

PERANCANGAN ANIME COMMUNITY CENTER

Mutiara Cahya Aghnia 17310016

Drs. Budi Isdianto, M.Sn

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: mutiaracahyaaghnia@gmail.com

Kata Kunci : *anime, community, center*

Abstrak

Kebudayaan pop Jepang yang masuk ke dalam kebudayaan masyarakat seiring kuatnya kerjasama Indonesia dengan Jepang dalam berbagai aspek, mendorong munculnya banyak komunitas salah satunya adalah komunitas *anime*. Komunitas ini tidak hanya menjadi konsumen, namun juga berperan sebagai seorang yang nantinya dapat memajukan industri *anime* di Indonesia. Hal positif ini perlu didukung dengan adanya *Anime Community Center* yang menjadi *one-stop entertainment and education* untuk komunitas yang ada. Tempat ini menjadi pusat dimana sesama penggemar dapat berbagi dan belajar dari sesama penggemar *anime* serta dapat berinteraksi dan menemukan informasi terbaru mengenai *anime*.

Abstract

Japanese pop culture that coming to citizen culture along with the strong cooperation between Indonesia and Japan on many aspect, stimulate the emergence of many communities appearance, which one of them is anime communities. These communities isn't only a consumer, but also serve as someone who will advance anime industry in Indonesia. This positive thing should be supported with Anime community center as one-stop entertainment and education for the communities. This place is the center where fellow enthusiast can share and learn from fellow anime fans also to interact and find latest information about anime.

1. Pendahuluan

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.

Pada masa ini terjadi banyak kerja sama dengan berbagai negara di dunia, salah satunya adalah Jepang. Kerjasama dengan Jepang ini telah terjadi sejak 20 Januari 1958 hingga saat ini telah mencapai 56 tahun. Sedangkan untuk pembukaan jalur penerbangan antara Jepang dan Indonesia diadakan pada tahun 1963. Saat ini Di Indonesia ada 11.263 orang Jepang (per Oktober 2009), sebaliknya di Jepang terdapat 27.250 (per Desember 2008) orang Indonesia. Perusahaan-perusahaan Jepang yang beroperasi di Indonesia berjumlah lebih dari 1000 perusahaan, di mana bekerja 300.000 orang Indonesia. Sementara itu, di Indonesia terdapat lebih dari 85.000 orang yang belajar Bahasa Jepang, jumlah ini terbesar di Asia Tenggara dan menempati kedudukan ke-6 di dunia. Dengan kerja sama yang dilakukan dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan ini, maka mengakibatkan ikut masuk nya juga beberapa kebudayaan Jepang ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia, salah satunya adalah *pop culture* yang banyak diminati kalangan anak muda. Kebudayaan *pop culture* ini, mencakup *J-Music, J-Drama, Manga, Anime*, dsb. *Anime* merupakan salah satu budaya yang berkembang di masyarakat Indonesia.

Dengan masuknya *anime* ke Indonesia, menyebabkan munculnya komunitas- komunitas penyuka *anime* di Indonesia. Meskipun saat ini *anime* sudah sangat sulit ditemukan pada siaran stasiun televisi lokal Indonesia, namun para penggemar *anime* tetap mengikuti *update* terbaru mengenai *anime* dengan menonton nya secara online ataupun membeli DVD dari *anime* tersebut.

Tidak puas dengan hanya sebatas menonton, minat masyarakat pun semakin meningkat terhadap proses pembuatan *anime*. Baik hanya ingin mengetahui proses pembuatannya, sampai dengan ingin membuatnya sendiri. Animator – animator pun mulai banyak bermunculan di Indonesia. Banyak studio animasi yang mulai memproduksi karya mereka sendiri baik dengan mengikuti *style anime* atau menggabungkan beberapa *style*.

Melihat semakin banyak nya peminat *anime* tersebut, maka dibutuhkanlah sebuah wadah yang tidak hanya dapat memberikan mereka info terbaru dan terlengkap mengenai *anime*, namun dapat memberikan tempat untuk berkumpul dan berbagi mengenai hobby dan kesukaan mereka juga dapat memenuhi keinginan mereka untuk mengetahui dan mempelajari *anime* lebih dalam.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan data teknis mengenai perancangan suatu *Anime community center* di Indonesia yang sesuai dengan segala kebutuhan dan permasalahan yang sedang berlangsung di masyarakat modern Indonesia, untuk mengetahui keperluan dalam fasilitas untuk komunitas penggemar *anime* berkumpul, baik aspek akademis, industri, maupun bisnis, serta untuk menjadi suatu fasilitas dimana komunitas penggemar *anime* dapat bekerja sama dan berkembang untuk menghasilkan produk yang berkualitas di mata publik.

