

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 22 - 11 - 2007

NO. JUDUL : 2517

NO. INV. : 5100002517001

NO. INDUK. : 002517

**LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR**

**Sekolah Anime dan Manga Profesional di Yogyakarta**

*Wadah Aktivitas Komunitas dan Industri Anime Manga*

*serta Eksplorasi Arsitektur Modern Jepang Sebagai Dasar Perancangan*

711.57

**Yogyakarta Anime and Manga Professional School**

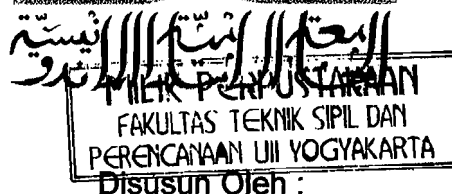
*Community and Industry Activities of Anime Manga*

*and Modern Japan Architecture as Design Concept*

TAQ



- FAS. PENDIDIKAN  
- KOMIK. ANIMASI



Disusun Oleh :

**ARSH BILLY TAQWA 02 512 106**

Dosen Pembimbing :

**IR. HANIF BUDIMAN, MSA**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2007**



**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**Sekolah Anime dan Manga Profesional di Yogyakarta**

*Wadah Aktivitas Komunitas dan Industri Anime Manga  
serta Eksplorasi Arsitektur Modern Jepang Sebagai Dasar Perancangan*

**Yogyakarta Anime and Manga Professional School**

*Community and Industry Activities of Anime Manga  
and Modern Japan Architecture as Design Concept*



Disusun Oleh :

**ARSH BILLY TAQWA 02 512 106**

Yogyakarta, Juni 2007

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

**IR. HANIF BUDIMAN, MSA**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan

Universitas Islam Indonesia



**IR. HASTUTI SAPTORINI, MA**

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb,

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah Nya kepada hamba-hamba Nya. Shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu melindungi dalam setiap jejak kaki kami melangkah.

Alhamdulillah, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **Sekolah Anime dan Manga Profesional di Yogyakarta - Wadah Aktifitas Komunitas dan Industri Anime Manga serta Eksplorasi Arsitektur Modern Jepang Sebagai Dasar Perancangan**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat akan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki dan tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

- Ibu Ir. **Hastuti Saptorini, MA**, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP - Universitas Islam Indonesia. Terima kasih atas bimbingannya selama kami kuliah di Jurusan Arsitektur UII
- Bapak Ir. **Hanif Budiman, MSA**, selaku dosen pembimbing, terima kasih banyak atas ilmu yang diberikan dan telah dengan sabar membimbing kami.
- Ibu Hj. Ir. **Rini Darmawati, MT**, selaku dosen penguji, terima kasih atas ilmu dan sarannya
- Bapak **Muhammad Subhan, ST, MT**, selaku dosen tamu, terima kasih atas saran dan kritiknya.
- **Bapak dan Ibu dosen** Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
- **Mama. Abi, dan semua adek-adekku**, yang merupakan motivator terbesarku. Terima kasih atas dukungan moril yang teramat besar berpengaruh pada diriku.

- *Kaeru no ai.....lentera hatiku... soul of my heart..... yang selalu menjadi penyemangat hidupku*
- Teman-teman seperjuangan **Fafa, Fanti, Silvi, Ilham, Rendy** terima kasih atas semua masukan saran saat kita "tertawa" bersama, luv u all, take care ya....
- Anak-anak arsitek kost kucing, **Dimas "mutsu", Syam, Febri "BO", Mukti "petruk", Recky "kipli", Uqi "mbah", Yoga "penguin", my best friends forever and ever**
- Teman-teman Kontrakan F3 timor-timor, **Ojo, Randi "pecun", Andry "nyong", semuanya dah.**
- Teman-teman Arsitek Ull yang tidak bisa ditulis satu persatu. Selalu berjuang membuat dunia Arsitektur Indonesia lebih berarti.
- Anda, yang telah meluangkan waktunya untuk membaca Laporan Tugas Akhir-ku.....terima kasih

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penulisan ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran, kritik yang membangun demi kesempurnaan dalam Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih pada seluruh pihak yang telah banyak membantu dan penyusun berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya penulis pribadi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Juni 2007

Penyusun

Arsh Billy Taqwa

## ABSTRAKSI

Dewasa ini perkembangan Anime dan Manga didominasi oleh Negara Jepang. Di Jepang komik dikenal dengan sebutan manga, yang mana 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 industri yang bersekala besar yang membayangkan-bayangi dua Negara pemroduksi komik besar lain yaitu U.S. dan Prancis. 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 majalah umum. Keseluruhan penerbitan media publikasi di Jepang termasuk majalah, buku dan surat kabar adalah 2,5 trilyun yen, dimana 1,5 nya adalah penjualan manga.

Di Indonesia pada TB.Gramedia sekitar 20-25% produk yang dijual adalah komik, bahkan *top seller* yang mencapai angka penjualan 100-200 buah tiap bulannya adalah komik. Dan 90% pasaran komik yang dijual berasal dari luar negeri, 80% di antaranya adalah komik Jepang yaitu manga, hal ini menjelaskan bahwa manga sangat digemari di Indonesia, khususnya Yogyakarta sebagai pusat pendidikan dan tentunya sebagai pusat distribusi buku, majalah, komik dan sebagainya, sehingga memicu juga lahirnya komunitas-komunitas. Untuk memfasilitasi semua aktifitas baik dari sudut pandang komunitas maupun industri maka perlu adanya sekolah anime dan manga.

Dengan konsep arsitektur Jepang modern, 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.

**DAFTAR ISI**

Lembar Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Abstraksi .....	v
Daftar Isi .....	vi
Daftar Gambar .....	ix
Daftar Tabel .....	x
Daftar Diagram .....	x

**BAB 1****PENDAHULUAN**

<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
1.1.1 Batasan Pengertian .....	1
1.1.2 Sejarah Singkat Anime dan Manga .....	2
1.1.2.1 SEJARAH ANIME .....	2
1.1.2.1.1 ANIME GENERASI BERIKUTNYA .....	5
1.1.2.1.2 STUDIO-STUDIO ANIME BERKUALITAS .....	8
1.1.2.1.3 ANIME DI INDONESIA .....	8
1.1.2.2 SEJARAH MANGA .....	9
1.1.3 Perkembangan Anime dan Manga di Yogyakarta .....	10
1.1.4 Kebutuhan Akan Sekolah Anime dan Manga di Yogyakarta .....	10
1.1.5 Industrial Oriented School .....	11
<b>1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN .....</b>	<b>12</b>
1.2.1 Permasalahan umum .....	12
1.2.2 Permasalahan Khusus .....	12
<b>1.3 TUJUAN .....</b>	<b>12</b>
<b>1.4 SASARAN .....</b>	<b>12</b>
1.4.1 Umum .....	12
1.4.2 Khusus .....	13
<b>1.5 LINGKUP PEMBAHASAN .....</b>	<b>13</b>
1.5.1 Arsitektural .....	13
1.5.2 Non Arsitektural .....	13
<b>1.6 DIAGRAM POLA PIKIR .....</b>	<b>14</b>

**BAB 2****TINJAUAN UMUM SEKOLAH ANIME & MANGA**

<b>2.1</b>	<b>Gambaran Industri Anime dan Manga .....</b>	<b>15</b>		
<b>2.2</b>	<b>Komunitas Anime dan Manga di Kota Yogyakarta .....</b>	<b>28</b>	+	
<b>2.3</b>	<b>Standard Perancangan Sekolah/ Course .....</b>	<b>33</b>		+
<b>2.4</b>	<b>Tinjauan Arsitektur Jepang Modern .....</b>	<b>42</b>		
<b>2.5</b>	<b>Lokasi dan Tapak .....</b>	<b>53</b>		
	2.5.1 Potensi pada Site .....	55		
<b>2.6</b>	<b>STUDI KOMPARASI .....</b>	<b>57</b>		
	2.6.1 Sora Manga School Yogyakarta .....	57		
	2.6.2 Japan Animation and Manga Professional College (JAM) .....	59		
	2.6.3 Machiko Manga School Indonesia .....	65		
<b>2.7</b>	<b>KEASLIAN PENULISAN .....</b>	<b>67</b>		

**BAB 3****ANALISA**

<b>3.1</b>	<b>Analisa Pelaku, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang .....</b>	<b>68</b>		
	3.1.1 Profil Pelaku .....	68		
	3.1.2 Analisa Aktivitas dan Kegiatan .....	69		
<b>3.2</b>	<b>Analisa Hubungan dan Kebutuhan Ruang Beserta Kapasitas .....</b>	<b>75</b>		
	3.2.1 Organisasi ruang .....	75	+	+
	3.2.2 Kebutuhan ruang .....	78		
<b>3.3</b>	<b>Sistem Bangunan .....</b>	<b>81</b>		
<b>3.4</b>	<b>Tata Ruang Menurut Skema Industri Anime dan Manga .....</b>	<b>82</b>		
<b>3.5</b>	<b>Analisa Penyelarasan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar Dengan Elemen Tapak .....</b>	<b>83</b>		
	3.5.1 Analisa site .....	83		
<b>3.6</b>	<b>Analisa Bentuk dan Penampilan Arsitektur Jepang Modern .....</b>	<b>84</b>		

**BAB 4****KONSEP**

<b>4.1</b>	<b>Zoning .....</b>	<b>86</b>		
<b>4.2</b>	<b>Orientasi Massa .....</b>	<b>86</b>		
<b>4.3</b>	<b>Gubahan Massa .....</b>	<b>87</b>		

<b>4.4</b>	<b>Facade bangunan</b> .....	<b>87</b>
<b>4.5</b>	<b>Ploting Ruang</b> .....	<b>92</b>
<b>4.6</b>	<b>Landscape</b> .....	<b>98</b>
<b>4.7</b>	<b>Interior</b> .....	<b>99</b>

**BAB 5****PROSES PERANCANGAN**

<b>5.1</b>	<b>Pengembangan Rancangan</b> .....	<b>101</b>
5.1.1	Situasi, Site Plan dan Denah .....	101
5.1.2	Tampak dan Potongan .....	110
5.1.3	Detail Landscape .....	116
5.1.4	Detail Street Furniture .....	117
5.1.5	Interior .....	119
5.1.6	Rencana-rencana .....	122

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>125</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>126</b>
-----------------------	------------



## DAFTAR GAMBAR

Gbr. 1, Skema perindustrian anime-manga .....	17
Gbr. 2, Fan Art .....	18
Gbr. 3, Contoh Komik Kompilasi, biasanya komik yang paling populer ditampilkan sebagai cover depan .....	19
Gbr. 4, Contoh Manga .....	20
Gbr. 5, Contoh Film Tokusatsu .....	23
Gbr. 6, Contoh Cosplay .....	25
Gbr. 7, Pamflet hikaru leload: anime attack 2006 .....	28
Gbr. 8, Pamflet dramatic anniversary – Japanese music concert 2005 .....	29
Gbr. 9, Peta udara .....	53
Gbr. 10, Site terpilih .....	54
Gbr. 11, Existing site ( sumber : foto doc, 2006) .....	55
Gbr. 12, Suasana kegiatan belajar mengajar di Sora Manga School Jogja .....	58
Gbr. 13, Suasana Ruang Perpustakaan JAM .....	63
Gbr. 14, Suasana kegiatan belajar mengajar di Machiko Manga School Jakarta .....	67
Gbr. 15, Gagasan Situasi .....	89
Gbr. 16, Gagasan Tangga Enterance .....	90
Gbr. 17, Gagasan Lampu Plaza .....	90
Gbr. 18, Gagasan Gubahan Massa .....	91
Gbr. 19, Gagasan 1st Floor .....	93
Gbr. 20, Gagasan Basemet .....	94
Gbr. 21, Gagasan Ground Floor .....	95
Gbr. 22, Gagasan 2nd Floor .....	96
Gbr. 23, Gagasan 3rd Floor .....	97
Gbr. 24, Sample Landscape Furniture .....	98
Gbr. 25, Interior Kelas .....	99
Gbr. 26, Interior Expo Room .....	100
Gbr. 27, Situasi .....	101
Gbr. 28, Jalan Masuk Utama .....	101
Gbr. 29, View ke Arah Parkir dari Bangunan .....	102
Gbr. 30, Pintu Keluar Utama .....	103
Gbr. 31, Ramp Menuju Parkir Basement .....	103
Gbr. 32, Aksesibilitas Bangunan Melewati Main Enterance .....	104
Gbr. 33, Ramp Keluar dari Basement Menuju Jalan Belakang Site .....	104
Gbr. 34, Site Plan .....	105
Gbr. 35, View Tangga Main Enterance dari Tangga Semi Basement .....	106
Gbr. 36, Potongan yang menunjukkan Aksesibilitas ke Bangunan .....	106
Gbr. 37, Aksesibilitas Bangunan .....	107
Gbr. 38, Landscape Belakang Bangunan Sayap Barat .....	107
Gbr. 39, View Bangunan dari Jalan Seturan .....	108
Gbr. 40, Ground Floor .....	108
Gbr. 41, Basemet dan Semi Basement .....	109
Gbr. 42, 1st Floor dan 2nd Floor .....	110
Gbr. 43, Tampak Bangunan .....	110
Gbr. 44, View Mata Burung dari Arah Timur .....	112
Gbr. 45, View Mata Burung dari Arah Barat .....	112
Gbr. 46, Potongan .....	113
Gbr. 47, Plaza View 1 .....	113
Gbr. 48, Plaza View 2 .....	114
Gbr. 49, Lobby .....	114

<i>Gbr. 50, Cafe/ Canteen Semi Basement</i> .....	115
<i>Gbr. 51, View Bangunan Sayap Barat</i> .....	115
<i>Gbr. 52, Detail-Detail Lansdcape</i> .....	116
<i>Gbr. 53, Detail-Detail Street Furniture</i> .....	117
<i>Gbr. 54, View Pos Satpam Typical Belakang Bangunan</i> .....	118
<i>Gbr. 55, Detai Main Enterance</i> .....	119
<i>Gbr. 56, View Main Enterance dari Hall</i> .....	119
<i>Gbr. 57, View Lobby Industrial Area 1</i> .....	120
<i>Gbr. 58, View Lobby Industrial Area 2</i> .....	120
<i>Gbr. 59, View Lobby Industrial Area 3</i> .....	121
<i>Gbr. 60, View Space Galerry</i> .....	121
<i>Gbr. 61, Pola Lantai</i> .....	123
<i>Gbr. 62, Rencana Pondasi Balok dan Atap</i> .....	124

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1, Kebutuhan Ruang</i> .....	78
---------------------------------------	----

## DAFTAR DIAGRAM

<i>Diagram 1, Pola Pikir</i> .....	14
<i>Diagram 2, Aktifitas Perkantoran</i> .....	69
<i>Diagram 3, Aktifitas Belajar Mengajar</i> .....	70
<i>Diagram 4, Aktifitas Komunitas (harian)</i> .....	71
<i>Diagram 5, Aktifitas Komunitas (event)</i> .....	71
<i>Diagram 6, Aktifitas Biro Industri</i> .....	72
<i>Diagram 7, Aktifitas Pengunjung</i> .....	73
<i>Diagram 8, Aktifitas Pendukung</i> .....	73
<i>Diagram 9, Organisasi Ruang</i> .....	75

### 1.1.2.1.1. ANIME GENERASI BERIKUTNYA<sup>3</sup>

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.

