

**PENGARUH *ECCHI* DALAM SERIAL *ANIME LOVE HINA* DAN  
*KISS X SIS* TERHADAP REMAJA USIA 16-19 DI JAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



**Demas Haidi Pranaya**  
**(2010110048)**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**  
**FAKULTAS SASTRA**  
**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**  
**JAKARTA**  
**2014**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

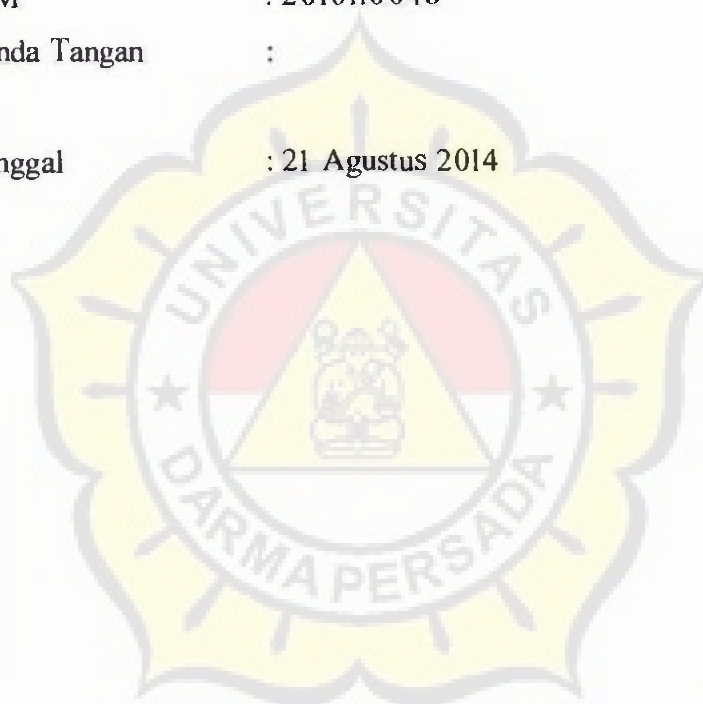
Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Demas Haidi Pranaya

NIM : 2010110048

Tanda Tangan :

Tanggal : 21 Agustus 2014



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**PENGARUH *ECCHI* DALAM *ANIME LOVE HINA* DAN *KISS X SIS***

**TERHADAP REMAJA USIA 16-19 TAHUN DI JAKARTA**

Telah diajukan pada hari Rabu, 20 Agustus 2014

Oleh  
DEWAN PENGUJI  
Yang terdiri dari

Pembimbing : Tia Martia, M.Si (.....)  
Pembaca : Dr Irwan Djamaluddin, Ph.D (.....)  
Ketua Penguji : Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd (.....)


Disahkan pada hari ....., Agustus 2014

Ketua Program Studi Sastra Jepang

  
Hargo Saptaji, MA



Dekan Fakultas Sastra

  
Syamsul Bachri M.Si



Universitas Darma Persada

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "PENGARUH ECCHI DIDALAM ANIME LOVE HINA DAN KISSXSIS TERHADAP REMAJA USIA 16-19 DI JAKARTA" ini dengan baik dan pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Ibu Tia Martia, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Irwan Djamaluddin, Ph.D, selaku pembaca skripsi atas segala bantuan, saran dan waktu yang diberikan kepada penulis.
4. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd selaku ketua sidang, atas saran dan waktu yang diberikan kepada penulis
5. Ibu Metty Suwandani M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing dan membantu penulis.
6. Bapak Hargo Saptaji, S.S selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
7. Bapak Syamsul Bachri, S.S, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
8. Seluruh staf pengajar program studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah memberikan pengalaman serta ilmunya kepada penulis.

9. Uda Armel, Uda Buyung, seluruh staf dan karyawan Universitas Darma Persada.
10. Mama dan bude yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan.
11. Rohmanita Putri Rejeki yang memberikan semangat dan arahan kepada penulis saat pengerjaan skripsi.
12. J-club SMA Angkasa II, dan beberapa sahabat-sahabat penulis yang membantu pengisian dan penyebaran angket yang diperlukan untuk pengerjaan skripsi ini.
13. Teman-teman Паркиранский yang selalu menjadi hiburan, pelajaran, dan bantuan terbesar dalam menjalani kehidupan kampus penulis.
14. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan kalian.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sehingga skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, apabila ada kesalahan dan kekeliruan dalam penulisan skripsi ini penulis memohon maaf, dan penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, serta mendapat khasanah ilmu pengetahuan.

