

TEMPO/ JACKY RACHMANSYAH

KOBUN SHIZUNO,
Sutradara Detective Conan:

ANIME JEPANG Tak Disokong Pemerintah

Selain para pencinta militan *manga* dan *anime*, tak banyak yang mengenal Kobun Shizuno. Tapi sangat banyak yang mengenal detektif Conan. Tubuh remaja pintar yang selalu ingin tahu ini, karena suatu percobaan ilmiah, menjadi seperti milik anak kecil. Tapi otak dan jiwanya masih remaja. Conan, yang anak seorang polisi, selalu berada di tengah-tengah peristiwa kriminal rumit yang penuh misteri. Kecerdasannya membuat dia bisa memecahkan kasus yang tidak bisa dipecahkan oleh polisi, termasuk ayahnya.

Kisah ini—baik dalam bentuk komik (*manga*) maupun kartun (*anime*)—amat populer di Indonesia. Kobun Shizuno adalah salah seorang sutradara kartun Conan. Dialah yang membuat *Detective Conan 15: Quarter of Silence*. Film ini berhasil menangkan US\$ 38 juta. Dua pekan lalu dia datang ke Jakarta untuk menghadiri Pekan Produk Kreatif Indonesia. Di sela kesibukannya mengisi acara dan bertemu dengan pencinta *anime-manga* Indonesia, Kobun menemui Seulki Lee, kontributor *Tempo*, dan fotografer Jacky Rachmansyah. Dia berbicara tentang rahasia di balik keberhasilan Conan dan industri komik di sejumlah negara Asia.

Ini pertama kali Anda berkunjung ke Indonesia?

Ya. Saya datang dua hari yang lalu dan belum berkesempatan melihat banyak hal di Jakarta. Tapi, kalau melihat sekeliling hotel, saya terkejut, Jakarta itu ternyata kota modern (Kobun menginap di Grand Melia, Kuningan, Jakarta).

Fans manga di Indonesia, juga penggemar Detective Conan, sangat banyak. Bagaimana pengalaman bertemu dengan fans Indonesia hari ini?

Ini pertama kali saya bertemu langsung dengan mereka. Ketika saya melihat mereka mengomentari video saya, saya lihat komentar dari orang Indonesia sangat jujur. Saya bisa merasakan itu semua jujur. Itu hal yang tidak banyak terjadi di Jepang. Cara kami memberikan komentar sedikit berbeda.

Karya Anda, Detective Conan 15, dikenal di banyak negara Asia. Apa faktor utama yang membuatnya sukses?

Detective Conan memang sudah dikenal di Asia. Tapi penggemar dari Jepang dan juga perusahaan yang memproduksi film ini mengatakan, banyak sekali pembajakan untuk produk kami di sejumlah negara Asia. Ini membuat mereka berpikir negara-negara Asia bukan pasar yang menguntungkan. Kami pikir kami tidak akan dapat uang lagi dari Asia karena pembajakannya kelewat besar. Tapi pendapat itu sedikit berubah ketika kami membawa *Conan* ke Cina tahun lalu. *Conan* menjadi *hit*, tidak hanya di bioskop tapi juga dalam penjualan DVD. Jadi, kami mulai berpikir untuk memasarkannya di Asia lagi. Setelah hubungan Cina dan Jepang memanas, dan kami batal membawa *Conan 16* ke Cina, kami berpikir untuk membawanya ke negara Asia lain.

Apa sumbangan Anda bagi Conan?

Saya menggunakan komputer grafis untuk membuat animasi *Conan*, mulai seri ke-15. Jadi, gambarnya yang dulunya dua dimensi kini menjadi lebih tiga dimensi. Saya yang memperkenalkan aspek-aspek itu dan membuatnya lebih dinamis.

Ada banyak ekspektasi soal meledaknya industri 3D, bagaimana menurut Anda?

Tiga dimensi memang sedang meledak dan sangat menjanjikan. Saya sekarang sedang men-*direct* empat film animasi dan dua di antaranya *full 3D*.

Sejauh ini negara mana yang Anda lihat siap industrinya untuk memproduksi animasi 3D?

