

FILM ANIME HIGH SCHOOL DXD (ANALISIS PREFERENSI PENONTON ANAK-ANAK PADA KONTEN DEWASA)

Moehamad Iqbal Solihin¹, Sepriadi Saputra², Sonia Nurprameswari³

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email : 2130701165@radenfatah.ac.id¹, Sepriadisaputra_uin@radenfatah.ac.id²,
sonianurprameswari_uin@radenfatah.ac.id³

ABSTRAK

Perkembangan budaya populer Jepang, khususnya anime, telah memengaruhi pola konsumsi hiburan anak-anak di Indonesia, termasuk pada anime bergenre dewasa seperti *High School DxD*. Pada penelitian ini dilandasi oleh fenomena meningkatnya minat anak-anak terhadap tontonan yang mengandung adegan sensual dan romantis, meskipun tidak sesuai dengan batasan usia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi anak-anak terhadap konten dewasa dalam anime *High School DxD*, serta mengidentifikasi faktor yang mendorong mereka menonton anime tersebut. Penelitian ini menggunakan Teori Jarum Suntik Hipodermik yang memandang media memiliki pengaruh langsung, cepat, dan signifikan terhadap audiens. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan anak-anak serta orang tua atau wali, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak tertarik menonton *High School DxD* karena visualisasi karakter yang menarik, adegan romantis, serta pengaruh teman sebaya dan kemudahan akses melalui platform digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media memiliki peran besar dalam membentuk pola pikir dan perilaku anak, sehingga diperlukan pengawasan serta edukasi yang tepat agar anak lebih selektif dalam memilih tontonan. Penelitian ini menjelaskan analisis preferensi penonton anak-anak pada konten dewasa pada film anime *High School DxD*, yaitu preferensi audiens terhadap karakter dan adegan, kemudahan akses streaming serta pemahaman audiens terhadap isi pesan dan film dan adapun faktor pendorong audiens untuk menonton film *High School DxD* yaitu faktor sosial, faktor budaya, faktor agama

Kata kunci: preferensi penonton, anak-anak, *High School DxD*, konten dewasa

ABSTRACT

The development of Japanese popular culture, particularly anime, has influenced the entertainment consumption patterns of children in Indonesia, including adult-themed anime such as *High School DxD*. This research is based on the phenomenon of the increasing interest of children in shows containing sensual and romantic scenes, despite being inappropriate for their age. The study aims to analyze children's preferences toward adult content in the anime *High School DxD* and to identify the factors that drive them to watch it. This research applies the Hypodermic Needle Theory, which assumes that media has a direct, rapid, and significant impact on the audience. The method used is qualitative with a case study approach, in which data were collected through observation, interviews with children and their parents or guardians, and documentation. The findings reveal that children are attracted to *High School DxD* because of the appealing character visualizations, romantic scenes, peer influence, and easy access through digital platforms. The study concludes that media plays a major role in shaping children's thinking and behavior; therefore, proper supervision and education are necessary to help children become more selective in choosing what to watch. This research further explains the analysis of children's viewing preferences for adult content in *High School DxD*, which include audience preferences for characters and scenes, the convenience of streaming access, and the audience's understanding of the message and storyline. Moreover, the driving factors that encourage audiences to watch *High School DxD* are identified as social, cultural, and religious factors.

Keywords: audience preferences, children, *High School DxD*, adult content

A. PENDAHULUAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008, kata kebudayaan mempunyai arti pikiran, akal, atau adat istiadat. Secara gramatikal arti kebudayaan berasal dari kata kebudayaan dan cenderung merujuk pada pola pikir manusia. Budayanya sendiri ditetapkan sebagai akal dan pikiran, jadi dapat merujuk pada pola pikir, tindakan, dan kerja fisik sekelompok orang. Setiap negara mempunyai kebudayaan dan kebudayaannya masing-masing. Seperti Indonesia, Jepang memiliki banyak budaya, seni, dan tradisi yang beragam. Jepang yang memiliki budaya unik telah memperkenalkan negeri bunga sakura kepada banyak orang di dunia, termasuk Indonesia. Jepang dikenal sebagai negara maju yang terus menjaga dan memupuk budayanya. Jepang tidak hanya mempertahankan budaya tradisional, namun juga mengembangkan budaya populer. Budaya pop Jepang atau yang disebut dengan budaya pop Jepang berhasil menarik perhatian dunia internasional. Contoh budaya populer Jepang antara lain Manga dan *anime*. Saat ini istilah *anime* populer di luar Jepang dan mengacu pada animasi Jepang dan manga Jepang. Indonesia telah mengimpor *anime* sejak tahun 2000an, memberikan hiburan penuh warna baik bagi anak laki-laki maupun perempuan, dan tidak dapat disangkal bahwa *anime* dan manga Jepang memiliki pengaruh yang cukup besar (Raudha et al., 2024).