<sup>3</sup> <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 INDONESIA<sup>4</sup>

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** (Voltus 5) yang mendapat respon sangat baik. Setelah kesuksesan Voltus, menyusul kemudian judul-judul anime lain dari berbagai genre. Selain Voltus, 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,

<sup>4</sup> <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 MANGA<sup>5</sup>

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".

<sup>5</sup> <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 terinfeksi akan genre manga Jepang, dan ketertarikan remaja untuk dapat mengapresiasi 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 kebuatuhan 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 bagaimana pembuatan manga dan anime
2. Kajian tentang industri manga dan anime
3. Kajian tentang sejarah Anime dan Manga jepang

I.6 DIAGRAM POLA PIKIR

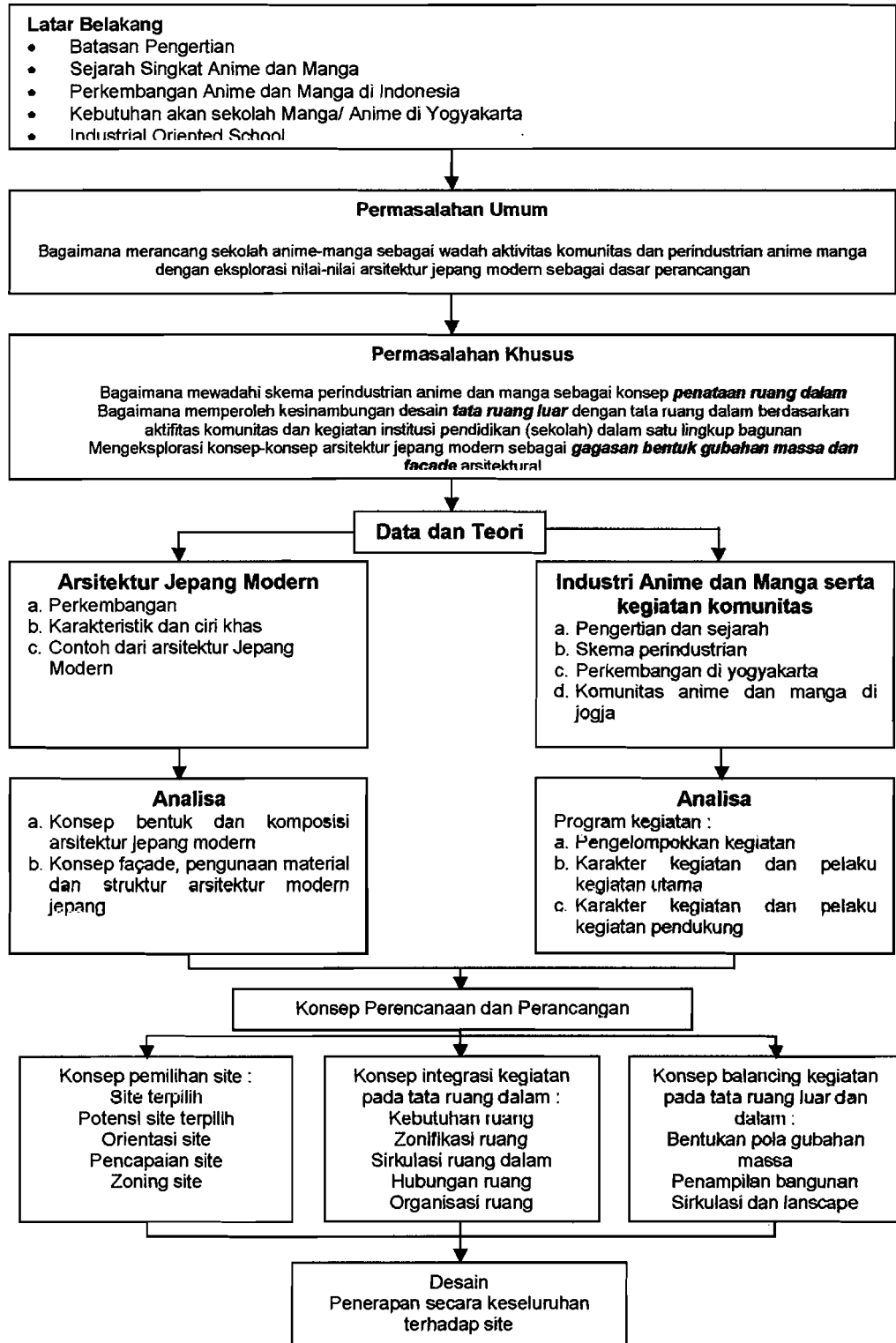


Diagram. 1, Pola Pikir

## 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 mana 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 industri yang bersekala besar yang membayang-bayangi dua Negara pemroduksi komik besar lain yaitu U.S. dan Prancis.<sup>1</sup>

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 majalah umum. Keseluruhan penerbitan media publikasi di Jepang termasuk majalah, buku dan surat kabar adalah 2,5 triliun 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 profesional (mangaka) di Jepang. Setiap individu telah menerbitkan sedikitnya satu volume manga, tetapi kebanyakan mereka menjadi asisten seniman manga terkenal atau memiliki mata pencaharian yang

<sup>1</sup> [http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp\\_i/articles/manga/manga1.html](http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html)

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

Apabila satu 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 populer 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 tinggi, seperti menjadi asisten manga-ka profesional.

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 tersebut bagus atau

tidak. Apabila ternyata manga yang telah dihasilkan memiliki rating yang luar biasa peminatnya maka perindustrian anime 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.ivcmusic.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 Ohnoji  
Hirofumi Yoshino  
Kazuhito 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:  
Heiame Yatate  
Yoshiyuki Tomino  
 Character Design: Hisashi Hirai  
 Art director: Shigemi Ikeda  
 Animation director:  
Shinichi Sakuma  
Yuusuke Kamada  
 Mechanical design:  
Kimotoshi Yamane  
Kunio Okawara  
 Director of Photography: Takeshi Katsurayama  
 Character Animation Director:  
Hironmitsu Morishita  
Hisashi Hirai  
Kenichi Ohnuki  
Kohji Yonevama  
Susumu Yamaguchi  
Takuro Shinbo  
Toru Yoshida  
Yusuke Kabashima  
Yuusuke Kutsuda  
 Chief Mecha Animation Director: Satoshi Shigeta  
 Color Coordination:  
Akiko Shibata  
Nagisa Abe  
 Design Work: Kenji Fuijoka  
 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  
Yusuke 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)  
Hirofumi Sato (Sunrise)  
 Sound director: Sadavoshi Fuijoo  
 Theme Song Arrangement:  
Susumu Nishikawa (ED2)  
Yuki Kajitani (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 Elsmann  
Jonathan Holmes as Arthur Trine  
Kirby Morrow as Rey Za Burrel  
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 Lornnoke/ Mwu La Filaga  
Venus Terzo as Talia Gladys  
Alison Matthews as Narrator  
Brad Swaile as Auel Neider  
James Bliqht 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

**Japanese cast**  
Akira Ishida as Athrun Zala / Alex Dino  
Kenichi Suzumura as Shinn Asuka  
Souichiro Hoshi as Kira Yamato  
Fumiko Oikasa 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  
Rio Tanaka as Lacus Clyne/ Meer Campbell  
Ryotaro Okiayu as Andrew Watfield  
Shuuichi Ikeda as Gilbert Durandal  
Takehito Koyasu as Neo Lornnoke/ Mu La Filaga  
Toshihiko Seki as Rey Za Burrel  
Akira Sasanuma as Dearka Elsmann  
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 Ikayal Parnell Jesek  
Konji Nojima as Burt Heim  
Kikuko Inoue as Conrida Yamato (ep 14)  
Kinryuu Amimoto 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 Toyochuchi as Miriallia Haw  
Michiko Neva as Abbey Windsor  
Hilda Harken  
Michio 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 Murata 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)

Daisuke Asakura (OP1)  
 Yuki Kaijura (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", OP4)  
 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 Nani (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 Almata (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<sup>3</sup>, 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

<sup>3</sup> <http://www.id-anime.info/index.php?title=Tokusatsu>



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 ulsan 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<sup>4</sup> 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

<sup>4</sup> <http://www.animindo.net/istilah.php>

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 mereka mengembangkan sendiri sebuah manga dengan original character dan kemudian menjadi mangaka Professional.

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

Metal Heroes (Gavan, Sharivan, etc), Godzilla, Sentai Heroes/ Power Ranger (Goggle 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. Biasanya digunakan untuk menggambarkan adegan pornografi "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. Umumnya untuk menyebutkan robot.

**OAV atau OVA**, Original Animated Video yaitu animasi yang dirilis langsung dalam bentuk 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 menggelar debutnya sebagai OST suatu anime,

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.

## 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 reload: anime attack 2006

[www.hikarucommunity.com](http://www.hikarucommunity.com)

[www.cielers.com/hikaru](http://www.cielers.com/hikaru)

SEKOLAH

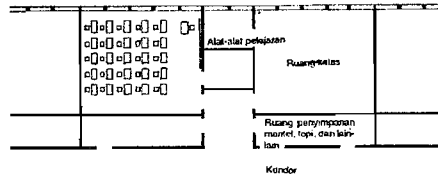


Sekolah Dasar

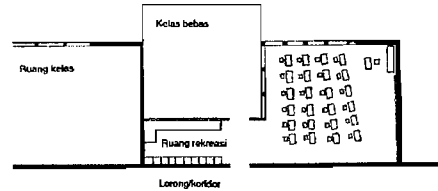
Setiap kelas pokok ruang pelajaran merupakan ruang-ruang kelas, jika mungkin berbentuk bujur sangkar, perkecualian persegi panjang, maximum 32 pelajar. Paling sedikit 65 - 70 m<sup>2</sup> (kira-kira 2,00 m<sup>2</sup> x 2,20 m<sup>2</sup>/selepas pelajar) jika mungkin dua jalan masuk udara ③ + ④ untuk bentuk bebas seperti di pengadalan.

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.

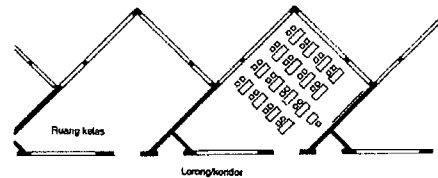
Alternatif untuk kelas terpisah dan ruang group: Gabungan dari 2 - 3 ruang kelas untuk tempat pelajaran untuk dialog guru-pelajar, diskusi, ceramah dan group besar atau pembagian menurut posisi dinding. Ruang kecil antara pintu masuk kelas dan pintu keluar dan aula pintu masuk sekaligus tempat pembagian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



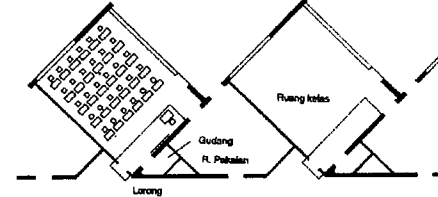
① Ruang kelas melewati ruang penyimpanan mantel, topi dan lain-lain dan koridor dengan dua jalan masuk cahaya dan udara. koridor antara dua ruang kelas adalah ruang alat-alat pelajaran  
Arch.: Yorke, Rosenberg, Mardall



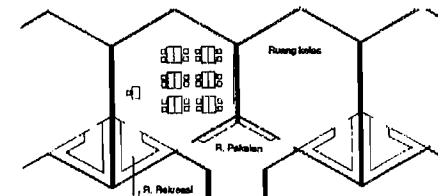
② Gabungan dari kelas-kelas, kelas bebas dan ruang rekreasi, anjuran bentuk  
Arch.: Neutra



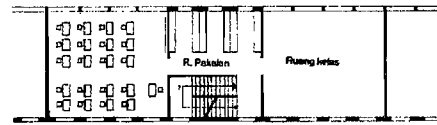
③ Pembentukan kerangka yang mirip mata gergaji, bahaya gangguan timbal-balik  
Arch.: Carbonara



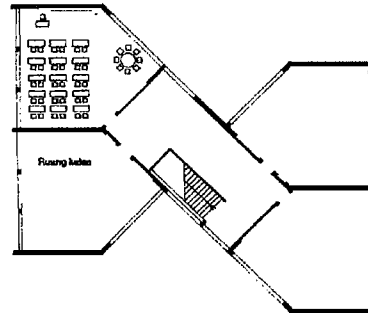
④ Ruang kelas yang dilengkapi dengan jendela yang lataknya tinggi, tanpa memperhatikan jalan masuk udara an bagian belakang, antar kelas dihubungkan dengan gudang dan ruang penyimpanan (mantel, topi, dan lain-lain)  
Arch.: Curtiss



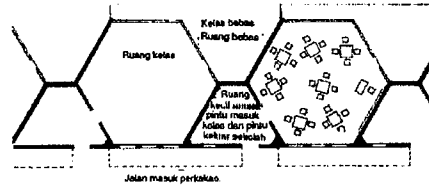
⑤ Ruang kelas berbentuk segi enam dengan ruang rekreasi berbentuk segi tiga yang tertutup  
Arch.: Brechtman



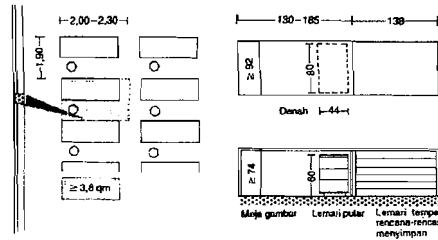
⑥ Setiap dua kelas terdapat dekat suatu ruang tangga, dua jalan masuk udara dalam gedung bertingkat  
Arch.: Schusler



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

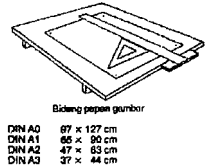
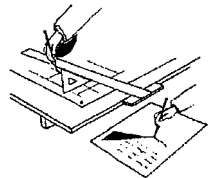


⑧ Kelas berbentuk segi enam tanpa koridor melalui tempat penyimpanan topi, mantel, dan lain-lain = ruang kecil antara pintu masuk dan pintu keluar yang tertutup  
Arch.: Goltwald, Weber



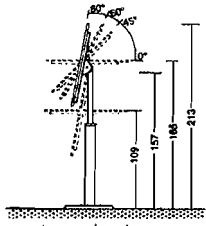
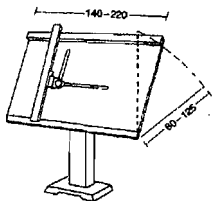
1 Bidang kerja dalam ruang gambar

2 Bidang (luas) pekerja



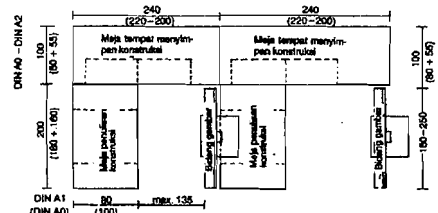
3 Jatuhnya cahaya ketika menulis dari belakang kiri, ketika menggambar dari kiri depan

4 Bidang papan gambar

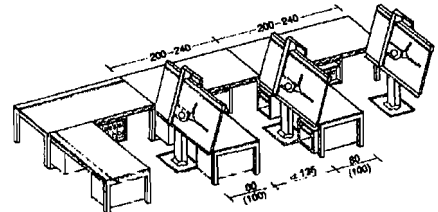


5 Alat gambar (bergerak) yang berdiri → 6

6 Irian gambar → 5



7 Tempat/bidang bekerja (irian 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 x 1,27. Papan gambar permanen atau yang dapat digerakkan (diputar) → 2, 3 - 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 + 6 - 3.

