

Efek Anime Pornografi Terhadap Motivasi Belajar Remaja



Oleh:
Prasetio Rumondor, S.Pd
NIM: 1820010222

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Master of Arts (M.A)
Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies
Kosentrasi Psikologi Pendidikan Islam

YOGYAKARTA
2022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-424/Un.02/DPPs/PP.00.9/06/2022

Tugas Akhir dengan judul : Efek Anime Pornografi Terhadap Motivasi Belajar Remaja

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PRASETIO RUMONDOR, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 18200010222
Telah diujikan pada : Senin, 13 Juni 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Moh. Mufid
SIGNED

Valid ID: 630d432726387



Penguji II

Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62baf6aa5362



Penguji III

Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi.
SIGNED

Valid ID: 630407dbb4e55



Yogyakarta, 13 Juni 2022
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 630ec4aa5a130

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prasetio Rumondor
NIM : 18200010222
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah tesis ini bukan karya penulis, maka penulis siap ditindak sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 3 Januari 2022

Saya yang menyatakan,



PRASETIO RUMONDOR

NIM: 18200010222

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prasetio Rumondor
NIM : 18200010222
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Kosentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 3 Januari 2022

Saya yang menyatakan,



PRASETIO RUMONDOR

NIM: 18200010222

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: **EFEK ANIME PORNOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA**

Yang ditulis oleh:

Nama : Prasetio Rumondor
NIM : 18200010222
Jenjang : Magister (S2)
Prodi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar *Master of Art (M.A)*.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 10 Februari 2022
Pembimbing



Dr. Eva Latipah, M.Si

ABSTRAK

Prasetio Rumondor, 18200010222. Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja, *Tesis Magister*, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Usia remaja adalah masa dimana emosi mereka mudah bergejolak dan mengedepankan emosi daripada nalar dalam melakukan sesuatu. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan di salah satu kota yang ada di Indonesia bahwa ada banyak sekali remaja terpapar pornografi yang bersumber dari internet, komik, dan menonton film. Padahal emosi berguna untuk memotivasi diri dalam belajar. Bila emosi negatif yang menguasai remaja maka melakukan sesuatu bisa saja ke arah negatif begitu pun sebaliknya bila emosi positif yang hadir dapat memotivasi diri untuk melakukan hal yang berguna untuk dirinya sendiri bahkan untuk orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kebiasaan remaja menonton anime pornografi, mengkaji pengaruh kebiasaan menonton anime terhadap emosi remaja, mengkaji pengaruh emosi terhadap motivasi belajar, dan mengkaji keterkaitan antara motivasi belajar remaja, kebiasaan menonton anime, dan perkembangan otak menurut pandangan Islam. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif yang diperoleh melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah 5 mahasiswa yang kuliah di berbagai perguruan tinggi di kota Manado.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, subjek penonton anime memiliki kebiasaan yaitu setiap kali menonton bisa menghabiskan waktu hingga berjam-jam lamanya, lupa makan, kurang tidur karena begadang menonton anime, menyebabkan penonton anime menjadi anti sosial karena menghabiskan waktu mengurung diri di kamar hanya untuk menonton, mudah berhalusinasi dan mencetak karakter anime yang disukai hingga memajangnya di kamar bahkan merubah tampilan *wallpaper* di *handphone* dengan karakter anime. *Kedua*, kebiasaan menonton anime berdampak terhadap emosi subjek seperti subjek merasa sangat asyik, rileks, tenang, bahagia, santai, tegang, sedih, dan tak jarang penontonnya menangis bahagia karena sebuah adegan dalam anime, empati yang lebih terasah karena anime banyak memberikan motivasi bagi penontonnya, dan seseorang yang kecanduan pornografi akan mengalami gangguan emosi serta mudah marah dan mudah terangsang sehingga menimbulkan hawa nafsu. Dan *Ketiga*, dengan kondisi emosi tersebut, subjek mengaku memiliki semangat dan minat belajar yang rendah karena menonton anime tidak membutuhkan banyak tenaga untuk berpikir dan hanya mengikuti alur ceritanya saja berbeda dengan belajar dimana subjek merasa stres dan subjek sedari masih anak-anak terbiasa menonton sehingga untuk menghilangkan stres dengan cara menonton anime.

Kata Kunci: anime, pornografi, remaja, emosi, motivasi belajar

MOTTO

*“ Akhlak yang baik adalah
berbuat baik kepada orang lain,
tidak menyakiti mereka, dan
menampakkan wajah ceria ”*

(Hasan Al-Basri)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Kepada Sang Pemilik rasa di atas segala rasa, Allah SWT, Atas karunia yang telah diberikan-Nya...

Kedua Orang Tua dan Saudari

Terima kasih tak terhingga kepada kedua orang tuaku tercinta dan tersayang yaitu alm. Ahmad Rumondor dan Sulianti A. Mamonto, yang telah memberiku banyak kasih sayang, doa, ilmu, petuah, dukungan (moril maupun finansial), dorongan, semangat, pengorbanan, dan juga cinta. Tak lupa pula kepada saudariku terkasih Erika Rumondor, terima kasih karna kalian selalu memberiku cerita, warna, dan semangat baru di hidupku. Terima kasihku padamu wahai orang tua dan saudara-saudaraku telah kugantungkan dalam setiap doa-doa ku.

*Yang menjadi pelipur lara, penggerak doa-doa kebaikan
Jika termasuk sebagai “ilmu yang bermanfaat”, semoga menjadi penyampai
amalan Jariyah kepada **Nenek dan Kakek** serta **keluarga besar***

***Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam
Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta***

Saya persembahkan Tesis ini kepada almamaterku Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam, tempat penulis berproses dan mengenyam ilmu pengetahuan yang tertulis maupun tidak.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dengan pertolongan-Nya pula penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada suri teladan kita Nabi Besar Muhammad Saw. yang telah membimbing kita melalui tuntunan sunahnya menuju jalan yang lurus dan diridhoi Allah. Aamiin. *Alhamdulillah* adalah kata yang pertama kali penulis ucapkan atas rampungnya tulisan ini yang berjudul “Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja” sebagai tugas akhir untuk mendapatkan gelar Master of Art di Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies* Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti banyak menghadapi hambatan dan kendala dalam penyelesaian tesis ini, tetapi atas pertolongan dari yang maha Kuasa dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak, peneliti dapat menyelesaikan karya tulis ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan ketulusan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag selaku Direktur Pascasarjana.
3. Dr. Nina Mariani Noor, S.S., M.A selaku Ketua Prodi *Interdisciplinary Islamic Studies* Program Magister (S2) Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Eva Latipah, M.Si., selaku pembimbing tesis yang selalu merespons cepat saat bimbingan, banyak memberikan motivasi, arahan, semangat dan ilmu serta dengan penuh ketulusan sampai terselesaikannya penyusunan tesis ini.
5. Seluruh dosen pascasarjana yang memberikan curahan ilmu pengetahuan yang begitu bermanfaat, mengedukasi dan memberikan inspirasi.
6. Seluruh staf *Program Interdisciplinary Islamic Studies* Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Seluruh keluarga besar peneliti, yang telah membantu peneliti, memberikan doa, semangat dan dukungan baik secara moril dan materil, sehingga dapat memperoleh gelar Magister.
8. Kedua orang tua yang saya cintai, sayangi, hormati, dan banggakan, terima kasih atas segala yang engkau berikan, sehingga dapat membantu saya menyelesaikan tesis ini. Tanpa bantuan doa, semangat, dan dukungan dari kalian mungkin saya tidak bisa menyelesaikan tulisan ini tepat waktu. Serta Adik yang sudah menjaga kedua orangtua sementara penulis melanjutkan studi.
9. Seluruh keluarga besar peneliti, yang telah membantu peneliti, memberikan doa, semangat dan dukungan baik secara moril dan materil, sehingga dapat memperoleh gelar Magister.
10. Kepada Dr. Muh. Idris, M.Ag., dan Dr. Evra Willya, M.Ag., terima kasih sudah menjadi guru, orangtua kedua, dan selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.

11. Kepada seluruh informan dalam penelitian ini, para partisipan yang telah meluangkan waktunya dan selalu mendukung dalam penelitian ini.
12. Kepada para kawan-kawan peneliti, Mahasiswa Psikologi Pendidikan Islam, *Program Interdisciplinary Islamic Studies*. Yaitu Mila, Nadia, Dita, Naili, Salman, Zadi, Mabid, Afifah, Roy, Arina, Mahfudz, Marni, Lia, Firda, Nina, Rosadi, dan Mahsus, yang menemani awal masuk kuliah hingga saat ini.
13. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu, semoga jasa yang diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah Swt.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan ajar dalam penelitian selanjutnya. Akhir kata dari penulis, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas kebaikan yang telah kalian berikan. Semoga tesis ini dapat membawa manfaat untuk siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 14 Desember 2021

Peneliti



Prasetio Rumondor, S.Pd
NIM. 18200010222

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	12
D. Kajian Pustaka	13
E. Kerangka Teoretis	18
F. Metode Penelitian.....	22
G. Sistematika Penelitian	29
BAB II REMAJA PENONTON ANIME PORNOGRAFI, OTAK DAN MOTIVASI BELAJAR	31
A. Anime Pornografi	31
1. Pengertian Pornografi	31
2. Pengertian Anime	33
3. Macam-macam <i>Genre</i> Anime.....	34
4. Umur Perkembangan Otak	37
5. Dampak Anime Pornografi Terhadap Otak Remaja.....	42

B. Motivasi Belajar.....	48
1. Pengertian Motivasi Belajar	48
2. Kebutuhan dan Teori tentang Motivasi	49
3. Macam-macam Motivasi Belajar.....	54
4. Fungsi Motivasi dalam Belajar	56
5. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	58
BAB III GAMBARAN UMUM REMAJA PENONTON ANIME	62
A. Remaja Penonton Aktif Anime di Kota Manado	62
B. Profil Remaja Penonton Aktif Anime.....	63
BAB IV EFEK ANIME PORNOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA	71
A. Kebiasaan Remaja Menonton Anime Pornografi.....	71
B. Efek Kebiasaan Menonton Anime terhadap Emosi Remaja.....	74
1. Mengenali Emosi Diri (<i>self-awareence</i>)	79
2. Mengelola Emosi (<i>managing emotions</i>).....	83
3. Mengenali Emosi Orang Lain (<i>recognizing emotion in others</i>).....	90
4. Kecanduan Pornografi dan Emosi	98
C. Efek Emosi terhadap Motivasi Belajar	101
1. Motivasi Intrinsik.....	103
2. Motivasi Ekstrinsik.....	112
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	
PROFIL PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Pustaka.....	16
Tabel 1.2 Tentang Konten Peneliti	18
Tabel 1.3 Gambaran Demografis Informan	25
Tabel 2.1 <i>Hot dan Cold</i> EF dalam Kehidupan Manusia	39
Tabel 3.1 Identitas Subjek I	63
Tabel 3.2 Identitas Subjek II	65
Tabel 3.3 Identitas Subjek III.....	66
Tabel 3.4 Identitas Subjek IV	68
Tabel 3.5 Identitas Subjek V.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Piramida Hierarki Kebutuhan menurut Maslow	54
Gambar 2.1 <i>Cover</i> Anime dan Desain Karakter	76
Gambar 3.1 Permukaan Lateral PFC (kiri) dan Permukaan Medial (kanan).....	95
Gambar 3.2 <i>Framework of Executive Function Processes</i>	97
Gambar 3.3 Fungsi Dopamin	99
Gambar 4.1 <i>Motivation for Learning</i>	121



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fase remaja adalah fase perubahan seseorang dari masa kanak-kanak ke dewasa. Remaja pada fase ini akan mengalami pertumbuhan psikis yang sangat cepat dan perkembangan emosi mulai dari labil dan bersikap dalam mengambil keputusan sesuai dengan emosinya¹. Dimana remaja ingin selalu menunjukkan diri, menjadi pusat perhatian, idealis, memiliki semangat dan energi besar, menonjolkan diri, memantapkan *self-identity*, mempunyai cita-cita tinggi dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional².