Anime merupakan serial favorit anak-anak sehingga mereka mudah mengingat adegan dan kesan dari *anime* yang ditontonnya. Hal-hal yang berkesan itu menjadi kenangan dan kenangan tersendiri hingga anak menjadi remaja dan dewasa. Para pembuat *anime* kini menyadari bahwa *anime* tidak hanya populer di kalangan anak-anak, dan menciptakan karakter dan penokohan yang menargetkan imajinasi orang dewasa dengan penggambaran fisik dan isi plot yang mendetail, sehingga memunculkan cerita beberapa jenis *anime* (Riyadie, 2022)

Anime High School Dxd merupakan serial yang diadaptasi dari *light novel* Jepang yang ditulis oleh Ichiei Ishibumi dan diilustrasikan oleh Miyama-Zero, dicetak oleh Fujimi Shobo di bawah label Fujimi Fantasia Bunko, dan ber studio Tnk. sebagai produk budaya Jepang dan media ekspresi kreatif yang mampu menarik beragam khalayak, telah menjadi salah satu jenis hiburan yang mendapatkan perhatian di seluruh dunia. *Anime* adalah bagian dari budaya populer Jepang, dengan banyak genre dan tema yang sering disesuaikan dengan target audiens. *Ecchi* adalah salah satu genre yang kontroversial karena memiliki elemen dewasa seperti *fanservice* (Hikmawan Firdaus, 2024), humor seksual, dan estetika visual yang berani, tetapi tetap menjaga batas agar tidak tergolong sebagai konten yang jelas.

Anime high school, (ハイスクールD×D), memiliki empat *Season*, *Season* pertama dengan judul *High School Dxd* memiliki 12 episode dengan durasi rata rata 24 menit beserta OVA yang berdurasi sama yaitu 24 menit dengan berjudul *High School Dxd* yang ditayangkan dari 6 Januari sampai 23 Maret 2012. Serta penambahan 2 OVA yaitu yang pertama dengan judul *Oppai, Minorimasu!* dengan arti (Aku Memanen *Oppai!*) tanggal 6 September 2012. Dan yang kedua ialah *Oppai, Motomemasu!* dengan arti (Aku Mencari *Oppai!*) tanggal 31 Mei 2013 dengan jilid 13 dan 15. *Season 1* ini di memiliki rating sebesar yaitu 7.32, dengan memiliki *ranked*: 2679, *Popularity*: 88, dan mempunyai Members 1,465,775 (MAL Rewrite, 2018). *Season 2 High School Dxd New* memiliki 12 episode dengan memiliki durasi yang sama yaitu rata rata 24 menit yang di tayang pada tanggal 7 Juli sampai dengan 22 September 2013 dan ditambah memiliki 1 Original Video Animation (OVA) yang berdurasi rata rata 24 menit disertai penambahan OVA yaitu dengan judul *Oppai, Tsutsumimasu!* dengan arti yaitu (Aku diselimuti *Oppai!*) dirilis dengan tanggal 15 maret 2015. Dengan jilid DX.1. *Season 2* ini di memiliki rating sebesar yaitu 7.47, dengan memiliki *ranked*: 2027, *popularity*: 191, dan mempunyai Members 933,777

(MAL Rewrite, 2018).

Season 3 dengan judul *High School Dxd Born* yang terdiri dari 12 episode dengan memiliki durasi rata rata 24 menit ditayangkan dari tanggal 4 april sampai 20 juni 2015. dan memiliki 1 OVA yang berjudul *omigaerarenai Fenikkusu* dengan arti yaitu (Phoenix yang Tidak Bangkit) berdurasi rata rata 24 menit juga, yang ditayangkan tanggal 9 Desember 2015 dengan jilid DX.2. *Season 3* ini memiliki rating sebesar yaitu 7.41 dengan memiliki *ranked*: 2270, *popularity*: 244, dan mempunyai Members 819,057 (MAL Rewrite, 2018).