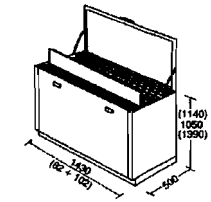
Kursi putar yang dapat digerakkan ke atas/ke bawah  
Alat gambar yang dapat digerakkan, dengan papan gambar yang berdiri, dapat diangkat/diturunkan, ukuran 1,50 x 100 - 114, atas yang dapat dilipat sebagai papan yang datar, ukuran 180 x 115 → 5 - 6. Penyerapan cahaya harus dari kiri → 3.

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.  
Perengkapan lain bidang meja (khusus meletakkan sesuatu), lemari rencana gambar yang berdiri (tergantung) atau tergeletak, luas minimum yang cocok DIN A0.

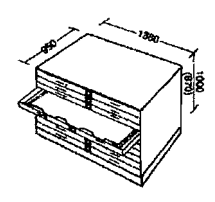
Ruang gambar (yang agak besar)  
Kebutuhan tempat 3,5 - 4,5 m setiap meja gambar → 1. Ruang gambar menghadap utara, untuk menyesuaikan cahaya siang hari. Bagian lemari yang dapat ditutup setiap bekerja.

Ruang besar untuk penggambaran, melukis, 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.

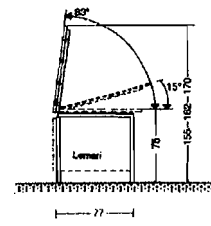
Ruangan untuk pemahat dan pembuat keramik.  
Luas kebutuhan tempat untuk perengkapan teknik seperti Jentera pembuat tembikar (pelatikan), open pembakaran termasuk benda-benda yang dikerjakan, ruang penyimpanan tambahan, ruang untuk menyimpan gips, ruang yang lembab dan lain-lain.



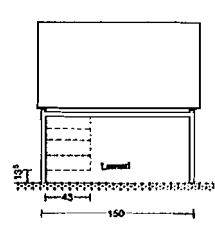
9 Tempat menyimpan gambar-gambar (Berdiri tegak atau tergeletak)



10 Lemari gambar dari lembaran baja

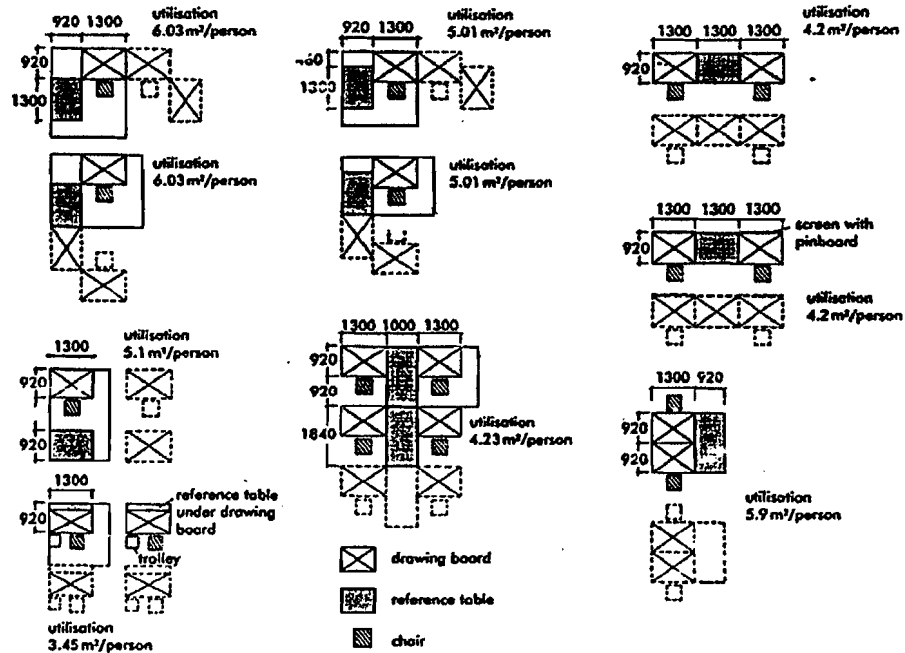


11 Irian gambar → 12



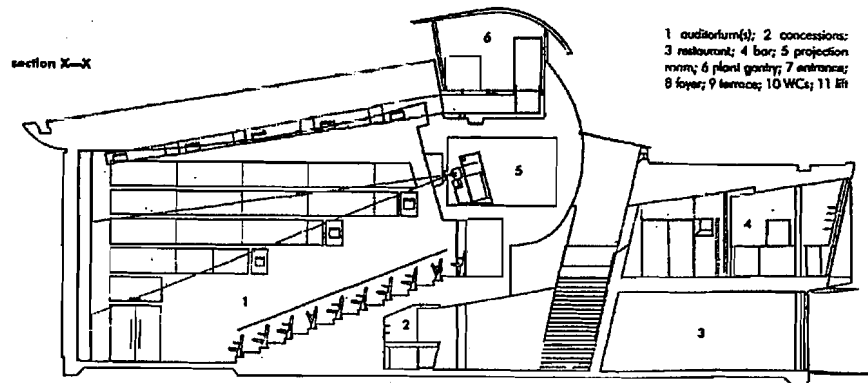
12 Meja gambar dan meja kantor bagian atasnya dapat diangkat

Menggunakan 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: Burnell Foley Fischer)



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

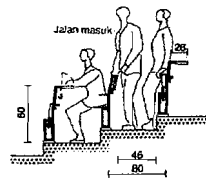
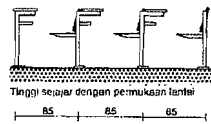
▪ **Reception/ front of house**

Ruang resepsionis haruslah mempunyai hubungan yang sensitif dengan lanscape yang ada. Untuk desain modern sering sekali menggunakan 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

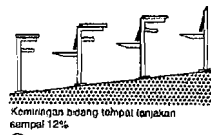
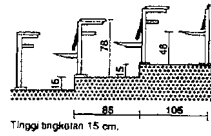
Receptionist area terdiri dari : sebuah box office/ information desk, lobby, akses mudah ke restroom terdekat, multimedia display, sebuah café/ bar sebagai pembentuk atmosfir yang nyaman, banyaknya pilihan akses vertical maupun horizontal, gallery spaces, serta foyer yang menghubungkan ke seluruh penjuru bangunan

▪ **Auditorium/ studio theater/ main seating area**

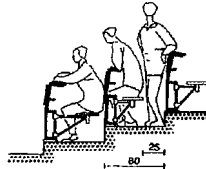
▪ **Stage/ back setage : main stage, wings, back stage area, dressing room (wardrobe/costume)**



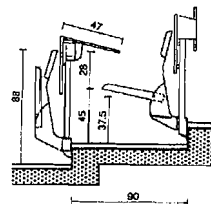
2) Susunan bangku dengan kursi putar dan meja putar.



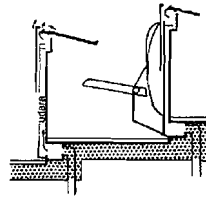
1) Bangku-bangku Aula.



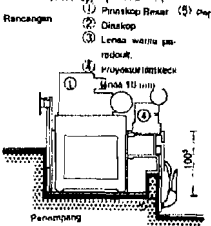
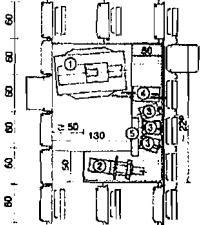
3) Susunan dengan meja tulis yang permanen dan kursi putar yang berporos.



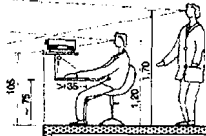
4) Bangku-bangku aula/meja-meja tulis yang berventilasi udara.



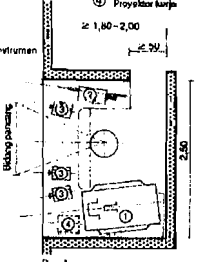
5) Meja tulis yang berventilasi udara/pengaturan udara.



6) Posisi proyektor



7) Posisi proyektor/proyeksi



7) Posisi proyektor/proyeksi

**AULA** →

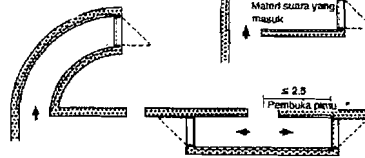
Kursi-kursi aula merupakan kombinasi dari kursi lipat dan kursi yang diputar, sandaran kursi dan meja tulis (dengan tempat penyimpanan map atau pengait tas sekolah), biasanya terpasang secara permanen → (1) - (3).

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

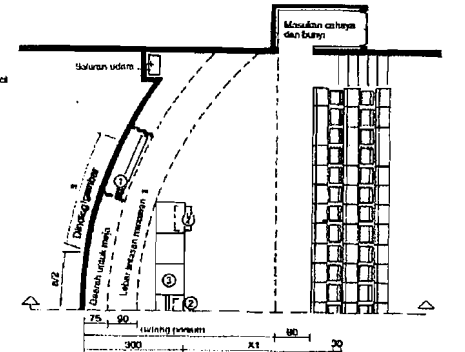
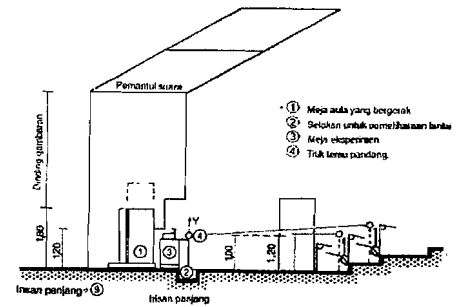
Barisan kursi yang menonjang (untuk aula ilmu Bedah, penyakit dalam dan Fisika), baris kurva perantara penglihatan melalui cara grafik atau dengan cara perhitungan analisis → (4) - (5).

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 x 65 cm, normalnya 60 x 80 = 55 x 75 cm. Setiap mahasiswa termasuk untuk semua bidang tempat dalam aula yang besar dan luas yang paling sempit sekitar 0,60 m<sup>2</sup>, pada aula yang kecil dan yang normal berukuran 0,80 - 0,95 m<sup>2</sup>. → S. 269

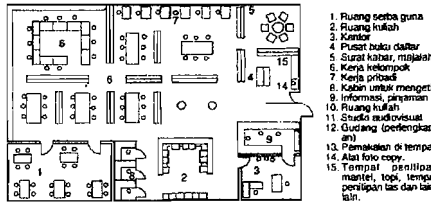


8) Denah dari pemasukan cahaya dan bunyi

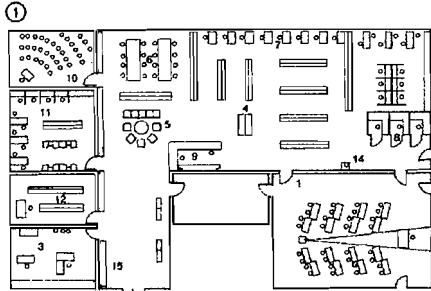


9) Denah bidang Podium

### 4. Library



1. Ruang सेवा guna
2. Ruang Incha
3. Kantor
4. Pilet buku daftar
5. Surat kabar, majalah
6. Kerja kelompok
7. Kerja pribadi
8. Kabin untuk mengetik
9. Informasi, pinjaman
10. Ruang kuliah
11. Studio audiovisual
12. Gudang (perengkapan)
13. Pemakaian di tempat
14. Alat foto-copy
15. Tempat penitipan mantel, topi, tempat penitipan tas dan lain-lain.



② Contoh untuk perpustakaan sekolah dan ruang komunikasi

### SEKOLAH



Perpustakaan, 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 meminjamkan, 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 kebutuhan ruang:  
 Perpustakaan/ruang media keseluruhan 0.35 - 0.55 m<sup>2</sup>/pelajar

Dalam Satuan:  
 Tempat pembagian buku dan penerimaan kembali, setiap tempat kerja kira-kira 5 m<sup>2</sup> termasuk tempat daftar buku kira-kira 20 - 40 m<sup>2</sup>

Konsultasi:  
 Pustakawan, ahli ilmu komunikasi pendidikan, tekniker komunikasi, dan sebagainya. Setiap kawasan pekerja kira-kira 10 - 20 m<sup>2</sup>. tempat penampungan buku-buku bersama dengan gudang setiap 1000 jilid kira-kira 20 - 30 jilid diturunkan dalam rak papan kira-kira 4 m<sup>2</sup> 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 m<sup>2</sup> tempat kerja, umumnya setiap 1000 jilid buku-buku referensi kira-kira 25 m<sup>2</sup> untuk kira-kira 5% pelajar/guru, paling sedikit terdapat 30 tempat kerja @ kira-kira 2 m<sup>2</sup>, sehingga kira-kira 60 m<sup>2</sup>. Setiap Carrel kira-kira 2.5 - 3.0 m<sup>2</sup>. Ruang kerja kelompok 8 - 10 orang kira-kira 20 m<sup>2</sup> → ① - ②.