Apalagi remaja pada masa sekarang ini telah terkontaminasi akan adanya perkembangan zaman yang teknologinya makin maju. Perkembangan tersebut, bagi remaja bisa menjadi hal yang positif atau menuju ke hal-hal yang negatif bahkan remaja dapat mengalami penurunan motivasi belajar. Misalnya penggunaan media sosial yang semakin lama semakin menjadikan kepuasan tersendiri untuk penggunanya sehingga remaja melupakan satu hal yaitu waktu untuk belajar³. Motivasi sangat penting apalagi di usia remaja karena bila tidak memiliki motivasi, otomatis remaja tersebut tidak memiliki minat atau hasrat

¹ Ira Octavia Siagian, Monika Anggelina Tumbol, and Stephanie Melia, "Hubungan Identitas Diri dengan Motivasi Belajar Remaja Di Kampung Gunung Putri RW 10 Desa Jayagiri, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat," *Jurnal Sahabat Keperawatan* 3, no. 2 (August 2021): 23.

² Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 2.

³ Hana Nur Rahmawati, Muhammad Khabib Burhanuddin Iqom, and Hermanto Hermanto, "Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Motivasi Belajar Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia* 5, no. 2 (February 2019): 80.

untuk belajar karena mereka terpengaruh hal lain sehingga pada dirinya tidak mempunyai keinginan dan dorongan belajar. Makanya, motivasi belajar adalah syarat mutlak yang harus dimiliki agar seseorang ingin belajar⁴. Oleh karenanya daya pendorong dan penggerak merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan belajar seseorang⁵.

Fase remaja adalah salah satu periode kehidupan dimana fase tersebut adalah rangkaian atau siklus kehidupan perkembangan seseorang menuju masa dewasa yang sehat sehingga bisa melakukan sosialisasi dengan orang lain, oleh karenanya masa remaja harus menjalani tugas-tugas perkembangannya dengan baik⁶. Dimana tugas-tugas perkembangan yang harus di pada masa remaja awal, menerima kondisi fisik dan memanfaatkan tubuhnya dengan layak. Remaja pertengahan, untuk mandiri dari orangtua, memperluas hubungan dengan kelompok, pacaran dan masalah seksualitas, menjalani hubungan pertemanan yang intim, dan belajar terkait hubungan heteroseksual. Dan pada usia remaja akhir yaitu fokus menjadi diri yang bertanggungjawab, membentuk ideologi pribadi seperti penerimaan terhadap sistem etik dan nilai yang ada didalamnya, mempersiapkan karir ekonomi dan mempersiapkan diri untuk benar-benar terlepas dari orang tua⁷.

⁴ Vania Puspa Zerlinda Setiadi and Agus Purnama, "Kontrol Diri Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Remaja," *JKEP* 4, no. 1 (May 31, 2019): 64.

⁵ Cindy Marisa, Evi Fitriyanti, and Sri Utami, "Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Motivasi Belajar Remaja," *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6, no. 1 (February 2018): 31.

⁶ Khamim Zarkasih Saputro, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja," *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 17, no. 1 (February 9, 2018): 29.

⁷ Douglas C. Kimmel, *Adulthood and Aging: An Interdisciplinary Developmental View* (Toronto: John Wiley and Sons, 1995), 16.

Apabila tugas perkembangan di atas dilaksanakan dengan baik oleh seorang remaja maka ia tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan bahkan dapat mengarahkannya ke arah yang baik seperti kesuksesan dan kebahagiaan sehingga dapat melanjutkan kehidupannya ke tahap selanjutnya. Berbeda bila remaja gagal dalam melaksanakan tugas perkembangannya tentunya akan mengarahkan ia ke arah yang negatif yang berakibat pada tidak bahagianya seorang remaja sehingga sulit untuk melanjutkan tugas perkembangan berikutnya.

Adapun tujuan tugas perkembangan remaja meliputi mempunyai falsafah hidup, identifikasi diri, kematangan emosional, memilih pekerjaan, pemantapan minat-minat heteroseksual, dan waktu yang ada digunakan secara tepat, serta mempunyai gagasan hidup⁸. Menimbang akan tugas-tugas perkembangan tersebut sangat berat untuk remaja melaksanakan tugasnya dengan baik makanya remaja membutuhkan bimbingan dari orang dewasa agar supaya bisa menentukan langkah yang tepat untuk sesuai dengan keadaannya. Terkait dengan remaja terhadap motivasi belajarnya, agar muncul motivasi belajar pada remaja membutuhkan tujuan tugas perkembangan remaja yang sudah dijelaskan supaya dapat mengarahkan dan menghadirkan motivasi dalam remaja sehingga terdorong dan ingin belajar.

Namun tugas perkembangan pada remaja terkait dengan motivasi belajar dipengaruhi banyak hal, seperti pergaulan dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi belajar remaja⁹. Dukungan interpersonal dan pemecahan masalah sangat

⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), 238–239.

⁹ Restu Dwi Fitria, Muswardi Muswardi, and Shinta Mayasari, “Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)* 5, no. 4 (September 2017): 65.

bermanfaat bagi remaja yang sedang mengalami penurunan motivasi belajar karena dapat membantu remaja mengatasi permasalahan kehidupannya¹⁰. Menjadi korban *bullying* sehingga sulit mengendalikan reaksi emosionalnya sehingga susah untuk memotivasi diri untuk belajar¹¹. Sisi pada remaja sehingga lebih memikirkan aktivitas *online* dan kurang memperhatikan kebutuhan pribadi dan kesehatan, bahkan bila dikurangi intensitas penggunaan internet berpengaruh pada fisik dan psikologis individu seperti mudah marah, bukan hanya itu kecanduan pada internet dapat mengakibatkan tugas perkembangan remaja tidak berjalan dengan semestinya apalagi membangkitkan motivasi belajar dalam diri remaja¹².

Dari temuan di atas, para peneliti menemukan adanya sisi positif dan negatif tugas perkembangan pada remaja terhadap motivasi belajarnya. Selain itu, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh tontonan seperti penelitian terkait anime *Naruto* bahwa adanya keterkaitan motivasi belajar dengan menonton terdapat motivasi ekstrinsik, motif aktualisasi dan harga diri sehingga anime ini terkait belajar karena di dalam kegiatan *Naruto* adanya kolerasi antara karakteristik belajar, unsur-unsur dan definisi belajar¹³. Anime *Naruto* tidak banyak memiliki aspek pornografi di dalamnya karena pertama kali penayangannya di awal 2000-

¹⁰ Ritna Sandri, "Penerapan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan," *Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam* 12, no. 1 (2015): 54.

¹¹ Ela Zain Zakiyah, Muhammad Fedryansyah, and Arie Surya Gutama, "Dampak Bullying Pada Tugas Perkembangan Remaja Korban Bullying," *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial* 1, no. 3 (2018): 278.

¹² Ayu Permata Sari, Asmidir Ilyas, and Ifdil Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal," *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 3, no. 2 (December 2017): 116.

¹³ Siti Rofi'ah and Siti Detia Retno Sari, "Motivasi Belajar Dalam Film Animasi *Naruto Uzumaki* (Studi Perspektif Psikologi Belajar)," *Al-TA'DIB: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (July 2015): 1.

an dimana tahun tersebut aspek pornografi pada desain karakternya sedikit dan jarang ditampilkan bahkan hingga berakhirnya serial animenya. Berbeda dengan anime tahun 2010 hingga saat ini dimana karakter yang dibuat ada banyak aspek pornografi mulai dari karakter laki-laki atau perempuan yang tampilannya terlalu seksi, karakter perempuan yang dibikin dadanya besar, bajunya minim atau laki-laki yang terlalu berotot dan terbuka dadanya. Dimana anime sekarang ini hanya menjual tampilan seperti itu agar *rating* filmnya naik ¹⁴.

Perkembangan otak dapat mempengaruhi emosi seorang remaja sehingga seterusnya akan mempengaruhi motivasi belajarnya karena otak juga mengatur terkait emosi yang kuat kaitannya dengan motivasi belajar. Pada usia tertentu otak akan mengalami perkembangan misalnya pada otak remaja awal (11-14 tahun) adanya pertumbuhan tahap kedua di korteks untuk anak laki-laki (11) dan perempuan (12) pertumbuhan yang begitu pesat di *goal-directed behavior*, pada area frontalis adanya penurunan jumlah *grey matter* dan pertumbuhan *white matter*, karena kepadatan sinap menurun hingga pada usia 19 tahun dan adanya pertumbuhan pada kemampuan mengambil keputusan secara afeksi sampai pada umur 17 tahun. Remaja madya (15-17) masih dalam peningkatan *white matter* namun adanya kematangan dalam *problem solving*, *strategic planning* *working memory*, *inhibition* sampai umur 19 serta adanya pertumbuhan kecepatan memproses dan kontrol perhatian. Remaja akhir (18-21) masih dalam peningkatan *white matter*, dan umur 20-29 akhir dari mielinisasi (*myelination*) dimana *working*

¹⁴ Subjek AP, "Wawancara: Aspek Pornografi pada Anime dalam Mempengaruhi Emosi Penonton Aktif." Handphone, 29 Januari 2021.

memory dan *strategic planning* serta kemampuan pengambilan keputusan afektif yang telah matang¹⁵.

