

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Teori yang digunakan untuk mengerjakan tugas akhir mengenai perancangan buku majalah tentang genre dalam anime dijelaskan pada bab II ini. Pada perencanaan ini penulis menggunakan teori-teori yaitu komunikasi visual, desain grafis, ilustrasi, majalah, dan anime agar menghasilkan sebuah buku majalah yang informatif yang dapat diterima oleh pembaca.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah proses penyampaian informasi, pesan, atau saran menggunakan komponen visual seperti grafik, gambar dan simbol warna. Tujuan utama dari komunikasi visual adalah untuk menyampaikan makna atau pesan dengan cara yang mudah dipahami oleh pembaca. Media yang digunakan bisa berupa poster, iklan, logo, website, infografis, buku, majalah dan sebagainya. Komunikasi visual sering digunakan dalam desain grafis, periklanan, pemasaran dan berbagai bidang lainnya untuk menarik perhatian dan mempengaruhi pemahaman orang terhadap suatu informasi.

2.2.2 Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memadukan ilustrasi, gambar, tulisan, garis dan elemen visual lainnya dalam suatu media yang dibentuk melalui kreativitas. Kata desain merujuk pada pendekatan kreatif dalam merancang estetika, sementara grafis mengacu pada pengetahuan tentang perancangan titik dan garis yang berperan dalam menciptakan gambar 7 informatif terkait dengan proses percetakan. Desain grafis memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara visual yang efektif dan menarik, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami dan mengingat pesan tersebut.

2.2.3 Ilustrasi

Pembuatan tugas akhir ini selain berlandaskan teori komunikasi visual dan desain grafis juga berlandaskan ilustrasi. Ilustrasi adalah representatif visual yang dibuat untuk menjelaskan, melengkapi, atau memperindah sebuah konsep, cerita, atau informasi tertentu. Ilustrasi dapat berbentuk gambar atau gambar tangan dan sering digunakan dalam buku, majalah, iklan, komik situs web dan berbagai media lain. Ilustrasi dapat berperan sebagai memperjelas pesan yang ingin disampaikan atau menambah nilai estetika pada teks atau ide.

Ada berbagai jenis ilustrasi diantaranya adalah:

- Ilustrasi Editorial
Ilustrasi ini biasanya digunakan dalam artikel atau majalah untuk memperkuat pesan atau ide yang disampaikan dalam teks.
- Ilustrasi Buku Anak
Ilustrasi ini digunakan dalam buku-buku yang mana para pembacanya untuk anak-anak. Ilustrasi ini membantu anak-anak dalam memahami cerita.
- Ilustrasi Teknis
Ilustrasi ini digunakan untuk menunjukkan atau menjelaskan cara kerja sesuatu, seperti diagram mesin atau penunjuk pemasangan.
- Ilustrasi Komersial
Ilustrasi ini digunakan dalam periklanan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan produk atau merk.

- **Ilustrasi Fiksi**

Ilustrasi ini digunakan dalam buku fiksi atau komik untuk menggambarkan adegan, karakter atau suasana tertentu.

Ilustrasi dapat dibuat dalam berbagai media seperti pensil, tinta cat, atau bahkan secara digital menggunakan perangkat lunak ilustrasi. Ilustrasi sangat penting dalam pembuatan tugas akhir ini karena dapat membantu menghidupkan ide-ide abstrak menjadi bentuk visual yang lebih mudah dipahami dan dinikmati.

2.2.4 Apa Itu Anime

Anime adalah istilah yang merujuk pada animasi gaya Jepang yang memiliki karakteristik visual dan cerita yang khas. Kata "anime" sendiri merupakan singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris, tetapi di Jepang, istilah ini digunakan untuk menggambarkan semua bentuk animasi, tidak hanya yang dibuat di Jepang.