Season Terakhir yaitu *season 4* dengan memiliki judul *High School Dxd Hero* yang terdiri dari 12 episode dengan memiliki durasi rata rata 24 menit ditayangkan dari mulai tanggal 17 april 2018 sampai dengan tanggal 3 jul 2018 *namun anime* ini diumumkan pada tanggal 22 Oktober 2016 di Fantasia Bunko Big Thanks Festival 2016. ditayangkan dari 10 April 2018 pukul 11 Waktu Jepang. *Season 4* ini di memiliki rating sebesar yaitu 7.23, dengan memiliki *ranked*: 3148, *Popularity*: 443, dan mempunyai Members 527,347 (MAL Rewrite, 2018)

Dalam era digital, preferensi audiens terhadap film hiburan semakin beragam, terutama dalam ranah media visual seperti *anime*. Salah satu trend yang menarik perhatian adalah meningkatnya konsumsi *anime* dengan unsur dewasa, yang sering kali dikategorikan dalam genre *ecchi*. *High School Dxd*, sebagai salah satu *anime* terkenal dalam genre ini, memiliki basis penggemar yang luas di berbagai kelompok usia, termasuk remaja dan dewasa muda. Namun, fenomena ini tidak hanya sebatas konsumsi hiburan, melainkan juga mencerminkan bagaimana audiens menerima, menginterpretasikan, dan mungkin dipengaruhi oleh konten tersebut. Banyak penggemar *anime ecchi* menemukan kelompok yang memiliki minat serupa, yang membuat mereka lebih nyaman dalam menikmati genre ini. Namun, tidak semua orang merasa nyaman mengungkapkan preferensi mereka terhadap *anime ecchi* secara terbuka. Dengan meningkatnya akses terhadap *anime* melalui platform *streaming*, penting untuk memahami bagaimana audiens menafsirkan dan merespons konten dewasa dalam *anime*, serta bagaimana hal ini mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka.

Ketidakhadiran pengawasan yang ketat membuat anak-anak sekarang memudahkan mengakses sebuah platform *streaming* untuk menonton *anime bergenre Ecchi*. Pada dasarnya *anime* yang memiliki adegan dewasa harusnya dipertontonkan oleh penonton berumur 21 keatas namun sekarang banyak sekali anak-anak dibawah umur dengan mudahnya mengakses *anime* yang memiliki adegan dewasa seperti *anime High School Dxd*. Kondisi ini memerlukan pandangan yang mendalam untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi anak-anak terhadap *anime* dengan konten dewasa. Dampak yang ditimbulkan dari *anime* terhadap sikap maupun perilaku anak-anak seperti biasanya seringkali bermain dengan menggunakan bahasa yang tak lazim. Dampak yang ditimbulkan bisa membuat kebiasaan buruk terhadap anak-anak lain karena mereka bisa mencontoh apa yang didengar. Kebiasaan anak-anak menonton *anime High School Dxd* mereka bisa menganggap bawasannya yang mereka tonton adalah menjadi hal biasa sehingga menjadi ketergantungan dalam menonton *anime High School Dxd*.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis preferensi penonton anak-anak terhadap *anime High School Dxd* dan mengeksplorasi alasan di balik ketertarikan mereka pada konten dewasa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam merumuskan langkah-langkah perlindungan dan edukasi bagi anak-anak terhadap konten yang tidak sesuai usia.

B. KAJIAN TEORI

Teori jarum suntik hipodermik (*hypodermic needle theory*), juga dikenal sebagai teori peluru langsung (*bullet theory*), pertama kali dikemukakan oleh Harold Lasswell, yaitu

