

1.1.2.1.1. ANIME GENERASI BERIKUTNYA³

Sekitar tahun 1960-an, anime di televisi kebanyakan masih ditujukan untuk anak-anak. Materi cerita yang disajikan masih berkisar dalam kebaikan melawan kejahatan dan sesuatu yang lucu. Meski demikian dalam beberapa anime seperti **8-Man**, diceritakan bahwa tokoh utamanya mati terbunuh kemudian dihidupkan kembali sebagai cyborg atau bahkan **Mach Go Go Go** dengan plot yang agak mendalam tetapi semua masih tetap menitik beratkan pada pertentangan antara kebaikan dan kejahatan.

Perubahan baru mulai tampak terjadi pada era 1970-an. Anime yang diangkat dari karya mangaka dengan nama **Monkey Punch** yaitu **Lupin Sansei (Lupin III)** menjadi anime yang ditujukan bagi penonton dewasa dengan menyajikan humor-humor dewasa dan slapstick violence. Acara televisi ini ternyata sangat digemari sehingga muncul dalam bentuk film dan bahkan serial televisinya pun dibuat menjadi 2 sekuel.

Robot besar dalam anime pertama kali diperkenalkan pada tahun 1966 melalui karya **Shotaro Kaneda, Tetsujin 28**. Sejak itu mulai bermunculan anime-anime yang bertema hampir serupa. Pada tahun 1979, muncul anime **Kidou Senshi Gundam** yang menurut sebagian orang pada saat itu merupakan "formula campuran" antara robot dari Tetsujin 28 dan cerita kepahlawanan luar angkasa dari Uchuu Senkan Yamato.

Memasuki era 80-an, anime semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah anime yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu.

³ <http://www.animindo.net/sejarah.php>

Kamikakushi (*Spirited Away*), berhasil memenangkan penghargaan Academy Award tahun 2002.

Sekarang ini, sudah mulai banyak bermunculan rumah produksi yang menghasilkan anime-anime berkualitas tinggi baik dari art maupun cerita seperti **GONZO Animation**, **BONES**, **Studio Pierrot**, dan masih banyak lainnya. Demikian pula dengan para penciptanya (anime maupun manga) seperti **CLAMP**, **Yuu Watase**, dan yang lainnya. Selain itu, seiring dengan maraknya game console, juga mulai bermunculan anime-anime yang diangkat dari game seperti **Sakura Taisen** (beserta sekuel-sekuelnya) sampai dengan **Gun Parade March** (2003).

1.1.2.1.3. ANIME DI INDONESIA⁴

Anime pertama yang tercatat di Indonesia kemungkinan adalah **Wanpaku Omukashi Kum-Kum** yang dikenal melalui media televisi (pada masa itu hanya ada 1 stasiun televisi yaitu **TVRI**) pada sekitar akhir tahun 70-an. Anime ini ditayangkan pada sore hari sekitar pukul 17.30 WIB. Memasuki era 80-an, di Indonesia mulai dikenal adanya VCR player (Beta kemudian disusul VHS) yang kemudian mengawali beredarnya anime secara luas. Pada awalnya yang masuk adalah **Cyborg 009 (OVA)**. Kemudian muncul serial anime pertama yaitu **Chodenji Mashin Voltes V** (Voltes 5) yang mendapat respon sangat baik. Setelah kesuksesan Voltes, menyusul kemudian judul-judul anime lain dari berbagai genre. Selain Voltes, kemudian dikenal pula serial-serial seperti **Sengoku Majin Goshogun**, **Uchuu Taitei God Sigma**, **Mazinger Z** (Red Shadow), **Getta Robo** (Shogun Geta), **Kotetsu Jeeg** (Jeeg the Steel Robot), **Ginga Shippuu Sasuraiger** (Wonder Six), **Cho Kosoku Galvion**, **Babiru 2 Sei** (Babylon Tower), **Mashin Hayabusa**, **Ikkyu San**, **Candy Candy**, **Hana no Ko Runrun** (Lulu the Flower Angel), **Uchuu Senkan Yamato** (tidak semua serialnya,