Dari data di atas menunjukkan bahwa perkembangan otak remaja mulai dari perkembangan korteks pada laki-laki dan perempuan. Namun perkembangan emosi mulai dari umur 13-14 tahun dimana adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan afeksi hingga sepenuhnya matang pada umur 20-29 tahun. Bila di liat dari perkembangan tersebut, emosi remaja akan menggebu-gebu yang terlihat dari perilakunya karena adanya peningkatan kemampuan mengambil keputusan afeksi. Ali dan Ansori mengemukakan bahwa perkembangan emosi remaja tergantung pada fluktuasi atau kualitas emosinya yang bisa dilihat dengan jelas dalam tingkah laku remaja, begitu pula dengan perubahan dalam perkembangan emosi remaja yang umumnya nampak terlihat begitu jelas dari perubahan tingkah laku individu¹⁶.

Perubahan emosi bukan hanya pada perkembangan otak, emosi remaja dapat dipengaruhi oleh adanya pertumbuhan jasmaninya. Perubahan tersebut tumbuh dengan sangat cepat dari setiap anggota tubuh dibarengi dengan perkembangan alat kelaminnya sehingga hormon-hormon tertentu berjalan sesuai dengan fungsinya. Adapun hormon-hormon tersebut seperti endorfin, oksitosin, serotonin, dan dopamin yang masing-masing hormon mengatur emosi yang ada dalam tubuh remaja namun tak jarang menimbulkan permasalahan dalam proses

¹⁵ Cinzia R. De Luca and Richard J. Leventer, "Developmental Trajectories of Executive Functions Across the Lifespan," in *Executive Functions and the Frontal Lobes A Lifespan Perspective*, ed. Vicki Anderson, Rani Jacobs, and Peter J. Anderson, *Studeis on Neuropsychology, Neurology, and Cognition* (New York: Taylor & Francis Group, 2008), 36–44.

¹⁶ Muhammad Ali and Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 65–69.

perkembangan emosi pada remaja karena ada rangsangan dari dalam dirinya¹⁷. Oleh karenanya dengan perkembangan fisik dan jasmani terutama pada otak tentunya dapat mempengaruhi emosi remaja di dalam membangkitkan motivasi belajar¹⁸ Mustaqim dan Wahab mengemukakan bahwa pengaruh motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kematangan psikis, fisik, sosial, emosional remaja dimana dapat menciptakan kesenangan dalam belajar atau sebaliknya¹⁹. Perkembangan emosi pada remaja bukan hanya diakibatkan dari perkembangan otak, jasmani dan fisiknya saja namun menonton juga salah satu yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi. Melalui studi laboratorium, film mampu menimbulkan berbagai macam emosi bersamaan dengan perilaku²⁰.

Di era modern saat ini, ada banyaknya perkembangan dalam industri perfilman salah satunya yang terkenal yaitu anime atau animasi Jepang. Tak bisa dipungkiri bahwa film animasi Jepang begitu populer di seluruh dunia termasuk Indonesia bahkan saking terkenalnya banyak para penikmat film seperti terbius atau berhalusinasi menjadi tokoh di dalam film fiktif tersebut apalagi banyak adegan maupun gambar yang disuguhkan mengandung materi-materi pornografi. Hal ini, menandakan dampak dari anime begitu besar di dalam kehidupan seseorang. Dalam beberapa kasus, seseorang yang terbiasa menonton animasi akan kecanduan menonton anime. Dalam penelitian Sangidun menemukan bahwa serial Crayon Shin Chan memiliki unsur-unsur yang mengarah pada tampilan atau

¹⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2003), 110.

¹⁸ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 89.

¹⁹ Mustaqim and Abdul Aziz Wahab, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: PT Rineka Cipta, 2003), 72.

²⁰ Albert Marston et al., "Toward the Laboratory Study of Sadness and Crying," *The American Journal of Psychology* 97, no. 1 (1984): 127.

adegan yang berbau dewasa atau pornografi ²¹. Padahal Anime tersebut kategorinya diperuntukkan untuk anak-anak, namun anime saat ini sudah lebih mengarah pada pornografi misalnya *One Piece*, *Fairy Tail* bahkan yang lebih gawat lagi yaitu *Shokugeki no Souma*. Anime tersebut menampilkan tubuh yang seksi dan berbusana yang tampak bagian tubuh yang seksi di setiap karakter dalam ceritanya apalagi anime dengan genre *ecchi* dan *harem* yang banyak menampilkan karakter yang berpakaian setengah telanjang dan cara berbicara yang menggoda.

Rentan waktu yang lama dalam menonton anime dapat menyebabkan interaksi atau sosialisasi dengan masyarakat berkurang, memilih menyendiri, dan mudah berhalusinasi atau membayangkan hal yang tidak baik. Ada banyak orang yang suka bahkan menjadi hobi menonton anime sebagai sebuah hiburan untuk melepas penat untuk menghilangkan penat setelah mengerjakan tugas kuliah ²². Akan tetapi, kebanyakan menonton anime bisa menimbulkan sebuah kebiasaan atau efek tertentu. Dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Rizal mengenai dampak negatif sering menonton anime bahwa orang yang sering menonton akan suka berhalusinasi, tidak bisa membedakan fantasi semu dalam anime atau dunia nyata, anime membuat malas bersosialisasi, semakin malas melakukan hal lain karena banyak begadang untuk menonton anime berjam-jam ²³. Hal tersebut SRI dan AFA pernah melakukannya dimana ia tidak mempunyai pekerjaan maka ia

²¹ Sangidun, "Pornografi dalam Serial Anime Anak (Analisis Semiotika dalam Serial Crayon Shin Cha)," *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 9, no. 1 (2015): 106–107.

²² Subjek AM, wawancara "efek pornografi dalam anime terhadap motivasi belajar pada remaja sebagai penonton aktif", Handphone via WA, Desember 2020.

²³ I. D. N. Times and Rizal, "7 Dampak Negatif Akibat Terlalu Sering Nonton Anime yang Perlu Kamu Tahu," *IDN Times*, accessed October 10, 2020, <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/akibat-terlalu-sering-nonton-anime>.

menonton sampai bergadang semalaman sehingga membuat ia semakin malas beraktivitas.

Selain itu terdapat banyaknya kasus yang melibatkan para pencinta anime yang disebut *otaku* dan *wibu* di Jepang karena termotivasi dari tontonan yang ada di anime. Misalnya, pada tahun 2004 salah satu mahasiswa yang ada di Jepang berinisial SM berumur 20 tahun, dimana ia mencuri celana dalam para siswi sekolah dasar dan akhirnya tertangkap oleh polisi, ketika dibawa ke kantor polisi ia pun mengakui bahwa dirinya memiliki ketertarikan celana dalam bahkan polisi menemukan berbagai macam koleksi anime dan *doujinshi* (koleksi seni, anime, *hentai*, *game*) di kamar kosnya²⁴. Pada tahun 2008 di Jepang, seorang yang berinisial TH dimana ia mencari kebahagiaannya sendiri lewat menonton anime bahkan film dewasa kemudian menculik teman perempuan sekantornya untuk dijadikan budak seks²⁵. Dan peneliti juga pernah berbincang mengenai anime dengan salah satu teman perempuan dimana ia sudah lama sangat menyukai anime bahkan ia mengatakan bahwa lebih bergairah kalau menonton adegan dewasa yang visualnya berupa gambar animasi (*hentai*) dibandingkan dengan film dewasa (manusia).

Dengan menonton anime yang terus menerus dan anime tersebut menunjukkan adanya pornografi, pornoaksi dan pornosuara. Hal itu dapat, mengakibatkan dopamin yang keluar tidaklah alami dan melakukan tindakan-tindakan diluar norma-norma sosial. Disisi lain, studi literatur mengenai dopamin

²⁴ 8 Kasus Kejahatan Yang Disebabkan Oleh Otaku, 2021, accessed November 17, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=NRBZM0sdXFQ>.

²⁵ S. A. Ozbourne, "The Gruesome Murder and Dismemberment of Rika Tojo," *The True Crime Edition*, August 24, 2021, accessed September 2, 2021, <https://medium.com/the-true-crime-edition/the-gruesome-murder-and-dismemberment-of-rika-tojo-3530fbd4816b>.

sangat berperan penting dalam mempengaruhi emosi atau perasaan seseorang. Hal itu juga bisa dipahami bahwa dopamin merupakan *neurotransmitter* atau zat kimia di dalam otak yang berfungsi dalam mempengaruhi rasa sakit, kesenangan, sensasi, gerakan, dan paling utama emosi seseorang²⁶. Ini disebabkan peran amigdala yang kuat²⁷. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa kualitas interaksi, berkomunikasi, bangun relasi dengan orang lain, memperdalam ilmu pengetahuan akan membuat komitmen emosi meningkat²⁸. Namun bila dopamin yang dihasilkan tidak alami maka akan mempengaruhi emosi dan imbasnya susah membangun motivasi dalam belajar. Bisa saja menjadi malas atau sulit memotivasi diri agar mau beraktivitas di rumah maupun di luar rumah yang terjadi karena terus menerus menonton anime sehingga memunculkan kebiasaan yang buruk.

Dengan demikian, perkembangan otak manusia sebelum umur belasan tahun terjadi perkembangan yang sangat pesat, untuk remaja masuk pada umur belasan tahun terjadi proses pematangan dan telah matang perkembangan otaknya di umur dua puluh tahunan termasuk emosinya. Hal ini menandakan proses kehidupan seseorang akan mengalami banyak hal dan perubahan yang akan dialaminya. Perkembangan otak termasuk emosi salah satu yang penting bagi remaja, karena remaja dasar melakukan sesuatu dikarenakan hal tersebut. Bila remaja merasakan emosi positif maka ia akan melakukan hal yang positif

²⁶ Mahadis Yoanata Thamrin, "Jatuh Cinta dan Sakit Jiwa, Setipis Apa bedanya?" *Majalah Intisari*, February 2018, 180.

²⁷ Magali Comte et al., "Dissociating Bottom-Up and Top-Down Mechanisms in the Cortico-Limbic System during Emotion Processing," *Cerebral Cortex* 26, no. 1 (2016): 144.

²⁸ Zaenudin Zaenudin and An Nisa Nur Prasetyaninghayu, "Peran Komitmen Afektif dalam Memediasi Learning Orientation dan Modal Sosial Terhadap Kinerja Sumber Daya Manusia," *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 19, no. 2 (July 10, 2018): 154.

misalnya memotivasi diri untuk belajar apalagi masa remaja adalah masa yang baik untuk mereka mempelajari banyak hal dengan ilmu pengetahuan sehingga dapat membantu mereka menemukan jati diri, mengambil keputusan yang tepat, dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya.

