

FORUM ANIME INDONESIA 2

Jalan Berliku Anime Legal di Indonesia

Binus International, Senayan, Jakarta Selatan

30 Maret 2014

Pengantar

- Selamat datang di Forum Anime Indonesia! Ini adalah acara diskusi bebas di mana setiap orang adalah pembicara!
- Mengikuti model Indonesia Lawak Klub, Anda bisa berpartisipasi langsung dalam diskusi.
- Pembawa acara mengarahkan topik, memandu jalannya diskusi serta merangkum apa yang disampaikan oleh pembicara.
- Ekspresikan dirimu! Tidak masalah siapa Anda, siapa yang tahu kalau pendapat yang Anda sampaikan adalah sesuatu yang baru dan mungkin belum diketahui sebelumnya?
- Sopan, santun, dan tertib tetap dijunjung tinggi

Sejarah Lisensi Anime di luar Jepang (1)

- Astro Boy karya Osamu Tezuka ditayangkan di jaringan televisi NBC Amerika Serikat (September 1963) -> Speed (1968)
- Anime masuk melalui *home video* di Amerika (1975) namun tidak berhasil, lenyap 1982
- Transformasi & lokalisasi anime di Amerika -> Robotech (1985)
- Fansub pertama (1986)
- Menjamurnya lisensor anime di Amerika (1988)
- Digital fansub (1998)
- Surutnya home video oleh fansub (2000an), satu persatu lisensor tumbang/diakuisisi
- Crunchyroll -> bermula dari situs bootleg (2006), mendapat uang dari modal ventura (2008), membantu mereka memulai jalan di dunia legal (2009)
- Aniplex USA (2005) memasukkan Madoka ke Amerika (2012), sebuah era baru -> film Madoka tayang di Amerika tdk jauh dari penayangan di Jepang

Sejarah Lisensi Anime di Luar Jepang (2)

- Speed Racer di Jerman (1971) -> dianggap terlalu brutal, berhenti tayang
- UFO Robot Grandizer di Italia (1973)
- Tidak ada anime di televisi Inggris -> BBC/ITV/Channel 4 tidak mau menyiarkan konten kelewat minoritas
- Mazinger Z di Spanyol (1980)
- Indonesia (TV Terrestrial)
 - Omukashi Kum-Kum (1980?)
 - Voltus V, Uchuu Senkan Yamato
 - Televisi swasta beroperasi, RCTI memasukkan Doraemon & Saint Seiya
 - 2000an ada TV7, Trans TV, SCTV, dsb -> begitu banyak anime masuk
 - Pretty Cure penanda “zaman” berakhir (2005)
 - Anime masih tayang di Indonesia, diteruskan oleh Global TV, ANTV -> Kekkaishi, Keroro, Death Note
 - Penayangan anime tengah malam – subuh (dipelopori oleh Global TV lalu Indosiar, Death Note & Gash Bell)
 - Saat ini hanya RCTI, Indosiar, Global TV, plus .NET (relik Space Toon)

Menarik Benang Merah

- Regulator di berbagai negara menilai konten anime terlalu banyak mengandung kekerasan
- Hambatan yang tinggi bagi industri Jepang untuk menembus pasar luar yang sangat kompetitif -> meminta bantuan fans
- Adanya pandangan bahwa tayangan televisi adalah komoditas -> orang berharap harga home video semurah-murahnya -> tidak terjadi di Jepang
- Pembajakan konten
 - Fansub
 - Bootleg
 - Situs streaming
- Stigma dan persepsi negatif yang timbul -> kritik akan “fanservice” -> misal adegan Shizuka mandi, di Jepang sebuah kelaziman, di luar Jepang tabu
- Cultural Resistance, perusahaan Jepang khawatir produknya “dirusak” -> film Miyazaki kena edit cukup banyak saat masuk Amerika, atau Pokemon
- Kebijakan industri
 - Jepang pasca PD II, menyamarkan asal produk agar seolah tidak terlihat dari Jepang
 - Sifat pembuatan anime yg melibatkan banyak perusahaan, perusahaan ini tidak punya kepentingan terhadap pasar luar Jepang

Sejarah Lisensi Anime di Era Kontemporer (2005 -)

- Warna warni fansub
 - Lahir karena demand dari fans (tidak puas dengan distribusi lokal, animenya tidak masuk ke pasar lokal, maupun alasan tertentu lain)
 - Memiliki kode etik dan standar kualitas -> terkadang lebih baik dari distributor resmi
 - Kebijakan tidak mendistribusikan lagi anime yang dilisensi
- Bootleg / bajakan
 - Merupakan sarana orang awam terkena exposure anime untuk kali pertama di Indonesia selain melalui TV
- Berpacu dengan waktu
 - Orang mau menonton hari ini namun lisensor perlu waktu berbulan-bulan
 - Fansub menjadi viable
 - Untuk menyaingi -> distribusi internet (Funimation, Crunchyroll)

