BAB I PENDAHULUAN

I. 1 Latar Belakang Masalah

Anime (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita. Pangsa pasar yang ditargetkan pun bermacam-macam yakni mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Menariknya lagi, anime banyak macam maupun alur kisahnya. Mulai dari pertarungan, komedi, hingga yang berbau unsur kekerasan maupun cinta.

Saat teknologi sudah berkembang pesat hingga kini, banyak anak-anak yang pada dasarnya menyukai anime. Anime dikenal bukan hanya dari kisah dan ceritanya saja tetapi karakter, alur, dan cara pembawaan tiap anime membawa imajinasi sang anak ikut berkembang juga. Tidak hanya itu, anak-anak mengenal anime bukan hanya dari tayangan televisi belaka namun juga dari permainan *game online* di internet maupun *playstation*. Pada dasarnya anime memiliki unsur positif dan unsur negatif pada tiap perkembangan anak-anak.

Sumber dari salah satu web menyebutkan bahwa setiap anime memiliki kandungan unsur memperkuat moralitas, contohnya rasa persahabatan dan saling menghargai. Tapi tidak sedikit anime juga yang memiliki unsur tidak mendidik yang tidak patut dicontoh oleh anak-anak. Anime seperti *crayon sinchan* yang memiliki kekerasan terhadap anaknya, Misae sang ibu memukul kepala sinchan hingga benjol, dan sifat sinchan yang genit selalu menggoda wanita. Beberapa hal tersebut tidak bisa dianggap sepele, untuk itu peran orangtua juga turut membantu mengawasi sang anak menyaksikan tayangan anime.

Tujuan anime sendiri adalah menjelaskan keadaan dan situasi peran, tempat, dan juga sikap moralitas sang anime. Anak-anak tentu belum terlalu

mengerti tentang sikap maupun moralitas yang ada pada setiap anime, pun begitu tidak akan menyerap langsung ke pikiran sang anak.

I.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari makalah ini adalah sebagai berikut:

Dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengenal lebih dalam pengertian anime yang sebenarnya
2. Mengetahui dampak baik dan buruk anime kepada masyarakat khususnya anak-anak tentang anime sebenarnya

I.3 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan anime yang mampu memberikan informasi kepada anak-anak dan orang dewasa melalui buku?

I.4 Batasan Masalah

Anime yang mampu memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya anak-anak melalui cerita komik singkat.

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan makalah ini sebagai berikut:

1. Sebagai sarana pemberi informasi
2. Sebagaisarana pembelajaran orangtua / dewasa dalam mengawasi anak-anaknya
3. Sebagai media dan bukti bahwa tidak semua tayangan anime memiliki unsur yang baik untuk anak-anak