Namun bila emosi negatif yang dirasakan oleh remaja maka perilakunya bisa ke arah yang negatif pula. Selain perkembangan otak mempengaruhi perilaku dan motivasi belajar, menonton anime juga berdampak pada perilaku remaja dalam melakukan sesuatu. Bila anime yang ditonton mengarah kepada yang positif seperti anime Naruto maka remaja akan mendapatkan pelajaran hidup dan motivasi belajar karena anime ini menyuguhkan hal-hal seperti itu, namun bila yang ditonton kebanyakan menyuguhkan hal yang negatif seperti desain karakter yang dibuat terlalu seksi atau adanya permusuhan, pertikaian bahkan berujung pada perkelahian dan yang menonton merespons hal itu maka perilakunya bisa saja merugikan orang lain bahkan dirinya sendiri. Bukan hanya itu menonton anime juga dapat membuat lupa waktu dan merasakan rasa malas yang kuat sehingga tidak mau melakukan hal lain termasuk memotivasi diri untuk belajar.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penulis berinisiatif melakukan penelitian dengan judul Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja agar dapat dijadikan salah satu patokan dalam memahami dan mendalami mengenai efek pornografi terhadap emosi dan perilaku serta tentunya motivasi belajar pada remaja sebagai penonton aktif yang berstatus sebagai mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus pada pengkajian terhadap rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana Kebiasaan Remaja Menonton Anime Pornografi?
2. Bagaimana Pengaruh Kebiasaan Menonton Anime terhadap Emosi Remaja?
3. Bagaimana Pengaruh Emosi terhadap Motivasi Belajar?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengkaji kebiasaan remaja menonton anime pornografi.
2. Mengkaji pengaruh kebiasaan menonton anime terhadap emosi remaja.
3. Mengkaji pengaruh emosi terhadap motivasi belajar.

Setiap penelitian memiliki kegunaannya masing-masing sesuai dengan permasalahan dalam penelitiannya yang bermanfaat secara teoritik dan praktis.

Berikut ini kegunaan dalam penelitian saya yaitu:

1. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan berkontribusi baik dalam pengembangan kajian psikologi pendidikan, psikologi perkembangan, neuropsikologi sebagai bahan petunjuk, referensi, bahasan pada penelitian yang sama namun berbeda permasalahannya yang mungkin akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya dimasa yang akan datang.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan oleh pendidikan baik formal dan informal, serta dapat memberikan informasi

tentang adanya pornografi dalam anime yang berdampak pada perkembangan otak dan perilaku manusia bagi orang lain seperti orangtua, dosen, dan guru.

D. Kajian Pustaka

Dalam menyusun tesis ini, peneliti terlebih dahulu mencari bahan referensi yang sudah ditulis dan dipublikasikan oleh peneliti sebelumnya terkait tema yang sama dengan yang diteliti, berikut penelitian sejenis yang dibagi menjadi tiga kluster yaitu aspek pornografi, pornografi dan otak, pornografi dan perilaku yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya:

Penelitian Sangidun dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama dalam anime *Crayon Shin Chan* adalah seorang anak kecil berumur 5 tahun dimana anime ini memiliki adegan yang mengarahkan pada tayangan orang dewasa padahal jika dilihat tontonan ini dikhususkan untuk anak-anak seperti wajah *Shin Chan* yang memerah ketika seorang wanita memeluknya yang merupakan tanda konotasi senang dan malu kepada cewek cantik. Serta simbol-simbol berbau dewasa seperti di sebuah *scene* menunjukkan seorang wanita memakai rok mini sehingga simbol denotasi menggambarkan gadis yang cantik dan dalam teori hiperealitas menunjukkan bagian kaki atas hingga ke tengah dari cewek tersebut, majalah yang memiliki sampul perempuan memakai baju pantai

yang dipegang Shin Chan secara denotasi hal itu menunjukkan majalah pria dewasa²⁹.

Sama halnya dengan Windhiarto dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa terdapat pornografi, pornoaksi, pornoteks, dan pornosuara pada film-film bergenre komedi namun disajikan dengan adegan-adegan lucu tapi memiliki unsur pornografi didalamnya³⁰.

Dari kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa pornografi bukan hanya ada di majalah atau film dewasa namun dapat terselip di sebuah film animasi/kartun atau film layar lebar.

Selanjutnya, pornografi dapat mempengaruhi perkembangan otak sehingga otak akan mengalami penurunan kinerja otak. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Imawati dan Sari dalam penelitiannya bahwa remaja akan mengalami hambatan kognisi dikarenakan tontonan yang ada pornografinya di liat secara terus menerus bahkan dapat mempengaruhi aktivitas mental pengetahuan dan kognisi pada remaja³¹.

Sama halnya dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan pornografi telah terbukti mengurangi *gray matter* pada *prefrontal cortex* dibandingkan dengan *baseline*, sehingga mengurangi atau menghambat seseorang dalam pengambilan keputusan. Hal ini dipengaruhi oleh korteks yang didedikasikan untuk pengambilan keputusan dan pengendalian diri yang dapat

²⁹ Sangidun, "Pornografi dalam Serial Anime Anak (Analisis Semiotika dalam Serial Crayon Shin Cha)," *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 9, no. 1 (2015): 103–113.

³⁰ Eko Nugroho Windhiarto, "Persepsi Remaja Terhadap Aspek Pornografi Pada Film Bertema Komedi Seks (Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Remaja Di Desa Blambangan, Kecamatan Bawang, Banjarnegara)" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2011).

³¹ Diana Imawati and Meyritha Trifina Sari, "Studi Kasus Kecanduan Pornografi Pada Remaja," *Mutiva Jurnal Psikologi* 1, no. 2 (November 2018): 56–62.

juga berkontribusi kepada mengapa penggunaan pornografi dapat membuat ketagihan³².

Sering menonton hal-hal yang berbau pornografi akan berakibat pada perilaku seseorang, seperti dalam penelitian Mudjiran dan Syukur dimana dalam tulisannya menunjukkan bahwa pornografi sangat berdampak terhadap hal-hal yang menyimpang khususnya perilaku seksual remaja seperti perilaku negatif ingin melakukan hubungan badan sehingga membuat remaja tidak fokus dalam belajar karena terbayangkan akan hal yang ia rasakan dari hasil tontonan dan akhirnya membuat jati diri remaja terganggu bahkan sulit untuk beraktivitas dengan teman sebayanya dan tidak percaya diri³³.

Sama halnya dengan penelitian Mariyati dan Aini, keduanya menemukan bahwa remaja mengalami hambatan dalam beraktivitas di luar rumah karena suka berdiam diri sehingga membuatnya susah bersosialisasi yang diakibatkan dari menonton adegan atau tayangan yang mengarahkan ke arah pornografi. Hal itu dikarenakan menonton tayangan pornografi dapat mempengaruhi emosi remaja sehingga ia mudah cemas, stres bahkan depresi³⁴.

Dari apa yang sudah dijabarkan di atas mengenai penelitian terdahulu oleh karenanya peneliti mengangkat judul tesis yaitu Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja memberikan bukti tentang adanya aspek pornografi pada

³² Kendra J Muller, "Pornography's Effect on the Brain: A Review of Modifications in the Prefrontal Cortex," *Intuition: The BYU Undergraduate Journal in Psychology* 13, no. 2 (2018): 1-26.

³³ Mulya Hariyani, Mudjiran Mudjiran, and Yarmis Syukur, "Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa dan Upaya Guru Pembimbing untuk Mengatasinya," *Konselor* 1, no. 2 (June 1, 2012): 1-8.

³⁴ Mariyati and Khusnul Aini, "Studi Kasus: Dampak Tayangan Pornografi Terhadap Perubahan Psikososial Remaja," *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan* 9, no. 2 (July 22, 2018): 64-71.

anime dan efeknya terhadap emosi dan perilaku serta motivasi belajar seseorang yang akan diteliti lebih lanjut mengenai motivasi belajar, kebiasaan menonton, pengaruhnya terhadap emosi serta pandangan Islam mengenai hal tersebut. Sehingga dapat memberikan bukti empiris terhadap Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja.

Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No	Nama, tahun dan judul penelitian	Jenis penelitian	Informan	Hasil Penelitian
1	Sangidun, 2015, Ponografi dalam Serial Anime Anak (Analisis Semiotika dalam Serial Crayon Shin Cha)	Artikel Jurnal	Pustaka	Serial <i>anime Crayon Shin Chan</i> seorang anak kecil berumur 5 tahun dimana merefleksikan tayangan-tayangan orang dewasa
2	Eko Nugroho Windihiarto, 2011, Persepsi Remaja Terhadap Aspek Pornografi Pada Film Bertema Komedi Seks (Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Remaja Di Desa Blambangan, Kecamatan Bawang, Banjarnegara)	Skripsi	Remaja Desa Blambangan, Kec. Bawang, Banjarnegara	Adanya film yang dibuat bergenre komedi namun diselipkan unsur-unsur pornografi didalamnya meliputi pornografi, pornosuara, pornoteks dan pornoaksi.
3	Diana Imawati dan Meyritha, 2018, Studi Kasus Kecanduan Pornografi Pada Remaja	Artikel Jurnal	Dua remaja berusia 12-15 tahun	Anak remaja yang kecanduan terhadap konten pornografi mengalami hambatan kognisi atau aktivitas mental remaja
4	Kendra J. Muller, 2018, <i>Pornography's Effect on the Brain: A Review of Modifications in the Prefrontal Cortex</i>	Artikel Jurnal	Pustaka	Penggunaan pornografi telah terbukti mengurangi <i>gray matter</i> pada <i>prefrontal cortex</i> dibandingkan dengan <i>baseline</i> , sehingga mengurangi atau menghambat seseorang dalam pengambilan

				keputusan
5	Mulya Haryanim, Mudjiran dan Yarmis Syukur, 2012, Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa dan Upaya Guru Pembimbing untuk Mengatasinya	Artikel Jurnal	44 murid kelas X dan 43 murid kelas XI di SMAN 7 Padang	Pornografi sangat berdampak pada perilaku seksual yang negatif sehingga menyebabkan sulit berkonsentrasi dalam bahkan bisa berakibat pada terganggu jati dirinya
6	Mariyatu dan Khusnul Aimi, 2018, Studi Kasus: Dampak Tayangan Pornografi Terhadap Perubahan Psikososial Remaja	Artikel Jurnal	5 Remaja di Kel. Ciparigi Kec. Bogor Utara	Perubahan pada remaja pecandu pornografi seperti berdiam diri di rumah, susah berkonsentrasi dan fokus, malas melakukan aktivitas belajar sehingga berakibat pada emosi remaja seperti cemas, mudah emosi, stres bahkan remaja akan mengalami depresi.

Tabel 1.2 Tentang Konten Peneliti

Nama	Judul	Informan Penelitian	Konten Peneliti
Prasetio Rumondor	Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja	Mahasiswa	Efek anime pornografi terhadap motivasi belajar remaja sebagai penonton aktif disela-sela kesibukan sebagai mahasiswa yang tugasnya adalah belajar

E. Kerangka Teoretis

Dari fokus penelitian di atas, peneliti telah menetapkan kerangka teori atau pisau analisis untuk membantu dalam menganalisis data yang ditemukan dilapangan mengenai bagaimana gambaran efek anime pornografi terhadap motivasi belajar remaja, peneliti menerapkan kerangka teori sebagai berikut.