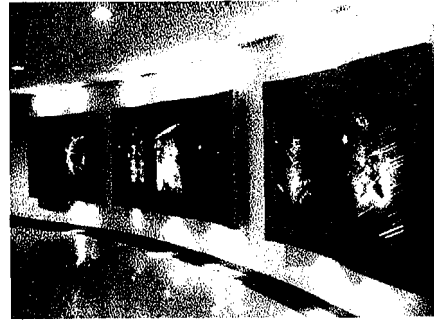
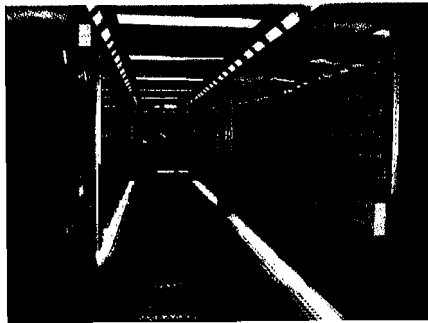
### 5. Gallery spaces



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

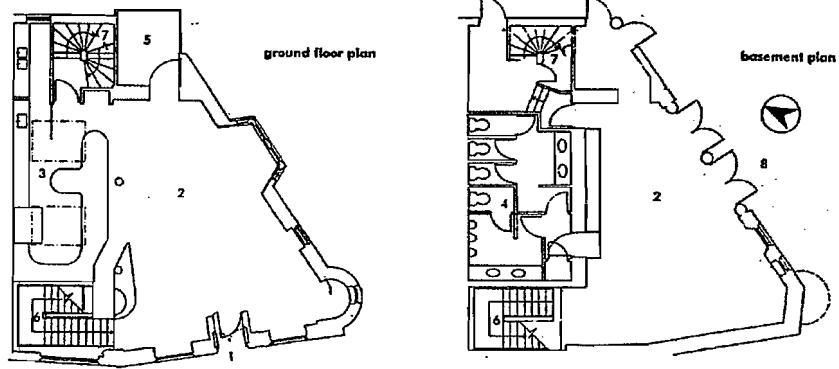
15 Display-lighting techniques  
 (Hall, M. (1987) *On Display: A Design Grammar*, Lund Humphries Publishers Ltd, London)

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



Gundam museum, jepang

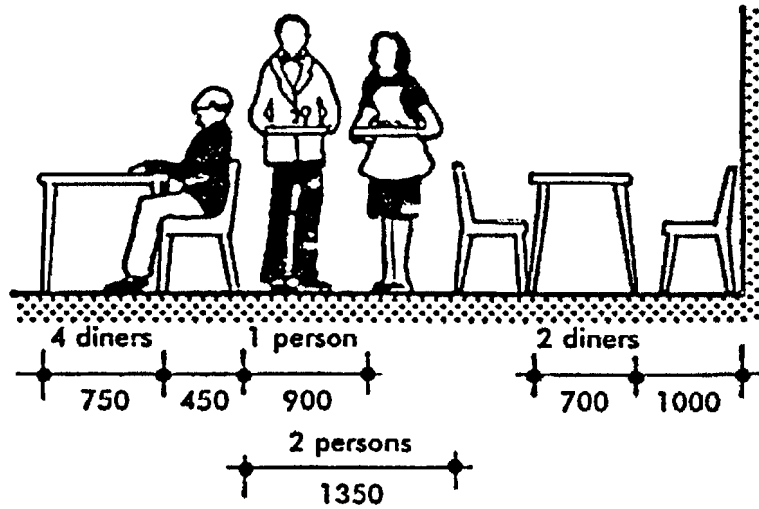
## 6. Café/ Bar/ Restaurant/ Kanteen



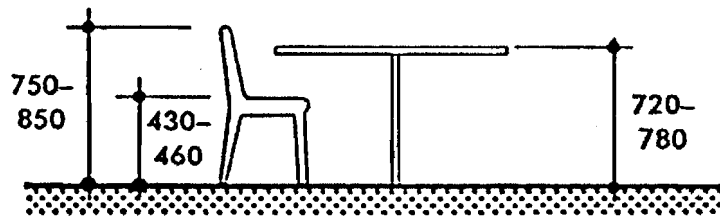
1 main entrance; 2 dining areas; 3 preparation area; 4 WCs; 5 rear dining room; 6 public stair; 7 escape stair; 8 terrace  
(n.b. staff area on first floor is not shown)

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

### 1 Diagrammatic layout

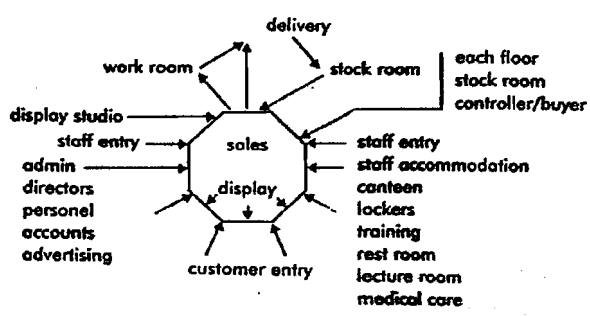


### 2 Aisle width

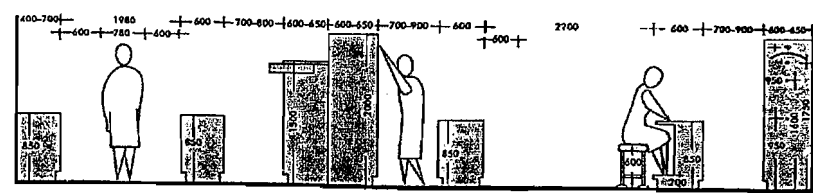


### 3 Chair and table heights

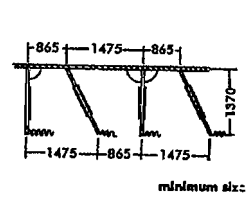
7. Retail/ Shop, sebagai penunjang bangunan, fasilitas industri dan aktifitas komunitas



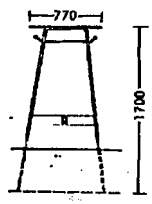
Plan analysis of room and routes of customers and goods



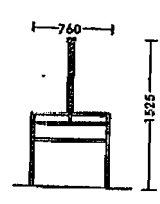
4 Typical section through sales floor



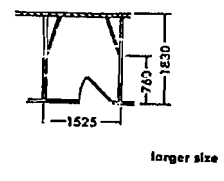
5 Fitting rooms



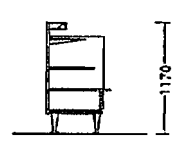
6 Free-standing hanging rack (length 1.525m)



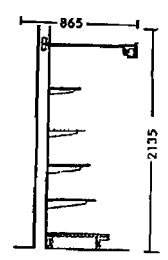
9 Millinery table



larger size



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



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 ciri-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 :

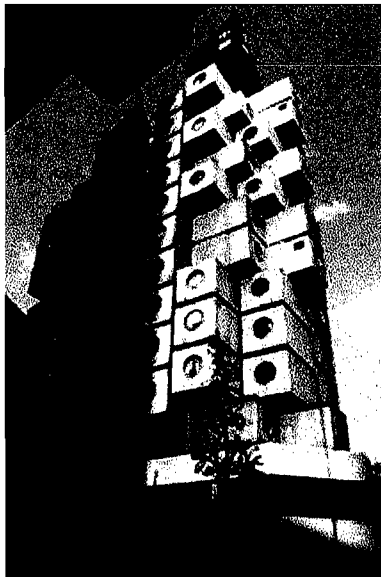
- Menurut Kiyonori Kikutake, metabolisme berarti banyak hal yang satu dengan yang lain berbeda.
- Menurut Kisho Kurokawa, metabolisme berarti koeksistensi dari berbagai elemen yang berarti bahwa ada yang tetap saat terjadi perubahan.
- Menurut Kawazoe, metabolisme berarti pembaharuan yang konstan dari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

Dalam berbagai hal Metabolisme menjadi **analogi biologis**, mengadopsi nilai-nilai alam yang diterapkan dalam bangunan. 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 :

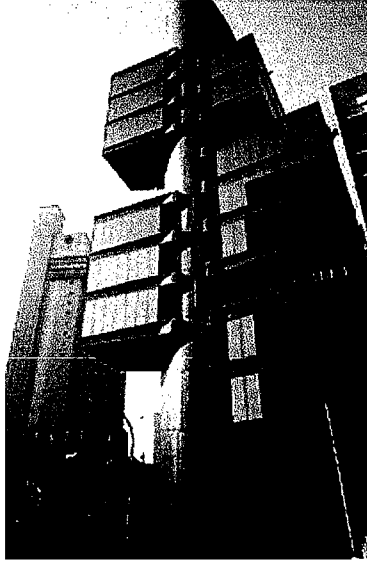
- Pemisahan elemen-elemen fungsional (bentuk, konstruksi dan warna) hingga terlihat jelas dari luar.
- Adanya “Kejujuran” antara bagian dalam bangunan dengan pandangan dari luar bangunan
- Menampilkan bentuk yang sedang mengalami proses perubahan, pertumbuhan dan berkembang yang seolah-olah nantinya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

Contoh-contoh aliran metabolisme antara lain :



KUROKAWA Kishō  
*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 kekeselimbangan dalam filosofi Budha Zen yang dianut orang-orang Jepang dan China



TANGE Kenzō  
*Shizuoka Press & Broadcasting* – Tôkyô  
 1987

Konsep metabolisme 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

Metabolisme menjadi berkembang sangat dramatis dan kompleks di dunia arsitektur modern Jepang, yaitu dengan dimulainya **teknologi prefabrication** yang besar dan maju dengan pesat dengan konstruksi utama metal/logam. Sehingga memicu pergerakan arsitektur metabolisme 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.



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<sup>6</sup> :

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

<sup>6</sup> www.jpam-photo.doe-mod



IRIE Keiichi  
ISHII Kazuhiro  
ISHIYAMA Osamu  
ISOZAKI Arata  
ITAMI Jun

MIYAWAKI Mayumi  
MORIYAMA Raymond  
MURATA Masachika  
MURANO Tôgo  
NAGANO Uheji

TAKAMATSU Shin  
TAKANAKA KOMUTEN  
TAKASAKI Masaharu  
TAKAYAMA Kôjiro  
TAKEDA Goichi

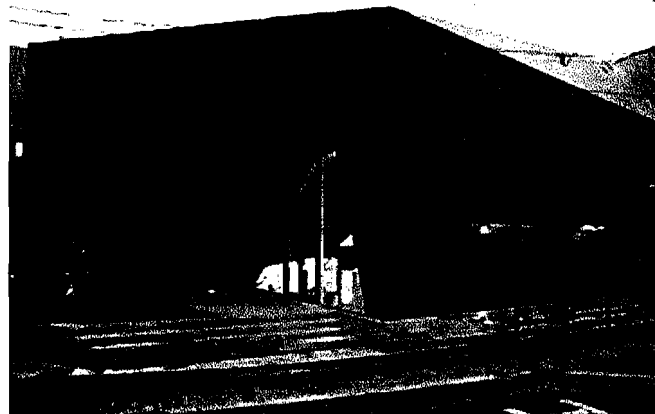
YOSHIDA Isoya  
YOSHIDA Tetsurô  
YOSHIZAKA Takamasa  
YUKINO Motokichi

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

- Menggunakan bentuk-bentuk **geometris sederhana (simplitis)**, dan cenderung menonjolkan aspek modern **“Cubism”** .



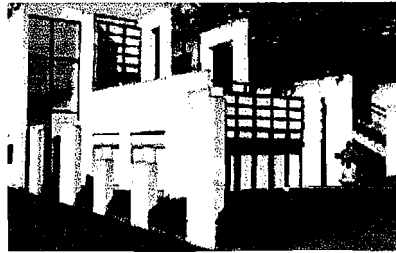
Omotesando Hills /  
Vorderansicht - Tôkyô 2006 by  
ANDO Tadao (1)



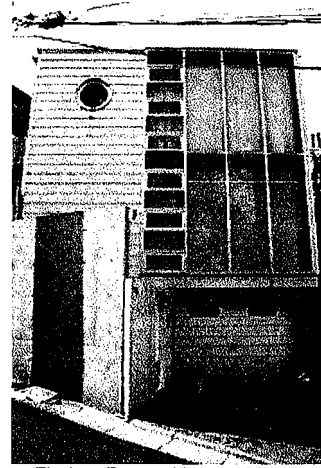
hhstyle.com / casa - Tôkyô 2005 by ANDO Tadao (2)

(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 dihasilkan 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*

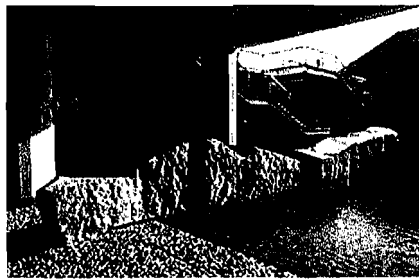


*Timber Frame House With A Curtain Wall - Tôkyô 1996 by BAN Shigeru*

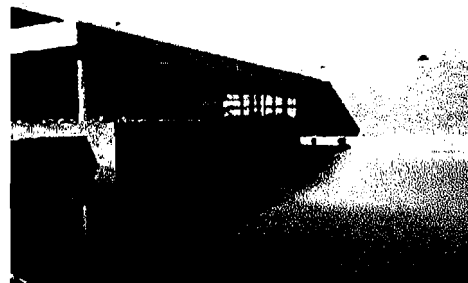


*Gifu City Library - Stadt Gifu 1995 by Okada Shinichi*

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-elemen 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



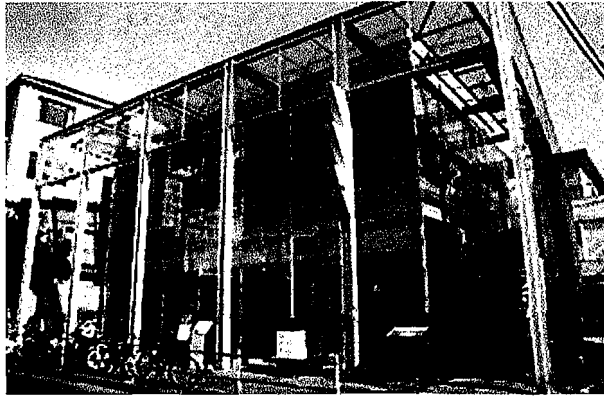
Architecture traditional japan.doc



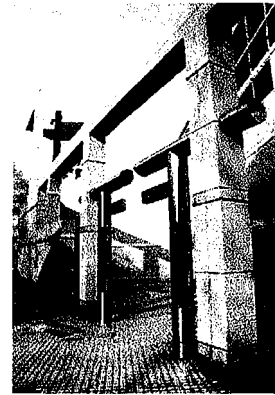
Orient Museum - Okayama 1979 by Okada  
Shinichi

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.

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

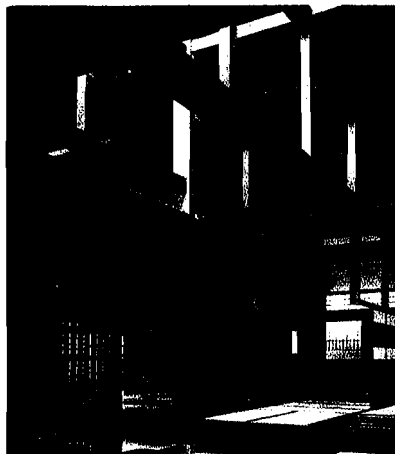


House 5302 - Tôkyô 1990 by KITAYAMA Kôjirô

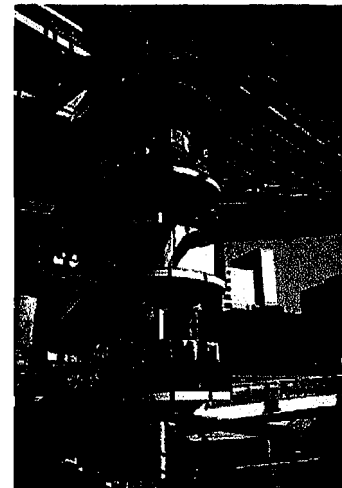


Metropolitan Museum of Modern Art - Nagoya City 1987 by KUROKAWA Kishô

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.

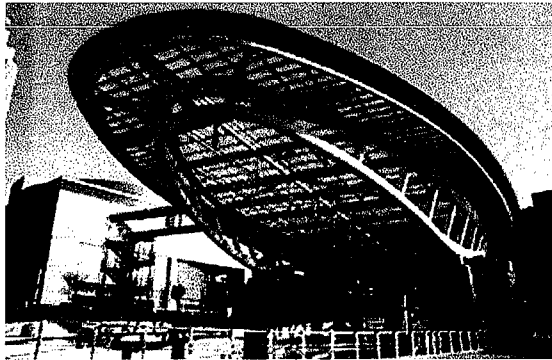


Yoshijima House - Tradition and Modernity Meet in the Mountain of Takayama



Oasis 21 - Nagoya City 2002 by CASAI Hideki

Penggunaan 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



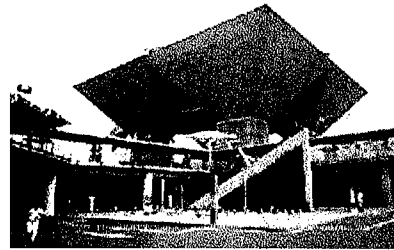
Mindscape Museum -1992 by Okazaki

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.

