BAB 2
TINJAUAN UMUM SEKOLAH ANIME & MANGA

2.1 Gambaran Industri Anime dan Manga

Dewasa ini perkembangan Anime dan Manga didominasi oleh Negara Jepang. Di jepang komik dikenal dengan sebutan manga, yang mena telah tersebar di seluruh dunia, baik di televisi (anime) maupun pada surat kabar, baik terjemahan yang legal maupun yang bajakan. Industri manga di Negara jepang merupakan indusri yang bersekala besar yang membayang-bayangi dua Negara pemroduksi komik besar lain yaitu U.S. dan Prancis.[1]

Terdapat banyak sekali majalah di jepang yang dikhususkan secara eksklusif untuk manga, sepanjang tahun 90-an, penjualan manga setiap tahunnya kurang lebih 600 milyar yen, mencakup 350 milyar dalam penjualan majalah dan 250 milyar dalam paperbacks (buku bersampul tipis). Total ini belum termasuk penjualan manga yang muncul pada kolom-kolom surat kabar maupun majalan umum. Keseluruhan penerbitan media publikasi di jepang termasuk majalah, buku dan surat kabar adalah 2,5 triliyun yen, dimana 1,5 nya adalah penjualan manga.

Tiga penerbit terbesar yang memproduksi manga adalah Kodansha, Shogakkan, dan Shueisha. Dan beberapa perusahaan terbitan yang masuk level 2, antara lain Akita Shoten, Futabasha, Shonen Gahosha, Hakusensha, Nihon Bungeisha, dan Kobunsha. Akan tetapi masih banyak penerbit-penerbit kecil yang ikut meramaikan dunia manga di jepang. Penerbit-penerbit besar yang tersebut di atas juga menerbitkan surat kabar dan majalah selain manga.

Dan diperkirakan bahwa ada di sekitar 3000 seniman manga professional (mangaka) di Jepang. Setiap individu telah menerbitkan sedikitnya satu volume manga, tetapi kebanyakan mereka menjadi asisten seniman manga terkenal atau memiliki mata pencaharian yang

[1] http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html

02512106

berhak mendapatkan space dalam manga kompilasi apabila doujinshi yang di sajikannya dianggap memenuhi kriteria/ persaratan standar suatu industri percetakan komik.

Apabila sutu industri percetakan manga sudah memberikan kontrak masa percobaan, maka para komikus ini berhak untuk ikut berpartisipasi dalam mengisi **manga kompilasi** sesuai dengan pasar masing-masing, baik pada majalah anak-anak (yonenshi), majalah ABG-umur belasan tahun (shonenshi), dan majalah Remaja -17th (yangushi, juga dikenal sebagai seinenshi).



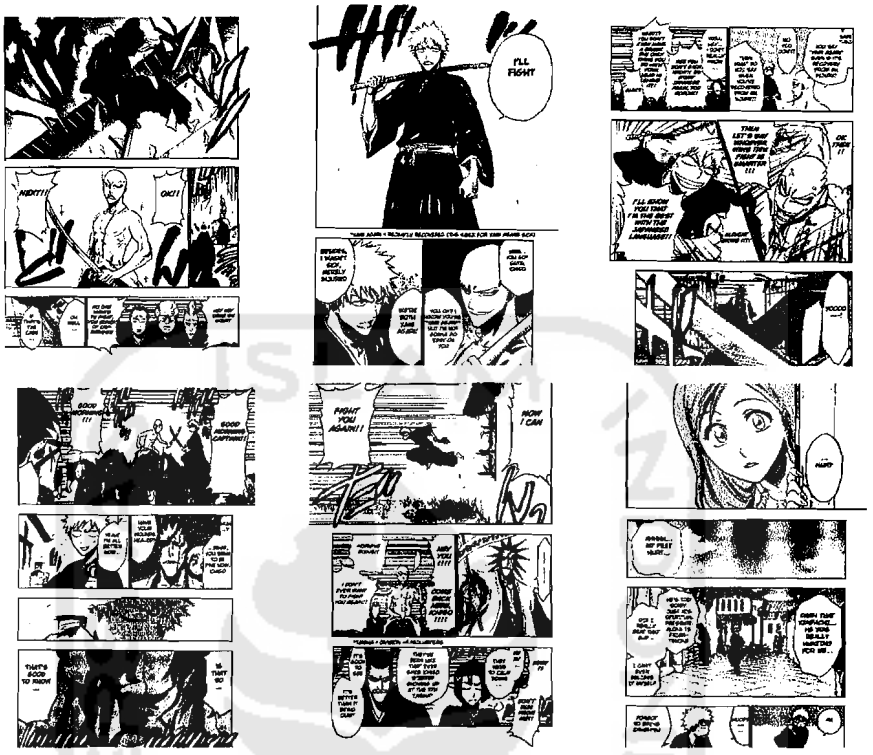
Gbr. 3, Contoh Komik Kompilasi, biasanya komik yang paling popular ditampilkan sebagai cover depan

Karya mereka selalu dimonitor oleh perusahaan yang mengikat kontrak dengan para komikus ini, mereka akan selalu merating peminat/ pembaca pada setiap doujinshi yang masuk dalam manga kompilasi ini. Apa bila prestasinya cukup baik maka dengan sendirinya komikus ini mudah mendapatkan nama, untuk meniti karirnya kejenjang yang lebih tingggi, seperti menjadi asisten manga-ka provesional.

Setelah para komikus ini mendapatkan cukup pengalaman, mereka biasanya mulai menggarap karya original mereka kembali dengan format indie yang lebih matang dan profesional dalam **manga** berseri, dengan back-up suatu industri percetakan tentunya, sehingga mereka dapat dikatakan sebahai manga-ka profesional. Semua tahap yang telah dilalui akan selalu terbentur oleh pasar, dimana dengan sendirinya pasar akan merating, apakah manga tersebuat bagus atau

02512106

tidak. Apabila ternyata manga yang telah dihasilkan memikiki rating yang luar biasa peminatnya maka perindustrian amime pun mulai melirik untuk melakukan penawaran, yaitu pembuatan versi animenya.



Gbr. 4, Contoh Manga

Anime, biasanya muncul karena manga tersebut diminati oleh banyak fans. Untuk permulaannya anime disajikan dalam bentuk serial TV, apabila memiliki rating yang tinggi maka dilanjutkan pembuatan dalam bentuk **movie** (layar lebar) atau **OVA** (Original Video Animation). Apabila anime ini menjadi sebuah fenomena tersendiri, maka serial anime ini dapat diajukan untuk melakukan ekspansi luar negeri, untuk ditayangkan di stasiun-stasiun televisi luar negeri dengan beberapa persyaratan kontrak.

Dalam dunia anime ini memerlukan team work yang begitu besar untuk menghasilkan sebuah karya anime yang sempurna. Berikut sebuah contoh team work serial anime ***Mobile Suit Gundam Seed Destiny***, yang merupakan salah satu karakter manga/ anime legendaris yang sudah mendunia buatan jepang :

Mobile Suit Gundam Seed Destiny (TV)



part of [Gundam], sequel of Mobile Suit Gundam Seed (TV), used to make Mobile Suit Gundam Seed Destiny Special Edition (OAV)]

Alternative title:
Gundam Seed Destiny
Kidou Senshi Gundam SEED DESTINY (Japanese)
Age rating: Teenagers (May contain bloody violence, bad language, nudity)
Genres: Drama, Mecha, Military, Science Fiction, Shounen

Related anime:
Mobile Suit Gundam Seed (movie) (sequel)
Mobile Suit Gundam Seed Destiny Astray (manga) (2004-09 to 2006-04, spinoff)
Mobile Suit Gundam Seed Destiny Final Plus: The Chosen Future (OAV) (2005-12-25, alternate ending)
Mobile Suit Gundam Seed C.E.73: Stargazer (ONA) (2006-07 to 2006-09, spinoff)
Mobile Suit Gundam Seed C.E. 73 ΔAstray (manga) (spinoff)

Plot Summary:
Cosmic Era 73. Though the signing of a peace treaty brought the war between the Naturals and Coordinators to an apparent close, tensions fueled by the continued threat of Blue Cosmos continue to run high. During a conference between PLANT chairman Gilbert Dullindal and Orb representative Cagalli Yula Athha concerning the threat of a new military arms race, an Alliance special forces team attacks the ZAFT base they're meeting at and makes off with three new Gundam mobile suits. Forced to pursue them, Shinn Asuka of ZAFT and Athrun Zala of Orb set out aboard the new space battleship Minerva, and engage the retreating Alliance strike team in combat. But just as they catch up to the fleeing ship, the crew of the Minerva receives word of an even greater catastrophe in the making, which will undoubtedly re-ignite the brutal war between the Naturals & Coordinators all over again.

User Ratings: 472 ratings have been given [details]
Masterpiece: 95 votes (sub:86, dub:7, raw:2)
Excellent: 104 votes (sub:93, dub:9, raw:2)
Very good: 90 votes (sub:83, dub:4, raw:2, Spa.sub:1)
Good: 84 votes (sub:76, dub:7, Spa.sub:1)
Decent: 34 votes (sub:28, dub:5, raw:1)
So-so: 11 votes (sub:10, dub:1)
Not really good: 21 votes (sub:21)
Weak: 18 votes (sub:16, dub:1, raw:1)
Bad: 6 votes (sub:4, raw:2)
Awful: 5 votes (sub:4, raw:1)
Worst ever: 4 votes (sub:4)
Seen in part or in whole by 957 users, rank: #169
Median rating: Very good
Arithmetic mean: 7.6362 (Very good-.36), std. dev.: 2.1825, rank: #548
Weighted mean: 7.4846 (Good+.48), rank: #595
Bayesian estimate: 7.48131 (Good+.48), rank: #381

Running time: 24 minutes
Number of episodes: 50
Episode titles: We have 51
Vintage: 2004-10-09 to 2005-10-01

Opening Theme:
#1: "Ignited" by T.M. Revolution (eps 1-13)
#2: "Pride" by High and Mighty Color (eps 14-24)
#3: "Bokutachi no Yukue (Our Whereabouts)" by Hitomi Takahashi (eps 25-37)
#4: "Wings Of Words" by Chemistry (eps 38-50)

Ending Theme:
#1: "Reason" by Nami Tamaki (eps 1-13)
#2: "Life Goes On" by Mika Arisaka (eps 14-25)
#3: "I Wanna Go To A Place..." by Rie Fu (eps 26-37)
#4: "Kimi wa Boku ni Niteiru (You are Similar to Me)" by See-Saw (eps 38-50)
Official website:
http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/tv/gundam-s-destiny/index.html (Japanese)
GundamOfficial :: Welcome
MBS's Gundam Seed Destiny Site (Japanese)
Official Gundam Seed Destiny Site (Japanese)
In the news 22 times:
2006-05-09 - Gundam Theme Hits #5 on Oricon
2006-05-08 - Gundam Seed Destined for Movie
2006-04-26 - Madman Announces New Licenses for Australian Market
2006-03-30 - More Gundam for the Sony Empire
2006-03-16 - Upcoming Manga Launches
2006-02-24 - New Gundam Seed Anime

2006-01-10 - Anime! Anime! Top 10 of 2005
2005-12-22 - Release List Catch Up
2005-12-20 - Top 10 Anime Theme Songs of 2005
2005-11-28 - Destiny Ships 1 Million DVDs and [MORE]

Related releases:
Mobile Suit Gundam Seed Destiny (DVD 1) 2006-03-14
Mobile Suit Gundam Seed Destiny - Artbox + CD (DVD 1) 2006-03-14
Mobile Suit Gundam Seed Destiny (DVD 2) 2006-05-23
Mobile Suit Gundam Seed Destiny (DVD 3) 2006-07-25