Fansub dan Lisensi

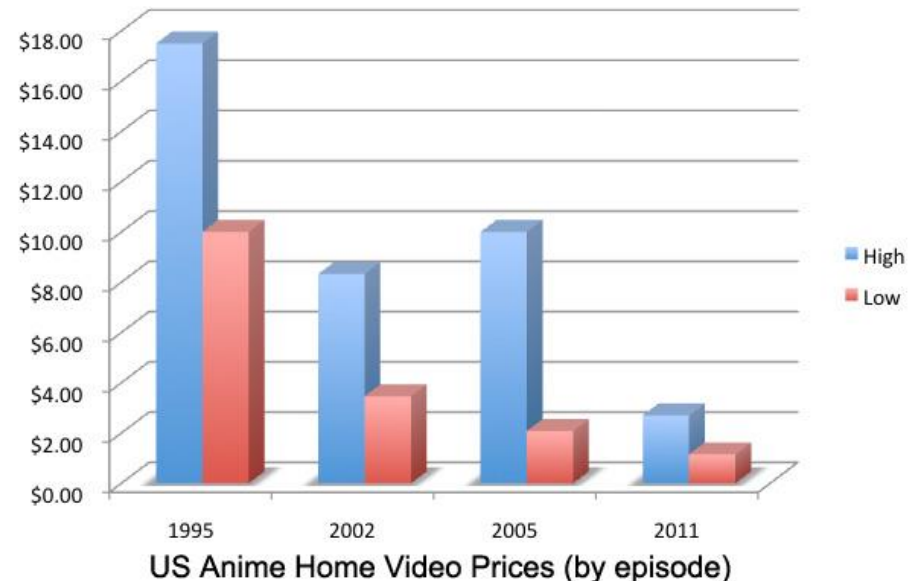
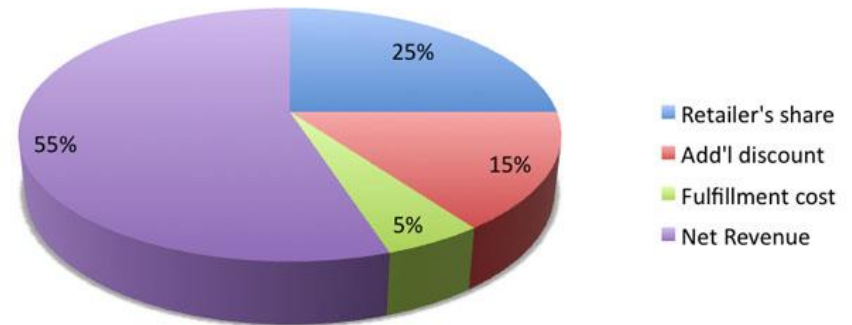
- Korelasi antara user AniDB yang menyimpan fansub dengan user yang kemudian menamatkan anime tersebut
- Dijadikan statistik oleh pelisensi di Amerika untuk memilih judul mana yang dimasukkan
- Anime-anime di samping tidak ditayangkan di TV Amerika Serikat; pembelinya bukan masyarakat umum

| Series title | | | | License | | |
|---|----------|---------------|-------|---|-------|------------|
| | Episodes | First episode | Users | Last episode | Users | % finished |
| Code Geass Hangyaku no Lelouch R2 ⁵³ | | | | Bandai, 22.3.2008 ⁵⁴ | | |
| | 25 | 6.4.2008 | 9889 | 28.9.2008 | 8163 | 82,5% |
| Kanokon ⁵⁵ | | | | Media Blasters, 15.1.2010 ⁵⁶ | | |
| | 12 | 5.4.2008 | 4861 | 21.6.2008 | 3963 | 81,5% |
| Vampire Knight ⁵⁷ | | | | Viz Media, 24.7.2009 ⁵⁸ | | |
| | 13 | 8.4.2008 | 4707 | 1.7.2008 | 3679 | 78,2% |
| Soul Eater ⁵⁹ | | | | Funimation, 31.12.2008 ⁶⁰ | | |
| | 51 | 7.4.2008 | 6679 | 30.3.2009 | 3394 | 50,8% |
| Druaga no Tou: The Aegis of Uruk ⁶¹ | | | | Funimation, 14.2.2009 ⁶² | | |
| | 12 | 5.4.2008 | 3685 | 21.6.2008 | 3068 | 83,3% |
| To Love-Ru ⁶³ | | | | Sentai Filmworks, 6.10.2009 ⁶⁴ | | |
| | 26 | 4.4.2008 | 4166 | 26.9.2008 | 2731 | 65,6% |
| Special A ⁶⁵ | | | | Sentai Filmworks, 2.9.2009 ⁶⁶ | | |
| | 24 | 7.4.2008 | 3044 | 15.9.2008 | 2340 | 76,9% |
| Wagaya no Oinari-sama ⁶⁷ | | | | Kadokawa Pictures, 5.7.2008 ⁶⁸ | | |
| | 24 | 7.4.2008 | 2770 | 15.9.2008 | 1920 | 69,3% |
| Blassreiter ⁶⁹ | | | | Funimation, 14.2.2009 ⁷⁰ | | |
| | 24 | 6.4.2008 | 2554 | 28.9.2008 | 1636 | 64,1% |
| Nabari no Ou ⁷¹ | | | | Funimation, 25.12.2008 ⁷² | | |
| | 26 | 7.4.2008 | 3497 | 29.9.2008 | 1609 | 46,0% |