⁴ <http://www.animindo.net/sejarah.php>

hanya versi movie) dan mungkin masih ada beberapa judul lainnya. Sekitar pertengahan tahun 80-an, anime-anime ini terhenti mendadak, bahkan ada yang baru muncul beberapa volume sudah berhenti tengah jalan. Menurut informasi, distributor anime Indonesia pada waktu itu mengalami kebangkrutan karena terjadinya pembajakan besar-besaran terhadap anime dan semenjak itu terjadi vakum anime di Indonesia selama beberapa tahun.

Pada awal tahun 90-an, berdiri stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yaitu **RCTI**. Beberapa waktu setelah RCTI berdiri, mulai muncul anime lagi yaitu **Doraemon**. Doraemon kemudian berhasil mendongkrak kembali popularitas anime di Indonesia. Saat ini telah berdiri beberapa stasiun televisi swasta lainnya, dan masing-masing mempunyai program tayangan anime seperti yang ada sekarang ini.

1.1.2.2. SEJARAH MANGA⁵

Manga adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Kata "manga" digunakan pertama kali oleh seorang seniman bernama Hokusai dan berasal dari dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.

Pada akhir abad 18, manga mulai muncul untuk pertama kalinya. Buku komik yang pertama muncul adalah kibyoushi yang berisikan cerita dengan gambar beserta narasi dan dialog di sebelah/mengelilinginya. Tema yang diangkat pun bermacam-macam. Pada akhir abad 19, Jepang secara cepat menyerap budaya, pengetahuan dan teknologi Barat, sehingga kibyoushi tergeser keberadaannya.

Dalam sejarah manga, mungkin yang perlu dicatat adalah peranan Osamu Tezuka yang dikenal sebagai "God of Manga".

⁵ <http://www.animindo.net/sejarah.php>

Tetsuwan Atom adalah manga karya Osamu Tezuka yang terkenal dan mendunia baik sebagai manga maupun anime.

Sumber :Anime Encyclopedia, internet, korespondensi, majalah anime/manga

1.1.3 Perkembangan Anime dan Manga di Yogyakarta

Kornik dan film animasi yang beredar di Indonesia khususnya Yogyakarta telah didominasi oleh Anime dan Manga Jepang, mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa. Banyak pula telah berdiri tempat-tempat penyewaan dan penjualan manga/ anime. Pada media masa/ televisi, tayangan anak-anak juga didominasi oleh anime-anime Jepang. Fenomena ini tidak bisa dipungkiri, dikarenakan masyarakat tentu akan memilih yang terbaik diantara yang ada, sehingga genre dari manga-manga dan anime-anime Jepang lebih berakar pada setiap orang ketimbang genre komik Indonesia.

Di Jogjakarta telah banyak muncul komunitas-komunitas penggemar manga maupun anime, mereka sering sekali mengadakan kegiatan/ acara, baik pentas musik, costplay, cabaret, bazaar, dan lain-lain.

1.1.4 Kebutuhan Akan Sekolah Anime dan Manga di Yogyakarta

Pada saat ini banyak beredar manga-manga dari Jepang khususnya telah menjamur di Indonesia, sehingga genre asli dari komik-komik Indonesia mulai tersingkir, hal ini menyebabkan banyaknya remaja/ seniman komik terinfuensi akan genre manga Jepang, dan ketertarikan remaja untuk dapat mengaptesiasikan dirinya pada seni komik/ menggambar manga sangatlah tinggi, hal ini dibuktikan banyaknya coretan-coretan baik di kertas, bangku kelas pada SMP/SMU maupun di fasilitas umum yang seharusnya dapat terfasilitasi dengan baik dan juga banyaknya komik-komik dengan style manga pada setiap majalah yang beredar, ini

mengindikasikan perkembangan manga di Indonesia, khususnya Yogyakarta.