Jepang dan Abu Dhabi. Tapi banyak juga perusahaan yang membuka cabang di Malaysia dan Indonesia. Mereka juga mengajarkan komputer grafis untuk murid dan anak muda agar lebih terfasilitasi.

Tantangan apa yang Anda alami ketika menyutradarai film animasi menggunakan 3D?





Detective Conan 15: Quarter of Silence karya animasi Kobun Shizuno.

Teknologi barunya banyak sekali, tiap bulan selalu ada gaya dan ekspresi baru. Singkatnya, sesuatu yang baru di Hollywood, dalam waktu setengah tahun orang-orang akan mulai menggunakannya. Jadi, tantangan teknologi baru akan selalu ada. Juga bagaimana menyesuaikan dengan gaya kita seiring teknologi baru yang terus muncul. Ini salah satu rahasianya, juga bagaimana bisa sukses di industri ini.

Apakah Jepang bisa menjadi kerajaan 3D juga di waktu mendatang?

Pertama, saya pikir Jepang kurang populer dengan 3D. Banyak negara lain yang membuat animasi 3D lebih bagus. Dan kalau Jepang tetap dengan apa yang ada sekarang, Jepang membutuhkan banyak usaha untuk bisa bersaing dengan negara yang lebih maju di bidang ini.

Ada opini yang mengatakan produksi animasi Jepang sangat berkembang karena ditopang oleh kuatnya penggemar komik di sana.

Itu benar. Sisi yang selama ini membantu perkembangan industri *manga* dan *anime* di Jepang adalah karena orang-orang sangat mencintai animasi. Kadang menjadi sangat spesifik di sini. Dukungan penggemar itu tidak hanya muncul di Jepang, tapi juga dari luar Jepang. Misal *otaku* (penggila *anime* atau *manga*) yang dianggap sangat aneh oleh orang Jepang sendiri, tapi oleh orang luar dianggap "wow!".

Apakah Anda selalu mempertimbangkan pasar dengan audiens

lebih luas sejak awal produksi?

Tentu saja. Kami juga mempertimbangkan *audiens* multigenerasi. Jadi, saat kamu menonton sebuah karya saat kamu masih kecil, lalu kamu tumbuh dan memiliki anak, maka semua anggota keluarga seharusnya ikut menonton. Kalau audiens internasional, Korea Selatan dan Taiwan sudah lama menyiarkan *Conan*. Tapi filmnya tidak dibuat ditujukan untuk negara-negara itu. Tidak ada yang spesial untuk pasar di luar negeri.

Pemerintah Indonesia belakangan sedang menggalakkan industri kreatif, bagaimana Anda melihat pergerakan itu?

Itu membuat saya cemburu. Dibandingkan dengan Jepang, komitmen sejumlah negara Asia pada industri kreatif sangat besar. Pemerintah Jepang memang mengatakan akan mengembangkan *soft culture*, tapi itu masih sangat rendah. Masih zero, nol.

Menurut Anda, apa faktor yang bisa mengembangkan industri kreatif di Indonesia?

Yang dibutuhkan adalah kompensasi dan bayaran untuk kreator muda. Beri mereka bayaran yang layak agar mereka bisa hidup. Itu yang bisa membuat mereka masuk ke industri. Tapi bukan hanya sisi finansial seperti itu, tapi juga sisi kecerdasan produsernya. Permasalahan di Jepang adalah produksinya yang terlalu menasar target. Misalnya hanya untuk *otaku*. Produser yang hanya menasar satu target tak akan bisa mengembangkan produknya. Kita harus melihat pasar yang lebih luas. *Conan*, seba-

gai contoh, walau ditayangkan di Jepang, juga menasar anak kecil, orang dewasa, dan pasar internasional. Kami melihat pasar yang lebih luas. Itu yang perlu dilihat produser.

Bagaimana Anda melihat potensi industri animasi di Indonesia?

Potensinya sangat besar. Hebring (tokoh animasi Indonesia, berupa superhero yang konyol) menggunakan teknologi tiga dimensi, dan teknologi itu juga sedang *happening*. Jadi, ke depannya, kami berharap bisa berkolaborasi. Saya rasa karakternya sangat menarik. Karakternya bisa dinikmati anak-anak hingga orang tua.