Semenjak awal berkembangnya anime di dunia pada tahun 2000-an hingga saat ini ada banyak film animasi atau anime Jepang yang rilis dengan kategori untuk anak-anak, pada remaja dan khusus dewasa. Dengan adanya akses jaringan internet yang bisa diakses kapan saja dan dimanapun maka seseorang akan lebih mudah mendapatkan apa yang ia ingin tonton misalnya Anime dimana ada banyak *website* anime yang sudah ada teks bahasa Inggris dan Indonesia. Dengan begitu penonton bisa menonton anime kesukaan tanpa menghiraukan aspek-aspek pornografi terlebih lagi anime Jepang memiliki banyak genre sehingga para penonton mempunyai pilihan yang ingin ditonton.

Dari banyaknya genre anime ada beberapa yang mengandung pornografi, pornosuara bahkan pornokasi seperti *harem* dan *ecchi*. Selain itu, genre yang sudah sampai ke tahap seksual seperti *yuri*, dan *yaoi*. dan *genre hentai* dimana

sudah mengarah ke pornografi dikhususkan untuk orang dewasa. Dalam garis besar pada penggambaran perilaku pornografi saat ini telah dibuat satu konsep baru yaitu pornomedia dimana konsep ini merupakan penggabungan dari pornografi, pornoteks, pornokasi dan pornosuara.

Menurut Bungin menjelaskan pornografi adalah tampilan atau tayang yang berbau seks bahkan menonjolkan bagian alat kelamin manusia yang sifatnya terbuka dari semua bagian tubuh manusia sehingga orang yang menontonnya akan mengalami rangsang seksual³⁵. Pada konsep pornomedia ada banyak hal yang diciptakan seperti gambaran atau teks-teks porno yang dimuat diberbagai media *online* seperti iklan dalam halaman *website* atau *offline* seperti media cetak, disiarkan di radio, *sms*, video bahkan audio dimana pengisi suaranya merayu dengan menggunakan kalimat yang menggoda dengan pelafalan yang bisa membuat orang yang mendengar mendesah.

Tontonan bermuatan yang mengandung pornografi secara tidak langsung akan berefek pada otak manusia seperti yang disampaikan oleh Dr. Mark bahwa tontonan yang mengandung pornografi akan merangsang otak yang kemudian *prefrontal cortex* menghasilkan dopamin dan endorfin yang dapat membuat otak mengalami *hyper stimulating* sehingga proses kerja otak akan semakin ekstrem yang berakibat pada berkurangnya volume otak bahkan bisa mengakibatkan kerusakan.

Frontal korteks terkoneksi dengan wilayah area korteks dimana kegunaannya untuk berpikir, misalnya memecahkan masalah, berteori dan,

³⁵ Burhan Burngin, *Pornomedia* (Jakarta: Kencana, 2005), 124.

berpikir logika. Sub korteks lainnya yang berfungsi untuk bermuatan emosi yang disebabkan peran amigdala yang kuat. Dalam ilmu neuropsikologi dan kognitif neurosains bahwa ada dua domain dalam *executive function* (EF) menurut Zelazo dan Müller yakni *hot* EF yaitu perkembangan aspek afektif dan *cool* EF yaitu perkembangan aspek kognitif implikasi kinerjanya seperti berpikir abstrak dan memecahkan masalah³⁶. Dimana *executive function* (EF) merujuk pada sub area di frontal korteks yaitu *orbito frontal cortex* yang berfungsi dalam situasi untuk memotivasi diri dan melibatkan emosi.³⁷ Istilah EF dikenal merujuk pada aktivitas kognitif dan emosi atau *higher-order thinking* yang berfungsi untuk mengganggu dalam mengontrol kognitif, membajak perhatian dan memeras sumber kognitif³⁸.

Bagi para penonton anime, menonton satu anime belum lah cukup dikarenakan ada banyak pilihan anime yang bisa ditonton apalagi dengan genre yang banyak sehingga para penonton dapat menghabiskan waktu hanya untuk menonton anime sehingga waktu belajar pun berkurang. Padahal kebiasaan tersebut tidak baik untuknya karena akan mengakibatkan ketergantungan atas apa yang diliatnya secara terus menerus. Disisi lain, seseorang sebenarnya memiliki stimulus yang ada pada dirinya yang bisa digunakan untuk memotivasi diri untuk

³⁶ U. Goswami, *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*, 2nd ed. (Oxford: Wiley-Blackwell, 2011), 55.

³⁷ Keith Happaney, Philip David Zelazo, and Donald T. Stuss, "Development of Orbitofrontal Function: Current Themes and Future Directions," *Brain and Cognition* 55, no. 1 (June 2004): 1–10; Philip David Zelazo and Ulrich Müller, *Executive Function in Typical and Atypical Development*, In the Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development, 2nd Edition., Blackwell Handbooks of Developmental Psychology (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2011).

³⁸ Marc D. Lewis, Rebecca M. Todd, and Michael J.M. Honsberger, "Event-Related Potential Measures of Emotion Regulation in Early Childhood," *NeuroReport* 18, no. 1 (January 2007): 61.

belajar. Akibatnya seseorang akan mengalami berkurangnya semangat atau motivasi dalam belajar karena hanya menghabiskan waktu untuk menonton saja.

Dalam prinsip hukum pertama belajar mengajar, motivasi adalah hal pertama yang dapat membuat seseorang akan berhasil karena di dalam dirinya ada keinginan dan dorongan untuk belajar³⁹. Oleh karenanya, pendidikan dan pengajaran membutuhkan motivasi pada masing-masing individu sehingga dapat mencapai tujuannya sebaliknya tidak ada motivasi atau dorongan maka akan kesulitan untuk mencapai tujuan. Bernard mengatakan bahwa motivasi melibatkan perangsangan dalam diri untuk mencapai tujuan tertentu dari yang kecil atau tidak mengarahkan diri untuk bergerak ke arah tujuan tertentu juga. Motivasi merupakan keinginan atau dorongan yang kuat untuk mencapai tujuan tertentu⁴⁰. Semakin besar motivasi seseorang untuk mencapai tujuan, maka semakin besar pula peluang untuk keberhasilan tujuan tersebut.

Dalam proses belajar mengajar membutuhkan yang namanya daya penggerak dalam diri setiap individu sehingga ada kemauan untuk belajar karena dapat mengarahkan tujuan dan menjamin berlangsungnya kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan oleh subjek dapat tercapai.⁴¹ Secara lebih khusus individu akan melakukan segala suatu yang ditujukan sehingga memberikan dorongan dan semangat kepadanya untuk membuat dirinya lebih giat belajar bahkan dengan motivasi belajar dapat mengantarkan kepada prestasi yang diinginkan. Motivasi dalam kaitannya dengan belajar merupakan peranan yang

³⁹ A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 40.

⁴⁰ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 319.

⁴¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 75.

sangat penting bahkan motivasi belajar bukan hanya pada murid saja namun juga untuk dosen, pendidik dan lain-lain.

Kegiatan belajar mengajar bagi pelajar, dosen, pendidik, dan karyawan perusahaan sangat penting perannya karena menurut Fudaryanto, fungsinya adalah motif yang bersifat mengatur dan mengarahkan perilaku seseorang karena di kehidupan nyata Motif juga sebagai pengarah dan pembimbing untuk tujuan tertentu yang diinginkan seseorang. Selain itu, motif tersebut dipastikan memiliki tujuan bila adanya gerakan ke arah tertentu yang mengandung kegigihan dan ketekunan dalam berperilaku. Fungsi motif lainnya berfungsi untuk menguatkan diri sehingga dalam dirinya ada minat yang dilakukan secara terus menerus dalam jangka lama. Walaupun begitu psikis tergantung pada besar kecilnya motif pada diri seseorang ⁴². Tujuan peneliti hanya sebatas untuk mengkaji efek pornografi dalam serial animasi Jepang atau Anime terhadap motivasi belajar remaja. Adapun teori yang digunakan untuk mengungkapkan pengalaman subjek salah satunya menggunakan teori Maslow mengenai motivasi belajar.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif. Adapun pendekatannya peneliti menggunakan studi kasus dimana peneliti akan mengeksplorasi suatu permasalahan yang dilakukan secara mendalam dan informasinya dikumpulkan dengan lengkap serta menggunakan berbagai tahapan dalam pengumpulannya berdasarkan alur waktu yang ditentukan oleh

⁴² Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, 320–322.

peneliti. Penelitian ini bisa berupa proses, aktivitas, suatu peristiwa dan atau program kelompok individu-individu⁴³. Penelitian ini yang bertujuan untuk menggambarkan suatu kenyataan yang terjadi dan diteliti sehingga kiranya dapat membantu peneliti untuk mendapatkan data yang objektif dalam rangka memahami dan mengetahui Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja. Peneliti mencoba untuk mengumpulkan data terlebih dahulu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan penelitian ini sehingga peneliti mendapatkan data kemudian di analisis secara mendalam. Seperti yang disampaikan oleh Creswell yang mengartikan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang melibatkan upaya-upaya yang penting, seperti memberikan pertanyaan dan prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para subjek penelitian dan menganalisis data yang didapatkan secara induktif kemudian menafsirkan makna dari data yang didapatkan⁴⁴.

1. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto bahwa partisipan penelitian merupakan partisipan yang dituju kemudian di teliti atau dengan kata lain sebagai seorang informan yang dipilih sesuai kriteria yang telah ditentukan⁴⁵. Subjek penelitian terdiri dari 5 orang informan, dalam hal ini mahasiswa yang kuliah di kampus-kampus yang

⁴³ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014), 20.

⁴⁴ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, trans. Achmad Fawaid, cet. Ke-4. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 4.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 188.

ada di Kota Manado yang hobinya menonton film animasi Jepang atau disebut dengan Anime yang berusia kisaran usia 18-21 tahun.

Teknik yang digunakan untuk penentuan informan yaitu menggunakan *purposive sampling*. Hal ini peneliti akan gambarkan bagaimana peneliti merekrut atau menemukan subjek penelitian. Sehingga dari 5 informan mahasiswa/i yang hobinya menonton anime dan menjadi perwakilan sebagai informan utama atau mewakili secara keseluruhan mahasiswa/i hobinya menonton anime. Adapun kriteria-kriteria dalam penentuan informan, yaitu

- a. Informan yang diambil adalah mahasiswa/i yang kuliah di berbagai kampus yang ada di Manado.
- b. Informan minimal menonton anime minimal 5 tahun dan maksimal 21 tahun sehingga informan akan mempunyai banyak pengalaman yang dirasakannya. Bukan hanya itu, menonton terlalu lama bisa menyebabkan perubahan emosi dan perilaku, sehingga penulis bisa menggali banyak data terkait tentang efek menonton anime pornografi dan motivasi belajar.
- c. Informan menonton anime dengan intensitas menonton 4-7 kali dalam seminggu dimana setiap kali menonton 2-6 jam.
- d. Informan siap untuk dimintai informasi terkait efek menonton anime pornografi dan motivasi belajar.