Japanese staff
Director: Mitsuo Fukuda
Series Composition: Chiaki Morosawa
Script:
Chiaki Morosawa
Hiroshi Ohnogi
Hiroyuki Yoshino
Kazuho Hyodo
Natsuko Takahashi
Shigeru Morita
Yuuichi Nomura
Storyboard:
Akihiko Nishiyama
Katsuyoshi Yatabe
Masahiro Takada
Masami Shimoda
Mitsuo Fukuda
Satoshi Toba
Susumu Nishizawa
Susumu Yamaguchi
Tsukasa Sunaga
Yoshitomo Yonetani
Episode Director:
Akihiko Nishiyama
Akira Yoshimura
Eiichi Kuboyama
Katsuyoshi Yatabe
Masahiro Takada
Mitsuo Fukuda
Satoshi Toba
Susumu Yamaguchi
Music: Toshihiko Sahashi
Original creator:
Hajime Yatate
Yoshiyuki Tomino
Character Design: Hisashi Hirai
Art director: Shigemi Ikeda
Animation director:
Shinichi Sakuma
Yuusuke Kamada
Mechanical design:
Kimitoshi Yamane
Kunio Okawara
Director of Photography: Takeshi Katsurayama
Character Animation Director:
Hiromitsu Morishita
Hisashi Hirai
Kenichi Ohnuki
Kohei Yoneyama
Susumu Yamaguchi
Takuro Shinbo
Toru Yoshida
Yousuke Kabashima
Yuusuke Kumudu
Chief Mecha Animation Director: Satoshi Shigeta
Color Coordination:
Akiko Shibata
Nagisa Abe
Dosign Work: Kenki Fujioka
Editing: Yukiko Nojiri
Executive producer:
Seiji Takeda (Mainichi)
Yasuo Miyagawa (Sunrise)
Image Song Performance: Kenichi Suzumura
Mecha Animation Director:
Kan Arisawa
Kenichi Takase
Koji Ito
Masanori Nishi
Satoshi Shigeta
Toru Yoshida
Yousuke Kabashima
Yuu Ikeda
Music producer:
Hiroto Shinohara (Sony Music Entertainment)
Keiichi Nozaki (Victor Entertainment)
Noboru Mano (Sunrise Music)
Producer:
Hiro Maruyama (Mainichi)
Hiroshi Morotomi (Mainichi)
Hiroyuki Sato (Sunrise)
Sound director: Sadayoshi Fujino
Theme Song Arrangement:
Susumu Nishikawa (ED2)
Yuki Kajiura (ED2)
Theme Song Composition:

Japanese companies
Broadcaster:
Bandai Channel
Mainichi Broadcasting
TBS
Music Production:
Epic Records Japan (OP1)
Sony Music Entertainment (ED1,OP2,OP3,ED3,OP4)
Victor Entertainment
Planning: Sunrise
Production:
Mainichi Broadcasting
Sunrise
Production Cooperation:
Asatsu DK
Sotsu Agency

English companies
ADR Production:
The Ocean Group
Distributor: Beez (UK)
Distributor (Australia):
Madman Entertainment Pty. Ltd.
Licensed by:
Bandai Entertainment

German companies
Distributor:
Anime-Virtual
Beez Entertainment (german division)
Dubbing: Elektrofilm

Tagalog companies
Broadcaster:
Cartoon Network Philippines (In English Dubbing)

English cast
Chantal Strand *as* Lacus Clyne
Matt Hill *as* Kira Yamato
Matthew Erickson *as* Shinn Asuka
Samuel Vincent *as* Athrun Zala
Vanessa Morley as Cagalli Yula Athha
Anna Cummer *as* Miriallia Haww
Brad Swaile as Dearka Elsman
Jonathan Holmes *as* Arthur Trine
Kirby Morrow *as* Rey Za Burel
Lisa Ann Beley *as* Murrue Ramius
Nicole Bouma *as* Meyrin Hawke
Richard Ian Cox *as* Auel Neider
Ted Cole *as* Gilbert Durandal
Tony Sampson *as* Sting Oakley
Trevor Devall *as* Neo Lorrnoke/ Mwu La Flaga
Venus Terzo *as* Talia Gladys
Alison Matthews *as* Narrator
Brad Swaile *as* Auel Neider
James Blight *as* Bart/ Eduardo
Jason Simpson *as* Madd Aves
Lee Tockar *as* Malik Yardbirds
Maryke Hendrikse *as* Lunamaria Hawke
Michael Coleman *as* Youlant Kent
Paul Dobson *as* Tatsuki Mashima
Reece Thompson *as* Vino Dupre
Scott McNeil *as* Unato Ema Seiran

German cast
Anne Helm *as* Lacus Clyne
Nico Sablik *as* Athrun Zala
Ricardo Richter *as* Kira Yamato
Kathrin Zimmermann *as* Murrue Ramius
Michael Wiesner *as* Yzak Joule
Ozan Uenal *as* Dearka Elsmann
Rubina Kuraoka *as* Cagalli Yula Athha

Japanese cast
Akira Ishida *as* Athrun Zala / Alex Dino
Kenichi Suzumura *as* Shinn Asuka
Souichiro Hoshi as Kira Yamato
Fumiko Orikasa *as* Meyrin Hawke
Hideyuki Hori *as* Lord Djibril
Hiroki Takahashi *as* Arthur Trine
Houko Kuwashima *as* Stella Loussier
Junichi Suwabe as Sting Oakley
Kenji Nojima *as* Yuuna Roma Seiran
Kotono Mitsuishi *as* Murrue Ramius
Maaya Sakamoto *as* Lunamaria Hawke
Mami Koyama *as* Talia Gladys
Masakazu Morita *as* Auel Neider
Naomi Shindoh *as* Cagalli Yula Athha
Ric Tanaka *as* Lacus Clyne/ Meer Campbell
Ryotaro Okiayu *as* Andrew Waltfeld
Shuuichi Ikeda *as* Gilbert Durandal
Takehito Koyasu *as* Neo Lorrnoke/ Mu La Flaga
Toshihiko Seki as Rey Za Burrel
Akira Sasanuma as Dearka Elsman
Martin Dacosta
Eiji Yanagisawa *as* Prof. Ulen Hibiki (ep 29)
Hikaru Hanada as Captain Baba (ep 15,27-28)
Hiro Yuuki as Clotho Buer (ep 20)
Hiroshi Matsumoto *as* Unato Ema Seiran
Hiroshi Naka *as* Logos
Hisafumi Oda *as* Gou/ Vino Dupre
Hisanori Yoshida *as* Yob Fon Alaphus (ep 13-14)
Hitoshi Bifu *as* Logos
Houko Kuwashima *as* Flay Allster (eps 20,29)
Natarle Badgiruel (eps 20,29)
Rey Za Burrel (Young, ep 29)
Isshin Chiba *as* Arnold Neumann
Ledonir Kisaka
Junichi Suwabe *as* Ali Kasim/ Malik Yardbirds
Mars Simeon
Katsumi Toriumi as Dalida Lolaha Chandra II
Kazuhiko Nishimatsu *as* Tatsuki Mashima
Kazunari Tanaka *as* Olson White
Kazuya Ichijou *as* Captain Todaka
Ken Katou as Operator
Kenichi Mochizuki as Ikeya/ Parnell Jesek
Kenji Nojima *as* Burt Heim
Kikuko Inoue *as* Caridad Yamato (ep 14)
Kinryuu Arimoto *as* Patrick Zala (ep 20,29,41)
Kiyomitsu Mizuuchi *as* Representative Homura (ep 20)
Kotono Mitsuishi *as* Haro/ Narrator
Maaya Sakamoto *as* Mayu Asuka
Mami Matsui as Nicol Amalfi (ep 29)
Masaya Takatsuka *as* Joachim Radol (eps 17-18)
Megumi Toyoguchi *as* Miriallia Haw
Michiko Neya as Abbey Windsor Hilda Harken
Michiyo Yanagisawa *as* Erica Simmons
Miho Yamada *as* Mana (ep 14) Sarah (ep 46)
Minoru Inaba as William Sutherland (ep 20)
Naoki Imamura as Takao Schreiber
Naoki Tatsuta *as* Lewis Halberton (ep 20)
Naomi Shindoh *as* Birdy
Nobuyuki Hiyama *as* Muruta Azrael (ep 20,41)
Risa Hayamizu *as* Neu Kazaefsky Shinn's Mother (eps 1,8)
Ryohei *as* Orga Sabnak (ep 20)
Seiji Takeda as King T@KED@ (eps 9,19,21,26)
Susumu Chiba as Amagi
T.M. Revolution *as* Heine Westenfluss Miguel Aiman (ep 20)
Tadahisa Saizen *as* Captain Soga (ep 40-41) Glasgow (ep 39) Ian Lee Ricardo Orff
Taiten Kusunoki as Herbert von Reinhardt Madd Aves President Joseph Copeland Shinn's Father (eps 1,8)
Takayuki Inoue *as* Tolle Koenig (ep 20)
Tarô Yamaguchi *as* Logos/ Sato (eps 5-7,17,41)
Tetsu Shiratori *as* Narrator (GSD: Edited)

02512106

Daisuke Asakura (OP1)
Yuki Kajiura (Inserts,ED2,ED4)
Theme Song Lyrics: Mika Arisaka (ED2)
Theme Song Performance:
Chemistry (OP4)
FictionJunction YUUKA ("Honoo no Tobira")
High and Mighty Color (OP2)
Hitomi Takahashi (OP3)
Houko Kuwashima ("Shinkai no Kodoku")
Kaname Kawabata (Part of "CHEMISTRY", OP 4)
Mika Arisaka (ED2)
Nami Tamaki (ED1)
Rie Fu (ED3)
Rie Tanaka (as Lacus Clyne, Meer Campbell)
See-Saw (ED4)
T.M. Revolution (OP1,"Meteor","Vestige")
Yoshikuni Dochin (Part of "CHEMISTRY", OP4)
Yuuka Nanri (FictionJunction YUUKA)

Sai Argyle (eps 20,29)
Tomohisa Asou as Logos
Tomokazu Seki as Yzak Joule
Tomokazu Sugita as Miller (ep 4)
Youlant Kent
Toru Ohkawa as Uzumi Nara Athha
Toshihiko Nakajima as Kojiro Murdoch
Toshihiko Seki as Rau Le Creuset (eps 20,29)
Yasuhiro Takato as Kuzzey Buskirk (ep 20)
Yoshio Kawai as Logos
Yousuke Akimoto as Siegel Clyne (ep 29)
Yugo Takahashi as Nishizawa
Yuko Sasamoto as
Conille Almeta (eps 18,21,41,44)
Yuu Asakawa as Krista Awbrooke (ep 35)
Yuuki Tai as Chen Jian Yi

Dari contoh diatas dapat kita lihat bahwa untuk menghasilkan sebuah produk anime memerlukan sebuah team work yang melibatkan banyak disiplin ilmu maupun bakat dan talenta seni tersendiri.

Berkembangnya teknologi membuat manga dan anime melahirkan satu genre baru, sebuah film dengan teknologi sepecial efek[3], di jepang sering disebut dengan **tokusatsu**, biasanya tokusatsu ini cenderung menuju ke genre super hero walaupun dapat dikatakan hal itu belum tentu benar dan semuanya tidak terlepas dari proses rating.



Gbr. 5, Contoh Film Tokusatsu

[3] http://www.id-anime.info/index.php?title=Tokusatsu

02512106

Dari mulanya sebuah manga yang bermedia kertas dilanjutkan dengan sebuah anime yang bermedia audio visual 2D maupun 3D kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah film tokusatsu yang diperankan oleh aktor dan aktris berbakat dengan spesial efek teknologi komputer yang memukau. Tidak bisa dipungkiri bahwa ketiga karya ini dapat menghasilkan banyak fans, sehingga memaksa para produsen industri tersebut mengeluarkan begitu banyak macam merchandise untuk memuaskan hati para fans, mulai dari figure, kit, asesoris, boneka, pernak-pernik sampai berupa game maupun costume yang semuanya ini selalu menjadi ulasan hangat pada tiap-tiap anime magazine.

Dengan fans yang begitu banyak maka bermunculan komunitas-komunitas yang memiliki segudang kegiatan, mulai dari festival, band, pentas seni dan lainlain. Dengan adanya komunitas ini para fans dapat menyalurkan apresiasi mereka dalam mengagumi suatu karya, juga tidak terlepas untuk selalu berkarya untuk mengisi komunitasnya dengan hal-hal positif dalam bidang anime-manga-tokusatsu-musik tentunya. Bagi para fans yang ingin berkarya dalam pembuatan manga atau anime layak untuk difasilitasi dengan sebuah school/ course, agar bakat yang dimiliki dapat tersalurkan dan menjadi terarah.

Dalam dunia anime dan manga dikenal istilah-istilah[4] tersendiri, adapun istilah-istilah yang sering dipakai kurang lebih sebagai berikut:

Manga-ka, penulis/ pembuat manga.

Selyuu, pengisi suara dalam anime

Shojo dan Shonen, anak perempuan dan anak laki-laki, biasanya untuk majalah atau kompilasi dari manga dengan rating remaja/ anak-anak disebut ShojoMagz atau ShonenMagz

Costplay, singkatan dari *Custom Play*. Acara dimana para fans manga dan anime mengenakan kostum seperti tokoh kesukaan mereka. Awal mulanya costplay ini digunakan sebagai kostum SPG dalam mempromosikan produk manga/ anime/ game yang diproduksi, akan tetapi setelah berjalannya waktu para fans juga berminat melakukan

[4] http://www.animindo.net/istilah.php

02512106

cost play tersebut ditambah dengan melakukan kabaret atau drama, yang sampai saat ini sering diperlombakan.