Bisa lebih spesifik apa yang membuat Anda tertarik?

Yang menjadikannya sangat menarik karena Si Hebring sangat kurus tapi, ketika menggunakan kekuatan supernya, dia menjadi kuat dan besar. Musuhnya hanya seekor kucing kecil. Itu yang membuat ceritanya menarik

Anda pernah diundang ke Cina dan Thailand. Bagaimana perkembangan animasi di sana?

Saya dan juga murid-murid saya kerap pergi ke Cina cukup untuk mengajar secara profesional tentang ekspresi grafis. Tapi di sana budayanya sangat jauh berbeda dengan Jepang.

Apa yang berbeda?

Sketsa karakter utama mereka, juga pakaian dan *fashion*, amat berbeda. Karakteristik karakternya juga segar dan disenangi penonton. Selain itu, cara mereka mendesain

background animasi juga cukup berbeda dengan *anime* Jepang.

Apakah Anda juga menemukan perbedaan dalam hal dukungan pemerintah terhadap produksi animasi?

Pemerintahan di Cina berubah belakangan ini, jadi saya tidak terlalu tahu kebijakan mereka. Tapi, saat saya ke sana, saya melihat pemerintah menyediakan tanah, bangunan, dan peralatan komputer, juga peralatan lainnya, untuk studio dan para pembuat animasi muda. Jadi, tidak hanya berperan sebagai pembantu, tapi juga membantu infrastrukturnya. Saya yakin industri animasi Cina akan menjadi sangat bagus di masa mendatang.

Bukankah di Jepang dukungan seperti itu juga ada?

Berbeda dengan di Amerika Serikat, di mana orang-orang bisa belajar dan mendapat gaji dari yang mereka lakukan, di Jepang semuanya lebih sulit. Orang-orang (di industri animasi) bekerja digaji sangat rendah meski memiliki *passion* yang sangat besar. Kalau terus seperti ini, industri animasi akan terpuruk. Orang-orang tidak mendapat bayaran yang cukup.

Tapi kan Jepang itu surganya para animator.

Situasinya tidak seindah yang dibayangkan. Orang-orang yang memiliki *passion* lebih besar dan lebih lama di industri akan mendapatkan bayaran lebih besar dari rata-rata. Tapi orang-orang yang baru masuk akan mendapat bayaran yang tidak layak sama sekali. Jadi, sangat sulit. Saya tidak tahu

kenapa seperti itu.

Dengan realitas seperti itu, bagaimana Jepang bisa terus memproduksi banyak animasi?

Jepang memiliki jaminan sosial dan jaring keamanan yang baik. Jadi, saat Anda tidak memiliki pekerjaan, Anda tidak akan kelaparan di pinggir jalan. Walau dengan kondisi itu, masih ada orang-orang yang tinggal di pinggir jalan.

Gambarkan tentang industri animasi Jepang saat ini.

Di Jepang, ada dua jenis *anime*, yaitu yang memakai tangan dan yang menggunakan komputer grafis. Yang manual dengan tangan biasanya lebih bagus, pasarnya sangat spesifik, yaitu para *otaku*, penggila *anime* militan. Sedangkan yang komputer grafis masuk ke jalur *mainstream* yang lebih populer. Semua orang di industri itu menggunakan komputer grafis, uangnya akan mengalir dan semua orang akan kebagian. Di Jepang, jika Anda berhasil menjual 10 ribu keping DVD, Anda akan disebut sukses.

Apa yang membuat Anda terus membuat animasi?

Saat saya datang ke pemutaran perdana sebuah film dan melihat bagaimana reaksi penonton, itulah yang membuat saya bahagia. Bagaimana reaksi mereka atas karya saya, apresiasi mereka, dan ekspektasi lainnya. Juga ketika saya menerima surat dari penggemar atau surel yang mengabarkan bahwa mereka menyukai karya saya. Itu yang membuat saya bahagia membuat animasi. ●