Jakarta, Agustus 2014

Penulis

Demas Haidi Pranaya

Universitas Darma Persada

## ABSTRAK

Nama : Demas Haidi Pranaya  
NIM : 2010110048  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul : “Pengaruh Ecchi Dalam Serial Anime “Love Hina” dan “Kiss x Sis” Terhadap Remaja Usia 16-19 di Jakarta”

Di dalam skripsi ini penulis membahas mengenai pengaruh *ecchi* didalam serial *anime* Love Hina dan KissxSis terhadap remaja umur 16-19 di Jakarta. Love Hina yang merupakan *anime* bergenre *romance* ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang bernama Urashima Keitaro yang berkeinginan menjadi mahasiswa di Universitas Tokyo dan kisahnya didalam asrama yang ia tempati bersama banyak wanita didalamnya. *Anime* kedua yang menjadi bahasan dalam skripsi ini adalah KissxSis, KissxSis adalah *anime* yang ber-genre *romance*, *anime* ini bercerita tentang seorang anak laki-laki SMP yang bernama Suminoe Keita tinggal satu atap bersama kedua kakak tirinya yang mencintainya. ayah dari Keita menikahi seorang wanita yang mempunyai kedua anak perempuan yang bernama Riko dan Ako, dan kedua kakak perempuan tirinya tersebut mencintai Keita sejak kecil. Adegan *ecchi* dalam kedua *anime* ini akan banyak sekali ditemui oleh remaja yang menontonnya, dan *anime* tersebut sangat mudah didapatkan.

Penulis menggunakan metode analisis deskriptif dan pengumpulan kuesioner untuk membantu penulis melakukan analisis. Pengumpulan kuesioner digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *ecchi* dalam serial *anime* Love Hina dan KissxSis terhadap remaja usia 16-19 di Jakarta.

Keyword: *Anime*, *ecchi*, pengaruh, remaja



## 概略

名前	:	デマス・ハイディ・プラナヤ
学生番号	:	2010110048
文学部	:	日本文学
題名	:	ジャカルタにいる16-19歳の若者に対する Love Hina と KissxSis のアニメのなかにあるエッチの影響

この論文に筆者はジャカルタにいる16-19歳の若者に対する Love Hina と KissxSis のアニメのなかにあるエッチの影響を説明する。Love Hina という恋愛アニメは東京大学にいたい浦島啓太炬君という男の子で同じ寮監に多い女の子と一緒に住む話だ。二番目のアニメは KissxSis という恋愛アニメだ。KissxSis とは恋する義姉と一緒に住む中学生の住之江啓太君という男の子だ。父親は二人の娘が持っている女と結婚して、名前はリコとアコで、二人とも小さいころからケイ君を恋する。この二つのアニメの中でエッチシーンが若者にたくさん見えて、探しやすい。分析しやすくなるために、この論文は記述的な分析を使い、アンケートで調査した。Love Hina と KissxSis のアニメのなかにはジャカルタにいる16-19歳の若者に対して、エッチの若者影響をわかるために、アンケートで調査した。

キーワード: アニメ、エッチ、影響、若者

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
 <b>BAB I            PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Pembatasan Masalah.....	5
1.3    Perumusan Masalah.....	5
1.4    Tujuan Penelitian.....	6
1.5    Landasan Teori.....	6
1.5.1 <i>Anime</i> .....	6
1.5.2 <i>Ecchi dan Hentai</i> .....	7
1.5.3    Pengaruh.....	9
1.6    Manfaat Penelitian.....	10
1.7    Metode Penelitian.....	10
1.8    Sistematika Penulisan Skripsi.....	11
 <b>BAB II            ANIME LOVE HINA DAN KISS X SIS.....</b>	 <b>12</b>
2.1 <i>Anime</i> Secara Umum.....	12
2.2    Klasifikasi <i>Anime</i> .....	13
2.2.1    Berdasarkan Jenis Produksi.....	13
2.2.2    Berdasarkan Target Pemirsa.....	15