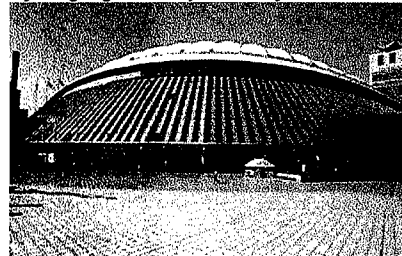
- Mengacu pada konsep interchangeability dan systems-oriented.



Sumida Culture Factory - Tôkyô 1994 by  
HASEGAWA Itsuko



Tôkyô Big Sight - Tôkyô 1990 by AXS Satow Inc.

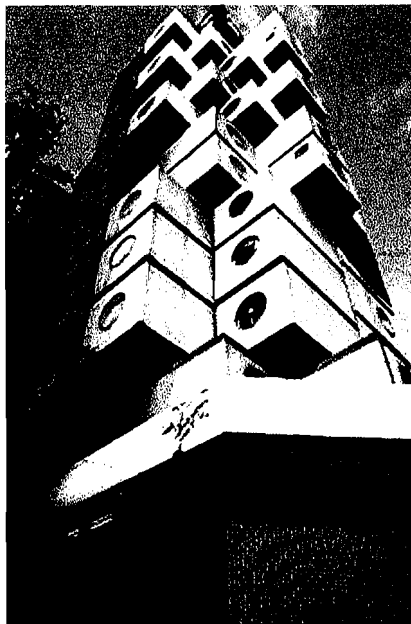


Tôkyô Dome / Außenansicht - Tôkyô 1988 by NIKKEN SEKKEI

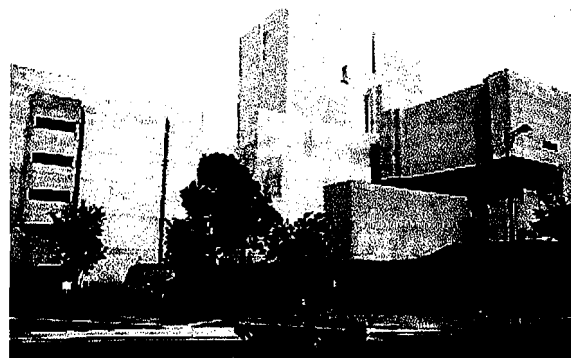
Dengan berkembangnya teknologi, membuat perkembangan arsitektur menjadi lebih bervariasi. Berbagai struktur dan materialpun mudah dibuat dan dipesan sesuai dengan desain yang diinginkan. Ketepatan ukuran (**precision measurement**) sangatlah ditonjolkan, Karen semua bangunan menggunakan sistem knockdown 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 purpose function, dimana desain diminta untuk dapat berubah kapanpun diinginkan 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.**

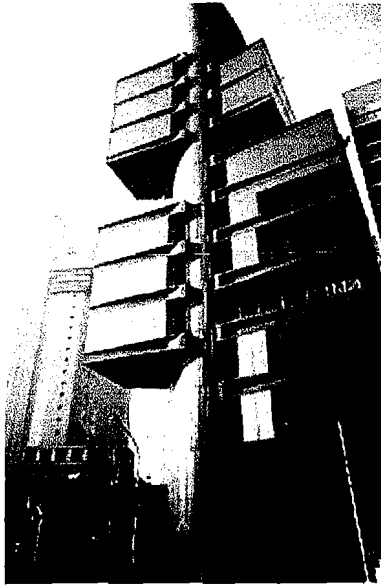


*Nagakin Capsule Tower - Tôkyô 1972 by KUROKAWA Kishô*

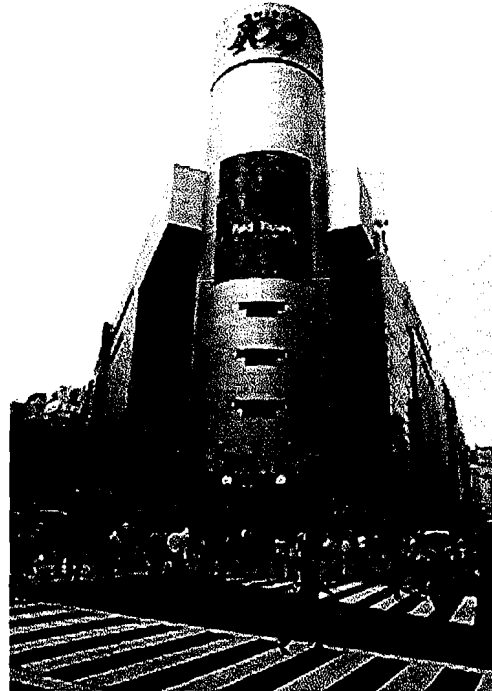


*Supreme Court Building - Tôkyô 1974 by Okada Shinichi*

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



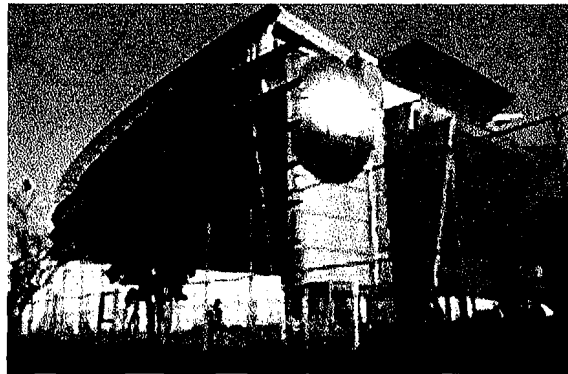
*Shizuoka Press & Broadcasting*  
Tôkyô 1987 by TANGE Kenzô



*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 dilihat/ memiliki view terbagus dari sudut pandang utama tersekat, misalnya dari area public terdekat/ jalan utama, sehingga kesan eye catchingnya akan menjadi sangat terasa.



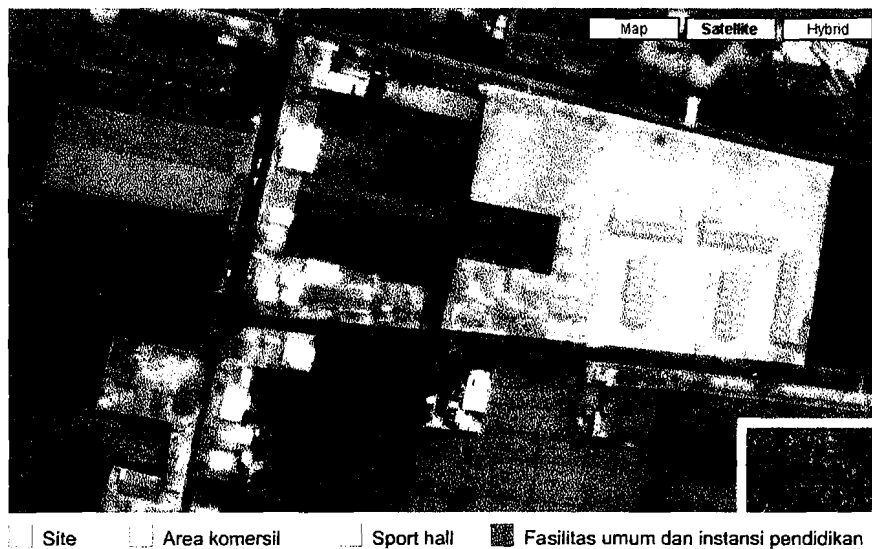
## 2.5 Lokasi dan Tapak

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

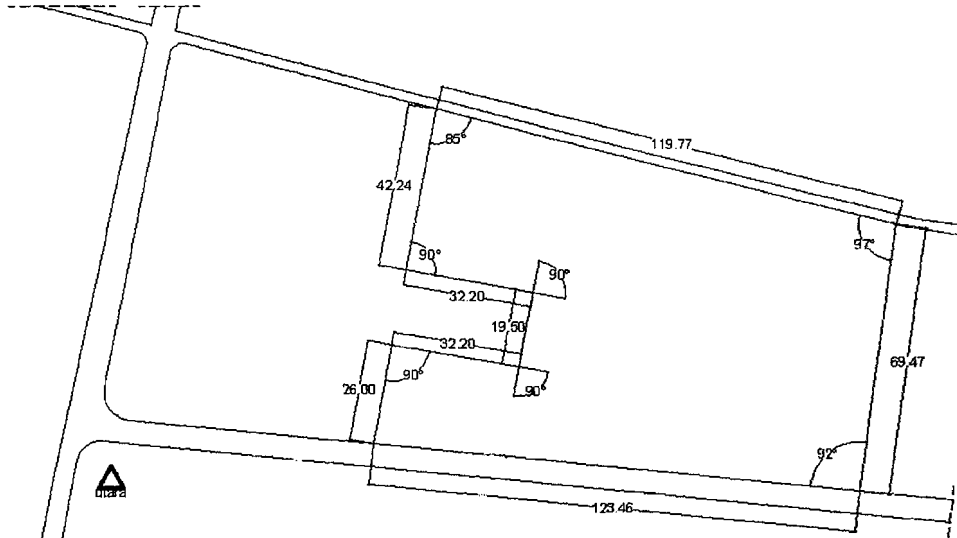
- Akseibilitas. Akses menuju site harus bagus dan mampu mengatur lalu lintas ke dalam site agar tidak terjadi kemacetan, serta mudah dijangkau.
- Berdekatan dengan fasilitas-fasilitas umum/ sosial dan institusi pendidikan lain yang ada.

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



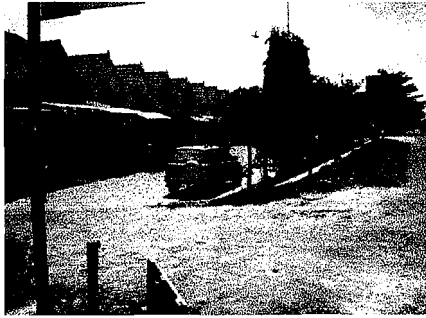
Kondisi site bagian barat



Kondisi lalu lintas 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, existing 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 seperti 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 lainnya.

- 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  $\pm 8829$  m<sup>2</sup>.

**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 kurikulum 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.
- Menggambar detail wajah beserta efek shading.

#### Level 2 (4 kelas)

- Menggambar anatomi tubuh.
- Menggambar detail 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.
- Pewarnaan menggunakan computer.
- Menggambar pin up dan poster.

#### Level 4 (4 kelas)

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

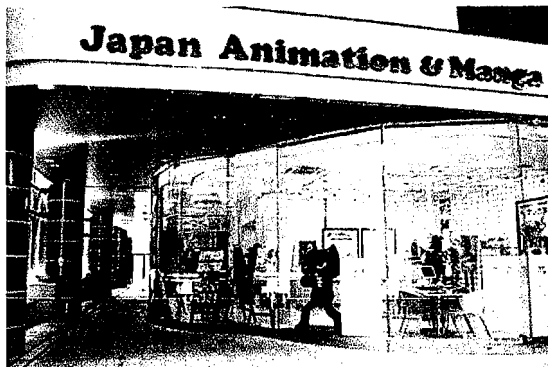
- Teknik membuat balon dialog.
- Menciptakan karakter chibi dan super deformed (SD).
- Merancang desain cover yang menarik.



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

Satu ruang kelas berkapasitas  $\pm$  12 siswa dengan 1 tentor/ guru. Meja kelas didesain dengan kemiringan  $\pm$  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.

## 2.5.2 Japan Animation and Manga Professional College (JAM)



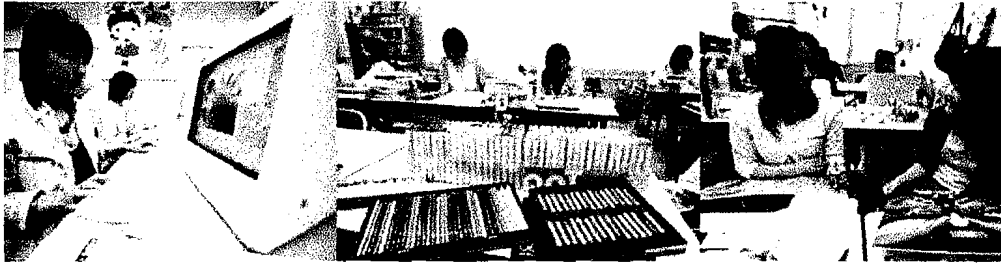
One Year Course	Comic Illustration
Two Year Course	Manga Create, Animator, 3D Animation, Character Design, Digital Illustration, Game Creator
Four Year Course	Professional Manga Create, Professional Game Creator



**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 ILLUSTRATION 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 ILLUSTRATION COURSE**, ruangan sepenuhnya menggunakan fasilitas komputer/digital, sehingga memerlukan

pengolahan dalam alur sistem elektrikalnya, misalnya menggunakan rising floor 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.

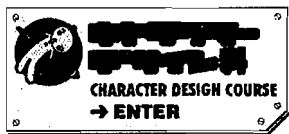


**3D ANIMATION CORSE**, kelas ini membutuhkan ruangan studio dan ruangan audio visual, serta space kecil untuk diskusi,

kelas ini cenderung bersifat non formal layaknya kelas. Dibutuhkan



ruang dengan standard studio 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.

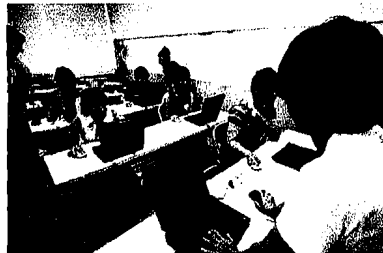


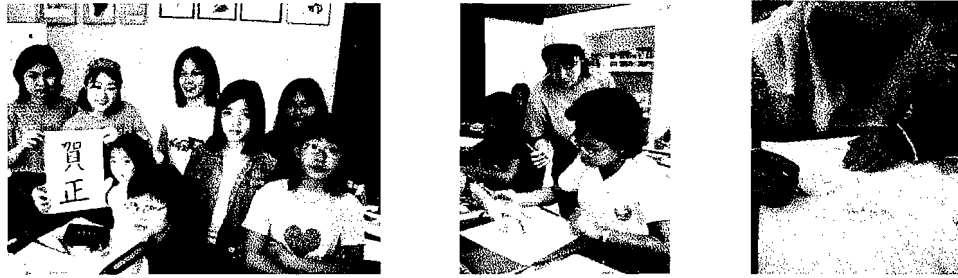


**GAME CREATOR COURSE**, Ruangan yang dibutuhkan adalah ruangan dengan fasilitas koputer serta ruang diskusi, semuanya dengan standard suang yang sudah ada.



