BAB II DEFINISI ANIME DAN GENRE

II.1 Definisi Anime

Menurut Wikipedia: Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang.

Kata anime tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a, ni, me yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "Anime-shon".

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang anime sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan anime zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa, mereka menganggap anime itu sebagai bagian dari kehidupan mereka. Hal ini yang membuat beberapa televise kabel yang terkenal akan beberapa film kartunnya, seperti Cartoon Network dan Nickelodeon mengekspor kartunnya. Sekarang anime menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi semua orang dan banyak juga orang yang memanfaatkan hal ini untuk sebuah tindakan kejahatan. Pembuat anime itu sendiri disebut animator. Para animator itu bekerja disebuah perusahaan media untuk memproduksi sebuah anime. Didalam perusahaan itu, terdapat beberapa animator yang saling bekerja sama untuk mengahasilkan sebuah anime yang berkualitas. Tapi sangat disayangkan, gaji dari para animator tersebut kecil jika dibandingkan dengan kerja keras mereka. Hal ini yang membuat para animator enggan untuk bekerja secara profesional. Mereka merasa hal itu tidak sebanding dengan usaha yang telah mereka lakukan. Para animator itu sendiri

sering disebut “seniman bayangan” karena mereka bekerja seperti seorang seniman yang berusaha mengedepankan unsur cerita dan unsur intrinsiknya.

II.2 Jenis-Jenis Anime

II.2.1 Berdasarkan Jenis Produksi

Menurut sahabatbaca.com: Secara garis besar, berdasarkan jenis produksinya anime terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Movies

   Jenis ini umum hanya dijumpai pada teater dan cenderung mewakili anime dengan biaya produksi paling tinggi dan juga secara umum merupakan jenis dengan kualitas gambar paling bagus. Terkadang anime juga dijumpai di festival film atau festival animasi dan biasanya durasinya lebih pendek dan terkadang rendah biaya produksinya.
2. OVA

   OVA atau biasa disebut *Original Video Animation*. Kadang OVA mirip dengan serial-mini. OVA paling tidak berdurasi dua (2) episode, dan kadang paling banyak mencapai duapuluh (20) episode. Kebanyakan OVA dirilis dalam bentuk video, tetapi juga ditayangkan ditelevisi, televisi kabel, atau televisi satelit. OVA juga dikenal dengan sebutan lain OAV (*Original Animated Video*). Sebagai aturan yang umum, OVA cenderung juga berkualitas gambar yang tinggi mendekati kualitas *movie*.
3. TV Seri

   Jenis TV seri ini disindikasikan dan ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas anime TV seri lebih rendah dari OVA dan Movie. Hal ini dikarenakan dana produksi diratakan agar episodenya menjadi banyak ketimbang difokuskan dalam satu film atau serial pendek. Kebanyakan TV seri berdurasi 23 menit. Dibulatkan menjadi 30 menit bila ditambahkan dengan iklan-iklan televise. Terkadang ada

juga TV seri yang satu episoenya hanya sepanjang 12 menit sehingga dalam satu jam tayang bisa menayangkan dua (2) episode sekaligus.

Anime TV seri biasanya berjalan secara musiman. Satu musim penuh biasanya sebanyak duapuluh enam (26) episode atau bisa juga berjalan tigabelas (13) episode. Sehingga dengan rata-rata kebiasaan itu, kebanyakan anime TV seri itu jumlah episodenya biasanya merupakan kelipatan dari 13. Tetapi ada pula dari OVA yang sepanjang setengah musim seperti Tenchi Muyo.

Secara struktur, semua anime TV seri rata-rata berurut dengan pola sebagai berikut:

- Opening atau pembukaan
- Bagian pertama sebuah episode
- Eyecatch

  ---------- iklan ----------
- Bagian kedua episode
- End & Kredit
- Preview episode selanjutnya

“Eyecatch” pasti dijumpai di TV seri.Eyecatch adalah selingan hanya beberapa detik dari anime sesaat sebelum dan sesudah iklan. Biasanya eyecatch itu adegan yang lucu dan konyol atau pun serius dengan menampilkan judul anime tersebut.