2.2.3	Berdasarkan Isi Cerita.....	17
2.3	<i>Anime Love Hina dan Kiss x Sis</i> di Indonesia.....	29
2.3.1	<i>Love Hina</i> .....	29
2.3.1.1	Genre Dalam <i>Love Hina</i> .....	30
2.3.1.2	Tokoh Dalam <i>Love Hina</i> .....	31
2.3.2	<i>Kiss x Sis</i> .....	33
2.3.2.1	Genre Dalam <i>Kiss x Sis</i> .....	34
2.3.2.2	Tokoh Dalam <i>Kiss x Sis</i> .....	35
<b>BAB III</b>	<b>ANALISA DATA</b> .....	38
3.1	Adegan <i>Ecchi</i> di dalam <i>Anime Love Hina dan Kiss x Sis</i> .....	38
3.1.1	Adegan <i>Ecchi</i> Dalam <i>Anime Love Hina</i> .....	38
3.1.2	Adegan <i>Ecchi</i> Dalam <i>Anime Kiss x Sis</i> .....	43
3.2	Analisis Data Kuesioner.....	48
<b>BAB IV</b>	<b>KESIMPULAN</b> .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kata budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Tahun 2008 diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal atau pikiran manusia, sehingga dapat menunjuk pada pola pikir, perilaku serta karya fisik sekelompok manusia.

Setiap negara memiliki budaya dan kebudayaannya masing-masing. Seperti halnya Indonesia, Jepang juga memiliki budaya, seni dan tradisi yang sangat banyak dan beragam. Jepang yang mempunyai kebudayaan yang unik membuat Negara bunga sakura itu banyak di kenal masyarakat dunia salah satunya Indonesia. Jepang telah dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budayanya. Selain memelihara budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populernya. Budaya populer Jepang atau yang sering disebut Japanese popular culture tersebut telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah manga (漫画) / komik, *anime* (アニメ) / animasi, game, j-music, dan drama (drama televisi).

Sesuai dengan pengertian budaya populer Jepang sebagai budaya massa yang dikemukakan oleh Hidetoshi Kato dalam bukunya *Handbook*

of *Japanese Popular Culture*, manga dan *anime* juga dapat dikategorikan sebagai budaya populer Jepang. Di Jepang, belasan judul *anime* ditayangkan setiap minggunya, sedangkan di negara lain juga telah banyak judul *anime* yang ditayangkan dan memiliki penggemar sendiri. Saat ini perkembangan budaya populer Jepang yang sangat pesat beserta dengan keunikan, kreatifitas dan inovasi yang semakin meningkat, tidak hanya berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang, tetapi juga sedikit banyak telah memberi pengaruh dalam kehidupan masyarakat di negara lain termasuk Indonesia.

Salah satu budaya populer Jepang yang terkenal di Indonesia adalah *anime*. Animasi Jepang atau yang biasa disebut *anime* ini telah menarik banyak penonton di seluruh dunia. Salah satu contohnya adalah keberhasilan animasi Doraemon yang telah disiarkan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Mark W. Macwilliams dalam buku *Japanese Visual Culture* pada tahun 2008 menyatakan bahwa pengertian *Anime* mempunyai dua definisi yaitu sebagai berikut :

“*Anime* have two major definitions:

1. *Anime* is simply the word used by the Japanese for all animations, without regards to it's rations of origins.
2. Outside of Japan, the common use of the word *anime* is to refer spesifically to Japanese animations”

Terjemahan :

*Anime* memiliki dua definisi utama:

1. *Anime* adalah kata yang dipakai oleh orang Jepang untuk semua animasi, tanpa menghilangkan unsur asli dari asalnya
2. Di luar Jepang, pemakaian kata *anime* merujuk kepada animasi Jepang.