seorang ahli teori komunikasi dari Amerika Serikat. Teori ini muncul pada tahun 1920-an dan 1930-an, ketika media massa mulai berkembang pesat. Teori Jarum Suntik Hipodermik (*Hypodermic Needle Theory*), juga dikenal sebagai Teori Peluru (*Bullet Theory*), adalah salah satu teori komunikasi awal yang berpendapat bahwa media massa memiliki pengaruh langsung, cepat, dan kuat terhadap audiens. Menurut teori ini, media dianggap seolah-olah menyuntikkan pesan atau informasi ke dalam pikiran audiens, seperti jarum suntik yang menyuntikkan cairan ke dalam tubuh. Dengan kata lain, teori ini menggambarkan audiens sebagai penerima pasif yang tidak banyak menganalisis atau menanggapi pesan yang disampaikan oleh media. Audiens dianggap akan menerima pesan media secara serentak dan langsung tanpa mempertanyakan atau melakukan seleksi. Penonton umumnya dianggap sebagai kelompok orang yang homogen yang sedikit terpengaruh. Akibatnya, semua pesan yang dikirimkan kepada mereka selalu diterima. Fenomena ini menghasilkan teori Jarum Suntik Hipodermik dalam penelitian teori ini mengasumsikan bahwa media memiliki kekuatan penuh yang memengaruhi orang. Salah satu karakteristik utama teori ini adalah yaitu pengaruh langsung yaitu menerima pesan dari sebuah media yang ditonton oleh audiens, dan media memiliki kekuatan besar untuk mempengaruhi sikap, perilaku, yang dimana penonton menerima pesan dari sebuah media tanpa menyaring pesan tersebut (Hariyanto Didik, 2021).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu ucapan atau tulisan, atau perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri (Mulyana, 2019). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai fakta tentang bidang tertentu. (Kriyantoro, 2010).

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, dengan fokus pada kelompok anak-anak yang menonton *High School Dxd* dan faktor yang mempengaruhi preferensi mereka. Studi Kasus yaitu mencari tahu anak-anak yang gemar sekali menonton *anime* dewasa seperti *High School Dxd* dengan cara mewawancarai anak-anak dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada anak-anak serta orang tua atau wali mereka untuk memperkuat data penelitian.

Pendekatan penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di daerah jalan Supersemar, lorong Sepakat Jaya 2 RT 18 Rw 04 Kecamatan Kemuning, Kelurahan Pipa Reja Kota Palembang, Sumatera Selatan peneliti memilih lokasi penelitian ini dikarenakan tempat lokasi yang ingin diteliti banyak sekali anak-anak yang menonton *anime* dewasa seperti *High School Dxd*.

Sumber dan Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Data primer, yaitu merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah konten *anime High School Dxd* yaitu dengan cara wawancara,
2. Data sekunder yaitu merupakan data yang diperoleh tidak secara langsung dari subjek dan objek yang diteliti melainkan dari pihak lain seperti instansi-instansi, perpustakaan, buku dan lainnya. Data sekunder ini sifatnya sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah artikel, majalah, blog, jurnal terkait dalam konten *Anime High School Dxd*.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Secara umum, observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Purnomo, 2020). Peneliti mengobservasi anak-anak tersebut karena mereka sering sekali menonton *anime* yang berbau konten dewasa seperti *High School Dxd* yang seharusnya tidak di pertontonkan untuk mereka.

2. Wawancara

Wawancara Merupakan pembicaraan dengan maksud tertentu. Pembicaraan tersebut dilakukan dengan dua pihak yang berkaitan, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan beberapa pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Fadhallah, 2021). Adapun informan yaitu orang tua atau wali dari anak-anak yang akan di wawancara agar penelitian ini menjadi lebih kuat.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data pendukung terkait pemanfaatan yaitu dari foto, artikel, buku untuk Film *Anime High School Dxd* (Analisis Preferensi Penonton Anak-Anak Pada Konten Dewasa).

Teknik Analisis Data

Data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan, sesuai dengan model analisis data, yang terdiri dari tiga tahapan utama:

1. Reduksi data

Data yang diperoleh diseleksi dan dikategorikan berdasarkan tema yang berkaitan dengan strategi PR, efektivitas komunikasi, media yang digunakan, serta persepsi jemaah.

2. Penyajian data

Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk naratif dan tabel agar lebih mudah dipahami dan dianalisis, terutama terkait keterkaitan antara strategi PR dan minat jemaah

3. Penarikan kesimpulan

Peneliti menyimpulkan temuan-temuan utama yang muncul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kesimpulan ini disusun untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian secara komprehensif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Preferensi Penonton Anak-Anak Pada Konten Dewasa Pada Film *Anime High School Dxd*.