II.2.2 Berdasarkan Target Pemirsa

Jenis anime yang dikategorikan berdasarkan tujuan untuk pemirsa adalah:

- Shoujo (perempuan)
- Shounen (laki-laki)
- Seinen (pria dewasa)

- Josei (wanita dewasa)

Tetapi dari keempat diatas, anime lebih umum ke Shounen. Sedangkan Seinen dan Josei jarang sekali terlihat, tapi benar-benar ada.

Jenis anime yang dikategorikan berdasarkan Genre.

a. Berikut secara umum jenis anime, yaitu:
   - Shounen (untuk laki-laki)
   - Shoujo (untuk perempuan)
   - Moe (untuk perempuan berkarakter lucu/imut dengan sifat romantis)
   - Mecha (giant robo)
   - Progressive (lebih cenderung ke seninya)

b. Berikut anime yang agak menyimpang, yaitu:

   - Shounen-ai (gay atau sesama pria)

   - Shoujo-ai (lesbian atau sesama wanita)

   - Hentai / Ecchi (erotis), dengan sub-kategori yang terkandung didalamnya antara lain: Yaoi, Yuri, Shota, dan Lolicon.

Kategori-kategori yang didengar atau dilihat secara umum dan bergaya barat seperti Action, Adventure, Komedi, Horor, Adult bisa diadaptasikan dengan kategori diatas antara lain:

- Giant Robot, Super Robot, dan segala robot-robotan masuk ke dalam kategori Mecha
- Anime bertema Action, Adventure, Samurai biasanya masuk dalam kategori Shounen karena bisa dianggap tontonan untuk laki-laki, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ke Shoujo

- Anime bertema petualangan dan mengandung unsur magis cenderung masuk ke dalam Mahou Shoujo / Shoujo.

II.2.3 Berdasarkan Genre Lengkapnya

1. Action

Sebuah karya yang biasanya menggambarkan perkelahian, kekerasan, kekacauan, dan gerakan-gerakan cepat.

Contoh: Naruto, Air Gear, Bleach, Samurai X

2. Adult

Sebuah karya yang isinya hanya cocok untuk orang dewasa. Judul-judul yang masuk ke dalam kategori ini biasanya berisi banyak adegan kekerasan yang intens, dan atau gambaran-gambar seksual serta ketelanjangan.

Contoh: Golden Boy, Peridot

3. Adventure

Apabila seorang karakter melakukan sebuah perjalanan yang panjang untuk satu dan lain hal, itu adalah pertanda judul yang Anda pilih adalah anime atau manga petualangan.

Contoh: One Piece, Hunter x Hunter, Claymore

4. Comedy

Karya dramatis yang ringan dan seringkali humoris, mengandung sebuah resolusi, pemecahan masalah, atau kesimpulan yang bahagia akan sebuah konflik.

Contoh: Bobobo, Chromarthie High School, Arakawa Under Bridge

5. Doujinshi

Karya buatan fans berdasarkan suatu anime atau manga resmi tertentu.

6. Drama

Karya yang dimaksudkan untuk menarik keluar respons emosional dari pembaca atau penonton, seperti rasa sedih atau ketegangan.

Contoh: Clannad, 5 cm per second, Air

7. Ecchi

Karya yang mungkin berada digaris batas antara Hentai dan Non-hentai, Ecchi biasanya menyajikan fanservice untuk menarik kelompok fans tertentu.

Contoh: Kiss x Kiss, Magister Negima, Elfen Lied

8. Fantasy

Karya apapun yang memasukkan unsur sihir, dunia impian, dan dongeng atau legenda.

Contoh: Ragnarok Animation, Fairytail, .Hack

9. Gender Bender

Wanita berpenampilan dan berpakaian seperti pria, begitu juga sebaliknya. Atau mungkin kasus lainnya adalah wanita berubah menjadi pria, dan sebaliknya.

Contoh: Pretty Face

10. Harem

Karya dimana satu karakter pria dikelilingi oleh banyak karakter wanita yang biasanya tertarik atau jatuh cinta kepadanya.

Contoh: Love Hina, Magister Negima

11. Hentai

Karya berbau seksual untuk orag dewasa dengan fokus pada gambar-gambar seksual dan adegan intim.

12. Historical

Karya-karya yang mengandung unsur sejarah.