*Anime* memiliki tema yang dieksplorasi sangat beragam dan penggambaran karakter tokoh serta latar dibuat dengan sangat teliti dan detail sehingga sangat menarik untuk ditonton. Di dalam *anime*, setiap tokoh memiliki karakter tersendiri yang memiliki sisi baik dan buruk serta kekuatan dan kelemahannya. Sebagai contoh, tokoh Nobita dalam *manga* dan *anime* Doraemon yang di satu sisi memiliki karakter pemalas, lemah dalam hal pelajaran, dan sering dijahili teman-temannya, namun di sisi lain dia juga memiliki sifat baik, penyayang, dan suka menolong. Karakter baik dan buruk yang dimiliki oleh tokoh dalam *manga* dan *anime* itulah yang membuatnya manusiawi sehingga menjadi dekat dengan pembaca maupun penonton. Seperti juga yang diungkapkan Mark Macwilliam dalam bukunya *Japanese Visual Culture* pada tahun 2008, yaitu : “One of the key points of much *anime* is the characters feelings. There are also traditional influences from literature that help shape the nuances of *anime*.” Terjemahan: “Salah satu poin penting dari kebanyakan *anime* adalah perasaan si karakter. Ada juga pengaruh tradisional dari sastra yang membantu nuansa dari *anime*.”

*Anime* memiliki banyak unsur, mulai dari yang memiliki unsur yang ditujukan kepada kalangan anak-anak, remaja sekolah, sampai orang dewasa. Unsur yang ditujukan untuk anak-anak biasanya berbau unsur pendidikan, contohnya *anime-anime* buatan studio Ghibli. Kemudian, unsur yang ditujukan untuk remaja biasanya mulai berbau pornografi, maupun berbau kekerasan, contohnya *anime-anime* yang diadopsi dari *manga-manga Shounen Jump*. Unsur terakhir untuk dewasa biasanya mengandung unsur sadistik, dan tragedi, contohnya *Elfen Lied*. Dalam *anime*, khususnya yang berbau pornografi, terdapat pengklasifikasiannya tersendiri, yaitu *ecchi* dan *hentai*. Dalam website yang penulis temukan,

[http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question\\_detail](http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail), mengartikan *ecchi* dan *hentai* sebagai berikut :

“元々「エッチ」という言葉が「いやらしい事」という意味で使われたのは、昔のマンガがきっかけです。タイトルとかはご存じないと思うので触れませんが、「変態（HENTAI）」の頭文字の「H」から来ている、というのが由来です。ちなみに、現在「HENTAI」という言葉は世界的に有名です。”

Terjemahan :

“Dahulu, kata *ecchi* diartikan sebagai kata yang tidak berkenan dan sudah digunakan di dalam *manga* (komik Jepang). Dalam judulnya kita tidak mengetahuinya tetapi biasanya dalam judulnya terdapat inisial [H] yang merupakan singkatan dari [*Hentai*]. Dengan kata lain, kata *Hentai* sudah diketahui oleh seluruh dunia.”

Penulis berasumsi bahwa dewasa ini, unsur *anime* yang seharusnya ditujukan untuk kalangan dewasa, dapat dengan mudahnya disaksikan oleh para remaja maupun anak-anak yang masih dibawah umur. Salah satu unsur tersebut adalah unsur *ecchi* yang terkandung dalam *anime*. Namun dengan adanya kemajuan teknologi, masyarakat Indonesia dapat dengan mudahnya menyaksikan *anime-anime* yang memiliki unsur tersebut. Contohnya *anime* Love Hina dan Kiss x Sis, disaksikan oleh para remaja Indonesia maupun anak-anak usia dini. Karena hal tersebut, muncul pengaruh negatif karena menyaksikan *anime-anime* berunsur *ecchi* tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai masalah diatas dan mengambil judul tentang Pengaruh *Ecchi* Dalam Serial *Anime* “Love Hina” dan “Kiss x Sis” Terhadap Remaja Usia 16-19 di Jakarta.



## 1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada remaja umur 16-19 di Indonesia, khususnya remaja di daerah Jakarta yang menyaksikan tayangan *ecchi* dalam *anime* Love Hina dan Kiss x Sis.

## 1.3 Perumusan Masalah

Pada skripsi ini akan dibahas mengenai pengaruh *anime ecchi* bagi remaja di Indonesia. Dalam hal ini, penulis mengangkat permasalahan yakni sebagai berikut:

1. Apakah *anime* berunsur *ecchi* mendorong anak remaja untuk melakukan aktifitas seksual seperti didalam serial *anime* tersebut di dunia nyata?
2. Apa saja kelainan yang ditimbulkan dari unsur *ecchi anime* "Love Hina" dan "Kiss x Sis"?
3. Apa yang menjadi referensi penonton remaja usia 16-19 tahun untuk mendapatkan serial *anime* "Love Hina" dan "Kiss x Sis"?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah *anime* berunsur *ecchi* mendorong anak remaja untuk melakukan aktifitas seksual didunia nyata seperti didalam *anime* tersebut.