Dari kriteria-kriteria yang sudah dijelaskan di atas, peneliti bisa mendapatkan data terkait Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar

Remaja. Karena kriteria yang ditentukan peneliti merasa sudah cukup agar bisa memberi data kepada peneliti.

2. Gambaran Demografis Informan

Gambaran demografi ini bertujuan untuk menjelaskan identitas informan seperti usia, nama, jenis kelamin, asal kampus dan intensitas menonton. Adapun gambaran lengkap, sebagai berikut:

Tabel 1.3 Gambaran Demografis Informan

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Asal Kampus	Lamanya Menonton Anime
DDCRP	19 Tahun	Perempuan	Universitas Sam Ratulangi Manado	10 Tahun
AM	20 Tahun	Laki-Laki	IAIN Manado	15 Tahun
SRI	20 Tahun	Laki-laki	IAIN Manado	7 tahun
AP	20 Tahun	Perempuan	Universitas Negeri Manado	12 Tahun
AFA	21 Tahun	Laki-Laki	Universitas Sam Ratulangi Manado	8 tahun

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data-data penelitian yang kemudian dianalisis sehingga mendapatkan substansi yang dipermasalahkan didalam rumusan penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau yang disebut dengan pengamatan adalah suatu tehnik yang utama. Tehnik ini merupakan pengalaman langsung yang didapatkan

secara sengaja dan terencana, terarah serta sistematis pada tujuan ⁴⁶. Penulis melakukan observasi kepada mahasiswa/i yang berkuliah diberbagai kampus di Manado yang hobinya menonton anime pada tanggal satu, bulan Oktober dan Desember 2020, Sehingga bertujuan apakah informan yang dipilih sesuai dengan kriteria.

b. Wawancara

Penelitian ini akan menggunakan wawancara semi terstruktur yang pertanyaannya diberikan secara bebas pada informan penelitian yaitu mahasiswa/i yang berkuliah diberbagai kampus yang ada di Manado yang hobinya menonton anime. Bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data sebanyak mungkin dan tentunya jelas.

c. Dokumentasi

Tehnik terakhir yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumentasi. Dimana pada prosesnya peneliti membutuhkan data mengenai variabel penelitian yang dapat berupa notulen rapat, prasasti, surat kabar, catatan, agenda, atau berupa catatan dan lain sebagainya ⁴⁷. Intinya studi dokumentasi ini untuk mengeksplorasi data-data historis. Walaupun begitu data-data yang didapatkan berupa fakta atau data social bisa berupa dokumentasi ⁴⁸. Makanya penelitian ini juga membutuhkan studi dokumentasi untuk melihat sejauhmana partisipan penelitian mendapatkan pengalamannya dalam menonton anime yang berupa file-file

⁴⁶ Moh. Nizar, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 175.

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. 14. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 206.

⁴⁸ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), 121.

anime yang disimpan, kegiatan yang dilakukan dirumah khususnya dikamarnya sendiri, foto-foto atau data lainnya yang bersangkutan.

4. Tahap-Tahap Analisis Data

Analisis data penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus terdiri dari empat alur, antara lain:

- a. Penulis menyajikan data dan membuat satuan-satuan makna

Tahap ini, peneliti mencari suatu kumpulan makna dari data yang didapatkan yang kemudian disajikan sesuai dengan makna-makna yang relevan.

- b. Penulis menginterpretasikan dan membuat pola kategori dari makna-makna yang didapatkan

Pada tahap ini, penulis menginterpretasikan makna-makna yang didapatkan secara terpisah kemudian menempatkannya kembali secara bersama-sama agar lebih bermakna sehingga dari hal itu penulis membuat pola kesepadanan antara dua atau lebih kategori agar terlihat kesepadanan antara kategori-kategori.

- c. Penulis mentransformasikan unit-unit makna ke dalam deskripsi yang sensitif secara psikologi

Pada tahap ini, penulis mentransformasikan unit-unit makna ke dalam deskripsi yang sensitif secara psikologis. Penulis dapat mengubah makna-makna ucapan informan tapi mengekspresikannya ulang dalam bahasa

psikologis. Unit-unit makna yang tidak relevan dengan judul atau pertanyaan penelitian akan dibuang.

d. Penulis membuat generalisasi untuk deskripsi psikologis

Pada tahapan ini, penulis menggunakan generalisasi naturalistik untuk mengerucutkan atau menyaring lagi deskripsi psikologis.

Keempat tahapan analisis di atas akan penulis gunakan untuk menganalisis hasil temuan di lapangan terkait data tentang efek anime pornografi terhadap motivasi belajar remaja.

5. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memastikan validitas data, strategi utama yang digunakan adalah menyediakan deskripsi yang kaya, padat, dan terperinci. Berikut ini strategi yang dilakukan:

- a. Penulis akan menjelaskan secara detil mengenai peran peneliti, focus penelitian, kedudukan informan, dasar-dasar penelitian dan konteks data yang dicari dan dikumpulkan.
- b. Triagulasi data; Data-data harus dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian melakukan pemeriksaan keabsahan data melalui Triagulasi data yang dimanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk kepentingan pemeriksaan atau pembandingan terhadap data-data yang didapatkan dari lapangan. Sehingga mendapatkan gambaran data yang akurat dan jelas mengenai efek pornografi terhadap motivasi belajar remaja.

- c. Klarifikasi bias; Sudah dijelaskan di awal bab ini dalam sub judul “peran peneliti”⁴⁹.

G. Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan Tesis ini, peneliti membaginya menjadi lima bab dimana kelimanya saling berkaitan dan alur berpikirnya juga yang akan menjadi panduan dalam penulisan penelitian ini, sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan untuk mempermudah pembaca memahami alur penelitian ini, secara umum bab pertama ini memuat beberapa hal yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoretis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan

Bab II menyajikan diskusi teoretis tentang Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja. Dalam bab ini, peneliti akan mendeskripsikan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan berpikir.

Bab III, pada bagian ini mencakup tentang *background* informan dalam penelitian tentang Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja.

Bab IV menjadi inti penelitian ini mengenai hasil dan pembahasan sebagaimana yang ada pada rumusan masalah mengenai Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja.

Bab V terdiri dari kesimpulan, saran dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya. Pada bagian kesimpulan, peneliti akan memunculkan temuan-temuan penting dalam penelitian ini. Kemudian di bagian saran, peneliti akan memuat

⁴⁹ John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*, Terj. Oleh Ahmad Lintang Lazuardi. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 282-283.

beberapa masukan yang berkaitan dengan topik ini sebagai tindak lanjut penelitian ini. Di akhir tulisan, peneliti menambahkan daftar pustaka terkait referensi dan literatur yang dipakai serta lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Efek Anime Pornografi terhadap Motivasi Belajar Remaja, peneliti memberikan kesimpulannya yaitu:

1. Kebiasaan menonton anime pornografi memberikan dampak kepada remaja seperti subjek lebih tertarik menonton anime ketimbang belajar, menghabiskan waktu hanya untuk menonton berjam-jam di kamar hingga membuatnya lupa makan, kurang tidur, jarang bersosialisasi, mudah berhalusinasi apalagi sampai mencetak karakter anime kemudian memajangnya di kamar.
2. Efek kebiasaan menonton terhadap emosi remaja berdampak pada tiga aspek emosional yang diukur yaitu; *pertama*, mengenali emosi diri atau kesadaran diri, dimana subjek merasakan tenang, santai, tegang, tersentuh, marah yang dihasilkan dari menonton anime sehingga dari keadaan tersebut subjek memilih atau melakukan sesuatu didasari oleh emosi. *Kedua*, mengelola emosi dimana subjek menyadari bahwa rasa malas selalu menghampiri mereka apalagi kalau sedang menonton anime. Subjek merasakan rasa malas sebagai sesuatu yang bisa menunda pekerjaan. *Ketiga*, mengenali emosi orang lain, dimana menonton anime berdampak pada empati subjek. Kebanyakan anime yang subjek tonton mengenai kepedulian, perhatian, dan pemahaman akan emosi karakter/tokoh yang ada di anime. Dari hal tersebut, subjek lebih memilih untuk mendengarkan

cerita temannya dibandingkan mendominasi diri untuk berbicara mengenai diri subjek. Maka dari itu untuk mengenali emosi orang lain salah satunya adalah mendengarkan orang lain berbicara. Dan dampak yang *kelima*, anime saat ini banyak menampilkan *fanservice*, adegan-adegan atau konten berbau pornografi yang dapat memberikan rangsangan bagi yang menontonnya sehingga membuat subjek tertarik untuk mengakses lebih banyak konten pornografi dan menontonnya berulang-ulang diberbagai situs di internet setelah menonton anime sehingga berdampak pada kehidupan, pola pikir, emosi dan perubahan perilaku seseorang.

3. Pengaruh kebiasaan menonton anime terhadap motivasi belajar, dimana ada enam indikator yang diukur, yaitu: *pertama*, minat untuk belajar masih kurang karena subjek lebih berminat menonton anime dibandingkan belajar. Walaupun begitu, subjek juga memiliki minat belajar namun hal itu tumbuh karena *deadline* tugas atau membuat jadwal kuliah sehingga subjek akan belajar sebelum masuk kelas/belajar *online* via *zoom*. *Kedua*, hasrat untuk belajar, bagi subjek adalah untuk berprestasi. *Ketiga*, *ego-involment*, subjek menyadari butuh adanya usaha yang besar dan keyakinan untuk menantang diri agar mengarahkan diri untuk mencapai prestasi yang diinginkan. *Keempat*, bersaing atau kompetisi dimana subjek membutuhkan *rival/pesaing* sehingga menimbulkan semangat bersaing dan mengarahkan subjek untuk belajar. *Kelima*, lingkungan belajar, subjek akan termotivasi untuk belajar bila tempatnya bersih, rapi, dan adem atau berteman dengan yang suka belajar. Adapun tempat yang nyaman bagi

subjek untuk belajar adalah perpustakaan atau kamar yang disetel sesuai dengan keinginan sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar. Dan *Keenam*, dorongan orangtua atau keluarga dimana subjek diberikan fasilitas yang memungkinkan ia belajar seperti meja, buku, laptop, *handphone*, dan *Wi-Fi*. Orangtua subjek juga dapat menyuruh anaknya untuk belajar. Di sisi lain, orangtua subjek juga memberikan penghargaan dengan cara memuji keberhasilan anaknya dalam meraih prestasi.