Anime biasanya ditandai dengan gaya seni yang khas, karakter yang memiliki mata besar, dan alur cerita yang bervariasi. Genre anime sangat luas, mencakup aksi, petualangan, komedi, drama, fantasi, horor, dan banyak lagi. Anime bisa ditampilkan dalam berbagai format, termasuk serial televisi, film, dan OVA (Original Video Animation).

Anime sering kali diadaptasi dari manga (komik Jepang), light novel, atau video game yang memiliki penggemar yang sangat besar di seluruh dunia. Selain aspek visualnya, anime juga dikenal karena penanganan tema yang mendalam, karakter yang kompleks, dan cerita yang menghibur.

2.2.5 Genre Anime Berdasarkan Usia / Demografi

Secara demografi anime ditujukan kepada berbagai kelompok usia dan audiens, tergantung pada genre dan tema yang dibawa. Anime memiliki lima kategori demografi utama. lima jenis utama adalah Shōnen, Shōjo, Seinen, Josei,

dan Kodomomuke. Setiap kategori memiliki gaya seni dan audiens tertentu yang dituju. tidak semua anime dibuat untuk anak-anak, karena anime mencakup berbagai kategori yang bisa disesuaikan dengan usia, minat, dan preferensi pemirsa. Berikut adalah beberapa kategori audiens anime berdasarkan kelompok usia dan target:

a. Shōnen

Shonen adalah anime yang ditujukan untuk remaja laki-laki, biasanya berusia 12-18 tahun. Genre ini biasanya menampilkan aksi, petualangan, persahabatan, dan pertarungan. ciri khas anime atau manga shounen adalah fokus pada aksi, petualangan, persahabatan, pertarungan, dan perkembangan karakter. Protagonis dalam cerita shounen sering kali adalah seorang remaja laki-laki yang melalui perjalanan untuk mencapai suatu tujuan, seperti menjadi lebih kuat, mengalahkan musuh, atau mencapai mimpinya.

b. Shōjo

Shojo adalah anime yang ditujukan untuk remaja perempuan, kategori ini sama seperti shonen diperuntukan untuk anak perempuan berumur 10 sampai dengan 18 tahun. dengan fokus pada hubungan antar karakter, cinta, dan emosi. karena diperuntukan untuk anak perempuan yang masih sekolah, tentunya tema lebih banyak berkisah tentang cinta masa remaja, yang biasanya diambil dari sudut pandang perempuan. Untuk kategori ini umumnya mengangkat tema slice of life atau Romance

c. Seinen

Seinen adalah anime yang ditujukan untuk laki-laki dewasa dari umur 20-40 tahun dengan tema yang lebih kompleks dan lebih berat, seperti kekerasan, politik atau psikologi. Hal ini diperuntukan untuk laki-laki

dewasa, dari sisi ceritanya pun lebih serius dan berat, bahkan mengandung unsur eksplisit dan Gore (kekerasan). Anime dalam kategori ini biasanya menggambarkan kehidupan permasalahan pribadi, dunia pekerjaan, keharmonisan didalam keluarga, dunia politik, hubungan antar manusia, dan pengalaman hidup.

d. Josei

Josei adalah anime yang diperuntukan untuk perempuan dewasa batas usia antara 18 sampai dengan 40 tahun. Manga dan anime dengan genre ini biasanya menceritakan kisah romansa yang lebih nyata dengan latar kehidupan sehari-hari.

e. Kodomo

Kodomo adalah istilah dalam bahasa Jepang yang berarti “anak-anak”. Anime ini ditujukan untuk anak-anak. Dalam konteks anime, kodomomuke merujuk pada jenis anime yang dirancang khusus untuk anak-anak yang diperuntukan untuk anak usia 3–10 tahun, biasanya dengan cerita yang sederhana, karakter yang ceria, dan pesan moral yang positif. Anime jenis ini sering kali berisi elemen petualangan, persahabatan, dan pembelajaran.