1. Preferensi Audiens Terhadap Karakter dan Adegan

Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak menyukai *anime High School Dxd* bukan hanya karena ceritanya, tetapi juga karena tampilan karakter, adegan romantis, humor, serta unsur dewasa yang menarik perhatian mereka. Sesuai Teori Jarum Suntik Hipodermik, pesan dari *anime* ini langsung terserap tanpa disaring secara kritis, sehingga memengaruhi cara berpikir dan perilaku anak. Konten dewasa membuat mereka penasaran terhadap hubungan

lawan jenis, meskipun belum memahami maknanya. Hal ini berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan dan ketertarikan berlebihan pada pornografi. Karena itu, peran pengawasan dan edukasi orang tua sangat penting untuk melindungi anak dari pengaruh buruk media.

2. Kemudahan Akses Audiens dalam *Streaming*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses streaming menjadi faktor utama yang mendorong anak-anak menonton anime *High School DxD* meskipun mengandung konten dewasa. Anak-anak memperoleh informasi tentang situs streaming gratis seperti OtakuDesu dan Bstation dari teman sebaya, kemudian menontonnya melalui ponsel atau wifi di warung pada malam hari ketika tidak ada pengawasan orang tua. Kondisi ini memperlihatkan bahwa anak-anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga secara sadar mengalokasikan waktu khusus untuk menonton anime tersebut, baik secara pribadi maupun berkelompok, sehingga semakin sering terpapar adegan dewasa yang ada dalam film.

3. Pemahaman Audiens Terhadap Isi Pesan dan Film

Berdasarkan wawancara dengan sejumlah anak yang menonton anime *High School DxD*, terungkap bahwa mereka memahami inti cerita melalui aksi, humor, dan interaksi romantis, termasuk unsur-unsur dewasa yang ada dalam anime tersebut. Anak-anak menggunakan kata-kata sederhana seperti “romantis” dan “lucu” untuk menggambarkan ketertarikan mereka, tetapi sebenarnya mereka merespons secara langsung adegan-adegan dewasa yang ditampilkan. Contohnya, narasumber Rasid mengatakan bahwa cerita ini fokus pada tokoh Issei yang bermimpi menyelamatkan wanita-wanita cantik dan seksi serta ingin bersama mereka selamanya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak memahami pesan utama anime secara langsung tanpa menyaring konteks dewasa yang terdapat di dalamnya. Fenomena ini dapat dijelaskan dengan teori Jarum Suntik Hipodermik, yang menyatakan bahwa media menyuntikkan pesan ke dalam pikiran penonton secara langsung, yang dianggap sebagai individu yang pasif (Evi Novianti, 2021).

Anak-anak yang menonton anime ini menerima pesan mengenai tokoh Issei yang dikelilingi oleh wanita cantik tanpa proses kritis. Selain itu, anak-anak lebih tertarik pada adegan visual yang menampilkan karakter wanita cantik dan seksi, serta adegan romantis yang menarik, meskipun cerita utamanya berfokus pada pertarungan supernatural. Narasumber Aldo menyebutkan ketertarikannya pada adegan Issei yang memegang tubuh Akeno dan Rias tanpa berpakaian, yang menunjukkan bahwa pesan seksual dalam anime ini diterima langsung tanpa ada penyaringan (Suhrawardi, 2022)

Wawancara dengan narasumber Sultan juga menunjukkan bahwa anak-anak menyerap nilai keberanian dan pertarungan dalam anime, tetapi juga terpapar pada unsur kekerasan serta hubungan karakter yang mengandung isu dewasa. Hal ini memperkuat pentingnya teori Jarum Suntik Hipodermik sebagai penjelasan pengaruh media terhadap audiens anak-anak. Penelitian ini juga menemukan bahwa anak-anak rentan tertarik oleh gambar-gambar seksual yang jelas, yang bisa membentuk minat serta kebiasaan yang tidak sesuai dengan usia mereka. Seorang narasumber mengaku tertarik dengan adegan wanita tanpa berpakaian, meskipun belum sepenuhnya memahami arti seksualitasnya.

Kesimpulannya, *anime High School Dxd* dengan konten dewasa dapat memengaruhi cara anak-anak memandang dan menyukai cerita serta karakter yang ditampilkan. Media menyuntikkan pesan secara langsung ke dalam pikiran anak-anak yang dianggap pasif, sehingga mereka menerima dan menanggapi pesan ini tanpa proses penyaringan kritis. Oleh karena itu, pengawasan terhadap tontonan anak-anak sangat penting agar sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka (Fatimah & Ayu Rahmawati, n.d.).

