewat ekspresi atau bahasa tubuh.
- 12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?  
“Menurut saya, adegan kekerasan yang ada ini tetap dipertahankan karena dia udah jadi bagian dari ceritanya. Selagi masih sesuai dengan alur ceritanya dan ga terlalu brutal”

**Wawancara dengan AM**

- 1) Darimana anda mengetahui One piece?  
“Saya taunya dari teman, terus mulai nonton dari tahun 2019 pas masa covid, sambil ngisi waktu luang”
- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?  
“Saya suka karena ceritanya bagus serta penggambaran setiap karakternya punya perkembangan yang jelas. Juga dalam setiap arcnya itu punya konflik yang berbeda dan beberapa ceritanya relate sama kehidupan”
- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?  
“Sering, hampir tiap hari nonton. Jadi sehari itu bisa nonton sampe 30eps”
- 4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece?  
“Bsation, tapi kadang saya nonton di Anoboy”
- 5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?  
“Bagi saya, kekerasan nonverbal itu merupakan kekerasan yang nggak menggunakan kata-kata, tapi hanya tindakan fisik seperti pukulan atau ancaman lewat gerak tubuh”
- 6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?  
“Iya, saya menyadari dalam anime ini ada menampilkan adegan kekerasan”
- 7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Menurut saya adegan yang bisa dikategorikan sebagai bentuk kekerasan nonverbal dalam one piece banyak ya, karna sejauh yang saya tonton ini di setiap arc itu pasti ada adegan yang melibatkan kekerasan. Misalnya ketika kru topi jerami bertarung melawan musuhnya seperti kaido atau doflamingo”

- 8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?  
“Saya melihat adegan kekerasan yang ditampilkan itu keren dan memang udah jadi bagian dari cerita One Piece. Perkelahian yang terjadi justru menunjukkan semangat melindungi teman, itu membuat ceritanya semakin menarik dan bermakna. Ya saya bisa memahami dan membenarkannya”
- 9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?  
“Sejauh yang saya liat selama ini adegan kekerasan yang ada itu wajar dan penting, karena kekerasan itu sering digunakan untuk menunjukkan gimana seriusnya pertarungan atau situasi yang dihadapi oleh tiap karakternya”
- 10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?  
“Iya, ada pesan moral juga, seperti mengenai keberanian, persahabatan, dan melawan ketidakadilan. Kayak yang saya bilang tadi perkelahianya yang dilakukan itu ada alasannya. Ada juga sih di beberapa arc itu buat hiburan semata aja”
- 11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?  
“Engga, karna saya tahu kalo one piece inikan animasi yaa dan dalam kenyataannya kekerasan seperti itu gabisa dilakuin. Juga, disatu sisi saya jadi lebih paham kalo kekerasan itu bisa dalam berbagai bentuk”
- 12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?  
“Menurut saya adegan seperti ini tetap dipertahankan dan emang harus ada, soalnya aneh aja sih kalo anime tentang bajak laut tapi ga melibatkan kekerasan fisik seperti perkelahian. Saya juga suka karena adegan-adegan yang ditampilkan itu epic sih. Trus, saya ngeliat dari animasi dan aksi yang ditampilkannya itu keren dan menghibur”

**Wawancara dengan ZA**

- 1) Darimana anda mengetahui One piece?

“Awalnya dari Tiktok sama media sosial. Banyak cuplikan menarik yang akhirnya bikin saya penasaran dan nonton dari awal”

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?  
“Karena ya ceritanya seru terus lucu juga. Tiap karakternya itu punya latar belakang masa lalu yang menyentuh. Saya juga suka nilai-nilai pertemanannya, solidaritas tim mugiwara, impian, sama tekad yang dimilikin tiap karakternya itu”
- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?  
“Iya, saya ngikutin tiap episodenya, apalagi sekarang konfliknya makin besar”
- 4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece?  
“biasanya di aplikasi bstation”
- 5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?  
“Menurut saya kekerasan noverbal itu tindakan menyakiti orang lain secara fisik tanpa menggunakan kata kasar. Misalnya pukulan, tendangan atau menganiaya seseorang yang melukai fisik orang lain”
- 6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?  
“Iya sadar dan itu cukup sering muncul”
- 7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?  
“Saat pertarungan atau perkelahian yang melibatkan kekuatan fisik”
- 8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?  
“Saya melihat adegan kekerasan nonverbal di One Piece bukan hanya untuk menunjukkan pertarungan atau aksi, tapi lebih sebagai bentuk ekspresi karakter terhadap konflik yang mereka alami. Setiap adegan kekerasan biasanya punya alasan yang kuat, entah itu karena membela diri, melindungi orang lain, atau sebagai bentuk perlakuan terhadap ketidakadilan”
- 9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?  
“Menurut saya, adegan kekerasan dalam One Piece itu sangat wajar dan justru penting untuk mendukung jalannya cerita. Anime ini menceritakan dunia penuh konflik, tantangan, dan pertempuran. Jadi, sudah sewajarnya kalau kekerasan fisik menjadi bagian dari narasi. Justru dengan adanya adegan-adegan tersebut, penonton bisa merasakan ketegangan, semangat juang, dan keberanian para karakter. Saya tidak melihat kekerasannya sebagai sesuatu yang berlebihan karena semuanya masih dalam konteks cerita dan ada alasan yang kuat di balik setiap adegan”