Fansub dan Lisensi

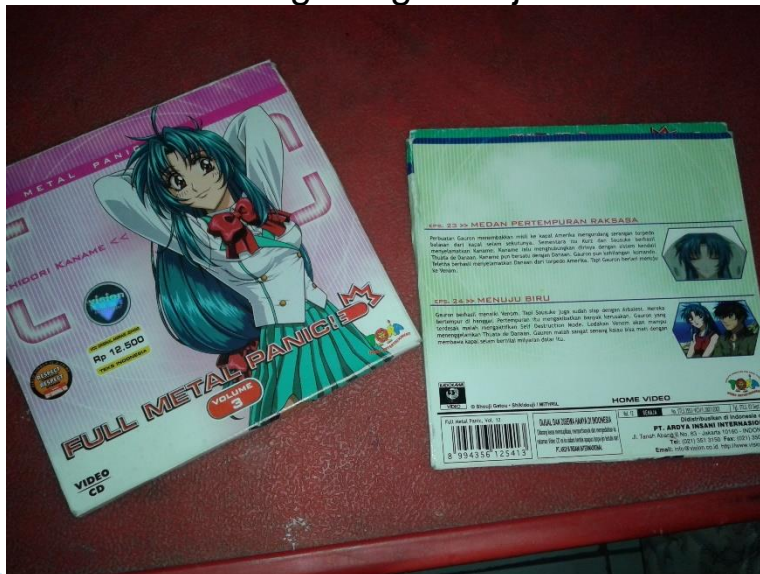
- Sebenarnya berapa biaya yang harus dikeluarkan oleh lisensor untuk memasukkan sebuah judul?
- Berapa harga yang diminta oleh fans?
- Dengan harga sangat murah, apakah orang akan mau membeli?
- Data di Amerika -> dengan kondisi Indonesia, apakah masih relevan?

Japanese DVD Revenue (per unit)



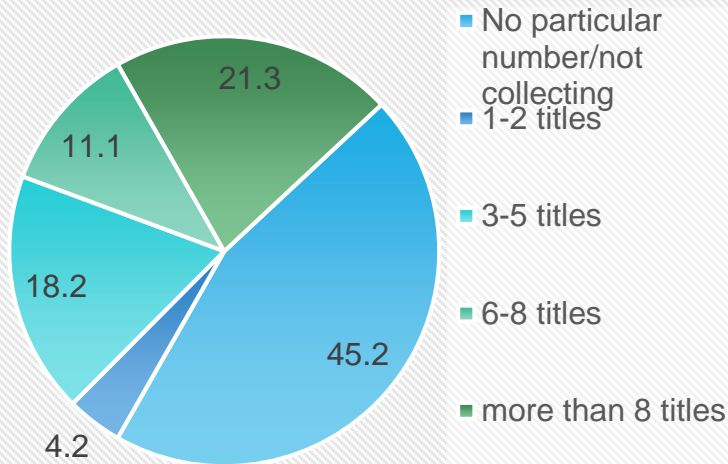
Home Video di Indonesia

- Masa lalu: memelopori pasar Indonesia
 - Tora Home Video, IMMG, Pratama Films
 - Menjual VCD dengan harga terjangkau (circa 2004)
 - Animation International; bekerja sama dengan IMMG membuka kolom khusus di majalah Animonster
- Present
 - Masih ada, tapi di mana? Fans tidak tahu? Perusahaan tidak tahu? -> tak ada komunikasi
 - Tak bisa bersaing dengan bajakan? Lisensi terlalu mahal?