Gbr. 6, Contoh Cosplay

Doujinshi, umumnya digunakan untuk menyebut para pembuat manga amatir yang menggunakan karakter dari manga yang sudah dikenal. Terkadang merekan mengembangkan sendiri sebuah manga dengan original character dan kemudian menjadi mangaka Professional.

Tokusatsu, diambil dari bahasa Jepang yang artinya adalah spesial effek, walaupun anime sendiri tidak menutup kemungkinan menggunakan teknologi spesial effek. Bedanya dengan anime adalah tokusatsu benar - benar diperankan oleh orang, jadi tidak digambar seperti halnya pada anime. Beberapa genre tokusatsu antara lain :

02512106

Metal Heroes (Gavan, Sharivan, etc), Godzila, Sentai Heroes/ Power Rangger (Gogle V, etc), Ultraman (Dyna, Taro, Tiga, Seven, etc), Kamen Rider/ Ksatria Baja Hitam (RX, Faiz, Blade, Kabuto).

Fanart, karya fans yang berupa gambardari karakter anime yang disukai. Terkadang juga karakter anime yang murni merupakan kreasi fans. Biasanya karya-karya para fans ini dicetak dan diberi komentar pada halaman terakhir pada setiap manga/ majalah yang beredar.

Fanfic, singkatan dari Fan Fiction yaitu cerita karangan fans dengan menggunakan tokoh atau dengan memodifikasi cerita dari sebuah anime atau manga.

Fanservice, biasanya untuk menggambarkan penceritaan dalam anime atau manga yang sepertinya tidak berhubungan langsung dengan keseluruhan cerita tetapi dimunculkan hanya untuk menyenangkan penggemar.

Ecchi, bisa diartikan "porno" sampai batas tertentu. Bisanya digunakan untuk menggambarkan adegan pornigrafi "ringan". Dalam bahasa inggris, ecchi diterjemahkan sebagai *pervert.*

Hentai, sebenarnya mempunyai arti "aneh" tetapi sering digunakan untuk menyebutkan anime atau manga yang materinya porno (lebih berat dari ecchi) karena umumnya anime atau manga tersebut cenderung menyimpang (bisa dibilang "aneh")

Lemon, istilah yang umumnya digunakan pada fanfic dimana materi dari fanfic tersebut cenderung mengandung materi "dewasa" (misal: erotisme).

Mecha, berasal dari *mechanical.* Digunakan untuk menyebutkan segala sesuatu dalam anime atau manga yang berhubungan dengan mekanik. Umumnbya untuk menyebutkan robot.

OAV atau OVA, Original Animated Video yaitu animasi yang dirilis langsung dalam betuk video dan tidak ditayangkan di TV. Biasanya hanya terdiri dari beberapa episode saja (antara 1-4 atau 8 saja), disebut juga OVA (original Video Animation).

PV, Promotional Video yaitu video yang diasumsikan hanya untuk promosi yang sering digunakan pada band-band musik yang pertamakali mengelar debutnya sebagai OST suatu anime,

02512106

dikarenakan anime cenderung mengangkat band-band indie sebagai OST.

SD, Super Deformed, istilah untuk penggambaran tokoh anime dengan bentuk kerdil-lucu dan memiliki proporsi kepala yang biasanya lebih besar dari badannya.

Otaku, istilah yang digunakan untuk menyebut seseorang yang sangat menggemari sesuatu (cenderung fanatik). Di amerika istilah ini digunakan untuk menyebut penggemar anime dan lucunya adalah merupakan kebanggaan tersendiri apabila mendapat sebutan Otaku.

02512106

2.2 Komunitas Anime dan Manga di Kota Yogyakarta

Di Yogyakarta perkembangan Anime dan Manga masih tergolong lambat, hal ini dikarenakan komunitas yang ada masih dalam fase *self development,* komunitas yang ada memang tergolong cukup banyak akan tetapi bersekala kecil saja. Di Yogyakarta ada beberapa komunitas yang sudah tergolong cukup maju, kurang lebih sebagai berikut :

HIKARU Community merupakan komunitas J-Rock khususnya L'Arc~en~Ciel/ Laruku, akan tetapi tidak terlepas dari Anime dan Manga juga. Base Camp di Fourth Avenue Café, Kota Baru. Tetapi setelah café yang ada berhenti (th 2006), komunitas ini belum mendapatkan tempat yang cocok lagi untuk digunakan sebagai tempat berkumpul.

Adapun kegiatan kegiatan yang telah diselenggarakan antara lain :

- New World: Sound of L'Arc~en~Ciel – 10 September 2005
- New Year's Strike, Japan Community Unite – 31 Desember 2005
- Hikaru Pre show, Hikaru's Drivers High, Japan Knives Out
- Hikaru Reload : Anime Attack – 20 Mei 2006



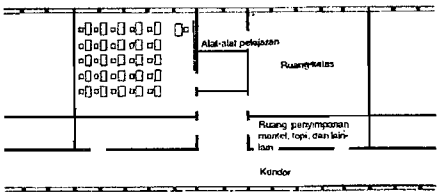
Gbr. 7, pamflet hikaru leload: anime attack 2006

www.hikarucomunity.com www.cielers.com/hikaru

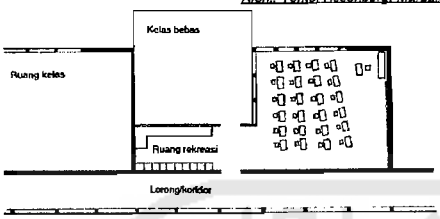
02512106

SEKOLAH

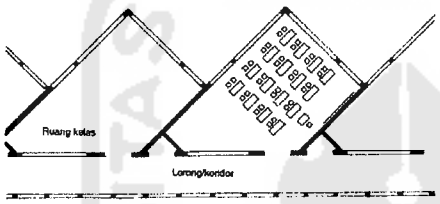
→ 🕮



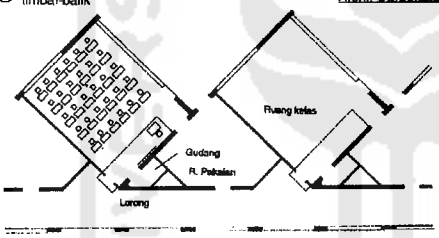
① Ruang kelas melewati ruang penyimpanan mantel, topi dan lain-lain dan koridor dengan dua jalan masuk cahaya dan udara. koridor antara dua ruang kelas adalah ruang alat-alat pelajaran
Arch.: Yorke, Rosenberg, Mardall



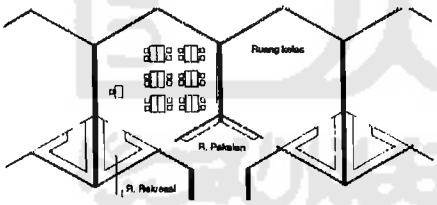
② Gabungan dari kelas-kelas, kelas bebas dan ruang rekreasi, anjuran bentuk
Arch.: Neutra



③ Pembentukan kerangka yang mirip mata gergaji, bahaya gangguan timbal-balik
Arch.: Carbonara



④ Ruang kelas yang dilengkapi dengan jendela yang letaknya tinggi, tanpa memperhatikan jalan masuk udara ari bagian belakang, antar kelas dihubungkan dengan gudang dan ruang penyimpanan mantel, topi, dan lain-lain
Arch.: Carbonara



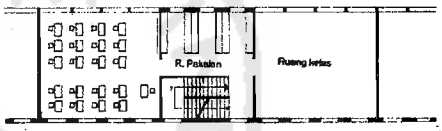
⑤ Ruang kelas berbentuk segi enam dengan ruang rekreasi berbentuk segi tiga yang tertutup
Arch.: Brechbuhler

Sekolah Dasar

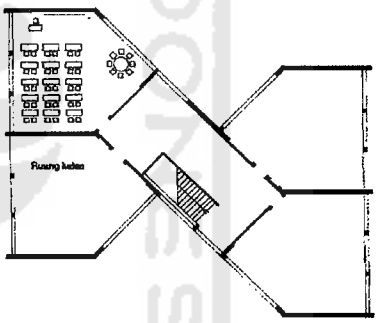
Setiap kelas pokok ruang pelajaran merupakan ruang-ruang kelas, jika mungkin berbentuk bujur sangkar, perkecualian persegi panjang, maximum 32 pelajar. Paling sedikit 65 – 70 m² (kira-kira 2,00 m² × 2,20 m²/setiap pelajar) jika mungkin dua jalan masuk udara ③ + ⑯ untuk bentuk mebel bebas seperti di pengadilan.

Bagian depan: Papan tulis yang bisa dilipat, tempat proyeksi, sambungan untuk TV, Radio pita rekaman, dan sebagainya, di dekat papan tulis atau pintu masuk terdapat wastafel sekolah. Jika mungkin pemasangan peta dinding. Kemungkinan menggelapkan jendela. Ruang group sebagai tempat kerja yang dipisahkan untuk membedakan dari dalam hanya dalam keadaan yang luar biasa.

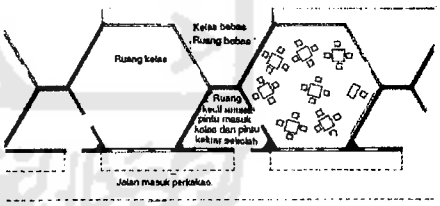
Alternatif untuk kelas terpisah dan ruang group:
Gabungan dari 2 – 3 ruang kelas untuk tempat pelajaran untuk dialog guru-pelajar, diskusi, ceramah dan group besar atau pembagian menurut posisi dinding. Ruang kecil antara pintu masuk kelas dan pintu keluar dan aula pintu masuk sekaligus tempat pembagian untuk pemanfaatan secara horisontal dan vertikal (koridor-koridor, tangga-tangga bagian-bagian muka) termasuk juga aula istirahat (0,50 m²/pelajar). Ruang serba guna perayaan sekolah, permainan dan pertunjukan. Ruang alat-alat pelajaran mencakup kira-kira 12 – 15 m². Pusat keadaan tempat guru diatur dalam ruang serbaguna.



⑥ Setiap dua kelas terdapat dekat suatu ruang tangga, dua jalan masuk udara dalam gedung bertingkat
Arch.: Schuster

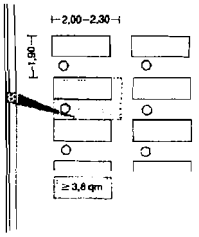


⑦ Empat ruang kelas di setiap lantai dengan dua jalan masuk udara, pelebaran ke samping untuk pelajaran kelompok
Arch.: Haefeli, Moser, Steiger

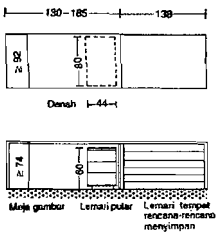


⑧ Kelas berbentuk segi enam tanpa koridor melalui tempat penyimpanan topi, mantel, dan lain-lain = ruang kecil antara pintu masuk dan pintu keluar yang tertutup
Arch.: Gottwald, Weber

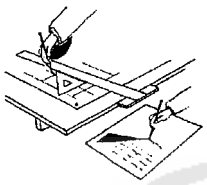
02512106



① Bidang kerja dalam ruang gambar



② Bidang (luas) pekerja

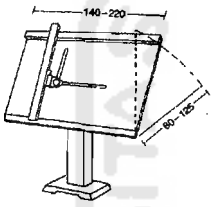


③ Jatuhnya cahaya ketika menulis dari belakang kiri, ketika menggambar dari kiri depan

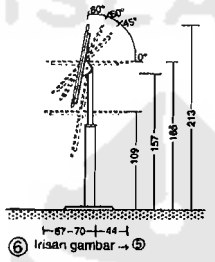


DIN A0	97 × 127 cm
DIN A1	65 × 90 cm
DIN A2	47 × 63 cm
DIN A3	37 × 44 cm

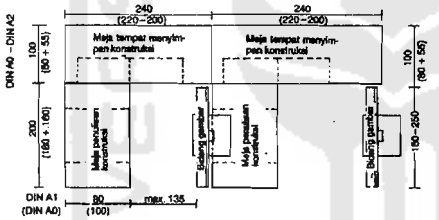
④



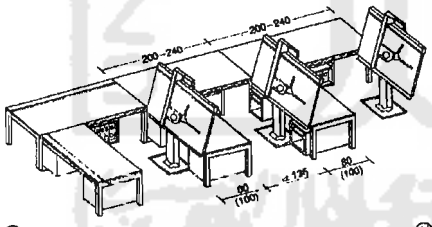
⑤ Alat gambar (bergerak) yang berdiri → ⑥.