B. Faktor Pendorong Audiens Untuk Menonton Acara Televisi

1. Faktor Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teman sebaya dan media sosial menjadi faktor pendorong utama anak-anak dalam menonton anime *High School Dxd*. Ajakan teman berfungsi sebagai pintu masuk bagi anak-anak yang awalnya tidak mengenal anime ini untuk kemudian menonton dan mengikuti episodenya. Hal ini terlihat dari pernyataan narasumber (Ikiy dan Ajis) yang mengaku menonton karena rekomendasi teman, baik secara berkelompok di malam hari maupun secara individu ketika penasaran. Faktor sosial berupa rasa ingin diterima oleh kelompok sebaya membuat anak-anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, termasuk dalam kebiasaan menonton anime yang mengandung konten dewasa.

Peran teman sebaya sebagai agen penyebar pengaruh sangat penting dalam memperluas dampak media. Narasumber Ajis mengungkapkan bahwa awalnya ia tidak mengetahui *anime* tersebut, namun karena ajakan teman yang menyebut *anime* itu menarik dan lucu, ia menjadi penasaran dan mulai menonton. Hal ini menunjukkan bahwa ajakan teman berfungsi sebagai pemicu awal. Teori jarum suntik mengatakan bahwa media punya pengaruh kuat yang seperti jarum suntik, langsung memengaruhi cara orang memahami suatu topik atau kehidupan sehari-hari. Setelah menerima informasi dari media massa, orang-orang langsung membentuk pendapat atau persepsi mereka (Andi Alimuddin UNDE, 2015). Kurangnya pemahaman dan pengawasan orang tua terhadap konten yang ditonton anak semakin memperbesar pengaruh pesan tersebut. Hal ini dapat menjadi faktor pendorong anak-anak preferensi pada konten dewasa dalam *anime* seperti *High School Dxd*. Pernyataan Ibu Ernalina, wali anak-anak yang menonton, menguatkan hal ini dengan menyebutkan bahwa anak-anak menonton secara mandiri atau bersama teman tanpa pengawasan orang tua.

Kesimpulannya, teori Jarum Suntik Hipodermik sangat relevan dalam menjelaskan bagaimana pesan media langsung memengaruhi pikiran dan perilaku anak-anak tanpa proses penyaringan. Anak-anak yang menonton *anime* dengan konten dewasa cenderung menyerap bahasa dan perilaku yang ditampilkan, yang seringkali tidak disadari oleh orang tua. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan pengawasan dan edukasi bagi orang tua agar dapat meminimalisir dampak negatif media terhadap anak-anak (Fatimah & Ayu Rahmawati, n.d.).

2. Faktor Budaya

Dengan demikian, *High School Dxd* bukan hanya tontonan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana belajar secara tidak formal bagi

anak-anak. Mereka bisa belajar bahasa Jepang, mengenali budaya, dan meniru tindakan baik dari karakter-karakter yang mereka sukai. Contohnya, anak-anak mulai menggunakan frasa sapaan seperti "*arigatou*" atau tertarik pada seragam sekolah Jepang, menunjukkan bahwa *anime* bisa memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar di luar mata pelajaran sekolah. Namun, di sisi lain, *anime* ini juga memiliki adegan yang kurang cocok untuk anak-anak, seperti konten yang bersifat seksual atau interaksi dewasa antar tokoh. Hal ini menunjukkan bahwa jika tidak ada pengawasan dari orang tua, anak-anak bisa terpapar hal-hal yang mungkin memengaruhi cara berpikir dan tingkah laku mereka secara negatif (Imam, 2023).