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?  
“Menurut saya ada pesan moralnya seperti memperjuangkan kebenaran, melindungi teman dan melawan ketidakadilan”
- 11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?  
“Engga, soalnya one piece ini kan fiksi animasi aja”
- 12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?  
“Tetap dipertahankan”

**Wawancara dengan NM**

- 1) Darimana anda mengetahui One piece?  
“Saya tau One Piece karna udah liat di tv, waktu jaman SD kayaknya”
- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?  
“Saya menyukai anime ini tuh karna ada genre yang saya sukai yaitunya : fantasi, petualangan, serta komedi dan aksi. Terlebih lagi One piece ini banyak hal-hal yang misterius gitu, jadi bisa berteori gitu deh”
- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?  
“Dulu sering nonton, sekarang mulai jarang karena ngikutin perilisan animenya yang masih on going”
- 4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece?  
“Seringnya di web sih, karna updatenya lebih cepat”
- 5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?  
“Adegan kekerasan yang mengandung berbagai tindakan fisik yang menimbulkan sakit atau luka”
- 6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?  
“Iya saya menyadarinya”
- 7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?  
“Adegan yang melibatkan tindakan fisik seperti memukul, menendang, mencekik dan kekerasan lainnya yang menggunakan senjata atau kekuatan”
- 8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Di beberapa adegan saya excited karna momennya sangat dinanti. Kadang juga ga suka liatnya karena ngerasa iba dan kasihan kepada korban dan seharusnya itu ga terjadi ke dia”

- 9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?

“Tergantung situasi sama keadaan yang dialami karakternya, kadang adegan kekerasan itu dibuat sama penulisnya untuk menyampaikan kritik sosial dan eksistensi, tapi bisa aja dikatakan berlebihan kalo kekerasannya ditujukan buat yang lemah dan kekerasannya ga layak. Dan bisa dikatakan wajar karna mungkin kekerasan itu diperlukan untuk menunjukkan power karakternya”

- 10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?

“Menurut saya ada beberapa yang bisa dijadikan pesan moral seperti empati, ketidakadilan, trauma, ada juga yang bisa dijadikan sebagai hiburan jika kekerasannya tidak dilebih-lebihkan sampai menyakiti dan melukai gitu”

- 11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?

“Ya itu mempengaruhi saya, seperti dapat menyikapi sebuah konflik, meningkatkan kesadaran emosional dan empati”

- 12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?

“Beberapa perlu dipertahankan, karena aneh rasanya jika anime one piece yang bergenre action tapi gaada unsur kekerasan. Lagian kekerasan dalam one piece ini bukan sekedar untuk hiburan, tapi juga sarana naratif untuk menyampaikan pesan dan membangun karakter”

**Wawancara dengan BAD**

- 1) Darimana anda mengetahui One piece?

“Saya taunya dari televisi, soalnya dulu sempat tayang di juga televisi, untuk sekarang saya lanjut nonton online di apk atau website online gitu”

- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?

“Saya menyukai One Piece itu karena ceritanya seru dan penuh kejutan. Selain itu, animasinya dari awal penayangan itu keliatan perubahan grafiknya itu makin bagus tiap arcnya, juga karna karakter-karakter di One Piece sangat beragam dan menarik untuk diikuti”

- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Dulu sering, tapi sekarang kayak nunggu udah beberapa episode tayang baru saya lanjutin nonton”

4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece? “Bstation”

5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?

“Menurut saya kekerasan nonverbal itu kekerasan yang dilakukan tanpa kata-kata tapi melukai atau menyakiti seseorang secara fisik seperti memukul atau mengancam menggunakan senjata gitu”

6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?

“Iya, cukup sering. Terutama dalam adegan pertarungan besar seperti waktu marineford atau wano”

7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?

“Contohnya ketika kaido menghajar lawannya dengan satu serangan, lalu waktu masa kecil sanji ada adegan dia dipukul keluarganya”

8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?

“Kadang tegang, kadang justru merasa puas kalau kekerasan itu ditujukan pada tokoh yang jahat. Tapi ada juga adegan yang bikin saya sedih, misalnya saat tokoh utamanya itu terluka berat”

9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?