Contoh: Samurai X, Samurai 7, Basara

13. Horror

Karya yang dipenuhi oleh emosi-emosi seperti rasa takut, kekhawatiran, dan kebencian. Emosi yang ditimbulkan oleh sesuatu yang menakutkan atau mengejutkan.

Contoh: Nube, Ghost at School

14. Lolicon

Anime yang merepresentasikan ketertarikan seksual terhadap gadis dibawah umur.

15. Martial Arts

Sesuai dengan namanya, karya apapun yang berhubungan dengan seni bela diri.

Contoh: Street Fighter

16. Mature

Cukup umur, karya yang mungkin terlalu ekstrim untuk masyarakat dibawah umur 17 tahun. Judul-judul yang masuk kedalam kategori ini bisa berisi kekerasan intens, darah, konten seksual, dan bahasa-bahasa kasar.

17. Mecha

Karya yang melibatkan dan berkonsentrasi pada segala jenis mesin robot yang besar.

Contoh: Gundam, Infinite Stratos, Eureka Seven, Evangelion

18. Mystery

Biasanya peristiwa yang tidak bisa dijelaskan terjadi, dan karakter utamanya harus melakukan segala cara untuk mencari penyebabnya.

Contoh: Detective Conan, Kindaichi, Detective School Q

19. Romance

Karya apapun yang berhubungan dengan cinta.

Contoh: Clannad, Bakuman, Kyo No Go Ni

20. School Life

Karya yang latar belakang ceritanya berfokus pada kehidupan sekolah.

Contoh: School Rumble, Sket Dance, Beezlebub

21. Sci-fi

Karya fiksi ilmiah.

Contoh: Guren Lagan, D.Gray-Man, Akira

22. Shotacon

Merepresentasikan ketertarikan seksual terhadap laki-laki dibawah umur.

23. Shoujo

Karya yang ditujukan untuk pembaca atau penonton wanita, biasanya melibatkan banyak romansa dan perkembangan karakter yang kuat.

Contoh: Sailormoon, Tokyo Mew Mew, Candy Candy, Minky Momo

24. Shoujo Ai

Biasa juga disebut Yuri atau karya yang berfokus pada hubungan cinta diantara wanita (lesbian) tapi tidak terlalu ekstrim dan tidak berfokus pada hubungan intim.

25. Shounen

Karya yang ditujukan untuk remaja, biasanya melibatkan perkelahian dan kekerasan.

Contoh: Dragon Ball, Air Gear, Saint Saiya

26. Shounen Ai

Biasa juga disebut Yaoi atau karya yang berfokus pada hubungan cinta diantara pria tapi tidak terlalu ekstrim dan tidak berfokus pada hubungan intim.

27. Slice of Life

Genre yang merepresentasikan pergulatan kehidupan sehari-hari satu atau banyak karakter didalam karya yang dimaksud. Biasanya karya-karya seperti ini memang terjadi di kehidupan nyata dan mirip dengan apa yang sering kita alami.

Contoh: K-on, Bakuman, A Channel

28. Sports

Karya-karya yang berhubungan dengan kegiatan olahraga.

Contoh: Captain Tsubasa, Eyeshield 21, Prince of Tennis, Slamdunk

29. Supernatural

Karya-karya yang berisi kekuatan-kekuatan dan kejadian luar biasa yang tidak dapat dijelaskan serta melanggar hokum fisika.

Contoh: Yu Yu Hakusho, Ao No Exorcist, Fate / Stay Night

30. Yaoi

Karya yang berfokus pada hubungan intim diantara pria.

31. Yuri

Karya yang berfokus pada hubungan intim diantara wanita.

(Sumber:http://sahabatbaca.blogspot.com/2012/03/jenis-kategori-dan-genre-anime.html)

II.2.4 Dampak Buruk Bagi Anak-anak

Dampak negatif dari komik atau tontonan manga / anime adalah:

- Ketergantungan
  Banyak dari penggemar komik atau penonton anime menjadikan anime sebuah kebutuhan hidup yang harus dipenuhi, sehingga banyak dari mereka yang menghambur-hamburkan uangnya demi membeli sebuah komik (bagi para remaja, khususnya anak sekolah) selain itu mereka juga bisa lupa waktu karena terus menerus membaca atau menonton anime favoritnya.
- Bagi Sebagian Anak Akan Membuat Mereka Malas Melakukan Sesuatu
  Bagi sebagian anak yang terus menerus menancapkan mata mereka kepada anime mereka akan malas melakukan sesuatu, terutama aktivitas-aktivitas diluar ruangan seperti berolahraga, bersosialisasi dengan tetangga maupun teman sebaya mereka.