⑥ Irisan gambar → ⑤



⑦ Tempat/bidang bekerja (irisan gambar) → ⑧



⑧ Ruang menggambar → ⑦

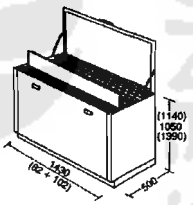
Ruang Gambar

Ruang Gambar semua jenis
Tuntutan akan ruangan yang berbeda untuk ilmu-ilmu teknik terutama Arsitektur, dan akademi seni rupa.

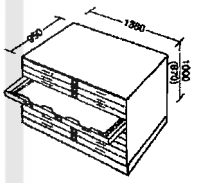
Bentuk utama bidang kerja untuk menggambar.
Meja gambar cocok untuk ukuran DIN A0 = 0,92 × 1,27. Papan gambar permanen atau yang dapat digerakkan (diputar) → ②, ⑤ – ⑦.
Lemari untuk menyimpan rencana gambar setinggi meja gambar (jika penyimpanan tergeletak), juga berguna untuk bidang/tempat meletakkan sesuatu → ②. Lemari bawah yang dapat bergerak untuk menyimpan alat-alat gambar, jika perlu arsip-arsip → ② + ⑪ – ⑫.

Kursi putar yang dapat digerakkan ke atas/ke bawah
Alat gambar yang dapat digerakkan, dengan papan gambar yang berdiri, dapat diangkat/diturunkan, ukuran 1,50 × 100 – 114, atau yang dapat dilipat sebagai papan yang datar, ukuran 180 × 115 → ⑤ – . Penyinaran cahaya harus dari kiri → ③.
Cahaya ruang maksimum 500 luk. Tempat menggambar 1000 luk dengan lampu gambar yang dapat distel atau lampu yang tergantung di atas meja yang dapat distel.
Perlengkapan lain bidang meja (khusus meletakkan sesuatu), lemari rencana gambar yang berdiri (tergantung) atau tergeletak, luas minimum yang cocok DIN A0.

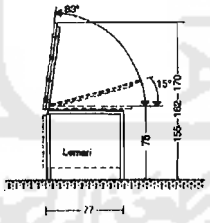
Ruang gambar (yang agak besar)
Kebutuhan tempat 3,5 – 4,5 m setiap meja gambar → ①. Ruang gambar menghadap utara, untuk menyesuaikan cahaya siang hari.
Bagian lemari yang dapat ditutup setiap bekerja.
Ruang besar untuk penggambaran, meluas, seni rupa.
Penempatan yang menghadap ke utara.
Luas jendela (1/3 – 1/4 luas lantai) jika perlu lubang cahaya dari bagian atas jendela sebagai tambahan.
Ruangan untuk pemahat dan pembuat keramik.
Luas kebutuhan tempat untuk perlengkapan teknik seperti Jentera pembuat tembikar (pelarikan), open pembakaran termasuk benda-benda yang dikerjakan, ruang penyimpanan tambahan, ruang untuk menyimpan *gips*, ruang yang lembab dan lain-lain.



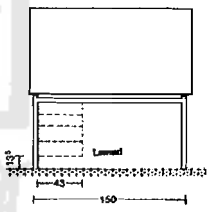
⑨ Tempat menyimpan gambar-gambar (Berdiri tegak atau tergeletak)



⑩ Lemari gambar dari lempengan baja

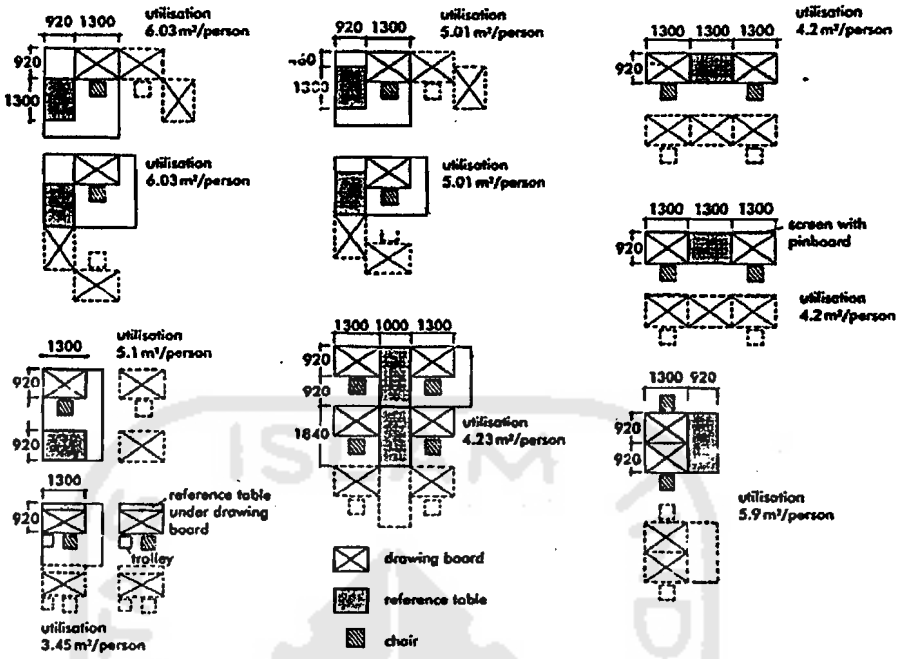


⑪ Irisan gambar → ⑫



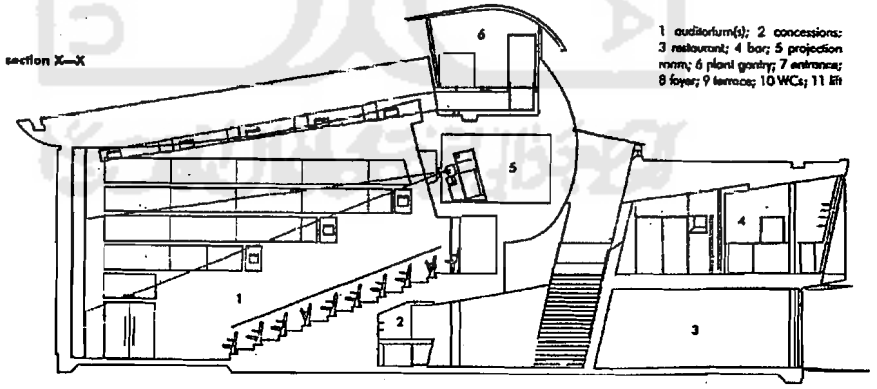
⑫ Meja gambar dan meja kantor bagian atasnya dapat diangkat

Mengunakan system computer atau workshop



Varius planning arrangement for drawing class

2. **Mini Cinema/ multimedia room,** sebagai fasilitas penunjang prosed belajar mengajar dan kegiatan komunitas, membutuhkan ruangan kedap suara dan ruangan penunjangnya seperti ruang proyektor, foyer dan sebagainya.



4 Stratford East Picture House, London (Arch: Burrell Foley Fischer)

3. **Auditorium/ conference room/ expo room,** mengunakan standard arsitektural umum, dengan organisai sebagai berikut :

- Reception/ front of house

  Ruang resepsionis haruslah mempunyai hubungan yang sensitif dengan lanscape yang ada. Untuk desain modern sering sekali mengunakan glass façade yang bening dan soft pada foyer enterance, membiarkan interior terlihat dari luar dan membuat kesan yang menarik bagi public sekitar. Dengan open space yang besar menggunakan natural lightning dan membuat kesan rapi/ bersih dan welcome kedalam bangunan

  Recepsionist area terdiri dari : sebuah box office/ information desk, lobby, akses mudah ke restroom terdekat, multimedia display, sebuah café/ bar sebagai pembentuk atmosfir yang nyaman, banyaknya pilihan akses vertical maupun horizontal, gallery spaces, serta foyer yang menghubungkan ke seluruh penjuru bangunan
- Auditorium/ studio theater/ main seating area
- Stage/ back setage : main stage, wings, back stage area, dressing room (wardrobe/costume)

02512106

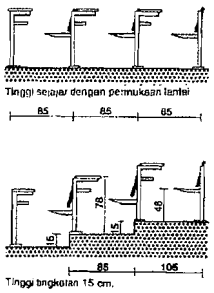
Kursi-kursi aula merupakan kombinasi dari kursi lipat dan kursi yang diputar, sandaran kursi dan meja tulis (dengan tempat penyimpanan map atau pengait tas sekolah), biasanya terpasang secara permanen → ① – ③.

Susunan dari setiap bidang keahlian, jumlah pendengar, dan jenis perantara materi (instalasi elektroakustis) dari yang kecil sampai yang kuat.

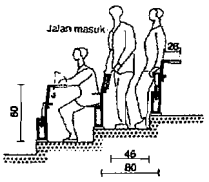
Barisan kursi yang menanjak (untuk aula ilmu Bedah, penyakit dalam dan Fisika), baris kurva perantaraan penglihatan melalui cara grafik atau dengan cara perhitungan analisis → ④ – ⑤.

Kebutuhan tempat duduk setiap pendengar tergantung dari bentuk tempat duduk, kerendahan meja dan penurunan lantai.

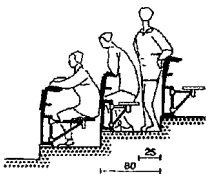
Kebutuhan tempat duduk setiap mahasiswa pada posisi yang nyaman adalah 70 × 65 cm, normalnya 60 × 80 = 55 × 75 cm. Setiap mahasiswa termasuk untuk semua bidang tempat dalam aula yang besar dan luas yang paling sempit sekitar 0,60 m², pada aula yang kecil dan yang normal berukuran 0,80 – 0,95 m². → S. 269



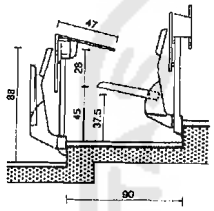
① Bangku-bangku Aula.



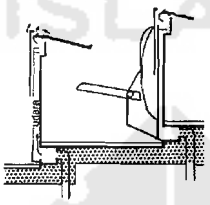
② Susunan bangku dengan kursi putar dan meja putar.



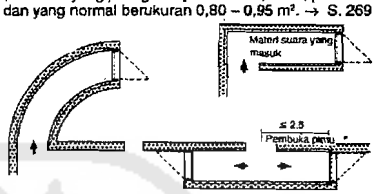
③ Susunan dengan meja tulis yang permanen dan kursi putar yang berporos.



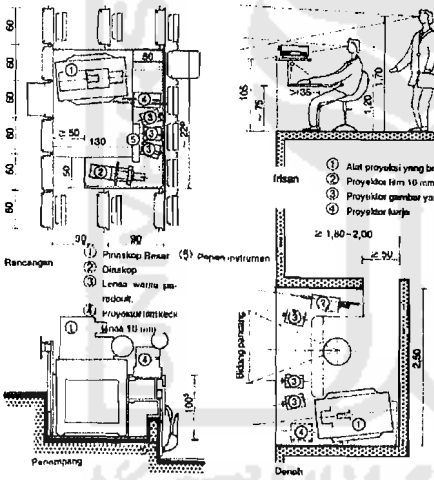
④ Bangku-bangku aula/meja-meja tulis yang berventilasi udara.



⑤ Meja tulis yang berventilasi udara/pengaturan udara

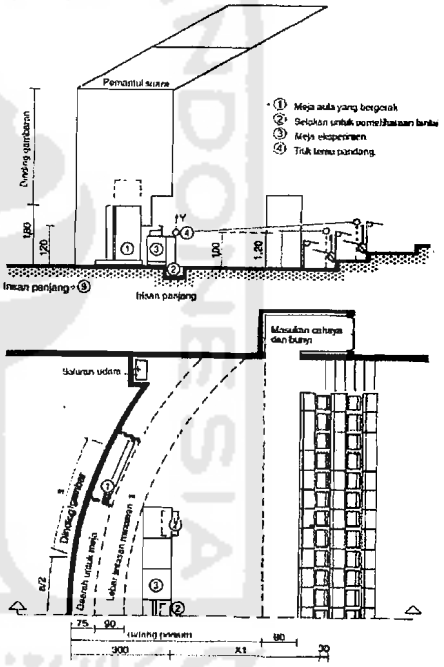


⑧ Denah dari pemasukan cahaya dan bunyi



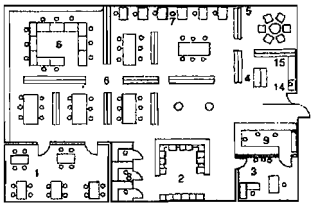
⑥ Posisi proyeksi

⑦ Posisi proyektor/proyeksi



⑨ Denah bidang Podium.