B. Saran

Setidaknya ada beberapa saran dari peneliti yang didapatkan selama proses penelitian di lapangan. Berbicara mengenai efek pornografi dalam anime terhadap motivasi belajar dimana ada pelajaran yang menarik yang bisa dimunculkan kepermukaan sehingga menjadi hal yang bisa dipetik pelajarannya, mulai dari membagi waktu antara menonton dan belajar. Maka dari itu ada beberapa saran yang perlu diperhatikan secara seksama yaitu:

1. Secara Teoritik

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan studi ini memang mempunyai kekurangan pada proses perkembangan yang terjadi pada otak setelah menonton anime yang dimana selalu ditonjolkan aspek pornografi, pornoaksi dan pornosuara walaupun anime yang diteliti tidak mempertontonkan secara langsung hubungan intim antara dua orang yang berlawanan jenis kelamin. Maka dari itu perlu adanya tindaklanjut untuk

melihat perkembangan otak seperti menggunakan laboratorium psikologi. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan lebih memperpanjang waktu pengamatan sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas dan lengkap terkait implikasi pornografi terhadap motivasi belajar dan kiranya peneliti lain bisa mengontrol dan lebih bersifat objektif dalam proses pengumpulan dan analisis data.

2. Secara Praktis

Untuk penonton aktif anime hendaknya lebih mengutamakan belajar dibandingkan hanya menonton anime berjam-jam. Karena belajar dapat memberikan ilmu pengetahuan berbeda dengan menonton anime berjam-jam dimana waktu hanya terbuang percuma. Selain itu, orangtua juga dapat membimbing anaknya agar mempergunakan waktu yang ada untuk belajar tetapi jangan terlalu membatasi anak untuk menonton juga.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ali, Muhammad, and Muhammad Asrori. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Angkowo, Robertus, and A. Kosasih. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. 14. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Bosman, Ronald, Joep Sonnemans, and Marcel Zeelenberg. *Emotions, Rejections and Cooling of in the Ultimatum Game*. (Manuskrip tidak Dipublikasikan). Amsterdam: University of Amsterdam, 2001.
- Bradberry, Travis, and Jead Greaves. *Menerapkan EQ Di Tempat Kerja Dan Ruang Keluarga (Terjemahan)*. Yogyakarta: Think, 2007.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- . *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Burngin, Burhan. *Pornomedia*. Jakarta: Kencana, 2005.
- . *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Terj. Oleh Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- . *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Translated by Achmad Fawaid. Cet. Ke-4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- . *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014.
- Crow, L., and A. Crow. *General Psychology*. Totowa. New Jercey: Littlefield, Adams and Co, 1973.
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher, 2009.
- Desmitha. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. 6th ed. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2016.

- Diamond, Adele. "Executive Functions." *Annual Review of Psychology* 64, no. 1 (January 2013): 135–168.
- Dimiyati and Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999.
- . *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djali, H. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- Dobson, Nichola. *Dictionary of Animation and Cartoons*. United Kingdom: Scarecrow Press, Inc, 2009.
- Engkoswara, and Aan Komariah. *Administrasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Fathurrohman, Pupuh, and Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.
- Gerungan, W. A. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Eresco, 1988.
- Goleman, Daniel. "An EI-Based Theory of Performance." In *The Emotionally Intelligent Workplace*, edited by Cary Cherniss and Daniel Goleman, 27–44. San Francisco: Jossey-Bass, 2003.
- . *Emotional Intelligence: Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007.
- . *Working with Emotional Intelligence (Terjemahan)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Gordon, Judith R., R. Wayne Mondy, Arthur Sharplin, and Shane R. Premeaux. *Management and Organizational Behavior*. Boston: Allyn and Bacon, 1990.
- Goswami, U. *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*. 2nd ed. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.
- . *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- Hapsari, Iriani Indri, Ira Puspitawati, and Ratna Dyah Suryaratri. *Psikologi Faal: Tinjauan Psikologi Dan Fisiologi Dalam Memahami Perilaku Manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Hude, M. Darwis. *Emosi: Penjelajahan Religio-Psikologis Tentang Emosi Manusia Dalam Al Qur'an*. Jakarta: Erlangga, 2006.

- Hurlock, Elizabeth B. *Personality Development*. New Delhi: Tata McGrawHill Publishing Company Ltd, 1979.
- . *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- . *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Translated by Istiwidiyanti and Soedjarwo. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Husna, L. *Life Is Struggle: Jejak Karier, Cinta, Dan Keluarga*. Jakarta: Guepedia, 2020.
- Islamuddin, Haryu. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Jensen, Eric. *Brain Based Learning*. California: SAGE Publication, 2008.
- Jiwantara, Firzhal Arzhi, and Ikang Satria Medyantara. *Kebijakan Hukum Pidana Tentang Tindak Pidana Pornografi Yang Melibatkan Anak Sebagai Korban*. Jakarta: Guepedia, 2020.
- Kallen, Stuart A. *Animation*. San Diego: Reference Point Press, Inc, 2015.
- Karen Reivich, and Andrew Shatté. *The Resilience Factor: Keys to Finding Your Inner Strength and Overcoming Life's Hurdles*. New York: Random House Inc, 2003.
- Kimmel, Douglas C. *Adulthood and Aging: An Interdisciplinary Developmental View*. Toronto: John Wiley and Sons, 1995.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. America: William Morrow Paperbacks, 2014.
- Moleong, Lexi J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mustaqim, and Abdul Aziz Wahab. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: PT Rineka Cipta, 2003.
- Napier, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Castle: Experiencing Contemporary Japanes Animation*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.
- Nishino, Jiro. *Beginner's Anime: A Beginning Guide to Drawing and Coloring Anime (Sketching Manga Book 1)*. Kindle eBook., 2016.
- Nizar, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Notoatmodjo, Soekidjo. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Novia, Astri. *Melatih Otak Setajam Silet*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2010.
- Nurawalia, Anna and Suryanti. *Pengajaran Writing Metode Hybrid*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandiri, 2020.

- Octavia, Shilphy A. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2006.
- Pusat Bahasa Depdiknas. *Kamus Bahasa Indonesia*. 1st ed. Jakarta: Pusat Bahasa, 2018.
- Rohmah, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020.
- Sadirman, A. M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Safaria, Triantoro, and Nofrans Eka Saputra. *Manajemen Emosi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Saleh, Abdul Rahman. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Santrock, John W. *Adolescence*. Translated by Benedictine Widayasinta. 8th ed. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2012.
- . *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Slamento. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. 9th ed. Boston: Pearson/Allyn and Bacon Publishers, 2009.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2003.
- . *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2009.
- Sudarmono. *Tuntunan Metodologi Belajar*. Jakarta: Grasindo, 1994.
- Sugihartono, Ranang Agung, Basnender Herryprilosadoso, and Asmoro Nurhadi Panindias. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007.
- . *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2010.

- Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis, Praktis Dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- . *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisa Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Yamin, Martinis. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Zacks, Jeffrey M. *Flicker: Your Brain on Movies*. New York: Oxford University Press, 2015.
- Zelazo, Philip David, and Wendy S. C. Lee. “Brain Development an Overview.” In *The Handbook of Life-Span Development, Volume 1: Cognition, Biology, and Methods*, edited by Richard M. Lerner, 104. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2010.
- Zelazo, Philip David, and Ulrich Müller. “Executive Function in Typical and Atypical Development.” In *Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*, 445–469. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2002.
- . *Executive Function in Typical and Atypical Development*. In *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Cognitive Development*, 2nd Edition. Blackwell Handbooks of Developmental Psychology. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2011.

Artikel Jurnal dan Prosiding

- Analisa. “Studi Kasus Tentang Dampak Kemudahan Akses Internet Pada Smartphone Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Pada Remaja Tunagrahita Di SLB N Temanggung.” *WIDIA ORTODIDAKTIKA* 5, no. 4 (June 27, 2016): 397–408.
- Ananda, Rizky Ridha, and Twin Agus Pramonojati. “Pornografi Pada Iklan Televisi Shopee (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Iklan Shopee Versi Blackpink).” *eProceedings of Management* 6, no. 2 (August 1, 2019): 5254–5259.
- Andina, Elga. “Anime dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah.” *Aspirasi: Jurnal Masalah-masalah Sosial* 5, no. 2 (December 2014): 119–130.

- Anggraini, Irmalia Susi. "Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 1, no. 2 (November 2011): 100–109.
- Ardyaksa, Ananda Sevma, and Thomas Dicky Hastjarjo. "Pengaruh Film Alternatif Terhadap Emosi." *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 2, no. 1 (January 2, 2018): 1–7.
- Arianti, Arianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (June 20, 2019): 117–134.
- Blair, Clancy. "Developmental Science and Executive Function." *Psychological Science* 25, no. 1 (February 2016): 3–7.
- . "Executive Function and Early Childhood Education." *Behavioral Sciences* 10 (August 2016): 102–107.
- Chandra, Andy. "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa." *Psikologi Konseling* 11, no. 2 (May 2018): 1–10.
- Comte, Magali, Daniele Schön, Jennifer T. Coull, Emmanuelle Reynaud, Stéphanie Khalfa, and Raoul Belzeaux. "Dissociating Bottom-Up and Top-Down Mechanisms in the Cortico-Limbic System during Emotion Processing." *Cerebral Cortex* 26, no. 1 (2016): 144–155.
- Desilawati, Nur, Fitri Lestari Permata Hati, Imelia Pebreyanti, and Willy Willy. "Persepsi Pornografi Antara Kontroversi Dan Kebebasan Berekspresi: Studi Fenomenologi Tentang Pengalaman Kognitif Anggota Fansclub 'Lady Gaga Indo' Terkait Persepsi Pornografi Antara Kontroversi Dan Kebebasan Berekspresi Pada Diri Lady Gaga." *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi* 7, no. 1 (May 30, 2013): 20–40.
- Efferi, Adri. "Dinamika Persaingan Antar Lembaga Pendidikan." *QUALITY: Journal of Empirical Research in Islamic Education* 2, no. 1 (2014): 96–116.
- Erlisnawati, Erlisnawati. "Masalah Motivasi Belajar Siswa SD Pada IPS." *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 1, no. 2 (September 2016): 89–97.
- Fithriani, Fithriani. "Peran Orang Tua Memberikan Motivasi Terhadap Prestasi Anak dalam Keluarga." *Intelektualita* 9, no. 2 (June 2021): 1–13.
- Fitria, Restu Dwi, Muswardi Muswardi, and Shinta Mayasari. "Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)* 5, no. 4 (September 2017): 53–57.