2. Proses Studi Kreatif

Saat ini Indonesia sedang banyak membangun kerja sama dengan Jepang dalam berbagai bidang. Kerjasama ini bukan hanya dalam bidang ekonomi, namun juga dalam budaya. Dengan kerjasama ini, banyak kebudayaan Jepang yang masuk dan berkembang, salah satunya adalah *pop culture* Jepang seperti *anime*, *manga*, dan *J-Music*. Budaya *pop culture* ini masuk dan menyebar dengan cepat dalam berbagai media, dan menghasilkan berbagai komunitas dari *pop culture* Jepang ini. Komunitas tersebut biasanya berskala kecil dan belum terfasilitasi dengan maksimal kebutuhannya, seperti kebutuhan berinteraksi, hiburan, koleksi, dan berkarya dalam bidang animasi.

Melihat kebutuhan utama dari komunitas tersebut yaitu hiburan dan berkarya, maka konsep yang diambil berasal dari sifat-sifat *anime* itu sendiri, yaitu *fun*, bersifat menghibur, dan memiliki originalitas, yang menghasilkan komunitas setia dari *pop culture* Jepang, yang menjadikan itu menjadi gaya hidup mereka yang membuat mereka menjadi kreatif dan berkarya padang bidang animasi. *Fun* yang diambil disini adalah *fun* yang memberikan semangat, menguatkan jiwa bermain, ingin berinteraksi, dan aktif.

Konsep Ruang yang diambil adalah ruangan berbentuk lingkaran dan memusat dengan tujuan mendekatkan dan mengakrabkan suasana. Memusatkan semua pengunjung kepada fasilitas tertentu, seperti hiburan interaktif, informasi terbaru mengenai *anime*, serta berkumpul dengan komunitasnya. Warna – warna yang diambil adalah warna yang colorful, yang memberikan keceriaan dan semangat. Sedangkan image dari *anime* yang merupakan sesuatu yang modern, futuristik dan selalu berkembang serta berubah, maka material yang dapat menggambarkannya adalah material yang memiliki karakteristik permukaan gloss serta clear, seperti finishing glossy, stainless steel, dan acrylic. Furniture dan *display* yang digunakan pun mendukung penuasan hingga maksimal, maka furniture dibuat dengan bentuk yang dinamis dengan material yang sesuai, media *display* pun menggunakan media yang modern seperti interactive *screen*, namun tetap menampilkan beberapa materi pameran yang bersifat artefak untuk memperkuat unsur nostalgik pada *anime community center* ini. Pencahayaan yang minim diperlukan untuk memaksimalkan tampilan pada *display* interaktif serta menguatkan *ambiance* yang dibutuhkan, namun tidak meninggalkan standar – standar yang diperlukan pada suatu ruang publik, seperti sirkulasi. Penghawaan *artificial* digunakan dengan tujuan memudahkan pengendalian suhu ruang agar tetap nyaman dalam melakukan aktivitas. Suara yang dihasilkan dari media interaktif membuat penuasan semakin terasa hidup, namun pada area tertentu yang membutuhkan suasana lebih tenang, digunakan musik yang menyesuaikan area masing-masing.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Pengunjung yang datang ke *Anime community center* ini dapat di kelompokkan pada 3 kelompok usia, yaitu 13 – 17 tahun, 18 – 25 tahun, 26 – 35 tahun. Selain itu juga dikelompokkan berdasarkan kedatangannya, yaitu sendiri, berkelompok kecil, berkelompok besar. Karakteristik penggemar *anime* cenderung lebih mandiri, nyaman berada di dekat orang yang telah dikenalnya atau teman sepermainannya, sehingga lebih senang datang berkelompok baik kecil maupun besar, namun tetap senang bertemu dan bersosialisasi dengan teman baru yang memiliki hobby yang sama. Dengan karakteristik pengguna yang demikian, maka dibutuhkan ruangan yang dapat memberi kenyamanan dalam interaksi tiap komunitasnya dalam jarak yang nyaman bagi komunitas *anime*. Ketika berkumpul, kegiatan yang dilakukan biasanya adalah berdiskusi, berlatih berkarya, bercerita pengalaman, sharing, bermain game, dan hal lain yang banyak dilakukan berkelompok.



Gambar 1 Perspektif area *display* yang menjadi pemandangan saat memasuki *Anime Community Center*

Beberapa kesimpulan yang ditemukan dari pengguna tersebut adalah : Membutuhkan penyedia *update anime* terbaru dan mudah diperoleh, memerlukan tempat yang bisa menjadi sarana rekreasi sekaligus dapat mendukung bagi komunitas *anime*, membutuhkan lembaga yang dapat memberikan pelatihan tentang proses dan pembuatan *anime* dari awal hingga *post production*, serta memamerkan karya animasi dari Indonesia, membutuhkan tempat dimana dapat mempublikasikan karya mereka, baik menghasilkan profit maupun tidak.