4. Library



①



② Contoh untuk perpustakaan sekolah dan ruang komunikasi

SEKOLAH
→ ⑬

Perpustaaan, Ruang komunikasi dan pusat perlengkapan
Tugas:
Pusat informasi untuk pelajaran, pendidikan lanjutan dan waktu bebas
Pengguna:
Pelajar, guru dan diluar pengguna-pengguna tersebut
Perpustakaan meliputi buku-buku yang konvensional untuk pelajar dan guru termasuk tempat peminjaman, tempat membaca dan bekerja yang sesuai dengan buku-buku dan majalah-majalah yang tersedia. ruang komunikasi berarti perluasan perpustakaan untuk kemungkinan penerimaan dan penceritaan kembali (Hardware): melalui radio, film televisi, kaset-kaset dan pita rekaman, ini berarti bahan-bahan audio-visual yang disebut dan sejenisnya tersedia dalam bentuk software.
Perkiraan kasar kebuluhan ruang:
Perpustakaan/ruang media keseluruhan 0,35 – 0,55 m²/pelajar
Dalam Satuan:
Tempat pembagian buku dan penerimaan kembali, setiap tempat kerja kira-kira 5 m² termasuk tempat daftar buku kira-kira 20 – 40 m²
Konsultasi:
Pustakawan, ahli ilmu komunikasi pendidikan, tekniker komunkasi, dan sebagainya. Setiap kawanan pekerja kira-kira 10 – 20 m². tempat penampungan buku-buku bersama dengan gudang setiap 1000 jilid kira-kira 20 – 30 jilid diurutkan dalam rak papan kira-kira 4 m² rak-rak tangan bebas termasuk bagian yang dapat bergerak, tempat membaca dan daftar buku setiap 1000 jilid buku-buku yang relevan atau buku-buku referensi kira-kira 20 – 40 m² tempat kerja, umumnya setiap 1000 Jilid buku-buku referensi kira-kira 25 m² untuk kira-kira 5% pelajar/guru, paling sedikit terdapat 30 tempat kerja @ kira-kira 2 m², sehingga kira-kira 60 m². Setiap Carrel kira-kira 2,5–3,0 m². Ruang kerja kelompok 8 – 10 orang kira-kira 20 m² → ① – ②.

5. Gallery spaces



1 wall-washing
2 downlighting
3 uplighting
4 diffused
5 directional spot (accent)
6 lighting of pale objects
7 increased illumination for dark objects

note on fluorescent fittings: modern fluorescent lighting is nearly indistinguishable from natural daylight in colour rendering; walls can be washed with even light rather than cause distracting pools of light; the fittings can be concealed easily

15 Display-lighting techniques
(Hall, M. (1987) *On Display: A Design Grammar*, Lund Humphries Publishers Ltd, London)

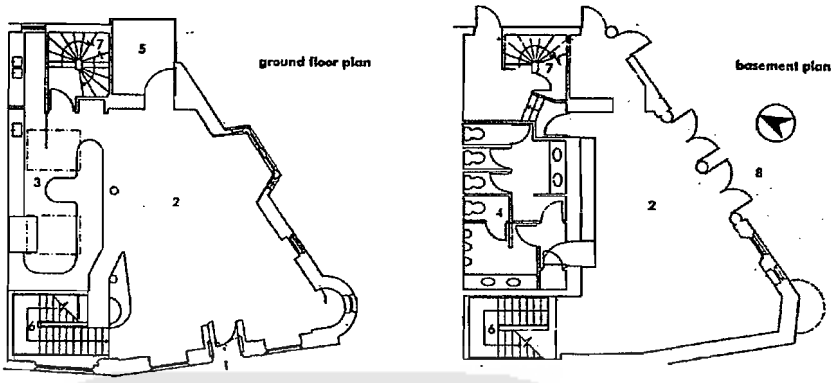




Gundam museum, jepang

02512106

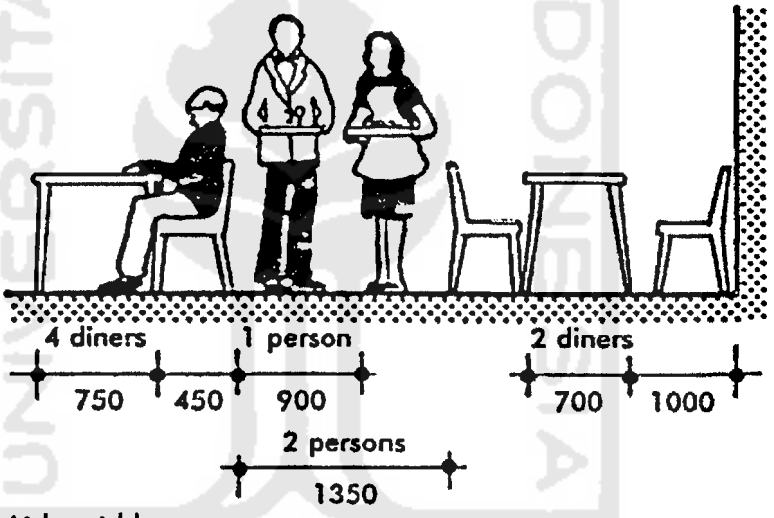
6. Café/ Bar/ Restaurant/ Kanteen



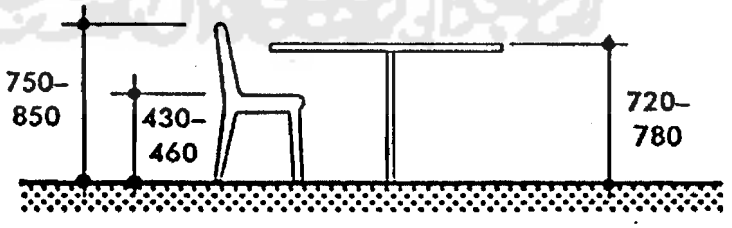
1 main entrance; 2 dining areas; 3 preparation area; 4 WCs; 5 rear dining room; 6 public stair; 7 escape stair; 8 terrace
(n.b. staff area on first floor is not shown)

11 Pizza Express restaurant, Stockbridge, Edinburgh (Arch: Malcolm Fraser Architects)

1 Diagrammatic layout

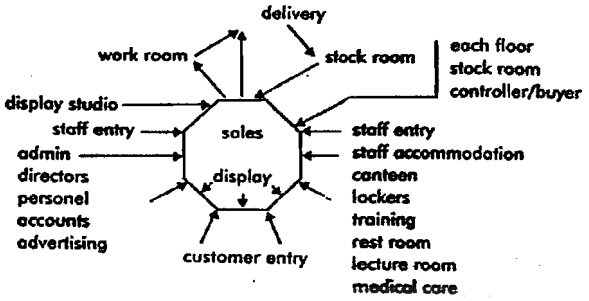


2 Aisle width

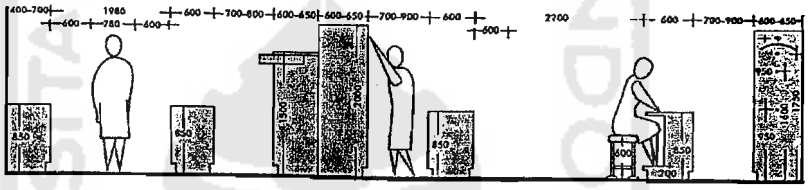


3 Chair and table heights

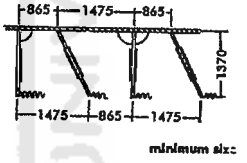
7. Retail/ Shop, sebagai penunjang bangunan, fasilitas industri dan aktifitas komunitas



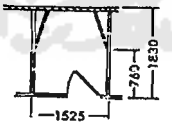
Plan analysis of room and routes of customets and goods

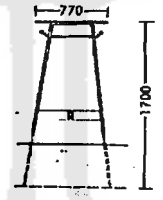


4 Typical section through sales floor

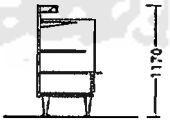


5 Fitting rooms

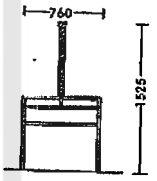




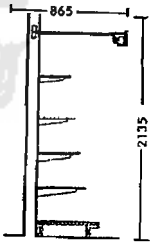
6 Free-standing hanging rack (length 1.525m)



7 Self-selection unit (length varies); special merchandise needs special inserts



9 Millinery table



10 Back fixture with shelves only

2.4 Tinjauan Arsitektur Jepang Modern

Kebudayaan Jepang dan pengaruh luar negeri dengan klasisme dan modernisme adalah suatu perpaduan yang kompleks dimana kebudayaan Jepang sangat mengakrabinya hingga kini. Arsitektur Jepang modern Menurut Charles Jenks dalam bukunya "Mouvements Modernes en Architecture" (1973), modernisme Jepang adalah suatu paradoksal, bahwa kenyataannya adalah ***arsitektur tradisional Jepang tetapi dalam baju baru***. Yaitu masuknya konsep-konsep moderenisme pada budaya tradisional Jepang baik Shinto maupun Kasutra, karena sebetulnya banyak kesamaan antara keduanya yang sama-sama menerapkan **nilai-nilai kesederhanaan,** dengan falsafah **"sederhana itu indah"** yang juga terdapat dalam konsep "De Stijl" dan arsitektur internasional, dipadukan dengan **penonjolan secara jujur elemen-elemen konstruksi,** meskipun dari material modern beton bertulang/ baja tetapi diperlakukan dan tampil dalam bentuk ekspresif layaknya sebuah material kayu, yang mana hal ini sudah sangat lama melekat pada arsitektur tradisional jepang.

Arsitektur Jepang modern memiliki beberapa aliran dengan ciri-ciri umum yang sama namun memiliki cirri-ciri khusus yang berbeda. Dimulai dengan munculnya **Aliran Metabolisme,** aliran ini dicetuskan bersamaan dengan konferensi internasional tentang perancangan diadakan di Tokyo pada tahun 1960. Tokoh-tokohnya yaitu Kisho Kurokawa, Kiyonori Kikutake, Fumihiko Maki, Masato Otaka, Noborii, Kawazoe dan Hirosha Asada. Pengertian metabolisme menurut mereka, yaitu :

- Menurut Kiyonori Kikutake, metabolisme berarti banyak hal yang satu dengan yang lain berbeda.
- Menurut Kisho Kurokawa, metabolisme berarti koeksistensi dari berbagai elemen yang berarti bahwa ada yang tetap saat terjadi perubahan.
- Menurut Kawazoe, metabolisme berarti pembaharuan yang konstan dari seluruh alam : binatang, tanaman, organisme hidup dan lingkungan alami mereka.

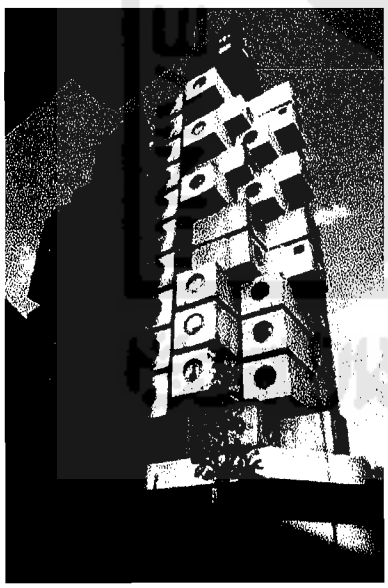
02512106

Dalam berbagai hal Metabolisme menjadi **analogi biologis**, mengadopsi nilai-nilai alam yang diterapkan dalam bagunan. Metabolisme membandingkan bangunan-bangunan dan kata-kata sebagai suatu proses energi didapatkan dalam segala bentuk kehidupan. Hal ini merupakan siklus dari perubahan dan pembaharuan dan perusakan dari jaringan organik. Dengan kata lain merupakan penyederhanaan dari Taoisme dan Budhisme dalam bentuk modern.

Ciri-ciri aliran metabolisme antara lain :

- Pemisahan elemen-elemen fungsional (bentuk, konstruksi dan warna) hingga terlihat jelas dari luar.
- Adanya **"Kejujuran"** antara bagian dalam bangunan dengan pandangan dari luar bangunan
- Menampilkan bentuk yang sedang mengalami proses perubahan, pertumbuhan dan berkembang yang seolah-olah nantinya akan mengalami reinkarnasi.