2.2.6 Genre Anime Berdasarkan Tipe Cerita

Genre dalam anime merujuk pada kategori atau tipe cerita yang digambarkan dalam sebuah seri anime. Setiap genre memberikan pengalaman yang berbeda berdasarkan tema, suasana, dan elemen naratifnya. Berikut adalah beberapa genre yang paling umum dalam anime:

1. Adventure

Anime ini menceritakan tentang perjalanan dan petualangan para pelaku cerita untuk menyelesaikan misi atau tujuan untuk meraih ambisi tertentu.

2. Action

Anime action menampilkan cerita yang menggambarkan aksi perkelahian, pertempuran baik yang mana menggunakan senjata maupun tidak. Anime bergenre action ini menggambarkan pertunjukan tentang perkelahian yang lebih rinci seperti jurus, gerakan, sampai efeknya.

3. Comedy

Anime komedi adalah semua yang Anda butuhkan untuk mendapatkan tawa yang tulus setelah hari yang melelahkan. Genre ini sering menampilkan situasi komedi, karakter yang unik, dan humor yang ringan. Anime komedi dikenal karena momen-momennya yang mengundang tawa dan kemampuannya untuk meredakan situasi yang menegangkan atau serius.

4. Drama

Anime drama menggambarkan atau menampilkan kehidupan sehari-hari dari para karakter yang dibalut dengan masalah yang tidak ada habis-habisnya dan selalu muncul. Beberapa anime drama terlalu menggairahkan sehingga hampir dapat membuat Anda menangis. Anime drama yang berhasil membuat Anda merasa emosional dapat dikatakan telah bekerja secara efektif dalam menyelesaikan misinya.

5. Ecchi

Anime Ecchi menggambarkan adegan-adegan yang tidak pantas tetapi tidak menjurus ke pornografi melainkan hanya sebagai fanservice. Genre ecchi sekarang tidak menunjukkan hubungan seksual maupun organ seksual utama tetapi menyerahkannya pada imajinasi penonton.

6. Fantasy

Anime fantasy menceritakan tentang kisah penuh imajinasi atau hal yang tidak pernah ada di dunia nyata (sihir). Dunia sihir, kekuatan sihir, dan monster merupakan dasar utama yang membentuk anime fantasy. Anime fantasy biasanya disamakan dengan genre petualangan, aksi, dan sejarah. Mitologi, cerita rakyat biasanya yang menjadi dasar kekuatan genre ini.

7. Harem

Anime harem banyak menampilkan tokoh utama yang dikelilingi banyak karakter wanita dan semuanya tertarik pada mereka. Hampir selalu disertai dengan genre komedi atau romansa, Harem kurang lebih menceritakan skenario di mana tokoh utama dikelilingi dengan penuh cinta oleh tiga orang atau lebih lawan jenis, biasanya dengan protagonisnya adalah seorang pria.

8. Historical

Anime sejarah berkisar pada peristiwa-peristiwa dalam sejarah dan momen-momen kuno. Pertunjukan subgenre ini biasanya berlatar di Jepang Kuno dan periode feodal. Latar lain seperti Abad Pertengahan dan periode abad pertengahan Eropa juga ada, tetapi jauh lebih jarang dalam anime. Selama waktu atau latar (atau bahkan elemen) tersebut kuno dan tua, maka serial tersebut dapat dianggap sebagai anime sejarah.

9. Horror

Anime Horror Menampilkan unsur kengerian, teror, atau hal-hal menyeramkan seperti monster, hantu, atau kejadian supranatural. Genre ini biasanya dibuat agar para penonton merasa takut dan tegang.

10. Isekai

Anime isekai adalah genre yang pelaku atau pemeran utama dipindahkan ke dimensi lain atau dunia yang berbeda. Genre ini sering kali mengeksplorasi perjuangan tokoh utama untuk beradaptasi dengan lingkungan baru dan menemukan tempatnya di dunia baru ini.