3. Faktor Agama

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa anak-anak pada dasarnya sudah memahami moral dan norma agama, namun mereka belum sepenuhnya memahami itu. Kurangnya literasi terhadap norma agama yang dimiliki anak-anak membuat mereka terjerumus dan menonton film yang berbau konten dewasa seperti *anime High School Dxd* bersama anak-anak lainnya.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa preferensi anak-anak menyukai *anime High School Dxd* bukan hanya karena alur ceritanya, tetapi juga karena tampilan karakter, adegan romantis dan unsur dewasa yang menarik perhatian mereka. Serta preferensi terhadap karakter dan adegan banyak sekali karakter wanita dan adegan-adegan yang tidak layak membuat orang tua pastinya sangat kaget karena mereka sangat menyukai film tersebut yang membuat orang tua harus mengawasi anaknya. Kemudahan akses melalui ponsel dan situs gratis, seperti Otaku Desu atau Bstation, ditambah kurangnya pengawasan orang tua turut memperkuat kondisi ini, sehingga peran keluarga dan lingkungan menjadi sangat penting dalam membimbing anak agar lebih bijak dalam menyikapi tontonan media digital. Anak-anak tidak hanya paham alur cerita film *anime High School Dxd* tetapi mereka juga paham isi pesan keromantisan dan konten seksual yang ada pada *anime* tersebut serta pemahaman orang tua terhadap isi pesan dan film yaitu orang tua mengerti banyak sekali adegan-adegan yang kurang layak di tonton untuk mereka karena anak-anak sering sekali berbicara tentang film *High School Dxd* bersama-sama.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor sosial membuat ketertarikan anak-anak terhadap *anime High School Dxd*, media sosial. Ajakan dari teman menjadi pemicu awal dan faktor sosial dari pandangan orang tua yaitu teman-teman sebaya dan media menjadi pendorong mereka menonton film berbau konten seksual, sedangkan akses digital memungkinkan mereka menonton kapan saja. *Anime High School Dxd* juga menjadi dorongan mereka menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap bahasa dan budaya Jepang, orang tua melihat ada beberapa yang terkait dari faktor budaya terhadap anak yaitu dari bahasa yang digunakan pada mereka. Namun konten dewasa yang ditampilkan menunjukkan adanya risiko bagi kepada mereka. Anak-anak sudah mempelajari norma agama dari orang tua dan guru, namun pada dasarnya anak-anak belum mampu memilih tontonan yang baik dan buruk, karena mereka belum bisa memahami sepenuhnya tentang norma agama.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunan artikel jurnal ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada: Ketua Rt 18 Kecamatan Kemuning, Kelurahan Pipa Reja Kota Palembang, Sumatera Selatan yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian ini. Dosen pembimbing, yang telah membimbing dan memberikan arahan ilmiah sejak tahap awal penyusunan skripsi hingga pengembangan jurnal ini.

1. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, atas fasilitas dan dukungan akademik yang memadai selama proses penelitian berlangsung.
2. Seluruh narasumber dan informan, baik dari anak-anak yang diwawancarai beserta orang tua dan wali.
3. Keluarga dan rekan-rekan sejawat, atas doa, motivasi, dan dukungan moril selama proses penyusunan karya ilmiah ini.

Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang strategi *Public Relations* di sektor pelayanan jasa keagamaan

G. DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Evi Novianti, S. S. M. S. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi.
- Fadhallah. (2021). Wawancara. *UNJ Press*.
- Fatimah, S., & Ayu Rahmawati, P. (n.d.). DAMPAK PORNOGRAFI TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU REMAJA Increasing Kowlede About Anemia in Teenage Girl to Prevent Stunting. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Putri Hijau* (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPMPPH>
- Hariyanto Didik. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. UMSIDA Press.
- Hikmawan Firdaus, A. S. (2024). *Keunikan dan Kontroversi Genre Ecchi dalam Anime*.
- Imam. (2023, January 3). *Pengaruh Acara Anime/Kartun Jepang Terhadap Pelajar Indonesia*. UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS PSIKOLOGI.
- MAL Rewrite. (2018). *Anime High School Dxd*.
- Prof. DR. Andi Alimuddin UNDE, M. Si. (2015). *Televisi & Masyarakat Pluralistik*. Prenada Media.
- Purnomo, B. H. (2020). Pendahuluan Kedudukan Observasi dalam Tahapan PTK Metode Observasi. *Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, 8.
- Raudha, S., Azwarfajri, A., & Musdawati, M. (2024). Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Aceh. *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI)*, 5(1), 179–191. <https://doi.org/10.22373/jsai.v5i1.4354>
- Riyadie, Q. F. (2022). Perilaku Imitasi Fashion pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(2). <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss2.art2>
- Suhrawardi. (2022). *2208-Article Text-6053-1-10-20221214*.