**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

## BAB 3

### ANALISA

#### 3.1 Analisa Pelaku, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

##### 3.1.1 Profil Pelaku

###### 1. Pengguna tetap

###### a. Pengelola

- *Manager/ pimpinan sekolah*
- *Staff Pengajar/ Sensei/ Manga-ka*
  1. *Pengajar Anime*
  2. *Pengajar Manga*
  3. *Pengajar Ekstra kulikuler*

- *Administrasi*
- *Karyawan*
- *Security*

###### b. Siswa

1 Year Course	Comic Ilustration +ekstra kulikuler
2 Year Course	Manga Create, Animator, 3D Animation, Character Design, Digital Ilustration, Game Creator +ekstra kulikuler
4 Year Course	Professional Manga Create, Professional Game Creator +ekstra kulikuler

###### c. Member of community

Semua komunitas anime manga di Yogyakarta dapat menjadikan sekolah ini sebagai center of information

###### d. Biro industri anime & manga

Biro-biro yang ditunjuk sebagai supporting facility dalam berbagai bentuk, mulai percetakan, retail anime & manga, etc

###### 2. Pengguna tidak tetap

###### a. Pengunjung

###### b. Media massa/ pers

### 3.1.2 Analisa Aktivitas dan Kegiatan

- **Aktivitas Sekolah**

Aktivitas sekolah terdiri dari aktivitas perkantoran dan pengajaran. Untuk aktivitas perkantoran yaitu berupa kegiatan administrasi dan pengembangan pendidikan, sedangkan untuk aktivitas pengajaran berupa kegiatan belajar mengajar (course) dan kegiatan penunjang pendidikan anime manga seperti pameran, workshop atau sekedar peningkatan pengetahuan dan penelusuran literatur di perpustakaan atau media lainnya.

*Aktivitas perkantoran :*

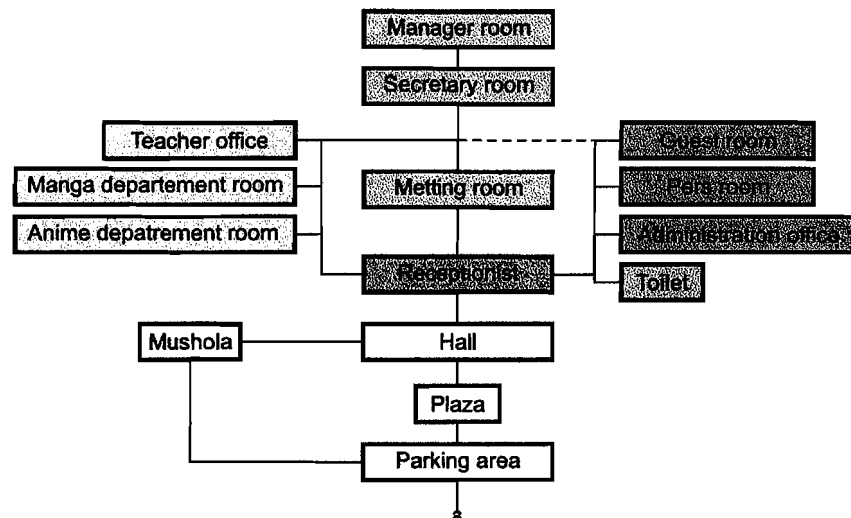


Diagram 2, Aktivitas Perkantoran

Area perkantoran haruslah dapat diakses secara mudah dari hall. Area ini dibagi menjadi 2 yaitu area pengelola dan area layanan. Setiap kegiatan yang ada akan dimonitoring langsung dari receptionist, tentunya menggunakan system yang berbasis computer sehingga kegiatan akan menjadi lebih efisien, baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Hubungan antara kedua area (area pengelola dan layanan) akan terkait secara tidak langsung. Penempatan ruang-ruang pertemuan/ rapat haruslah diletakkan pada daerah yang strategis bagi kedua belah area, baik dari segi pencapaian maupun pengadaan system/ supporting equipment.

### Aktivitas belajar mengajar :

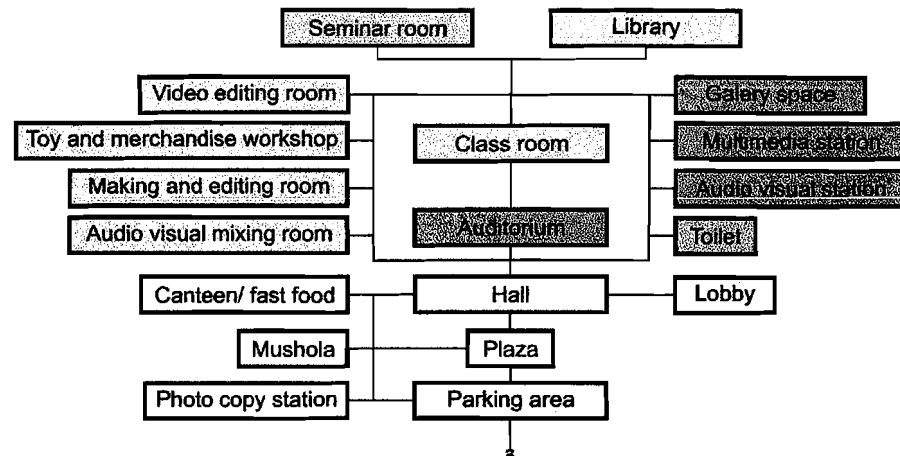


Diagram 3, Aktivitas Belajar Mengajar

Area pada aktivitas ini juga dibagi menjadi 2, yaitu area belajar dan area fasilitas. Untuk area belajar hanya dapat diakses oleh pengajar dan anak didik sehingga perlu adanya perbedaan level baik secara horizontal maupun vertikal untuk membatasi lingkup pergerakan setiap pengunjung, sedangkan area fasilitas dapat langsung diakses dari hall/ plaza yang ada.

Dalam setiap aktivitas sehari-hari, seluruh ruangan akan aktif digunakan kecuali auditorium dan seminar. Auditorium digunakan pada saat ada event-event tertentu saja dan bersifat multifungsi sehingga dapat digunakan juga sebagai wadah aktivitas lainnya. Sedangkan ruang seminar hanya digunakan pada saat tes kelulusan saja, sehingga intensitas penggunaannya sangat kecil.

- **Aktivitas Komunitas**

Komunitas memiliki dua jenis kegiatan, kegiatan rutin tiap hari misalnya meeting di cafe, pertunjukan musik yang semuanya berskala kecil. Yang kedua kegiatan besar atau event biasanya melibatkan seluruh element komunitas jepang yang ada, contohnya Live performance (band, cosplay, cabaret, martial

art), Matsuri, Art Festival, pameran, bazaar, tournament/ lomba game, hobbies, dan lain lain yang dikonsepsi menjadi satu kegiatan yang dilaksanakan dalam beberapa hari secara berturut-turut.

*Kegiatan harian :*

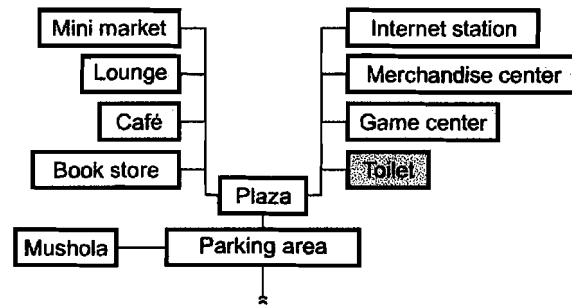


Diagram 4, Aktivitas Komunitas (Harian)

*Kegiatan event :*

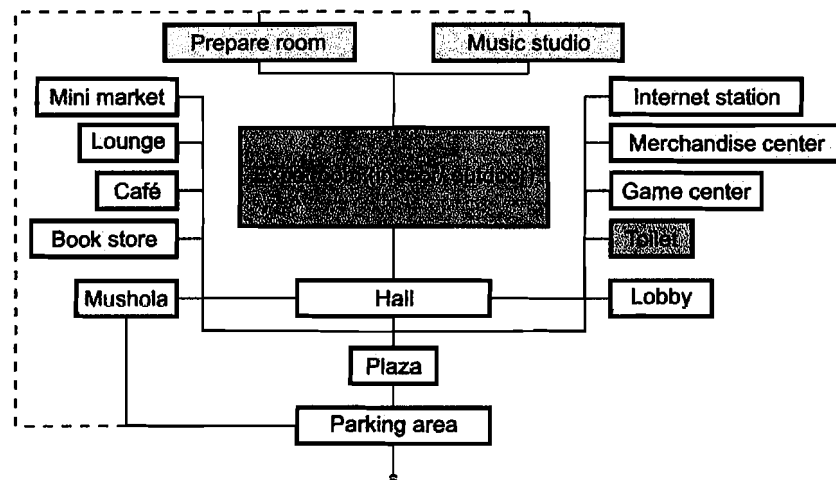


Diagram 5, Aktivitas Komunitas (Event)

Kegiatan yang dilakukan/ diselenggarakan komunitas akan selalu berhubungan dengan public sehingga penempatan area ini sangat diutamakan pada lini depan dari bangunan. Sehingga public akan menjadi terlayani/ terfasilitasi dengan mudah/ cepat dan pergerakan industri akan semakin diuntungkan. Fungsi plaza disini adalah sebagai area transit

pengunjung sebelum masuk bangunan, akan tetapi tidak menutup kemungkinan penggunaan plaza sebagai venue kegiatan.

Akan tetapi pada event-event tertentu baik dari pihak komunitas maupun event bersama tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan area-area multifungsi seperti hall atau expo room sehingga hubungan antara area multifungsi yang ada haruslah fleksibel. Oleh sebab itu pemilihan penempatan area multifungsi haruslah strategis.

- **Aktivitas Biro Industri Anime & Manga**

Kegiatan yang dilakukan semuanya bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan sekolah agar setiap produk yang dihasilkan memiliki nilai jual yang layak. Sehingga kegiatan yang ada cenderung berorientasi kepada market, misalnya layanan percetakan, production workshop, lomba, promotion, dan sale.

*Kegiatan biro industri :*

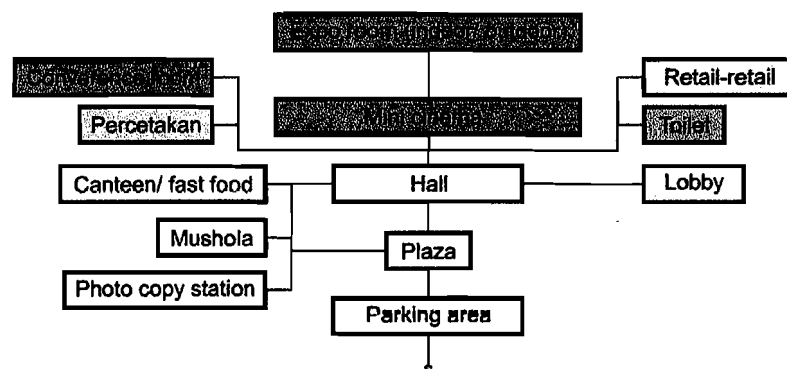


Diagram 6, Aktivitas Biro Industri

Kegiatan biro industri harus mudah diakses dari hall, dan memiliki hubungan yang baik dengan kegiatan jual beli pada retail-retail yang terletak pada komunitas area sebagai wadah promosi dan penjualan produk.



- **Aktivitas Pendukung, Pengunjung & Media massa**

Berupa kegiatan yang berhubungan dengan segala bentuk service dan kunjungan baik dari masyarakat maupun pers seperti converence, transaksi jual beli dan sebagainya.

*Kegiatan pengunjung :*

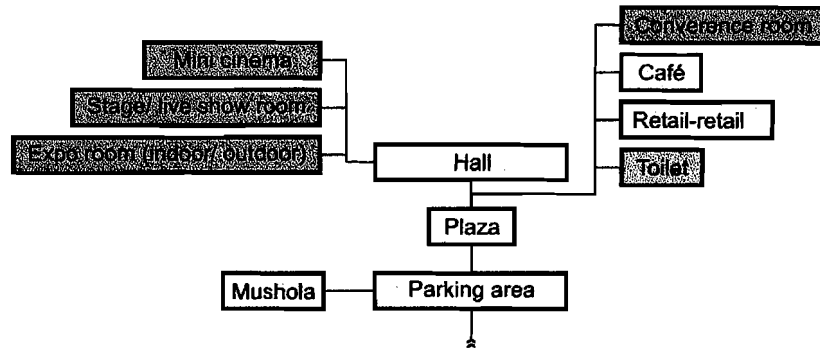


Diagram 7, Aktivitas Pengunjung

Hal yang perlu diperhatikan adalah sirkulasi pengaturan yang tepat agar ruang pergerakan pengunjung menjadi terkondisikan secara baik menurut pembagian zoning kualitas ruangan yang telah dikonsepsikan. Pengunjung akan berkutat pada area public dan multifungsi saja, sehingga pemaksimalan layout tata ruang luar sangatlah perlu diperhatikan.

*Kegiatan pendukung :*

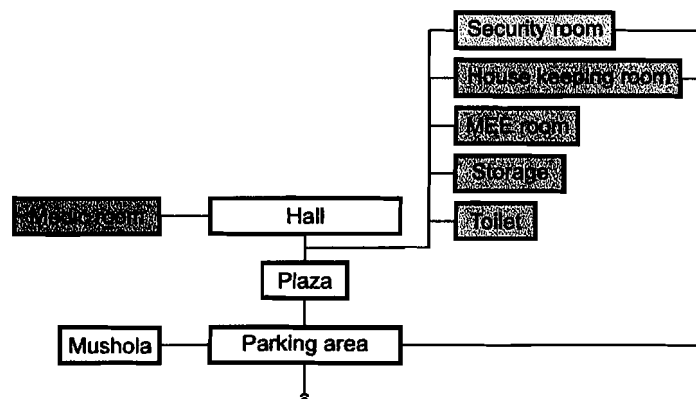
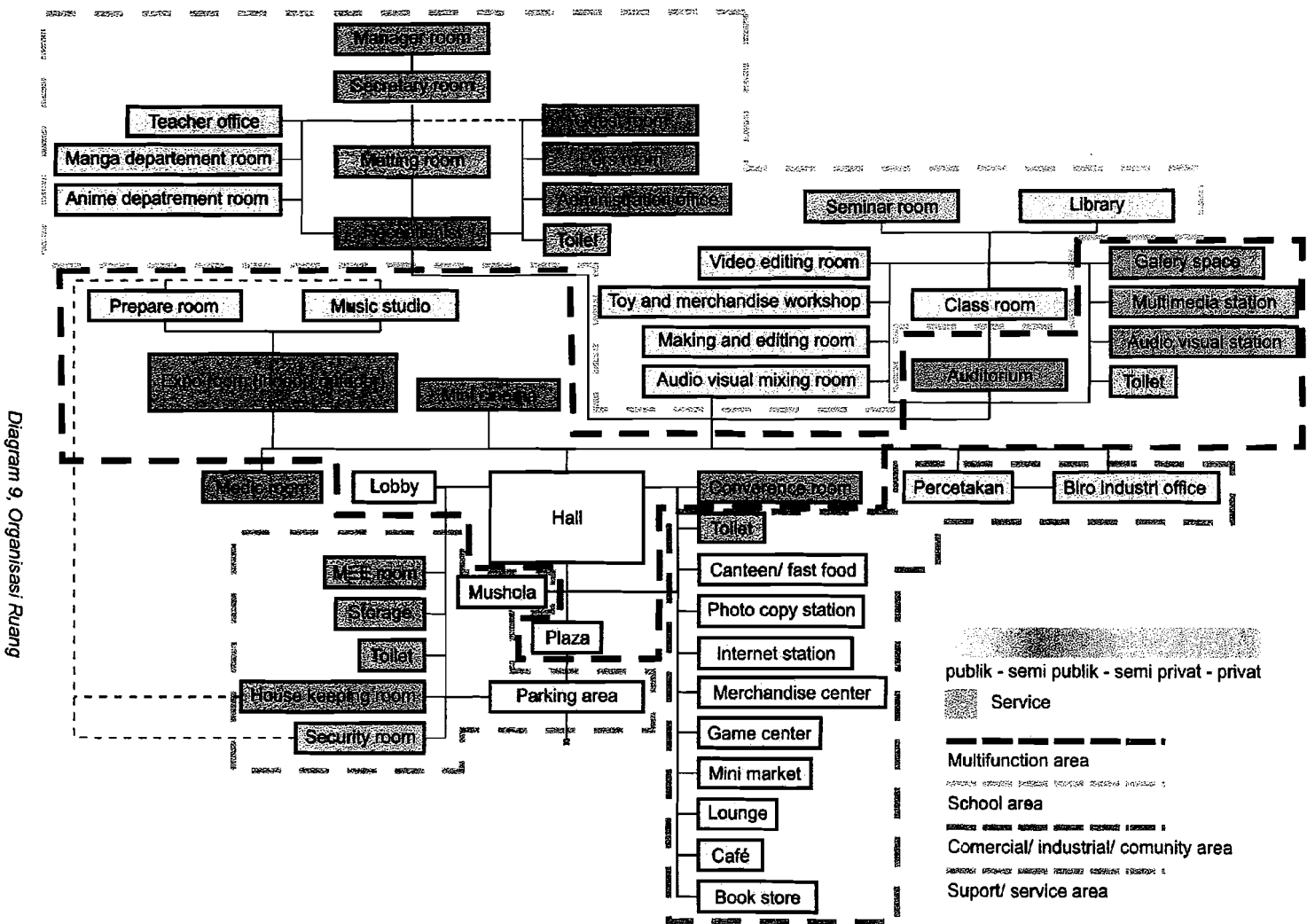