11. Mecha

Anime mecha digambarkan sebagai robot raksasa atau mecha, sebagai fokus utama cerita. Genre ini sering menampilkan pertempuran epik antara robot mekanik yang menjulang tinggi, serta perjuangan pribadi dan pengembangan karakter pilotnya. Anime mecha sering memadukan unsur fiksi ilmiah, aksi, dan drama untuk memikat penonton.

12. Military

Anime Militer biasanya memiliki cerita tentang peperangan atau konflik militer yang timbul dalam cerita. Adegan pertarungan yang ditampilkan menggunakan senjata, namun tak jarang pula terlibat adu pukul pada scene atau adegan tertentu.

13. Music

Anime Musik yang berfokus pada musisi, baik itu band, penyanyi, atau instrumen. Biasanya menggabungkan elemen musik dengan tema kehidupan sehari-hari, perjuangan, dan pertumbuhan pribadi.

14. Mystery

Anime misteri menceritakan kisah tentang kasus yang sulit dan rumit penuh teka-teki. Anime genre ini biasanya para penonton di ajak berpikir kritis dan memecahkan misteri. Biasanya seseorang atau sekelompok detektif yang memecahkan suatu masalah ini baik itu pembunuhan, kecelakaan atau bahkan kehilangan barang. mystery lebih ke arah tragedi dan kejadian yang menimbulkan teka-teki.

15. Psychological

Anime psikologis mengeksplorasi cara kerja batin dan emosi kompleks para tokohnya. Genre ini sering kali menampilkan alur cerita yang intens dan menggugah pikiran yang menyelidiki perjuangan mental dan emosional para tokohnya.

16. Romance

Anime romantis mengeksplorasi cinta dan hubungan antar karakternya. Genre ini sering kali berfokus pada pengembangan perasaan romantis antar karakternya, serta tantangan yang mereka hadapi dalam mempertahankan hubungan tersebut. Anime ini dapat berkisar dari yang ringan dan menyenangkan hingga yang serius dan menyayat hati.

17. School

Anime genre sekolah ini menggambarkan latar belakang kegiatan sekolah. Kisahnya mengangkat kehidupan di sekolah misalnya, konflik antar siswa dengan siswa atau siswa dengan gurunya. Genre

ini sangat umum di sisi anime yang lebih ringan, biasanya menggabungkan drama, komedi, kehidupan sehari-hari, dan cinta atau romantis, biasanya berlatar sekolah menengah pertama hingga universitas.

18. Sci-Fi

Anime Sci-Fi merupakan genre yang sering kali menampilkan cerita kemajuan teknologi, perjalanan luar angkasa, dan kemajuan ilmu pengetahuan mutakhir. Mesin dan berbagai jenis teknologi merupakan hal pokok dari genre ini. Anime Sci-fi ini bercerita tentang tema atau alur cerita yang serius dan membuat otak berpikir agar memahami jalan ceritanya, mengandung unsur action, fiksi ilmiah dan drama.

19. Slice Of Life

Anime Slice of Life merayakan aspek-aspek kehidupan yang biasa-biasa saja. Genre ini sering kali menampilkan karakter-karakter yang mudah dipahami dan bersahaja serta berfokus pada rutinitas, hubungan, dan pengalaman sehari-hari mereka.

20. Spor

Anime olahraga adalah genre yang berfokus pada ceritan tentang olah raga bisa dilakukan oleh individu ataupun tim. Genre ini menceritakan kisah yang dapat menumbuhkan semangat untuk menekuni hobi, memberikan inspirasi agar bekerja keras, pantang menyerah, betekad dan tekun dalam segala hal. Genre ini sering kali menampilkan karakter yang berlatih, berkompetisi, dan berusaha keras untuk menjadi yang terbaik di dalam olahraga pilihan mereka.