Contoh-contoh aliran metabolisme antara lain :



KUROKAWA Kishô
Nagakin Capsule Tower – Tôkyô 1972

Bentuk mengalami proses perubahan, pertumbuhan dan berkembang. Individualisme terkesan dari kapsul-kapsul lepas bebas satu dengan yang lain, merupakan ungkapan konsep ketidaksempurnaan, proses menuju kekeseinbangan dalam filosofi Budha Zen yang dianut orang-orang Jepang dan China



TANGE Kenzô
Shizuoka Press & Broadcasting – Tôkyô
1987

Konsep metabolism terlihat pada inti core yang merupakan analogi biologis sebuah batang pohon yang memiliki cabang dan daun (kantilever) serta bentuk pondasi dan basement yang identik dengan akar

Metabolism menjadi berkembang sangat dramatis dan kompleks di dunia arsitektur modern jepang, yaitu dengan dimulkainya **teknologi prefabrication** yang besar dan maju dengan pesat dengan konstruksi utama metal/logam. Sehingga memicu pergerakan arsitektur metabolism jepang modern menjadi sebuah aliran **Techno-Arthistic Architecture.** Arsitektur modern jepang mulai berkembang dalam berbagai bentuk dan aliran, semuanya memadukan konsep-konsep Shinto, Budha, tradisi seni dan arsitektur jepang dengan element-element modern.

Diluar aliran yang ada, telah muncul **Aliran Neo-Elektrik / Neo-Rasionalisme** yang merupakan perpaduan Barat Amerika, Barat Eropa dan tradisi Jepang dengan mengambil elemen-elemen yang dianggapnya terbaik kemudian dipadukan dalam suatu bentuk arsitektur yang memadukan **kontras-kontras ruang, geometrik tidak teratur,** susunan **geometris asimetris** yang **seimbang, selaras** atau bentuk-bentuk arsitektur yang **bersih, kosong dan hening tanpa element hiasan/ ornament** yang digubah dengan material-material yang cerah/ terbaik, **berpola kotak-kotak,** yang merupakan **penerapan konsep arsitektur tradisional jepang.**

02512106

Telah muncul juga konsep **kesederhanaan,** kemurnian dari arsitektur fungsionalisme yang menonjol dengan bentuk-bentuknya yang **kubis, linier horizontal** dinding putih bersih mengkilap berpola kotak-kotak dari alumunium. Dan dikenal sebagai aspek **modern "Cubism"** yang juga merupakan tradisi tata ruang jepang dalam hal **penyatuan ruang dalam dengan ruang luar**, antar ruang-ruang, dan antar ruang luar (halaman depan, samping atau belakang) dengan adanya kolong-kolong dan jendela lebar selebar bidang antara kolom dan balok. Unsur-unsur luas pada halaman depan yang selalu ada pada kuil-kuil dan komposisi kotak-kotak yang dibentuk oleh kaca dan rangkanya, merupakan bagian dari konsep arsitektur tradisional jepang yang diterapkan dalam skala dan dimensi yang lebih besar.

Jepang adalah sebuah Negara yang kecil namun merupakan salah satu negara maju. Kemajuan itu salah satunya disebabkan oleh perkembangan dalam dunia arsitektur, salah satunya adalah arsitektur Jepang modern. Para arsitek dibelakang kemajuan antara lain[6] :

AIDA Takefumi
ANDÔ Tadao
AOKI Jun
ARAI Chiaki
ARAKI Kôhei
ASADA Takashi
ASAKA Kichizô
ASHIHARA Taro
ASHIHARA Yoshinobu
ATELIER U
AZUMA Takamitsu
BAN Shigeru
CASAI Hideki
CHÛJÔ Seiichirô
EBIHARA Ichirô
ENDÔ Arata
ENDÔ Ôta
FUKUDA Shigeyoshi
FUMITA Akihito
FUNAKOSHI Tôru
HARA Hiroshi
HASEBE Heikichi
HASEGAWA Itsuko
HAYAKAWA Kunihiko
HAYASHI Gôzô
HIRABAYASHI Kingo
HIRAI Seijirô
HIRAKURA Naoko
HOSAKA Yoichiro
IDEURA Kosuke
IMAI Kenji
IMAMURA Masaki
ITÔ Chûta
ITÔ Hiroyuki
ITÔ Toyoo
IWAMOTO Hiroyuki
IWAMOTO Roku
KANEKO Fumihiko
KATAYAMA Tôkuma
KAWAGUCHI Michimasa
KAWAMOTO Ryôichi
KAWASAKI Kiyoshi
KIKUTAKE Kiyonori
KISHI Waro
KISHIDA Hideto
KITAGAWARA Atsushi
KITANO Shunji
KITAYAMA Kô
KITAYAMA Kôjirô
KÔ Yoshiro
KÔBÔ Daiichi
KOMIYAMA Akira
KUMA Kengô
KUME SEKKEI
KURAMATA Shiro
KUROKAWA Kishô
KURU Masamichi
KÛRYÛ Akira
MAEKAWA Kunio
MAKI Fumihiko
MATSUMOTO Yôsaku
MITSUBASHI Ikuyo
MITSUBISHI JISHÔ
MIYAKU Irie
NAGATA Hiroyuki
NAITÔ Hiroshi
NAITÔ Tachu
NIHON SEKKEI
NIKKEN SEKKEI
NISSOKEN / HOK
NOZAWA Makato
ÔE Hiroshi
ÔE Shintaro ÔE Tadasu
OGAWA Moriyuki
OKADA Shinichi
OKADA Shinichiro
OKUMA Yoshikuni
OSHINOMI Kunihide
ÔSUGI Yoshihiko
ÔTANI Sachio
ROKKAKU Kijo
SAKAKURA Junzô
SAKAMOTO Kazunari
SAKATA Seizô
SAKURAI Kotaru
SATÔ Kôichi
SEIKE Kiyoshi
SENBA Takeshi
SHINOHARA Kazuo
SHIRAI Selichi
SONE Tatsuzô
SUGIYAMA Takashi
SUZUKI Edward
SUZUKI Makoto
SUZUKI Ryôji
SUZUKI Teiji
TAKEYAMA Kiyoshi Sei
TAKEYAMA Minoru
TAKEZAWA Shûichi
TANGE Kenzô
TANIGUCHI Yoshio
TANIGUCHI Yoshiro
TATSUNO Kingo
TERADA Hideo
TOKORO Masaaki
TOMINAGA Yuzuru
TSUMAKI Yorinaka
UCHII Shôzo
UCHIDA Shigeru
UCHIDA Yoshikazu
URABE Shizutaro
USHIDA Eisaku
WADA Junken
WAKABAYASHI Hiroyuki
WATANABE Hitoshi / Jin
WATANABE Makoto Sei
WATANABE Setsu
WATANABE Yôji
YACHIDA Akio
YAMADA Mamoru
YAMAGUCHI Hanroku
YAMAMOTO Riken
YAMASHITA Kazumasa
YAMASHITA SEKKEI
YANAGISAWA Takahiko
YAMAUCHI Ken
YATSUKA Hajime
YOKOGAWA Tamisuke

[6] www.japan-photo.de-e-mod

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA
02512106

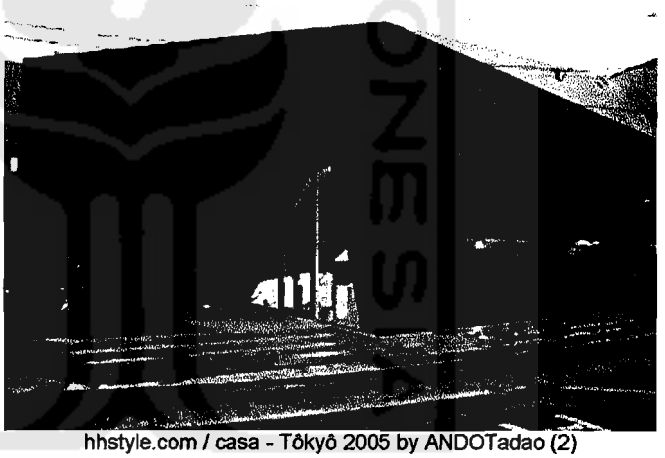
IRIE Keiichi	MIYAWAKI Mayumi	TAKAMATSU Shin	YOSHIDA Isoya
ISHII Kazuhiro	MORIYAMA Raymond	TAKANAKA KOMUTEN	YOSHIDA Tetsurô
ISHIYAMA Osamu	MURATA Masachika	TAKASAKI Masaharu	YOSHIZAKA Takamasa
ISOZAKI Arata	MURANO Tôgo	TAKAYAMA Kôjiro	YUKINO Motokichi
ITAMI Jun	NAGANO Uheji	TAKEDA Goichi	

Dari beberapa aliran yang berkembang di dunia Arsitektur Modern Jepang, ada beberapa cici-ciri yang selalu dipengang, yaitu selalu menonjolkan kejujuran dalam desain, kesederhanaan bentuk geometri dan komposisi **"sederhana itu indah"** serta kerap mengunakan material-material berteknologi modern. Dapat simpulkan bahwa style bentuk dan fasad dari arsitektur jepang modern kurang lebih sebagai berikut :

- Mengunakan bentuk-bentuk **geometris sederhana (simplitis),** dan cenderung menonjolkan aspek **modern "Cubism" .**



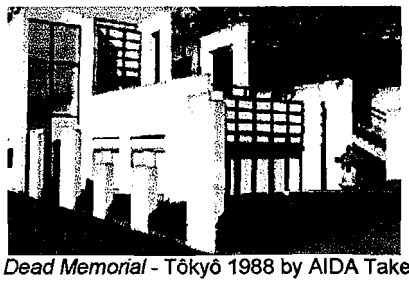
Omotesando Hills / Vorderansicht - Tôkyô 2006 by ANDO Tadao (1)



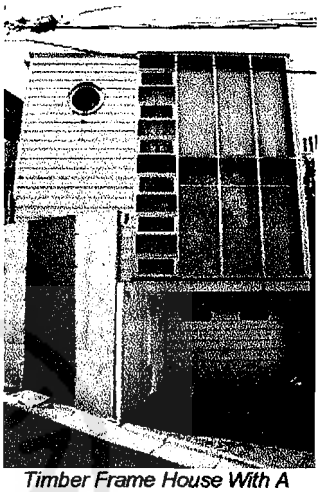
hhstyle.com / casa - Tôkyô 2005 by ANDOTadao (2)

(1) Sebuah bentuk kubisme dengan memberikan sudut putar yang berbeda antara bagian atas dan bawah sebagai komposisi yang sederhana namun mampu menampakan ekspresinya secara jelas dan terlihat rapi, (2) dasar bentuk adalah kubisme dengan teknik slice pada beberapa sudut maka dihasilan sebuah bentuk sederhana yang atraktif, yang terpenting disini adalah bagaimana menemukan komposisi atau teknik penyajian yang menarik dengan bentuk-bentuk geometris sederhana.

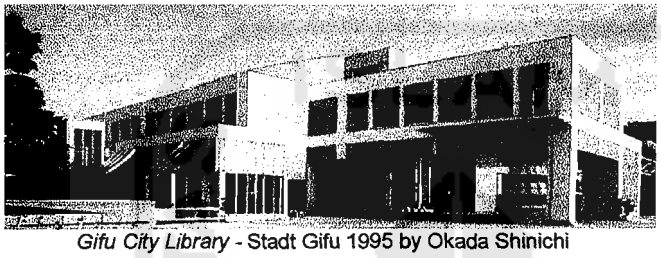
- Bentuk – bentuk arsitektur modern adalah sebagai suatu bentukan yang "real", tidak abstrak dan menyadari tujuan pembuatan bentukan tersebut (estetika rasional)



War Dead Memorial - Tôkyô 1988 by AIDA Takefumi



Timber Frame House With A Curtain Wall - Tôkyô 1996 by BAN Shigeru



Gifu City Library - Stadt Gifu 1995 by Okada Shinichi

Semua bentukan dan bukaan yang dihasilkan merupakan hasil pemikiran yang matang dan memiliki argumen yang nyata meliputi pertimbangan fungsi dan estetika. Tidak melakukan komposisi bentuk yang tidak ada manfaatnya. Memanfaatkan lahan se-efisien mungkin dalam pengolahan ruang, baik ruang luar maupun ruang dalam dengan mengkolaborasikan antara elemen-element solid (massa) maupun soft (alam).