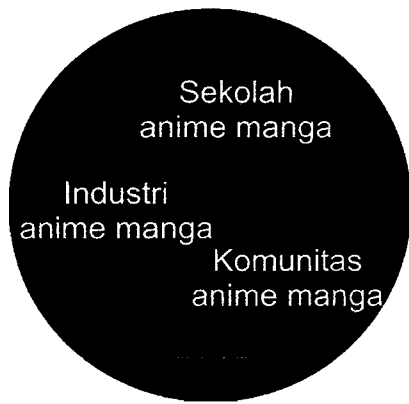
Diagram 8, Aktivitas Pendukung

Kegiatan pendukung secara tidak langsung harus dapat mengakses semua ruangan dengan cepat dan untuk daerah service haruslah dapat diakses dengan mudah oleh setiap pengguna bangunan.

Beberapa kegiatan yang ada dilakukan secara tidak bersamaan dan tidak menutup kemungkinan adanya overlapping dalam penggunaan suatu ruangan dengan waktu penggunaan yang berbeda, sehingga beberapa ruangan yang ada harus bersifat changeable/ multifunction. Yang ruangan-ruangan yang memiliki sifat tersebut harus dikelompokkan dalam satu area dan diposisisikan dengan tepat.

3.2 Analisa Hubungan dan Kebutuhan Ruang Beserta Kapasitas  
 3.2.1 Organisasi ruang





Tiga unsur tersebut saling mendukung/ mem-back up satu dengan yang lain, apabila salah satu unsur tersebut hilang maka akan hilanglah unsur yang lainnya. Pernyataan ini menggambarkan bahwa dalam sebuah tata ruang yang bertujuan memfasilitasi ketiga aktivitas tersebut haruslah memiliki sirkulasi yang

jelas dan terarah. Dimulai dari pembuat (sekolah), pemberi fasilitas (industri) dan penikmat (komunitas) harus menunjukkan alur yang jelas pada setiap tata ruang yang di gagaskan.

Tata ruang dibagi menjadi 3 blok :

- blok pendidikan (course/ proses belajar mengajar)
- blok fasilitas (biro industri dan berbagai macam workshop)
- blok komunitas

Ketiga blok ini secara pusat terpisah satu dengan yang lain akan tetapi tetap memiliki benang merah satu dengan yang lain, misalnya adanya penggunaan ruangan yang multifungsi/ overlapping antara ketiga aktivitas tersebut, contoh mudahnya adalah expo room yang setiap blok memiliki kepentingan bersama untuk menggunakannya, baik dalam waktu yang bersamaan maupun waktu yang berbeda. Hal ini membuat peletakan fasilitas/ ruangan-ruangan yang memiliki sifat tersebut dalam satu pusat agar mudah dijangkau oleh setiap blok.

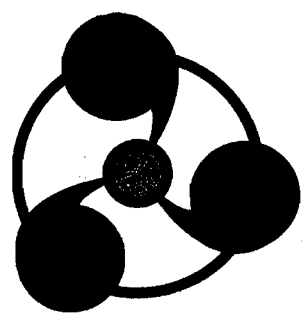


Diagram 10, Blocking Tata Ruang

### 3.2.2 Kebutuhan ruang

#### 1. Area Komunitas/ commercial/ biro industri

Ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m <sup>2</sup> )	Jml	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Commercial area</b>				
Canteen/ Fast Food	40	1/org	1	40
Café	-	4 x 6	1	24
Minimarket	-	4 x 6	1	24
Internet station	12	2/org	1	24
Merchandise center	-	-	1	48
Book store	-	-	1	48
Game Centre	24	2/org	1	48
Lounge	-	-	1	48
Photo copy station	2 unit	6/unit	1	12
Toilet	8	2/org	1	16
Percetakan (expres)	2	4 x 6	1	24
Office	2	3/org	1	9
Toilet	4	2/org	1	8
Jumlah				373
Sirkulasi 30%				111.9
Sub total				484.9

#### 2. Area Sekolah (belajar mengajar & perkantoran)

Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jml	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Class Room :</b>				
Flat class room	20	4,23/org	3	253,8
Rounded class room	16	5,9/org	2	188,8
Open space class room	40	2/org	2	160
Library	50	2/org	1	100
Seminar Room	8	2,8/org	2	44,8
Making and editing room	20	2,4/org	1	48
Toy and merchandise workshop	10	6,03/org	1	60,3
Video editing room	20	2,4/org	1	48

Audio visual mixing room	10	-	1	48
Toilet	8	2/org	2	32
Manager office	1	27/org	1	27
Secretary office	1	9/org	1	9
Teacher office	14	9/org	1	126
Manga Departement room	-	-	1	48
Anime Departement room	-	-	1	48
Receptionist	3	3/org	1	9
Administration office	3	9/org	1	27
Pers Room	25	1,5/org	1	37,5
Guest room	10	2,5/org	1	25
Meeting room	20	1,5/org	1	30
Jumlah				1370,2
Sirkulasi 30%				411.06
Sub total				1781.26

### 3. Area Multifungsi

Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Jml	Luas (m2)
Hall	100	0,65/org	1	65
Lobby	80	0,65/org	1	52
Plaza	500	0,65/org	1	325
Expo room (indoor/ out door)	200	0,65/org	1	130
Storage (expo room)	-	4 x 6	1	24
Toilet	8	2/org	1	16
Music studio	-	8 x 6	1	48
Prepare room	-	4 x 6	1	24
Mini cinema	100	0,54/org	1	54
Converence room	100	0,54/org	1	54
Auditorium	200	0,54/org	1	108
Storage (auditorium)	-	4 x 6	1	24
Gallery space	10	1/org	1	10
Audio Visual station	10	2/org	1	20

Multimedia station	10	2/org	1	20
Jumlah				1274
Sirkulasi 30%				382.2
Sub total				1656.2

#### 4. Area Support/ service

Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Jml	Luas (m2)
Parking area	-	-	-	-
Musholla	40	0,8/org	1	32
Tempat wudhu	8	1/org	1	8
Medic room	2	3 x 3	1	9
House keeping Room		4 x 6	1	24
MEE room				
Electrical & telecommunication		3 x 3	1	9
Panel Room				
Genset Room		-	1	40
AHU		4 x 4	1	16
Storage	2	4 x 6	1	24
Security room		2 x 2	3	12
Jumlah				174
Sirkulasi 30%				52.2
Sub total				226.2

Total bangunan keseluruhan : **4148.56 m2**

- Parkir motor** (2 orang = 0,75 x 2 m)  
 Asumsi untuk tiap 75 m2 adalah 1 parkir motor maka:  
 $4148.56 : 75 = 55,31$  Jadi jumlah motor yang harus ditampung  
 yaitu minimal 56 motor.  
 Luas yang dibutuhkan =  $56 \times 1,5 \text{ m}^2 = 84 \text{ m}^2$
- Parkir mobil** (4 orang = 2,5 x 5 m)  
 Asumsi untuk tiap 150 m2 adalah 1 parkir mobil maka:

**4148.56**:  $150 = 27,65$  Jadi jumlah mobil yang harus ditampung yaitu minimal 28 mobil.

Luas yang dibutuhkan =  $28 \times 12.5 \text{ m}^2 = 350 \text{ m}^2$

Jadi jumlah keseluruhan lantai yang dibutuhkan adalah : **4582.56 m<sup>2</sup>**

Luas site keseluruhan = 8829 m<sup>2</sup>

$$\text{BCR} = \frac{4582.56}{8829} \times 100 \%$$

$$\text{BCR} = 51,9 \% \quad \sim 52 \%$$

### 3.3 Sistem Bangunan

#### 1. Utilitas (air, listrik/genset, telpon, MEE dll).

Sistem utilitas menggunakan centralisasi, karena tiap kegiatan didalam bangunan membutuhkan energi dengan shift yang berbeda.

Misalnya :

- Pada siang hari energi hanya digunakan untuk aktivitas sekolah dan industri.
- Sedangkan untuk kegiatan komunitas lebih diutamakan pada malam hari, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya overlapping sehingga pisisi genset sangatlah dipertimbangkan.

#### 2. Jaringan Komputer.

Seluruh bangunan menggunakan jaringan komputer/ LAN, sehingga perlu adanya pengolahan jaringan seperti dengan penggunaan rising floor pada ruangan-ruangan yang dilewati/ menggunakan fasilitas jaringan LAN computer. Sehingga semua pergerakan data sekolah dapat di monitoring dan sistem belajar-mengajar akan menjadi lebih efisien.

#### 3. Sistem keamanan dan penanggulangan kebakaran.

Sistem keamanan dan penanggulangan bahaya kebakaran menggunakan sentralisasi, dikarenakan bangunan tidak terlalu besar dan agar mudah dalam pengoperasian. Sistem yang digunakan adalah dengan cctv (close circuit television) yang disuport peletakan pos keamanan pada tempat strategis.



### 3.4 Tata Ruang Menurut Skema Industri Anime dan Manga

Dalam kasus ini, yang diangkat adalah industri anime dan manga, dimana memiliki alur transformasi produk yang cukup menarik dan memiliki system produksi masal memungkinkan adanya perputaran produk yang cepat, sesuai analisis skema industri berikut :

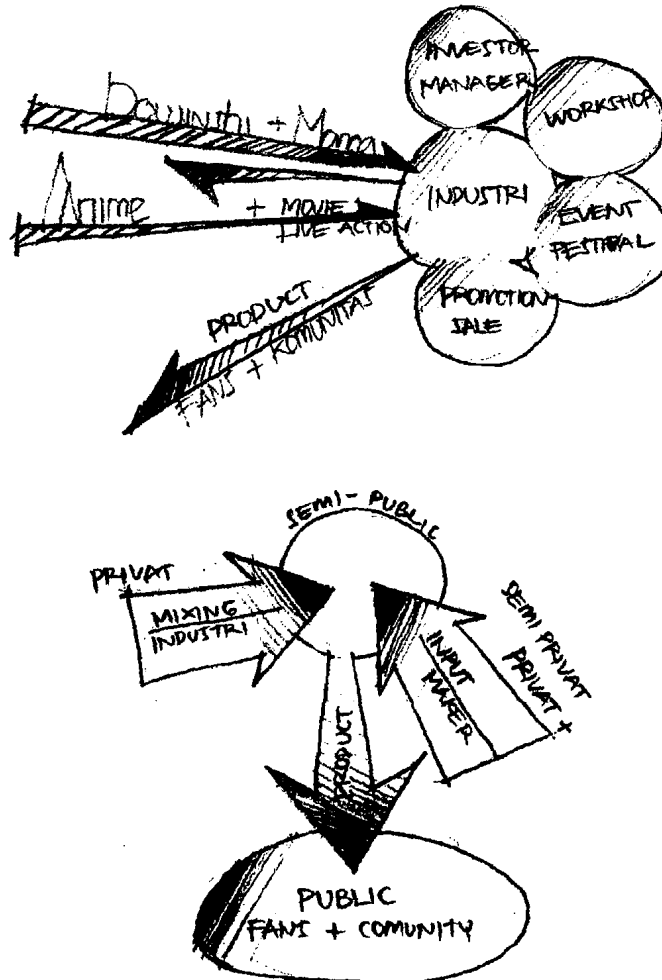
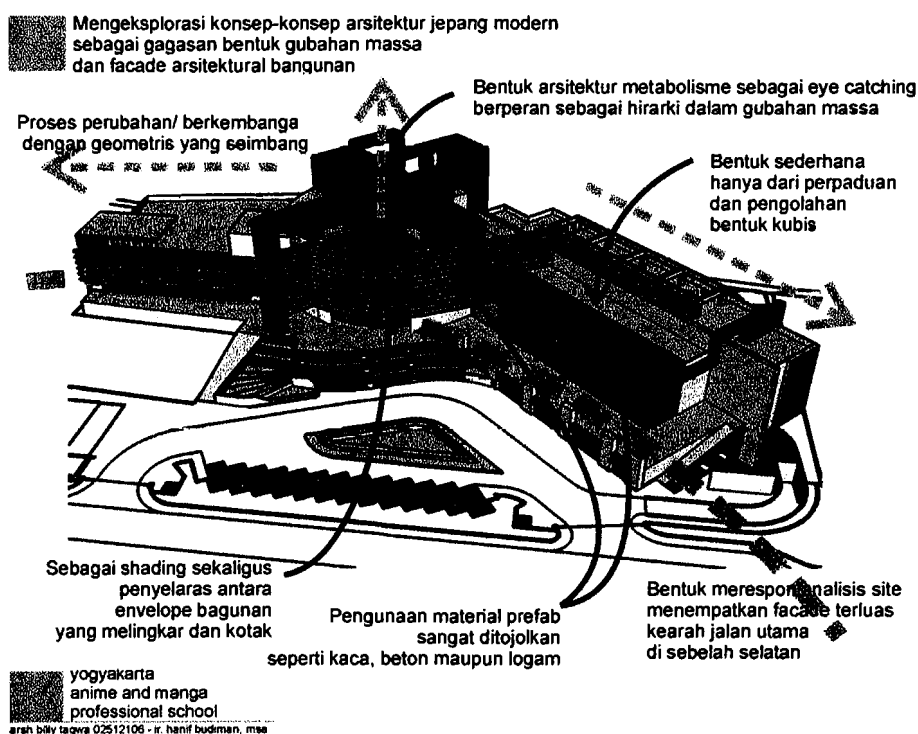


Diagram 11, Penataan Ruang

Alur ruang harus jelas, dimulai dari kelas manga dan anime (pembelajaran) – ruang-ruang pembuatan/ produksi (industri) – ruang ruang distribusi produk (komunitas)