Di kota Yogyakarta saat ini sudah banyak studio studio kecil yang tersebar di jogjakarta dimana telah diajarkan seni membuat manga, dan sudah banyak pula dari kalangan mahasiswa/ komunitas yang mencoba-coba membuat anime untuk disajikan ke khalayak umum, akan tetapi fasilitas-fasilitas pendidikan yang ada belum memenuhi kebutuhan yang ada, sehingga perkembangannya sangatlah kecil/ lambat untuk diusung ke dunia perindustrian.

Setiap komunitas di Yogyakarta sebagian besar memiliki kegiatan dalam membuat manga/ anime, akan tetapi belum terwadahi. Hal ini dikarenakan belum adanya tempat/ fasilitas yang layak dalam mensupport kegiatan tersebut. Sejauh ini, di Yogyakarta sudah ada sebuah sekolah manga akan tetapi hanya bersekala kecil saja, contohnya : sora manga school, mexx manga school. Sekolah yang telah ada ini hanya mengajarkan bagai mana membuat manga saja, belum sampai grade pembuatan anime. Hal ini sangat disayangkan karena peminat/ fans/ komunitas Anime dan Manga yang telah berkembang di Yogyakarta terbilang cukup besar.

1.1.5 Industrial Oriented School

Sekolah anime dan manga ini diharapkan dapat berorientasi pada perkembangan industri anime dan manga itu sendiri, yaitu menuntut akan lahirnya karya-karya original yang dapat diangkat ke dunia perindustrian. Sekolah ini dimaksudkan untuk menjadi batu loncatan dalam perkembangan industri anime dan manga di Indonesia. Apabila hal tersebut telah tercapai maka dengan mudahnya Indonesia merintis kembali genre indusri komiknya sendiri.

I.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

I.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimana merancang sekolah anime-manga sebagai wadah aktivitas komunitas dan perindustrian anime manga dengan eksplorasi nilai-nilai arsitektur jepang modern sebagai dasar perancangan

I.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana mewadahi skema perindustrian anime dan manga sebagai konsep **penataan ruang dalam**
- Bagaimana memperoleh kesinambungan desain **tata ruang luar** dengan tata ruang dalam berdasarkan aktifitas komunitas dan kegiatan institusi pendidikan (sekolah) dalam satu lingkup bangunan
- Mengeksplorasi konsep-konsep arsitektur jepang modern sebagai **gagasan bentuk gubahan massa dan facade** arsitektural bangunan

I.3 TUJUAN

- Terciptanya sebuah Sekolah Anime dan Manga sebagai institusi pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan industri manga/komik di Yogyakarta
- Memfasilitasi segala kegiatan positif komunitas anime dan manga di yogyakarta

I.4 SASARAN

I.4.1 Umum

1. Terciptanya sebuah sekolah Anime dan Manga dalam mewadahi perkembangan Anime dan Manga di Yogyakarta
2. Terciptanya wadah kegiatan komunitas manga/anime di Yogyakarta

I.4.2 Khusus

1. Menghasilkan konsep-konsep tata ruang dan fasade berdasarkan nilai-nilai arsitektur jepang modern, aktivitas komunitas dan perindustrian anime manga
2. Menghasilkan sebuah rancangan bangunan dwifungsi, yaitu sebagai sekolah dan wadah komunitas.