Dari kebutuhan tersebut, maka secara garis besar beberapa fasilitas yang dibutuhkan pada *anime community center* ini adalah : area *retail* dimana pengunjung dapat mencari produk dari *anime* yang dia inginkan, area *event* dimana pengunjung dapat mendatangi acara temporer yang diadakan oleh beberapa *promotor*, area *workshop* yang menjadi tempat komunitas untuk belajar dan berlatih, serta mengembangkan hobi nya, area *course* yang merupakan tempat belajar pembuatan animasi secara formal, area *exhibition* yang menjadi pusat informasi *anime* yang sedang dipromosikan baik *anime* populer, baru, maupun *anime* yang melegenda, area interaktif yang menjadi pusat kegiatan dan hiburan bagi pengunjung, area *cafe* yang menjadi pusat berkumpul dan berinteraksi sembari beristirahat maupun makan dan minum, area *cinema* yang menayangkan *anime movie* yang dapat disaksikan oleh pengunjung dengan membeli tiket, area *anime production* dimana pengunjung dapat datang pada jam tertentu dimana area tersebut dibuka untuk umum sehingga pengunjung dapat melihat proses pembuatan *anime* secara langsung, serta beberapa area pendukung lainnya.

Penerapan konsep pada desain seperti yang dapat dilihat, pada area *display* disediakan 4 *big screen* yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk mencari informasi berupa *trailer and news*, *weapon and property information*, *character information*, dan *fan works*. Serta disediakan 1 *big screen* untuk mencoba *bercosplay* secara digital menggunakan teknologi "*dress-up*". Terdapat pula beberapa media pamer berupa *standing display*, *cosplay product*,

merchandise, dan beberapa media lain yang menarik untuk dipamerkan. Pada area ini juga terdapat *information counter* yang memberikan informasi mengenai *anime community center* dan pameran temporer maupun *event* yang sedang berlangsung. Area ini bersifat tematik dan akan selalu berubah berdasarkan *anime* yang sedang dipromosikan.

Pada area interaktif, terdapat 2 *screen* dimana pengunjung dapat mencoba untuk mengubah wajah menjadi *style anime* dengan sistem *rotoscoping*, terdapat 2 *screen* dimana pengunjung dapat merasakan menjadi seorang *dubber* dengan mencoba mengisi beberapa *scene anime* dengan suara mereka dengan *script* yang telah disediakan, terdapat pula 5 *screen* dimana pengunjung dapat memainkan *game* maupun hanya berinteraksi dengan AI (*Artificial Intelligence*) secara sendiri maupun *multiplayer*. Penukasaan pada area ini disesuaikan dengan konsep yang diangkat, yaitu modern seperti teknologi *anime* zaman sekarang.

Area *screen* dan *stage* menjadi pusat perhatian para pengunjung, pada area ini diputas *anime-anime* tertentu yang sedang dipromosikan, serta diadakan *show* pada jam tertentu yang dapat disaksikan oleh pengunjung. Area ini dibuat memusat dengan tujuan memfokuskan perhatian pengunjung pada *screen* dan *stage* yang ada. Media *display* yang digunakan merupakan 1 big *screen* untuk memutar *anime* disertai dengan *sound system* yang mendukung. Diikuti dengan 2 *screen* yang menampilkan poster, karakter, dan beberapa informasi lainnya. Area *stage* sendiri dilengkapi dengan sistem pencahayaan khusus seperti *spotlight*.