21. Supernatural

Anime Supernatural merupakan genre yang berkaitan dengan hal-hal ghaib, atau dengan kata lain hal-hal diluar nalar dan logika manusia. Genre ini Berhubungan dengan roh, setan, dan entitas supranatural lainnya, berbeda dari genre sihir karena mencakup lebih banyak karakteristik luar biasa seperti alien, perjalanan waktu, dan esper

22. Thriller

Anime Genre ini memicu ketegangan dengan cerita yang menantang mental atau emosional penonton. Biasanya menyertakan elemen misteri, plot twist, dan narasi yang memacu adrenalin.

2.2.7 Apa Itu Majalah

Majalah merupakan media komunikasi yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Buku yaitu merupakan kumpulan tulisan, gambar, atau informasi yang disusun menjadi satu dan biasanya dijilid bersama dalam satu bingkai. Sementara majalah yaitu merupakan bentuk publikasi periodic yang berisi berbagai artikel, berita, foto dan esai yang biasanya disusun berdasarkan tema atau topik tertentu seperti gaya hidup, hiburan, teknologi, pendidikan, bisnis, atau seni. majalah yang mana juga masuk kategori buku namun memiliki ciri-ciri utama yaitu:

- **Topik Khusus**
Setiap majalah memiliki tema yang spesifik seperti majalah model, olahraga, teknologi atau bisnis.
- **Visual Menarik**
Majalah sering menampilkan gambar, foto dan ilustrasi berkualitas tinggi untuk menarik perhatian dan memperjelas isi artikel.

- **Artikel Beragam**

Majalah memiliki beragam artikel seperti wawancara, esai, cerita pendek, ulasan produk, hingga berita terkait tema majalah tersebut.

- **Gaya Penulisan Ringan**

Penulisan artikel di majalah ditulis dengan gaya yang lebih santai dan informatif, disesuaikan dengan target pembaca.

2.2.8 Jenis Majalah

Majalah dibedakan menjadi majalah umum dan majalah khusus berdasarkan cakupan topik dan target audiensnya. Berikut adalah beberapa jenis majalah yang umum digunakan oleh media cetak:

1. **Majalah Berita**

Majalah yang fokus pada berita dan liputan terkini, serta memberikan analisis mendalam tentang peristiwa politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Majalah berita menyajikan informasi yang lebih mendalam dibandingkan dengan surat kabar harian.

2. **Majalah Gaya Hidup**

Majalah yang mengulas berbagai aspek gaya hidup modern, termasuk fashion, kecantikan, kesehatan, makanan, perjalanan, dan tren sosial. Majalah ini seringkali ditargetkan untuk kelompok demografis tertentu, seperti pria atau wanita.

3. **Majalah Hiburan dan Selebriti**

Majalah yang berfokus pada berita dari dunia hiburan, termasuk berita selebriti, film, musik, dan acara televisi. Majalah ini juga

sering menyajikan wawancara eksklusif, ulasan film, dan foto-foto selebriti.

4. Majalah Fashion

Majalah yang berisi khusus dunia mode dan tren fashion. Biasanya menampilkan koleksi terbaru dari desainer ternama, editorial fotografi fashion, serta tips berpakaian dan kecantikan.

5. Majalah Sains dan Teknologi

Majalah yang meliput perkembangan terbaru dalam dunia sains, teknologi, dan penemuan ilmiah. Majalah ini sering menyajikan artikel yang mendalam tentang topik-topik seperti ruang angkasa, teknologi terbaru, atau lingkungan.

6. Majalah Hobi dan Rekreasi

Majalah yang ditujukan untuk penggemar hobi tertentu seperti otomotif, memancing, berkebun, musik, atau olahraga. Isinya biasanya berupa panduan, tips, dan berita terbaru terkait hobi atau aktivitas tersebut.

7. Majalah Bisnis dan Ekonomi

Majalah yang berisi laporan dan analisis tentang dunia bisnis, ekonomi, keuangan, serta perkembangan pasar global. Majalah ini sering kali menyajikan informasi yang penting bagi pebisnis dan investor.

