

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime adalah sebuah bentuk seni visual yang berasal dari Jepang, dikenal secara internasional sebagai salah satu produk budaya pop paling populer di dunia. Istilah "anime" berasal dari kata bahasa Inggris "animation" dan dalam bahasa Jepang digunakan untuk menggambarkan semua jenis animasi baik yang berasal dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Namun, di luar Jepang, istilah ini lebih sering merujuk pada animasi yang diproduksi oleh studio-studio Jepang, dengan gaya dan ciri khas tertentu yang membedakannya dari animasi dari negara-negara lain.

Dalam perkembangannya anime telah menjadi salah satu ekspor budaya terbesar di Jepang, menarik banyak penggemar dari berbagai belahan dunia. Hal ini tak lepas dari keunikan gaya visual anime, yang sering kali ditandai dengan karakter yang memiliki mata besar, rambut berwarna-warni, dan ekspresi emosional yang dramatis. Namun, anime bukan hanya soal gaya visual yang unik, melainkan juga memiliki keragaman tema, alur cerita, serta pesan yang diusung. Dari cerita petualangan epik hingga kisah romansa yang manis, dari drama yang penuh intrik hingga komedi yang ringan, anime menawarkan berbagai genre yang dapat dinikmati oleh segala usia dan kalangan.

Pada dasarnya, anime tidak terbatas pada satu genre atau satu jenis cerita tertentu. Dalam anime, ada banyak variasi cerita, mulai dari yang ringan seperti komedi sekolah hingga yang lebih berat seperti drama politik atau psikologis. Misalnya, anime seperti *Naruto* dan *One Piece* dikenal dengan tema petualangan dan pertarungan, sementara *Your Name* atau *A Silent Voice* menawarkan tema drama romantis dan emosional. Selain itu, anime seperti *Attack on Titan* atau *Death*

Note mengeksplorasi tema-tema yang lebih gelap dan dewasa, seperti politik, moralitas, serta konflik antara kebaikan dan kejahatan.

Sejarah anime dapat ditelusuri kembali di awal abad ke-20 ketika industri film Jepang mulai mengadopsi teknik animasi dari barat. Salah satu pelopor anime adalah Osamu Tezuka, seorang animator dan mangaka (pembuat manga) yang sering disebut sebagai "Bapak Manga" dan "Dewa Anime." Karyanya, seperti Astro Boy (di Jepang dikenal sebagai Tetsuwan Atom), dianggap sebagai tonggak penting dalam sejarah anime. Tezuka memperkenalkan gaya visual yang khas dan cara bercerita yang mendalam, yang kemudian menjadi dasar bagi banyak anime modern.

Anime tidak hanya berkembang dari segi visual dan cerita, tetapi juga dari segi teknis. Seiring dengan perkembangan teknologi animasi, anime telah mengalami berbagai perubahan, dari animasi tangan yang tradisional hingga penggunaan teknologi CGI (Computer-Generated Imagery) yang lebih canggih. Namun, meskipun teknologi terus berkembang, banyak studio anime yang tetap mempertahankan sentuhan animasi tangan untuk menjaga keaslian dan estetika yang khas.

Anime juga sangat dipengaruhi oleh budaya dan tradisi Jepang. Banyak anime yang mencerminkan nilai-nilai sosial, mitologi, sejarah, serta pandangan hidup masyarakat Jepang. Contohnya, dalam anime seperti *Spirited Away* karya Hayao Miyazaki, elemen-elemen budaya tradisional Jepang, seperti dewa-dewa dari mitologi Shinto, sangat terasa. Demikian pula, banyak anime lainnya yang menyajikan pemandangan alam, festival, atau kehidupan sehari-hari yang khas Jepang, sehingga anime menjadi jendela bagi penonton internasional untuk memahami budaya Jepang lebih dalam.

Namun, tidak semua orang memahami mengerti genre-genre dalam anime, terutama bagi mereka yang baru mengenal anime atau yang tidak terlalu mengikuti budaya pop Jepang. meskipun anime sudah semakin populer di seluruh dunia,

pengetahuan tentang berbagai genre dalam anime masih sangat bergantung pada seberapa dalam seseorang terlibat atau tertarik dengan dunia tersebut.

Bagi mereka yang sudah lama menggeluti dunia anime atau menganggap diri mereka sebagai penggemar berat (otaku), istilah genre seperti action, romance, slice of life, dan fantasy mungkin sudah menjadi hal yang biasa dan mudah dipahami. Namun, untuk penonton baru atau yang hanya menonton anime sesekali, genre-genre ini bisa jadi masih membingungkan, apalagi jika mereka belum terbiasa dengan istilah-istilah anime tersebut terutama genre yang berat seperti seinen, psychological, historical, atau sci-fi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan, yaitu:

1. Tidak semua orang yang menonton anime mempelajari istilah-istilah spesifik terkait genre. Banyak penonton kasual yang hanya menikmati anime yang populer atau yang direkomendasikan oleh teman
2. Minimnya Sumber Informasi yang Terperinci tentang Genre Anime

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan sebagai dasar penyelesaian masalah yaitu

1. Bagaimana merancang informasi genre-genre dalam majalah untuk penikmat anime ?
2. Bagaimana merancang media yang sesuai untuk penikmat anime ?

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan yaitu:

- a. Menjadi Sumber Referensi Komprehensif Tentang Genre Anime

- b. Membantu Penonton Pemula Memahami dan Memilih Anime Berdasarkan Genre

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam studi budaya populer, khususnya terkait fenomena anime, genre dalam media hiburan, dan peran visual dalam penyampaian informasi. Majalah ini bisa digunakan sebagai bahan ajar atau referensi tambahan dalam kajian anime, animasi, dan media visual.
2. Menyumbangkan literatur baru tentang anime yang tidak hanya berfokus pada karya individual tetapi juga pada genre secara keseluruhan, memberikan perspektif baru dalam memahami genre dan hubungannya dengan budaya.
3. Majalah ini memberikan panduan yang mudah dipahami bagi penggemar anime yang baru maupun penggemar yang sudah lama. Dengan informasi terstruktur tentang berbagai genre anime, pembaca dapat lebih mudah mengenali genre yang sesuai dengan preferensi mereka.
4. Mengedukasi pembaca tentang perkembangan genre anime, memberikan pemahaman yang lebih luas tentang tren dan inovasi terbaru dalam dunia anime.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun tugas akhir ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar, maka perlu dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Pembahasan genre anime ini akan didasarkan pada genre yang berdasarkan kelompok usia / demografi dan tipe cerita.

2. Contoh – contoh dari masing genre yang akan dibahas dibatasi antara tahun 2000 – 2024.
3. Pembuatan media untuk tugas akhir ini hanya meliputi pembuatan buku majalah.