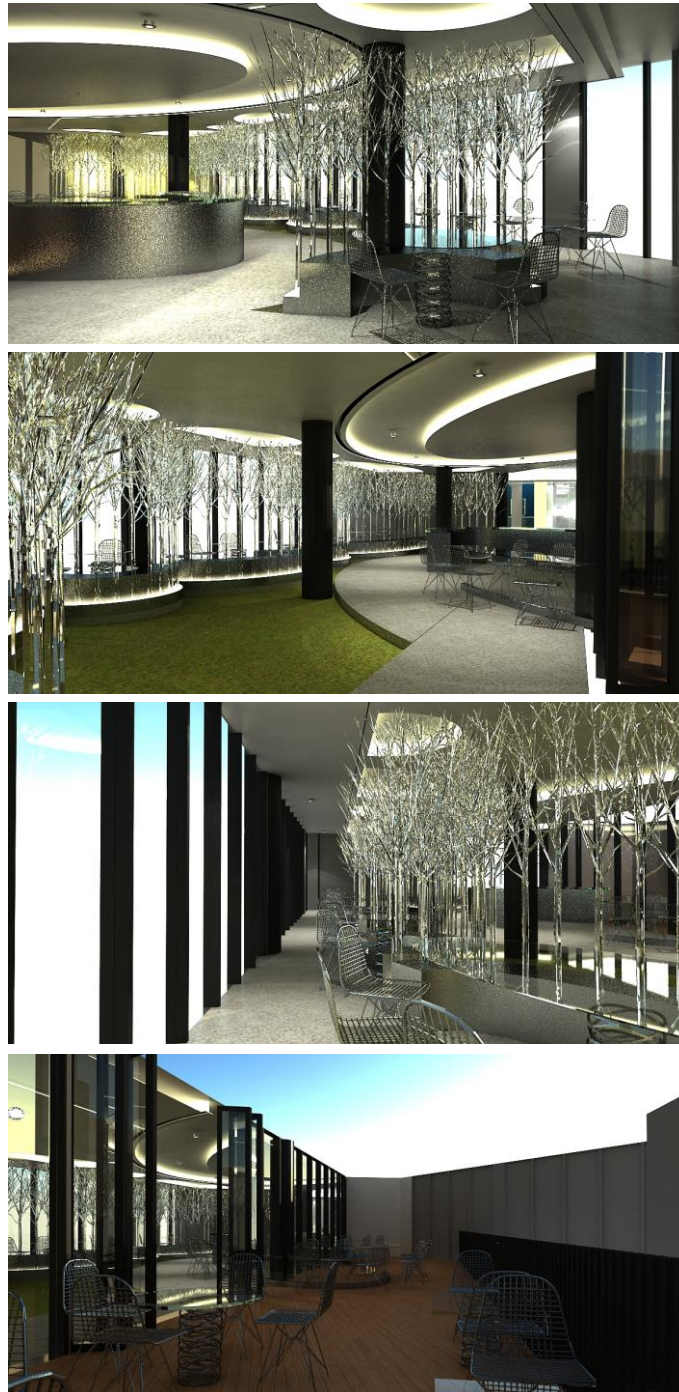
Area PC terdapat pada sisi area interaktif dan area *screen*, pengunjung dapat mengakses info mengenai *anime* dan hal lain yang berkaitan pada *database* maupun secara global melalui internet. Sistem *display* pada area ini dibuat sehingga memungkinkan pengunjung menggunakan dengan mudah selagi berdiri dan dapat dilihat beberapa orang sekaligus.



Gambar 2 Perspektif area yang menjadi sarana rekreasi dan hiburan untuk pengunjung *Anime Community Center*. Pada *screen area* diputar animir-*anime* baik lama maupun baru yang sedang di promosikan.

Pada area cafe, ruangan dibuat dengan bentuk yang dinamis dengan material yang clear dan memiliki permukaan yang glossy menyesuaikan dengan tema yang diangkat. Pensuasaan tenang dan rileks dibuat dari hidden lamp pada ruangan serta downlight yang berada pada tiap-tiap meja untuk memberi penerangan. Penerangan ini akan memberikan ambience lebih tenang dan nyaman untuk beristirahat. Lampu tidak dibuat terlalu redup sehingga pengunjung tetap bisa bekerja dan berdiskusi. Karena fasilitas ini merupakan area dimana komunitas yang ingin berkumpul bisa memanfaatkan tempat ini sambil berdiskusi dan sharing

Furniture dikhususkan pada komunitas-komunitas yang datang sehingga menggunakan furniture built-in dengan kapasitas yang cukup banyak dan lebih memiliki privasi untuk bisa terfokus. Namun tetap disediakan tempat duduk untuk pengunjung yang datang sendiri.



Gambar 2 Perspektif *cosplay cafe* yang menjadi tempat istirahat dan sarana untuk berdiskusi bagi pengunjung *Anime Community Center*

4. Penutup / Kesimpulan

Anime community center harus dapat memenuhi segala kebutuhan penggunanya mulai dari hiburan maupun berkarya. Segala fasilitas disesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga dapat dinikmati semua kalangan tanpa memandang status.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir. Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Budi Isdianto, M.Sn.

Daftar Pustaka

- Chatrian, Carlo. 2010. *Manga Impact! The World of Japanese Animation*. London: Phaidon.
- Pena, William M. 2001. *Problem Seeking*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Syobou, Tokuma. 2006. *Mitaka no Mori GHIBLI Bijutsukan*. Jepang: TOKUMA Memorial Cultural Foundation for Animation.
- Mahnke, Frank H. 1993. *Color and Light in Man-Made Environments*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- <http://www.animecenter.jp/>
- <http://sam.or.jp/>
- <http://www.toei-anim.co.jp/tag/>
- <http://www.tokyo-anime.jp/lag/english/>
- <http://www.anime.ac.jp/en/school/>