Opera City Building - Tôkyô 1996 by NTT Urban Development



Museum f. East Asian Art - Cologne 1977 by MAEKAWA Kunio

- Bentuk-bentuk arsitektur yang **bersih, kosong dan hening tanpa element hiasan/ ornament** yang digubah dengan material-material yang cerah/ terbaik, **berpola kotak-kotak**, yang merupakan **penerapan konsep arsitektur tradisional jepang.**



Architecture traditional japan.doc



AIDA Takefumi
War Dead Memorial - Tôkyô 1988



Architecture traditional japan.doc



La Collezione / interior view - Tôkyô 1989 by ANDÔ Tadao



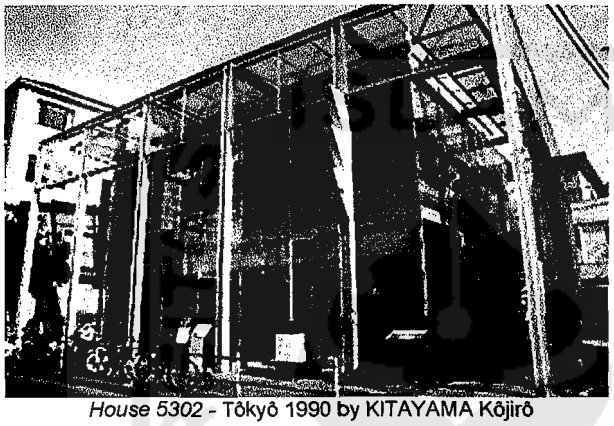
Architecture traditional japan.doc



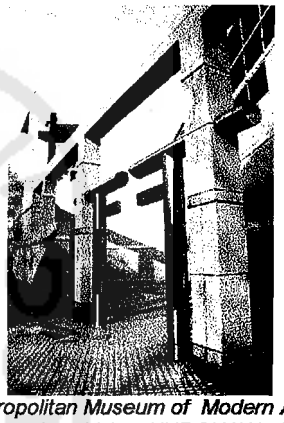
Orient Museum - Okayama 1979 by Okada Shinichi

Adanya penyatuan ruang dalam dengan ruang luar, antar ruang-ruang, dan antar ruang luar (halaman depan, samping atau belakang) dengan adanya kolong-kolong dan jendela lebar selebar bidang antara kolom dan balok. Baik pada arsitektur tradisional konsep ini tetap dipertahankan pada arsitektur modern dengan penambahan material fabrikasi seperti kaca misalnya.

- Pengunaan element material dan stuktur berteknologi tinggi **(teknologi prefabrication)** secara **"jujur"**

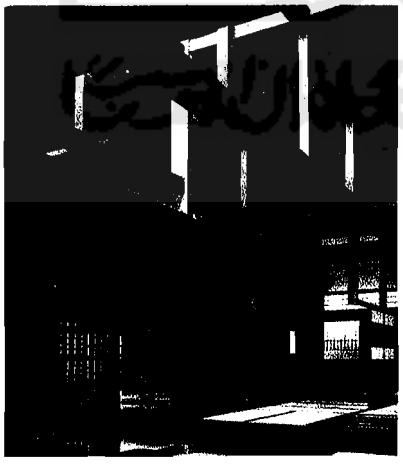


House 5302 - Tôkyô 1990 by KITAYAMA Kôjirô

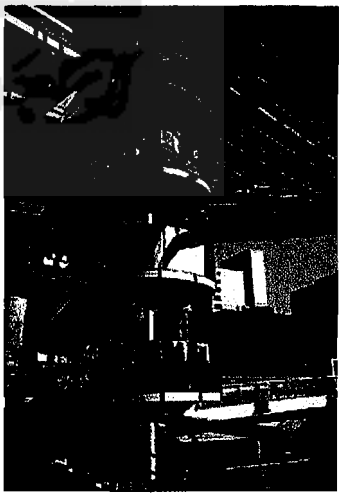


Metropolitan Museum of Modern Art - Nagoya City 1987 by KUROKAWA Kishô

Penonjolan secara jujur elemen-elemen konstruksi, meskipun dari material modern beton bertulang/ baja tetapi diperlakukan dan tampil dalam bentuk ekspresif layaknya sebuah material kayu, yang mana hal ini sudah sangat lama melekat pada arsitektur tradisional jepang.



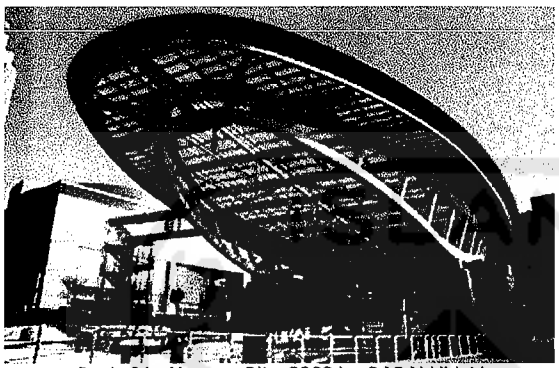
Yoshijima House - Tradition and Moderenity Meet in the Mountain of Takayama



Oasis 21 - Nagoya City 2002 by CASAI Hideki

02512106

Pengunaan material dan sistem stuktur terlihat apa adanya tanpa ada manipulasi. Karakter, tekstur, warna dari material masing-masing cenderung di ekspose dengan jujur dan menjadi estetika tersendiri bagi karya arsitektur tersebut. Dikerenakan kemajuan teknologi, ada beberapa karya arsitektur yang berlebihan dalam mengekspresikan struktur.



Oasis 21 - Nagoya City 2002 by CASAI Hideki



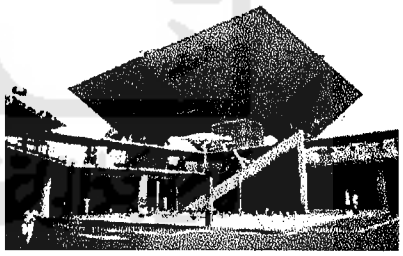
Mindscape Museum –1992 by Okazaki

Material-material pabrik seperti kaca selaku digunakan dalam memperlihatkan karya yang memjunjung tinggi suatu **"Kejujuran"** antara bagian dalam bangunan dengan pandangan dari luar bangunan. Sehingga interaksi ruang dalam dan luar semakin erat/ menyatu, sesuai dengan konsep arsitektur tradisional Jepang.

- Mengacu pada konsep interchangeability dan systems-oriented.



Sumida Culture Factory - Tôkyô 1994 by HASEGAWA Itsuko



Tôkyô Big Sight - Tôkyô 1990 by AXS Satow Inc.

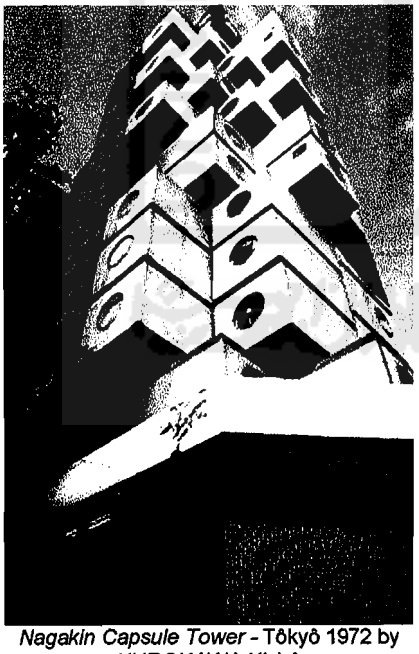


Tôkyô Dome / Außenansicht - Tôkyô 1988 by NIKKEN SEKKEI

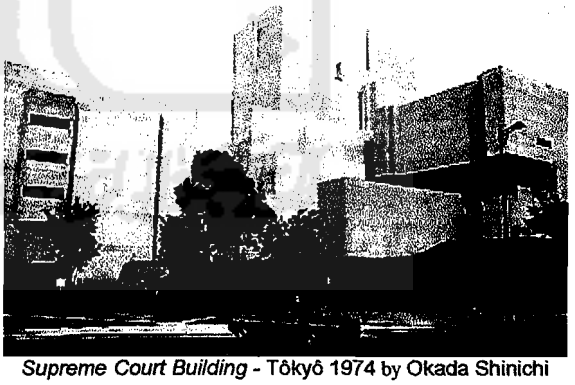
Dengan berkembangnya teknologi, membuat perkembangan arsitektur menjadi lebih berfariasi. Berbagai struktur dan materialpun mudah dibuat dan dipesan sesuai dengan desain yang diinginkan. Ketepatan ukuran **(precision measuserement)** sangatlah ditonjolkan, Karen semua bangunan mengunakan sistem knockdown yang serba pabrikasi **(prefabrication)**. Adanya prinsip moderenitas mengakibatkan semua hal harus diatur dengan sistem yang dapat memudahkan manusia.

Tak terlepas dari itu, keunggulan desain juga dilihat dari kemampuan desain sebagai multi pourpose function, dimana desain diminta untuk dapat berubah kapanpun dinginkan serta kemampuan untuk peka terhadap perubahan zaman.

- Menampilkan bentuk yang sedang mengalami proses perubahan, pertumbuhan dan berkembang yang seolah-olah nantinya akan mengalami reinkarnasi. Biasanya memiliki susunan **geometris asimetris** yang **seimbang, selaras**.



Nagakin Capsule Tower - Tôkyô 1972 by KUROKAWA Kishô



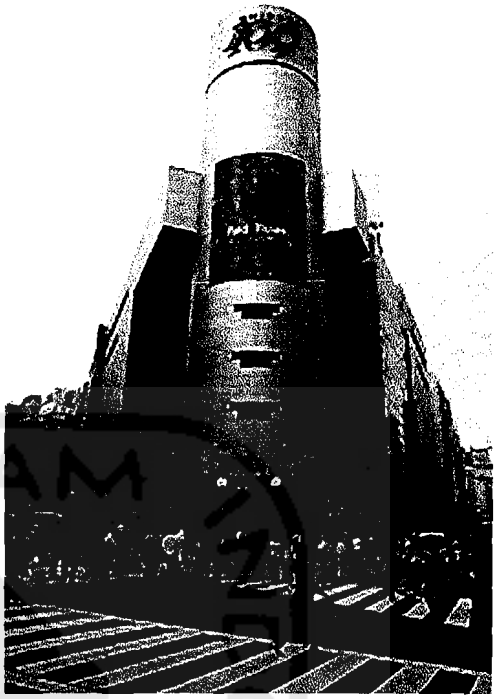
Supreme Court Building - Tôkyô 1974 by Okada Shinichi

02512106

- Selalu memiliki hirarki dan terdapat bentuk monumental (eye catching).



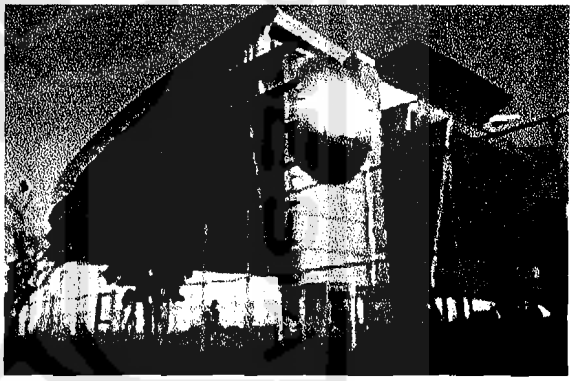
Shizuoka Press & Broadcasting
Tôkyô 1987 by TANGE Kenzô



Fashion Community 109 – Tôkyô 1978 by TAKEYAMA Minoru



Egg of Wind - Tôkyô 1991 by ITÔ Toyoo



National Museum of Emerging Science and Innovation -Tôkyô
2002 by SAKURAI Kiyoshi

Penempatan point of interest pada daerah-daerah yang mudah diliat/ memiliki view terbagus dari sudut pandang utama tersekat, misalnya dari area public terdekat/ jalan utama, sehingga kesan eye catchingnya akan menjadi sangat terasa.