- Govaerts, Sophie J., and Jacques Grégoire. "Stressful Academic Situations: Study on Appraisal Variables in Adolescence." *British Journal of Clinical Psychology* 54, no. 4 (December 2004): 261–271.
- Hajeriati, Hajeriati. "Hubungan Antara Kemampuan Mengenali Emosi Diri Dan Kemampuan Mengelola Emosi Dengan Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 2, no. 1 (2014): 11–13.
- Happaney, Keith, Philip David Zelazo, and Donald T. Stuss. "Development of Orbitofrontal Function: Current Themes and Future Directions." *Brain and Cognition* 55, no. 1 (June 2004): 1–10.
- Hariyani, Mulya, Mudjiran Mudjiran, and Yarmis Syukur. "Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa dan Upaya Guru Pembimbing untuk Mengatasinya." *Konselor* 1, no. 2 (June 1, 2012): 1–8.
- Harlen, Wynne, and Ruth Deakin Crick. "Testing and Motivation for Learning." *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice* 10, no. 2 (July 1, 2003): 169–207.
- Hermawati, Yekti. "Kontribusi Fasilitas Studi Rumah, Pembelajaran Motivasi dan Pendidikan Orang Tua pada Hasil Belajar Siswa Matematika Sekolah Menengah." *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 6, no. 2 (September 2018): 187–194.
- Ibrahim, Abdul Malik, Laelia Nurpratiwiningsih, and Diah Sunarsih. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Dalam Muatan PKN." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 1, no. 1 (July 22, 2020): 47–55.
- Imawati, Diana, and Meyritha Trifina Sari. "Studi Kasus Kecanduan Pornografi Pada Remaja." *Mutiva Jurnal Psikologi* 1, no. 2 (November 2018): 56–62.
- . "Studi Kasus Kecanduan Pornografi Pada Remaja." *Mutiva Jurnal Psikologi* 1, no. 2 (November 2018): 56–62.
- Kambali. "Pertumbuhan Dan Perkembangan Emosional Serta Intelektual Di Masa Prenatal." *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 4, no. 2, (September 15, 2018): 129–148.
- Khasanah, Siti Ma' Rifatul, and Mamnuah Mamnuah. "Tingkat Stres Berhubungan Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Pada Remaja." *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* 4, no. 1 (March 17, 2021): 107–116.

- Lewis, Marc D., Rebecca M. Todd, and Michael J.M. Honsberger. "Event-Related Potential Measures of Emotion Regulation in Early Childhood." *NeuroReport* 18, no. 1 (January 2007): 61–65.
- Luca, Cinzia R. De, and Richard J. Leventer. "Developmental Trajectories of Executive Functions Across the Lifespan." In *Executive Functions and the Frontal Lobes A Lifespan Perspective*, edited by Vicki Anderson, Rani Jacobs, and Peter J. Anderson, 23–56. *Studeis on Neuropsychology, Neurology, and Cognition*. New York: Taylor & Francis Group, 2008.
- Marbun, Reni, Erdianto Erdianto, and Ferawati Ferawati. "Pertanggungjawaban Pelaku Pidana Pornoaksi Yang Videonya Disebarkan Oleh Orang Lain." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Hukum* 7, no. 2 (January 15, 2021): 1–15.
- Marisa, Cindy, Evi Fitriyanti, and Sri Utami. "Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Motivasi Belajar Remaja." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6, no. 1 (February 2018): 25–32.
- Mariyati, and Khusnul Aini. "Studi Kasus: Dampak Tayangan Pornografi Terhadap Perubahan Psikososial Remaja." *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan* 9, no. 2 (July 22, 2018): 64–71.
- Marston, Albert, Joseph Hart, Curtis Hileman, and William Faunce. "Toward the Laboratory Study of Sadness and Crying." *The American Journal of Psychology* 97, no. 1 (1984): 127–131.
- Mayer, John D., and Casey D. Cobb. "Educational Policy on Emotional Intelligence: Does It Make Sense?" *Educational Psychology Review* 12, no. 2 (2000): 163–183.
- Miyake, Akira, Naomi P. Friedman, Michael J. Emerson, Alexander H. Witzki, Amy Howerter, and Tor D. Wager. "The Unity and Diversity of Executive Functions and Their Contributions to Complex 'Frontal Lobe' Tasks: A Latent Variable Analysis." *Cognitive Psychology* 41, no. 1 (August 2000): 49–100.
- Muller, Kendra J. "Pornography's Effect on the Brain: A Review of Modifications in the Prefrontal Cortex." *Intuition: The BYU Undergraduate Journal in Psychology* 13, no. 2 (2018): 1–26.
- Ninaprilia, Zelvi, and Cahyaningsih Fibri Rohmani. "Gangguan Mood Episode Depresi Sedang." *Jurnal Medula* 4, no. 2 (December 1, 2015): 182–187.
- Prasetyarini, Nur Amalina. "Hubungan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru." *Prosiding FKIP* 1, no. 1 (November 2017): 33–38.

- Rahmawati, Hana Nur, Muhammad Khabib Burhanuddin Iqomh, and Hermanto Hermanto. "Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Motivasi Belajar Remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia* 5, no. 2 (February 2019): 77–81.
- Rofi'ah, Siti, and Siti Detia Retno Sari. "Motivasi Belajar Dalam Film Animasi Naruto Uzumaki (Studi Perspektif Psikologi Belajar)." *Al-TA'DIB: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (July 2015): 1–20.
- Rumhadi, Tri. "The Urgent of Motivation In Learning Process." *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan* 11, no. 1 (March 2017): 33–41.
- Sandri, Ritna. "Penerapan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan." *Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam* 12, no. 1 (2015): 51–54.
- Sangidun. "Ponografi dalam Serial Anime Anak (Analisis Semiotika dalam Serial Crayon Shin Cha)." *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 9, no. 1 (2015): 103–113.
- Saptono, Yohanes Joko. "Motivasi Dan Keberhasilan Belajar Siswa." *Jurnal Regula Fidei* 1, no. 1 (March 2016): 189–212.
- Saputro, Khamim Zarkasih. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 17, no. 1 (February 9, 2018): 25–32.
- Sari, Ayu Permata, Asmidir Ilyas, and Ifdil Ifdil. "Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 3, no. 2 (December 2017): 110–117.
- Setiadi, Vania Puspa Zerlinda, and Agus Purnama. "Kontrol Diri Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Remaja." *JKEP* 4, no. 1 (May 31, 2019): 62–70.
- Siagian, Ira Octavia, Monika Anggelina Tumbol, and Stephanie Melia. "Hubungan Identitas Diri Dengan Motivasi Belajar Remaja Di Kampung Gunung Putri RW 10 Desa Jayagiri, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat." *Jurnal Sahabat Keperawatan* 3, no. 2 (August 2021): 22–28.
- Siregar, Nani Restati. "'Cool' Dan 'Hot' Brain Executive Functioning Dan Performansi Akademik Siswa." *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (December 3, 2018): 97–110.
- Sukadiyanto. "Stress Dan Cara Mengurangnya." *Cakrawala Pendidikan* 1, no. 1 (2010): 55–66.

- Sulandjari, Rekno. "Pengaruh Pornoteks Media Massa Dan Selektivitas Orang Tua Pekerja Terhadap Persepsi Pengetahuan Seksual Remaja." *Dinamika Sains* 10, no. 24 (2012): 1–20.
- Sulandjari, Rekno, and Sinung Utami Hasri Habsari. "Peran Pornoteks Media (Online) Pada Perilaku Seksual Remaja." *Dinamika Sains* 12, no. 28 (October 3, 2014): 19–43.
- Wetterneck, Chad T., Angela J. Burgess, Mary B. Short, Angela H. Smith, and Maritza E. Cervantes. "The Role of Sexual Compulsivity, Impulsivity, and Experiential Avoidance in Internet Pornography Use." *The Psychological Record* 62, no. 1 (January 1, 2012): 3–18.
- Zaenudin, Zaenudin, and An Nisa Nuur Prasetyaninghayu. "Peran Komitmen Afektif dalam Memediasi Learning Orientation dan Modal Sosial Terhadap Kinerja Sumber Daya Manusia." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 19, no. 2 (July 10, 2018): 154–170.
- Zakiyah, Ela Zain, Muhammad Fedryansyah, and Arie Surya Gutama. "Dampak Bullying Pada Tugas Perkembangan Remaja Korban Bullying." *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial* 1, no. 3 (2018): 265–279.
- Zimmerman, David L., Tamara Ownsworth, Analise O'Donovan, Jacqueline Roberts, and Matthew J. Gullo. "Independence of Hot and Cold Executive Function Deficits in High-Functioning Adults with Autism Spectrum Disorder." *Frontiers in Human Neuroscience* 10, no. 24 (February 5, 2016): 1–14.

Tesis dan Skripsi

- Aisyah, Ida. "Anime Dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Yang Tergabung Dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)." Skripsi S1, UIN Syarif Hidayatullah, 2019.
- Amperiana, Sukma. "Pengaruh Motivasi, Prestasi Dan Konsep Diri Terhadap Kesiapan Praktek Klinik Kebidanan Bagi Mahasiswa Tingkat II Akademi Kebidanan Pamenang Pare Kabupaten Kediri." Publikasi Tesis, Universitas Sebelas Maret, 2010.
- Windhiarto, Eko Nugroho. "Persepsi Remaja Terhadap Aspek Pornografi Pada Film Bertema Komedi Seks (Studi Deskriptif Kualitatif Persepsi Remaja Di Desa Blambangan, Kecamatan Bawang, Banjarnegara)." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.

Website

- 8 Kasus Kejahatan Yang Disebabkan Oleh Otaku, 2021. Accessed November 17, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=NRBZM0sdXFQ>.
- Gustina, Eni. “Adiksi Pornografi Ternyata Merusak Lima Bagian Otak Sekaligus. Bagaimana Tips Mencegahnya?” *dinkes.jogjaprov.go.id*. Accessed November 23, 2020. <https://dinkes.jogjaprov.go.id/berita/detail/adiksi-pornografi-adiksi-pornografi-ternyata-merusak-lima-bagian-otak-sekaligus-bagaimana-tips-mencegahnya>.
- Ozbourne, S. A. “The Gruesome Murder and Dismemberment of Rika Tojo.” *The True Crime Edition*, August 24, 2021. Accessed September 2, 2021. <https://medium.com/the-true-crime-edition/the-gruesome-murder-and-dismemberment-of-rika-tojo-3530fbd4816b>.
- Times, I. D. N. and Rizal. “7 Dampak Negatif Akibat Terlalu Sering Nonton Anime yang Perlu Kamu Tahu.” *IDN Times*. Accessed March 10, 2020. <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/akibat-terlalu-sering-nonton-anime>.

Referensi lainnya

- “The Teen Brain: 7 Things to Know,” 2020.
- Mardiati, Ratna. “Perkembangan Otak Remaja Terkait Perilaku Seksual.” *angsamerah.com*, 2013.
- Thamrin, Mahadis Yoanata. “Jatuh Cinta dan Sakit Jiwa, Setipis Apa bedanya?” *Majalah Intisari*, February 2018.
- Tim Ganesha Operation. *Pasti Bisa Sosiologi untuk SMA/MA Kelas XII*. Penerbit Duta, 2018.