I.5 LINGKUP PEMBAHASAN

I.5.1 Arsitektural

1. Kajian tentang komposisi bentuk dan fasad arsitektur jepang modern
2. Kajian tentang standar ruang sekolah manga dan anime

I.5.2 Non Arsitektural

1. Kajian tentang bagai mana pembuatan manga dan anime
2. Kajian tentang industri manga dan anime
3. Kajian tentang sejarah Anime dan Manga jepang

I.6 DIAGRAM POLA PIKIR

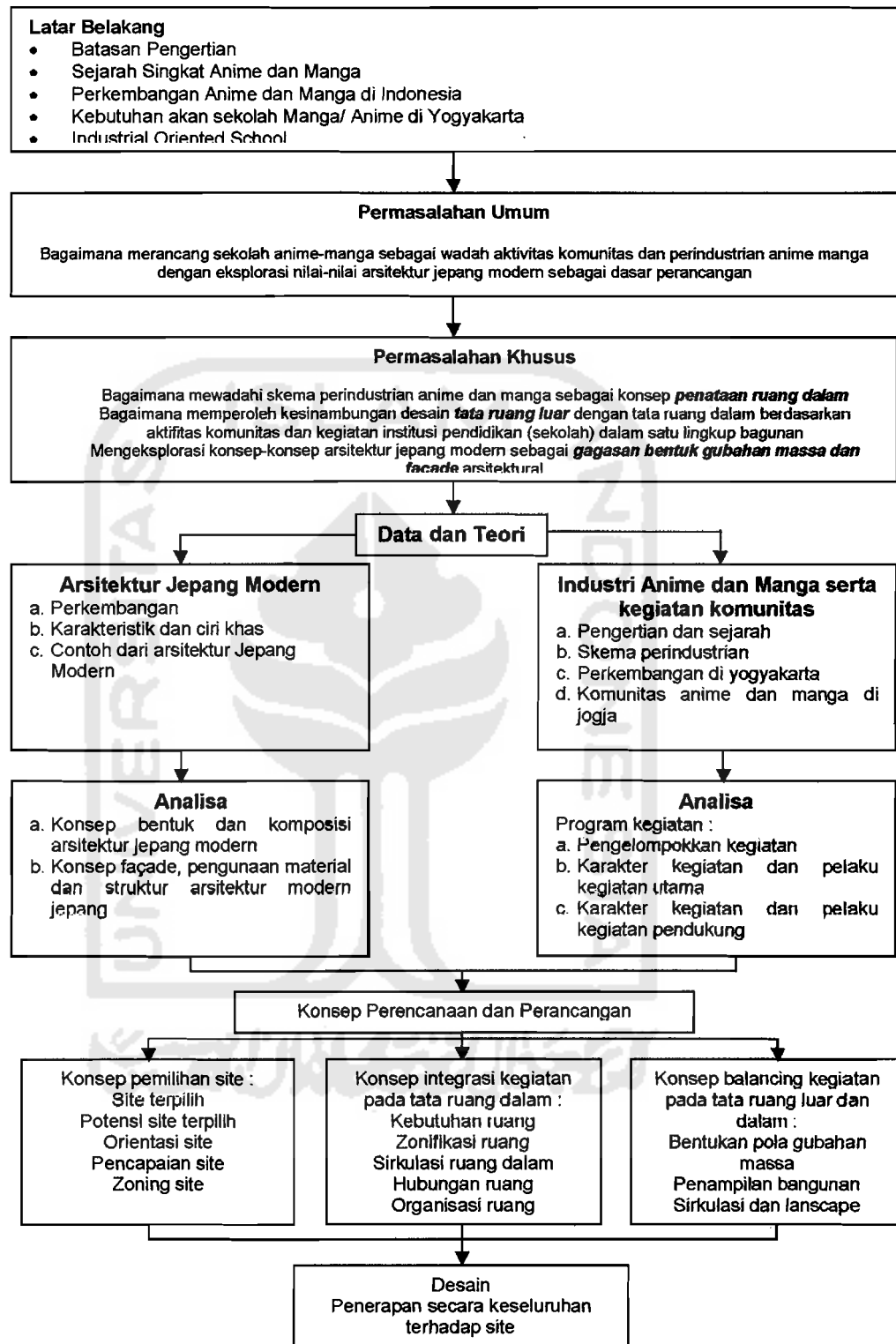


Diagram. 1, Pola Pikir