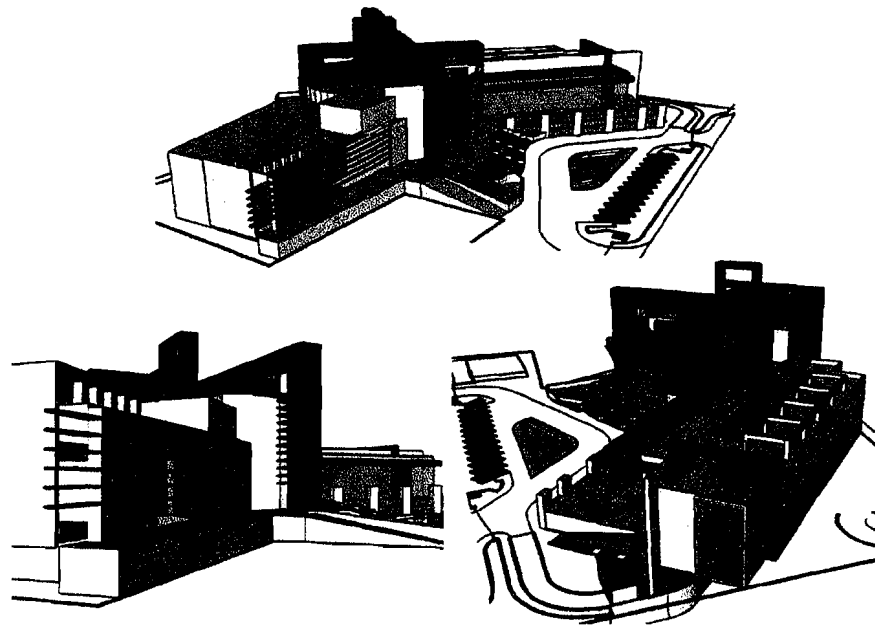
## measuserement) & Penonjolan secara jujur elemen-elemen konstruksi

- Adanya penyatuan ruang dalam dengan ruang luar, antar ruang-ruang, dan antar ruang luar (halaman depan, samping atau belakang) dengan adanya bukaan selebar bidang antara kolom dan balok. "Kejujuran" antara bagian dalam bangunan dengan pandangan dari luar bangunan. Sehingga interaksi ruang dalam dan luar semakin erat/ menyatu.
- Selalu memiliki hirarki (eye catching). Biasanya diletakkan pada daerah yang memiliki view + sebagai point of interest.
- Memodifikasi alam menjadi Modern, adanya kesamaan fungsi tapi dalam bentuk dan estetika yang berbeda



plaza akan diterangi dengan bisan lampu spot yang terdapat pada setiap lampu-lampu plaza sebagai pembentuk suasana.

Bentuk permainan massa yang berwarna merah merupakan representative dari konsep metabolisme arsitektur jepang modern, ditunjang dengan gril shading berbahan metal selain berfungsi sebagai barier bukaan kaca sekaligus memperkuat konsep modern yang diangkat.



yogyakarta  
anime and manga  
professional school  
aran bity taqwa 02512106 - r. hanif budiman, msa

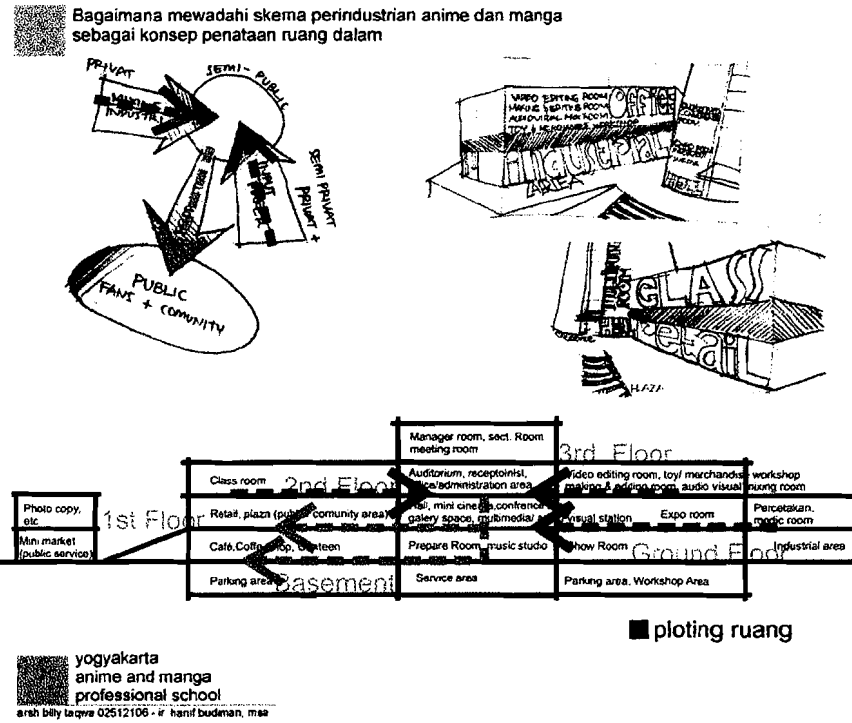
Gbr. 18, Gagasan Gubahan Massa

Repetisi dari bentuk kolom pada plaza digunakan sebagai pengarah dan mempertegas komposisi hirarki pada keseluruhan bangunan sekaligus sebagai aksen dan barier tersendiri bagi penciptaan ruang public yang nyaman.

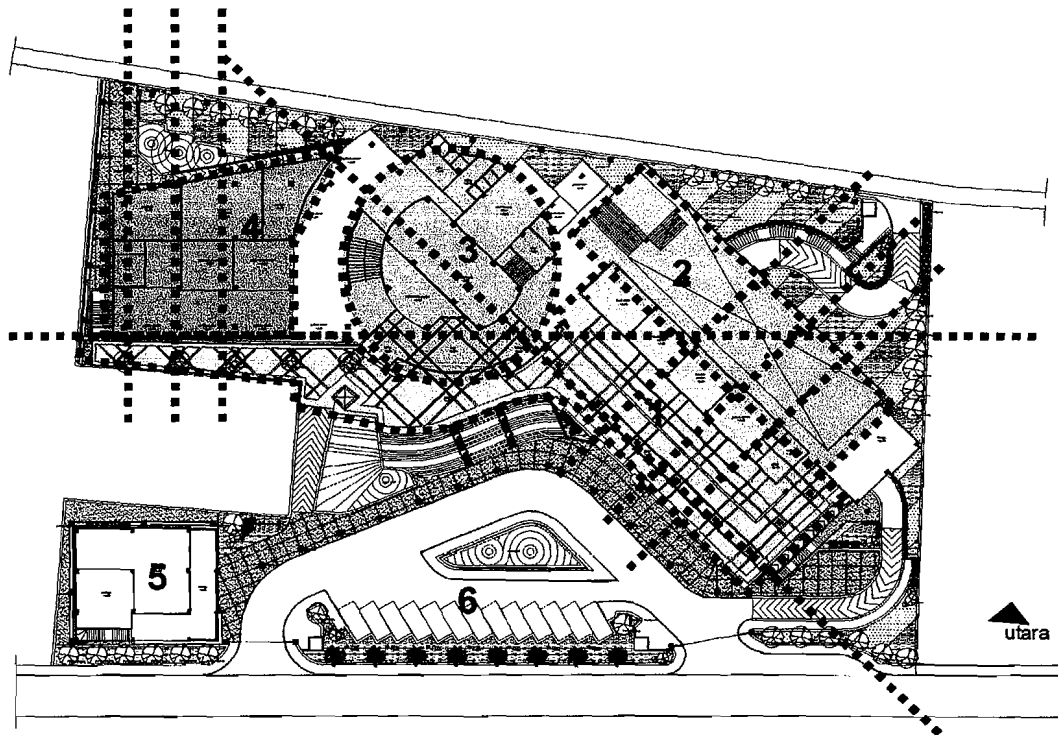
Bukaan yang lebar bermaterialkan kaca dimaksudkan sebagai media penghubung antara ruang dalam dan ruang luar sebagai penegas konsep penyatuan ruang luar dan dalam (kejujuran) sebagaimana diterapkan pada konsep arsitektur jepang modern.

### 4.5 Ploting Ruang

Proses skematik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan desain dapat dilihat dalam gagasan2 sebagai berikut :



Secara horizontal penataan ruang dalam dibagi menjadi menjadi 3 blok yaitu blok privat (area industri dan area penunjang akademik), semi prifat (area multifungsi dan area kelas) dan public (area komersil dan ruang-ruang terbuka), sedangkan secara vertical dibagi menjadi 5 level/ lantai yang setiap lantai merupakan blok-blok fungsi tersendiri, dimulai dari blok service/ building support pada basement terbawah, agar proses supporting menjadi lebih efisien dengan satu alur supporting ke atas.



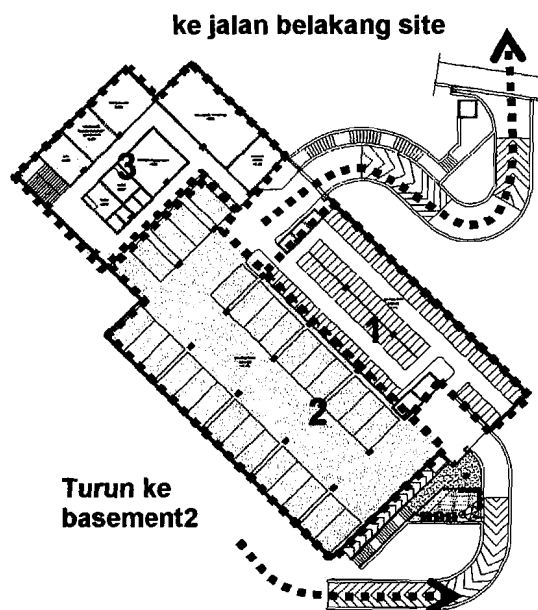
Gbr. 19, Gagasan 1st Floor

### Gagasan 1<sup>st</sup> floor

Menggunakan 2 arah grid struktur 90 dan 45 derajat untuk mendapatkan sisi terlebar sebagai wajah/ tampak bangunan terdepan, dengan jarak antar kolom 8x6 dan 8x8 agar pemanfaatan lahan parkir basemet menjadi maksimal dan efisien

1. Plaza, lobby dan retail merupakan area komersil yang bersifat public diletakkan pada area terdepan dari bangunan sehingga dapat diakses dengan cepat
2. Turun ke expo area, diletakkan diberdekjatan dengan area komersil agar dapat saling menunjang antara aktivitas keduanya
3. Multifungsi area yang terdiri dari mini cinema gallery space, conference room dan hall difungsikan sebagai supporting facility untuk keseluruhan fungsi bangunan, area yang mengikat keseluruhan fungsi yang ada pada bangunan
4. Industrial office area merupakan area yang memfasilitasi industri anime manga sebagai supporting activity yang ada dari sisi industri diletakkan berdekatan dengan multifungsi agar seluruh kegiatan yang ada dapat saling berinteraksi dengan baik dan cepat

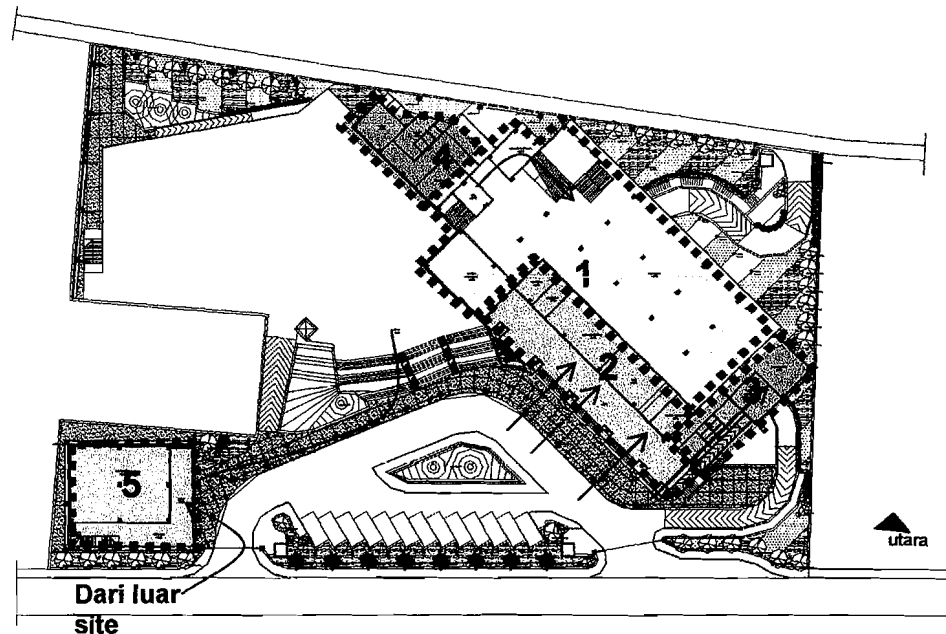
5. Fotocopy room, salahsatu fasilitas penunjang fungsi bangunan yang bersifat komersil terletak tepar diatas mini market yang memiliki fungsi yang cukup sepadan
6. Area parkir dengan kemiringan 45 derajat, merupakan area parkir dengan akses tercepat ke main enterance bangunan



Gbr. 20, Gagasan Basemet

### Gagasan Basement

1. motor parking area (kapasitas 120 motor)
2. mobil parking area (kapasitas 28 mobil)  
sirkulasi parkir basement dialirkan ke arah jalan belakang site agar mengurangi jalur traffic pada jalan utama site (jl seturan)
3. workshop, security office, service area, genset, MEE dll sebagai supporting utama bangunan secara vertikal, posisi area ini terletak secara berkelanjutan pada lantai- lantai berikutnya



Gbr. 21, Gagasan Ground Floor

#### Gagasan Ground Floor :

1. Expo area, dapat diakses melalui tangga utama yang terletak di sebelah utara ruangan
2. Canteen dan café area, dapat diakses langsung dari pedestrian bangunan, area ini terletak tepat dibawah plaza, didesain agar mudah diakses baik dari dalam ruangan maupun luar bangunan, merupakan fasilitas sekolah yang berperan juga sebagai supporting kegiatan expo maupun komunitas
3. Prepare room, ruang penunjang expo area yang juga dilengkapi dengan studio musik, sebagai tempat transit tamu undangan pada kegiatan-kegiatan yang menggunakan fasilitas expo area
4. Service area, sebagai pusat kegiatan service untuk ground floor khususnya expo area
5. Mini market, sebagai fasilitas penunjang yang dapat diakses secara bebas baik dari luar maupun dalam site, menitik beratkan pada sisi komersil

## 4.7 Interior



Gbr. 25, Interior Kelas

Ruangan kelas di desain sesederhana mungkin dengan menerapkan salah satu konsep arsitektur jepang tradisional yang tetap dipertahankan dalam arsitektur jepang modern yaitu bukaan selebar bidang dari kolom ke kolom agar interaksi dengan luar ruangan dapat tetap terjalin dengan baik.

Adanya pemanfaatan bidang-bidang masif (dinding) sebagai media kreasi para siswa yang karyanya akan berganti secara periodik sehingga menciptakan suasana yang lebih kondusif untuk menunjang proses belajar mengajar.

Keseluruhan ruang belajar mengajar menggunakan system penghawaan buatan dan pemanfaatan rising floor sebagai penyelesaian sistem jaringan networking keseluruhan bangunan.