“Menurut saya adegan kekerasannya memang penting karena One Piece tentang bajak laut, jadi wajar kalau ada adegan seperti itu. Tapi kalau terlalu sering, juga kurang bagus sih, apalagi kalau ditonton anak-anak. Jadi tetap menarik, tapi harus ada batasnya juga”

10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?

“Saya rasa keduanya, kadang adegan kekerasan digunakan untuk nunjukin keberanian dan perlindungan, jadi ada pesan moralnya. Tapi di sisi lain juga dibuat terkesan dramatis sebagai hiburan.”

11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?

“Engga secara langsung. Soalnya masih bisa bedain antara kekerasan di dunia fiksi dengan kenyataan”

12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Menurut saya tetap dipertahankan, tapi harus disesuaikan sama konteks cerita dan target usia penontonnya. Selama tidak menjadikan kekerasan sebagai hal yang ditiru atau dibenarkan, saya rasa masih bisa diterima”

**Wawancara dengan TA**

- 1) Darimana anda mengetahui One piece?  
“Dari teman saya yang sering cerita tentang One Piece. Awalnya saya ga tertarik, tapi setelah coba nonton beberapa episode, saya malah jadi suka.”
- 2) Apa alasan anda menyukai atau menonton One Piece?  
“Ceritanya seru, terus tiap tokohnya itu kuat juga punya latar belakang yang menyentuh. Saya juga suka karna dalam One Piece ini ada nilai-nilai seperti pertemanan, impian, dan keadilan yang sering muncul dalam ceritanya”
- 3) Apakah anda sering menonton One Piece?  
“Saya ga nonton tiap minggu sih, tapi selalu update. Kalau ada episode penting, pasti saya sempatkan nonton”  
“Iya, saya ngikutin tiap episodenya, apalagi sekarang konfliknya makin besar”
- 4) Dimana atau apa platform yang anda gunakan untuk menonton One Piece?  
“Kadang di bstation, tapi lebih sering di web sih kayak Samehadaku”
- 5) Apa yang anda pahami dengan istilah "kekerasan nonverbal" dalam sebuah anime?  
“Menurut saya, kekerasan nonverbal itu tindakan menyakiti orang lain tanpa kata-kata, seperti memukul, menendang, atau menyerang fisiknya”
- 6) Apakah anda menyadari adanya adegan kekerasan nonverbal di dalam anime One Piece?  
“Iya saya menyadarinya, karna one piece ini kan juga banyak adegan perkelahiannya”
- 7) Menurut anda, adegan seperti apa dalam One Piece yang bisa dikategorikan sebagai kekerasan nonverbal?  
“Adegan yang seperti tinju, tendangan, atau saat karakter dilempar atau dipukul menurut saya termasuk kekerasan nonverbal”
- 8) Bagaimana perasaan anda saat melihat adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece (misalnya adegan pukulan, perkelahian, tendangan)?  
“Kalau yang bertarung adalah karakter utama melawan musuh, saya merasa tertarik dan suka nontonnya. Tapi kalau yang menjadi korban adalah orang lemah, saya merasa sedih dan ga nyaman”
- 9) Apakah menurut anda adegan tersebut berlebihan, wajar, atau justru penting dalam cerita? Mengapa?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

“Menurut saya adegan itu penting dan wajar selama tidak terlalu sadis. Karna adegan kayak gitu memperkuat cerita dan memperlihatkan perjuangan tiap karakternya”

- 10) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece menurut Anda memberikan pesan moral atau hanya sebagai hiburan semata?  
“Beberapa adegan menurut saya memberikan pesan moral, seperti berjuang untuk kebenaran. Tapi ada juga yang murni hiburan untuk kebutuhan cerita”
- 11) Apakah adegan kekerasan nonverbal dalam One Piece mempengaruhi pandangan anda terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata?  
“Tidak secara langsung. Saya sadar ini hanya fiksi dan saya tetap menolak kekerasan di dunia nyata”
- 12) Menurut Anda, apakah adegan kekerasan nonverbal sebaiknya tetap dipertahankan, dikurangi, atau dihilangkan dalam anime seperti One Piece?  
“Dipertahankan, tapi tetap harus sesuai porsinya yang ga berlebihn gitu dan punya makna dalam cerita”

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan YA (14 Oktober 2024)



Wawancara dengan MRA (15 Desember 2024)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara dengan AM (14 Februari 2025)



Wawancara dengan ZA (04 Juli 2025)

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara dengan NM (05 Juli 2025)



Wawancara dengan BAD (05 Juli 2025)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara dengan TA (06 Juli 2025)