2. Mengetahui kelainan apa yang ditimbulkan oleh unsur *ecchi* dalam *anime* “Love Hina” dan “Kiss x Sis” terhadap remaja usia 16-19 di Jakarta.
3. Mengetahui apa yang menjadi referensi penonton remaja usia 16-19 tahun di Jakarta untuk mendapatkan *anime* Kiss x Sis dan Love Hina.

## 1.5 Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa konsep dan teori:

### 1.5.1 Anime

Dalam buku yang ditulis Mark W. Macwilliams, *Japanese Visual Culture* pada tahun 2008, pengertian *Anime* mempunyai dua definisi yaitu sebagai berikut :

“*Anime* have two major definitions:

1. *Anime* is simply the word used by the Japanese for all animations, without regards to it's rations of origins.
2. Outside of Japan, the common use of the word *anime* is to refer spesifically to Japanese animations”

Terjemahan :

*Anime* memiliki dua definisi utama:

1. *Anime* adalah kata yang dipakai oleh orang Jepang untuk semua animasi, tanpa menghilangkan unsur asli dari asalnya
2. Di luar Jepang, pemakaian kata *anime* merujuk kepada animasi Jepang.

Definisi *anime* dalam buku *Nihon no Anime* yang ditulis oleh Yamaguchi Yasuo memiliki arti sebagai berikut:

日本において、アニメ元々<sup>たん</sup>単なるアニメーションの<sup>たなご</sup>田名語でしたが、なぜか<sup>せかい</sup>世界の<sup>きょうつうご</sup>共通語となりました。ANIME=<sup>にほんせい</sup>日本製アニメーションとしてです。なぜかと言うのには<sup>わけ</sup>訳があります。アニメーションは<sup>えいご</sup>英語で<sup>つう</sup>通じるとANIMATIONです。そのまま<sup>たなご</sup>田名語すなら、ANIMA、つまりアニメ<sup>たな</sup>になてまいりました。ところが、カタカナの<sup>たな</sup>田名すとアニメです。そのカタカナの<sup>たな</sup>田名をアルファベットに<sup>なお</sup>直すとANIMEになって、これが<sup>せかい</sup>世界へ<sup>ぎゃくゆにゅう</sup>逆輸入された<sup>わけ</sup>訳です。(日本のアニメ:6)

Terjemahan :

“Di Jepang, dulu nya ANIME adalah singkatan dari Animation, namun sekarang merupakan bahasa yang umum di dunia. ANIME= Animasi buatan Jepang. Mengapa disebut seperti itu juga ada sebabnya. アニメーション merupakan adopsi dari bahasa Inggris yang berarti Animation. Dengan begitu bila disingkat menjadi ANIMA, dengan kata lain menjadi アニマ. Namun dalam katakana menjadi アニメ. Jika ditulis dalam Alphabet menjadi ANIME. Dan ini lah yang tersebar keseluruh dunia. “

### 1.5.2 Ecchi dan Hentai

Dalam salah satu situs

(<http://blog.livedoor.jp/riehk/archives/30051784.html>) yang penulis temukan terdapat penjelasan *ecchi* sebagai berikut:

それでは「エッチ」とは何か?とい話です。

これは<sup>せいしき</sup>正式な<sup>ことば</sup>言葉ではないですので、あまり<sup>げんみつ</sup>厳密な<sup>いみ</sup>意味を<sup>かんが</sup>考える

必要はありません。電子レンジの事を「チンする」と言うようなものです。

Terjemahan :

“Jadi, apa yang dimaksud dengan *ecchi*? Ini bukan merupakan kata yang formal, tetapi jangan terlalu dipikirkan arti pasti dari kata *ecchi* ini. Karena kata *ecchi* ini diambil dari microwave yaitu “*chin*” yaitu bunyi microwave saat selesai memanaskan.”