8. Majalah Anak dan Remaja

Majalah yang ditargetkan untuk pembaca usia anak-anak hingga remaja. Kontennya biasanya berisi cerita pendek, komik, panduan

pendidikan, hiburan, dan konten yang mendidik atau menghibur sesuai dengan usia.

9. Majalah Rumah dan Dekorasi

Majalah yang fokus pada desain interior, dekorasi rumah, perbaikan rumah, serta ide-ide untuk mempercantik ruang hidup. Majalah ini sering kali menyajikan tips praktis untuk pembaca yang tertarik pada desain rumah.

10. Majalah Religi

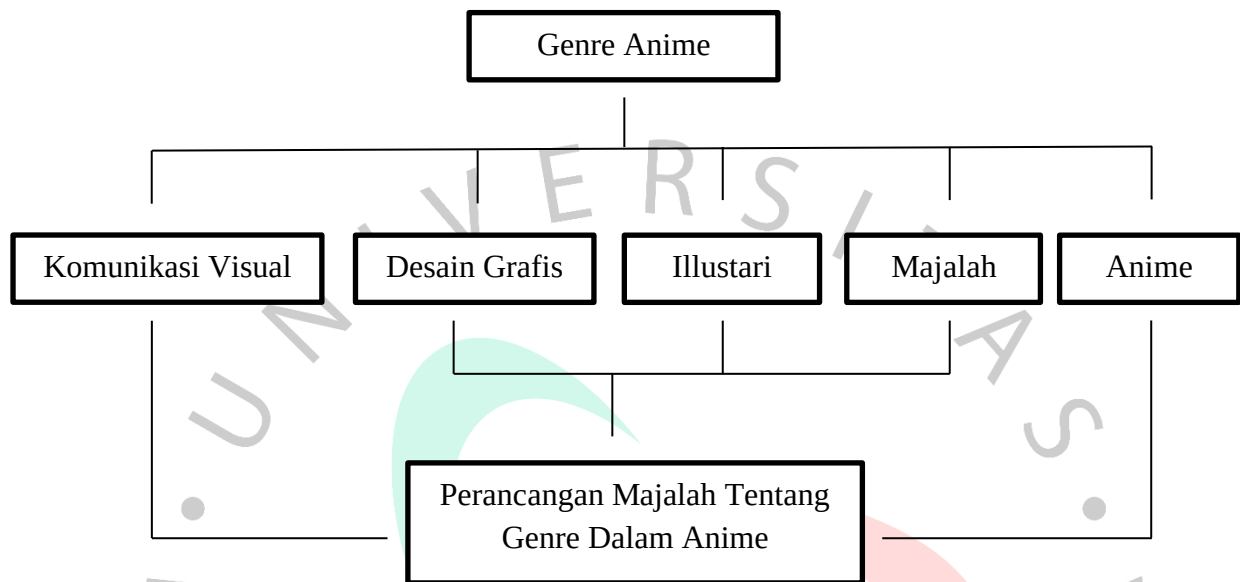
Majalah yang berisi artikel, panduan, dan berita terkait kehidupan spiritual dan keagamaan. Majalah ini biasanya ditargetkan kepada komunitas yang mengikuti ajaran agama tertentu.

11. Majalah Seni dan Budaya

Majalah yang membahas perkembangan seni rupa, sastra, desain, dan budaya. Biasanya memuat artikel tentang pameran seni, kritik seni, serta tren budaya kontemporer.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam penelitian kualitatif, kerangka berpikir bersifat opsional yang berisi mengenai kerangka konstruksi teoritis yang menjadi awal untuk mengumpulkan dan menganalisis data di lapangan. Setelah mengetahui kerangka teori tentang komunikasi visual, desain grafis, ilustrasi, buku & majalah dan anime. Maka dalam penelitian akan disusun kerangka berpikir dengan menghasilkan sebuah metode analisis. Tujuannya untuk membuat perancangan buku majalah menjadi informatif. Pada Gambar 2.1 dapat dilihat gambar kerangka berpikir.



1.1 Kerangka Berpikir