2.5 Lokasi dan Tapak

Lokasi Site berada di Babarsari, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY. Beberapa aspek yang diambil sebagai penentuan site antara lain :

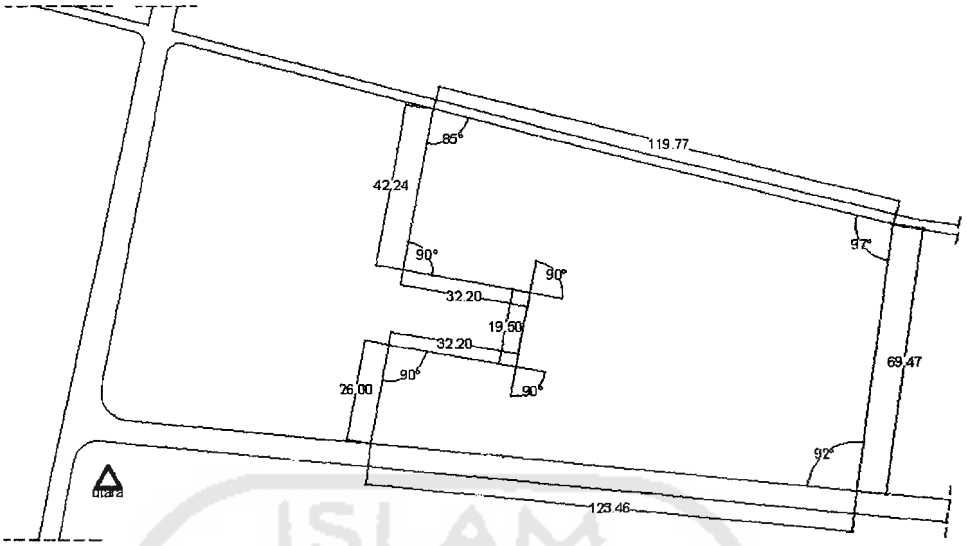
- Aksebilitas. Akses menuju site harus bagus dan mampu mengatur lalu lintas ke dalam site agar tidak terjadi kemacetan, serta mudah dijangkau.
- Berdekatan dengan fasilitas-fasilitas umum/ sosial dan institusi pendidikan lain yang ada.

Batas-batas site adalah :

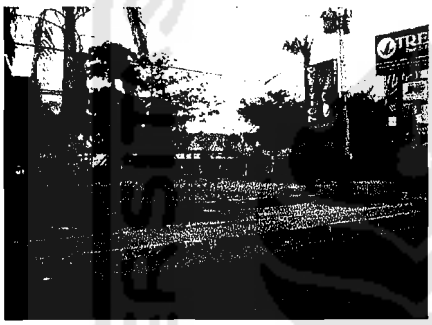
- Sebelah utara berbatasan dengan selokan Mataram
- Sebelah selatan berbatasan dengan jalan utama dan persawahan
- Sebelah Barat berbatasan dengan Pertokoan, swalayan, rumah makan dan sarana olahraga
- Sebelah timur berbatasan dengan institusi pendidikan



Gbr 9, Peta udara.



Gbr 10, Site terpilih



Kondisi eksisting site tampak selatan, merupakan retail-retail kecil



Eksisting jalan pada site yang menghubungkan jalan utama dengan jalan utara site



Kondisi site terhadap jalan utama dari arah timur, menunjukkan saluran drainase dan listrik



Konsisi site bagian barat



Kondisi lalulintas jalan utama sebelah selatan site cukup ramai



Kondisi jalan utama, site bersebrangan dengan fasilitas umum (SPBU)



Site dari arah jalan utara site, berbatasan langsung dengan jalan dan selokan mataram



Kondisi jalan utara site, dapat dilalui kendaraan roda 4 dan kondisi lalulintas tidak ramai

Gbr 11, exsisting site
(sumber : foto doc, 2006)

2.5.1 Potensi pada Site

a. Potensi

Site terletak pada lokasi yang sangat strategis, terletak pada daerah original dan berkembang, dekat dengan fasilitas pendidikan sepertu UII, YKPN, UPN, Univ. Proklamasi, Univ. Atmajaya. Berdekatan dengan fasilitas-fasilitas umum penunjang seperti jalan utama antar kota -janti, toko-toko buku, Internet café, Ambarukmo Plaza, SPBU, kantor polisi dan fasos/ fasum lainya.

- Jarak site dengan pusat kota sekitar 10 menit waktu tempuh.
- Jarak site dengan bandara internasional 10 waktu tempuh
- Jarak site dengan pusat pendidikan terdekat 5 menit waktu tempuh
- Jarak site dengan terminal transportasi darat yaitu 5 menit waktu tempuh

Sebagai salah satu pusat pendidikan sedapat mungkin berdekatan dengan institusi/ bangunan pendidikan yang lain sehingga memudahkan dapan segala bentuk pencapaian, dari segi akses dan penunjang.

b. Ketersediaan lahan

Lahan yang tersedia sangat luas, dikarenakan lahan yang ada sekarang merupakan lahan retail dan persawahan serta terletak di daerah berkembang yang masih original. Total keseluruhan ketersediaan lahan seluas ± 8829 m2.

c. Nilai strategis kawasan

Nilai strategis yang ada antara lain :

- Terletak di daerah original yang berkembang
- Akses ke site mudah
- Dekat dengan fasilitas umum dan sosial seperti kantor polisi, ATM/ bank, SPBU dan institusi-institusi pendidikan
- Dekat dengan area komersil seperti toko buku, sawalayan, pasar dan minimarket
- Frekuensi kegiatan siang dan malam hari di sekitar site sangat tinggi
- Kontur datar, memudahkan dalam pembangunan

2.6 STUDI KOMPARASI

2.6.1 Sora Manga School

Sebuah sekolah manga di Yogyakarta yang membuka kelas dari tingkat dasar untuk melatih basic-basic menggambar hingga kelas lanjutan bagi yang langsung ingin membuat komik. Dengan fasilitas 1 set drawing kit, sertifikat, ruang kelas ber AC.

Kurikulum, adapun kurikukum yang diterapkan adalah :

Level 1 (4 kelas)

- Menggambar wajah karakter pria dan wanita dari berbagai sudut pandang dengan menggunakan kerangka wajah.
- Menggambar ekspresi wajah
- Menggambar wajah dengan bentuk dan ukuran yang sesuai dengan usia dan karakternya.
- Mengggambar detail wajah beserrta efek shading.

Level 2 (4 kelas)

- Menggambar anatomi tubuh.
- Menggambar detai bagian tubuh seperti tangan dan kaki.
- Menggambar pakaian dan detailnya.
- Menggambar tubuh secara perspektif.
- Menggambar pose-pose gerakan tubuh.
- Merancang desain cover yang menarik.

Level 3 (4 kelas)

- Menggambar perspektif background.
- Menggambar karakter dan background.
- Tracing foto.
- Menggambar efek-efek latar belakang sesuai ekspresi karakter dan kejadian.
- Pewarnaan menggunakan rugos.
- Pewarmaan menggunakan computer.
- Menggambar pin up dan poster.

Level 4 (4 kelas)

- Mengenalkan tentang manga.
- Mengarang dan menyusun script manga.
- Teknik paneling.

02512106

- Teknik membuat balon dialog.
- Menciptakan karakter chibi dab super deformed (SD).
- Merancang desan cover yang menarik.

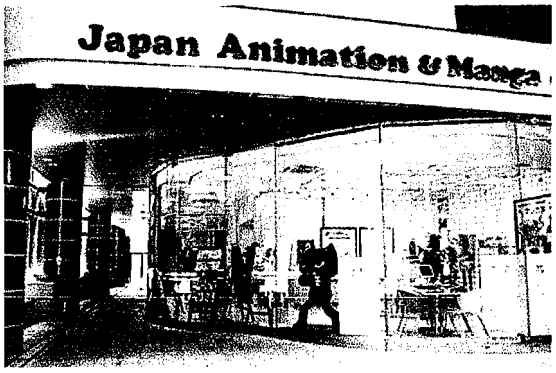


Gbr. 12, suasana kegiatan belajar mengajar di Sore Manga School Jogja

Satu ruang kelas berkapasitas ± 12 siswa dengan 1 tentor/ guru. Meja kelas didesain dengan kemiringan ± 30' beralaskan kaca dan terdapat lampu pada tiap bawah masing masing meja, sebagai penunjang program pendidikan yang ada. Semuanya masih sederhana dikarenakan sekolah ini masih bersekala kecil.

02512106

2.5.2 Japan Animation and Manga Professional College (JAM)



One Year Course	Comic Ilustration
Two Year Course	Manga Create, Animator, 3D Animation, Character Design, Digital Ilustration, Game Creator
Four Year Course	Professional Manga Create, Professional Game Creator



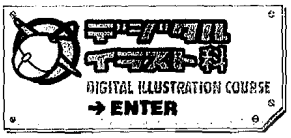
MANGA CREATE COURSE, ruangan yang digunakan merupakan ruangan standar kelas biasa, hanya saja desain meja lebih besar daripada meja kelas pada umumnya yaitu 70 x 120 cm yang terdiri dari meja gambar, 1 buld in set alat tulis dan pewarna serta space untuk menaruh karya/ reverensi.





COMIC ILUSTRATION COURSE, untuk kelas ini masih sama dengan ruang kelas manga create course, hanya saja ditambahkan beberapa fasilitas/ space untuk computer sebagai tempat finishing hasil dari sebuah gambar ilustrasi manual.



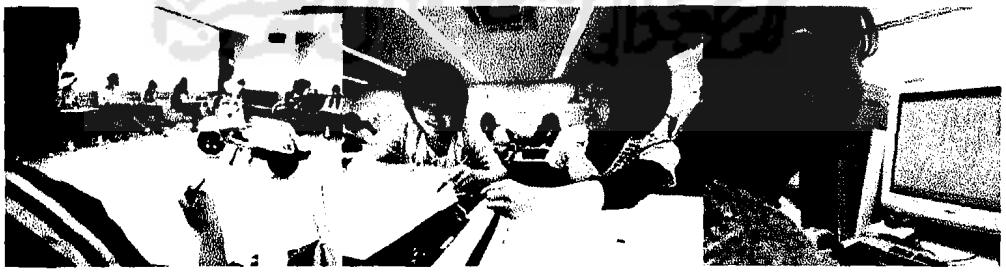


DIGITAL ILUSTRATION COURSE, ruangan sepenuhnya menggunakan fasilitas komputer/digital, sehingga memerlukan pengolahan dalam alur sisrtem elektrikalnya, misalnya mengunakan rising flor atau sistem wireless. Disamping itu ruangan kelas ini membutuhkan space kecil untuk diskusi.





ANIMATOR COURSE, ruang yang dibutuhkan untuk kelas ini ada 2 kelas yaitu sebuah ruangan open space dan sebuah ruang kelas yang berisi meja kursi dan computer. Untuk ruangan opens space dapat si share dengan kelas lain yang membutuhkan ruangan serupa.





3D ANIMATION CORSE, kelas ini membutuhkan ruangan studio dan ruangan audio visual, serta space kecil untuk diskusi, kelas ini cenderung bersifat non formal layaknya kelas. Dibutuhkan

ruang dengan standard srudio audio visual. Ruangan yang ada dapat di share dengan kelas lain yang membutuhkan ruang tersebut







CHARACTER DESIGN COURSE, pada kelas ini ruangan yang dibutuhkan berupa ruang computer dan ruang workshop. Untuk ruang computer diset dengan standard ruang komputer pada umumnya, sedangkan ruang workshopnya diset rounded dengan open space di tengah agar konsentrasi masing-masing siswa terfokus pada masing-masing pekerjaannya, tetapi pada ruangan ini tidak menutup kemungkinan untuk melakukan sekat setinggi 1 m sebahai pembatas antar meja satu dengan yang lain.







GAME CREATOR COURSE, Ruangan yang dibutuhkan adalah ruangan dengan fasilitas koputer serta ruang diskusi, semuanya dengan standard suang yang sudah ada.





VISUAL DESIGN RESEARCH COURSE, Ruangan yang dibutuhkan adalah ruangan dengan fasilitas koputer serta ruang diskusi, semuanya dengan standard suang yang sudah ada.









Gbr. 14, suasana kegiatan belajar mengajar di Machiko Manga School Jakarta

2.7 KEASLIAN PENULISAN

Judul perbandingan :

1. **Rumah Seni Produksi Animasi Kartun dan Komik Indonesia** - Representasi Arsitektural Historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta Melalui Konsep Difference Derridean - ANDIE WICAKSONO, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2002
2. **Museum Komik Nasional di Jogjakarta** - sirkulasi yang terinspirasi oleh sekuens berganda pada candi Borobudur - TOMMY HASYIM SUBEKTI, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2004
3. **Rumah Produksi Komik di Jogjakarta** - DEWINTA ASMARANI, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2004
4. **Studio Komik di Jogjakarta** - TRI KUNCORO, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2006

Untuk menjaga keaslian penulisan ini, maka judul tugas akhir ini adalah :

Judul — Sekolah Anime dan Manga Professional di Yogyakarta - **Yogyakarta Anime and Manga Professional School**

Subjudul — Wadah aktifitas komunitas dan industri anime manga serta eksplorasi arsitektur modern jepang sebagai dasar perancangan