Didalam situs yang sama kata *ecchi* diartikan sebagai kata yang tidak mengenakan digunakan di komik-komik Jepang terdahulu seperti diungkapkan juga dalam situs ini, yaitu sebagai berikut :

元々「エッチ」という言葉が「いやらしい事」という意味で使われたのは、昔のマンガがきっかけです。タイトルとかはご存じないと思うので触れませんが、  
「変態 (HENTAI)」の頭文字の「H」から来ている、というのが由来です。

ちなみに、現在「HENTAI」という言葉は「SUSHI」なみに世界的に有名です。で、セックスの事を初めて「エッチ」と呼んだのは明石家さんまさんです。彼がテレビでセックスに関する話を面白おかしく伝えた時、「セックス」というそのまの表現では生々し過ぎて、ファミリーも見ている時間帯のテレビにふさわしくないと考えました。そこで、「エッチ」という表現を使う事で、[わり]とソフトな感じにセックスの事をテレビで触れられるようになったのです。今や、言っでも使っている言葉です。

Terjemahan:

“Dahulu, kata *ecchi* diartikan sebagai kata yang tidak mengenakan digunakan dalam *manga* (komik Jepang). Awalnya pembaca tidak akan menyangka kalau komik tersebut adalah komik *hentai* namun ternyata di komik tersebut di tulis inisial [H]. Di lain pihak, kata *hentai* sama halnya dengan kata *sushii*, sudah menjadi terkenal di seluruh dunia. Dan kata *ecchi* yang artinya mengarah pada seks di plokamir oleh Akashi, seorang penulis. Dalam salah satu acara televisi, Akashi membicarakan soal seks secara menarik dan pertama kali menyebut kata seks dengan “*ecchi*” dan para keluarga yang menontonnya pun ikut menikmati acara tersebut. Dalam acara televisi itu juga kata *ecchi* seperti memiliki arti yang relatif lebih halus dibandingkan dengan kata seks. Namun sekarang kata *ecchi* digunakan oleh orang-orang. “

Dan dengan kata lain, pengertian *ecchi* dan seks dapat diartikan sebagai demikian:

Seks : Menunjukkan adegan seksual dan merupakan kata yang umum digunakan.

*Ecchi* : Cara pengucapan seks yang lebih halus

Seperti yang diungkapkan dalam situs ini juga :

「セックス : 性行為を襲わす、一般的な言葉  
エッチ : セックスをオブラートにくるんだ「言い方」ってな  
認識で宜しいと思います。  
(<http://blog.livedoor.jp/riehk/archives/30051784.html>)

### 1.5.2 Pengaruh

daya yg ada atau timbul dr sesuatu (orang, benda) yg ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa

Indonesia, 2008.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dari pihak-pihak tertentu antara lain:

1. Bagi masyarakat agar dapat mengetahui beberapa contoh adegan *ecchi* yang ditayangkan oleh *anime* Love Hina dan Kiss x Sis dan bagaimana pengaruhnya terhadap adegan *ecchi* tersebut terhadap remaja usia 16-19 tahun.
2. Bagi penulis sendiri diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang adegan-adegan *ecchi* dalam *anime* Love Hina dan Kiss x sis dan pengaruhnya terhadap remaja usia 16-19 tahun.

## 1.7 Metode penelitian

Metode penelitian :

Penulis memakai metode kualitatif dengan melakukan pengambilan data-data dengan menggunakan sejumlah buku yang dijadikan acuan. Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, penulis menggunakan buku-buku dari perpustakaan Japan Foundation, perpustakaan Universitas Darma Persada, dan beberapa situs yang diperoleh dari internet, penulis juga memakai metode kuantitatif dengan cara melakukan pengambilan data-data dengan menggunakan angket yang disebarkan kepada beberapa



*club* pecinta budaya Jepang yang berada di beberapa SMA di Jakarta Timur.

## 1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan penelitian ini disusun dengan cara membagi menjadi beberapa sub bab.

Bab I : Berisi Pendahuluan, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab II: Berisi *Anime* Love Hina & Kiss x Sis di Indonesia, *Anime* Love Hina, Genre Love Hina dan Tokoh Love Hina, *Anime* Kiss x Sis, Genre Kiss x Sis dan tokoh Kiss x Sis

Bab III: Berisi analisis data tentang adegan *ecchi* dalam *anime* Love Hina dan Kiss x Sis, pengaruh adegan *ecchi* dalam serial *anime* “Love Hina” dan “Kiss x Sis” terhadap remaja usia 16-19 di Jakarta”

Bab IV : Kesimpulan