- Lebih Mengenal Budaya Negara Asal Anime / Manga Daripada Budaya Sendiri
- Menumpulkan Imajinasi

Tidak hanya dampak buruk atau negatif yang ditimbulkan, anime juga bisa mendapatkan dampak positif bagi penikmatnya terutama anak-anak, berikut dampak positif anime:

- Mengenal Budaya Negara Lain

  Sadar atau tidak sadar, setiap film, musik, atau komik anime secara tidak langsung menggambarkan tentang negara asal dari film, musik, atau komik tersebut.seperti suasana dinegara tersebut, bagaimana keadaan sosial dari negara tersebut, dan lain-lain.
- Sebagai Sarana Pembelajaran
- Mendorong Minat Baca
- Syarat Moral
- Menambah Kreatifitas

II.2.5 Peran Orangtua dalam Mengawasi Anak

Orangtua atau orang dewasa yang mengawasi anaknya menjadi sebuah peran paling penting dikala sang anak sedang menyaksikan tayangan anime yang mengandung unsur kekerasan, terlebih jika yang disaksikannya anime yang sedang melakukan pertarungan yang mengeluarkan banyak darah, dan lain-lain. Selain itu orangtua jika harus mengetahui jenis anime yang sedang ditonton anaknya, jika sudah mengetahui pengawasan pun akan lebih siap dilakukan. Mungkin anak akan sering bertanya nantinya kepada orangtua yang mengawasi tentang adegan anime yang tidak anak mengerti namun itu semua merupakan metode pembelajaran untuk orangtua agar lebih siap mengerti keadaan anak dan anime favoritnya. Lebih baik lagi jika sang anak disajikan anime ber-genre

edukasi sebagai metode pembelajaran yang baik namun tetap pada aturan usia tontonannya.

II.2.6 Solusi Masalah

Perancangan media informasi dimaksudkan untuk memberikan informasi lebih lanjut secara rinci tentang anime, tujuan, dan dampak apa saja yang diidapat oleh anak-anak setelah menyaksikan tayangan anime. Anime saat ini banyak mengandung kekerasan dan tayangan-tayangan yang tidak baik bagi anak-anak, untuk itu informasi menjadi pedoman penting dalam memberikan tayangan yang inspiratif namun tetap menarik dimata sang anak. Tayangan anime ber-*genre* edukasi sangat minim saat ini ditayangkan di televisi untuk itu media perancangan informasi anime dengan sedikit edukasi menjadi solusi masalah baik bagi tayangan anak-anak.

II. 2.7 *Target Audience*

Target audience dalam perancangan media informasi klasifikasi anime adalah orang dewasa dan anak-anak. Berikut adalah dari target audiens yang di pilih penulis:

A. Demografis

   Target utama yaitu masyarakat umum, namun jika dipersempit untuk orang dewasa adalah dengan rentang usia 20 – 40 tahun dan anak-anak dengan rentang usia 7 – 12 tahun.

B. Psikografis

   Orang dewasa dengan usia 20 – 40 tahun telah memulai rasa keingintahuan yang tinggi bahkan beberapa diantaranya telah memiliki anak yang juga nantinya akan menyukai anime, sementara usia 7 – 12 tahun telah memulai persahabatan dan mengumpulkan teman yang

banyak. Memiliki rasa percaya diri dan rasa memiliki sangat berarti bagi anak-anak pada usia tersebut. Interaksi, bermain, dan saling berbagi pengetahuan menjadi hal penting di luar keluarganya. Anak-anak pada usia 7 – 12 tahun juga membandingkan dirinya dengan teman seusianya yang lain.

C. Geografis

Orang dewasa dengan ruang lingkup di pekerjaannya ataupun keluarganya. Sementara anak-anak berada pada ruang lingkup sekolahnya ataupun lingkungan bermain di daerah rumah sekitar.