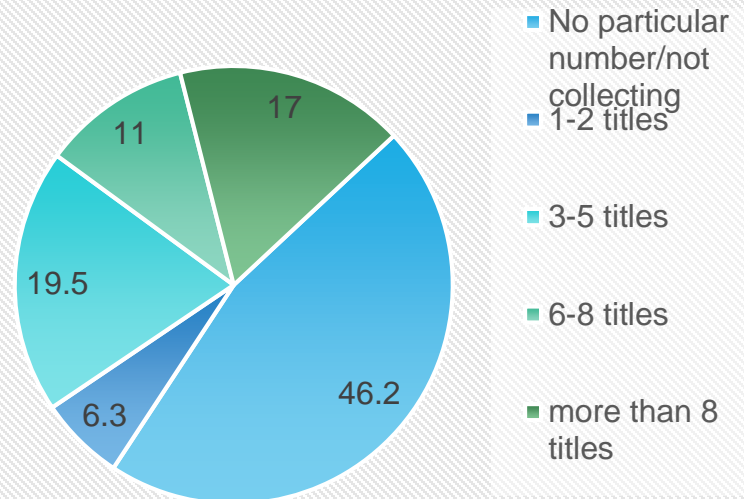


Kondisi saat ini

Berapa banyak anime yang Anda koleksi setiap musim?*



Berapa banyak judul anime yang benar-benar Anda tonton setiap musim?

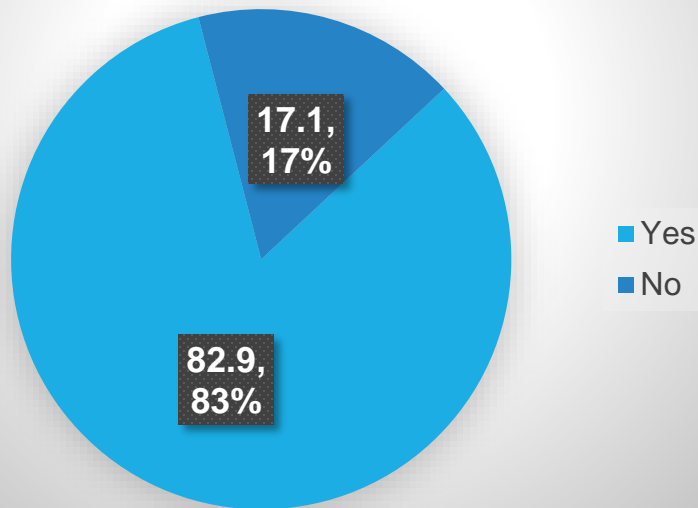


Sumber: sensus internal dan survei eksternal KAORI 2014, dilaksanakan dari 7 Februari – 6 Maret 2014 dengan 287 responden. Sampling error $\pm 5\%$

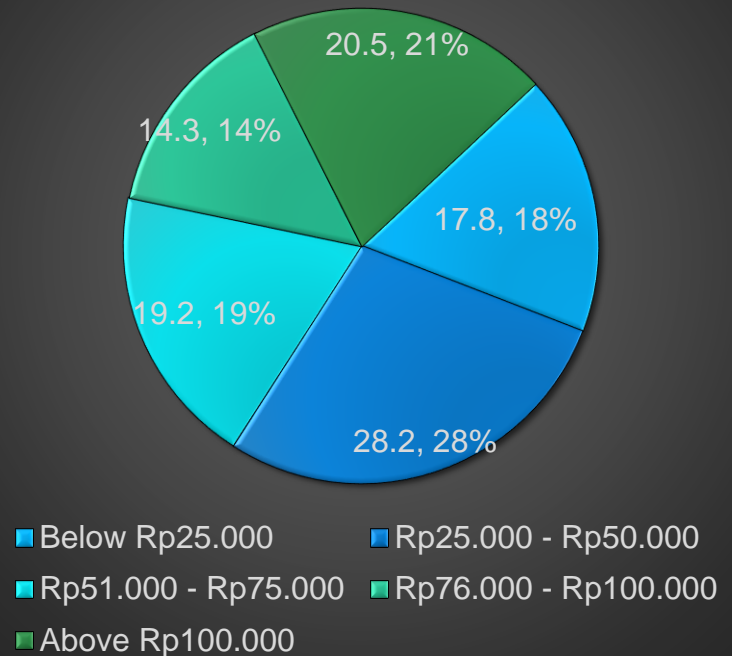
- Dengan cara apapun, baik mengunduh, streaming, youtube TV berbayar, dsb
- Satu musim didefinisikan sesuai musim (Kelayakan Anime Dalam GengsiMania) dan musim dingin: Januari-Maret

Kondisi saat ini

Kalau judul anime kesukaan Anda dilisensi, maukah Anda membelinya?



Berapa banyak yang rela Anda keluarkan?



Sumber: sensus internal dan survei eksternal KAORI 2014, dilaksanakan dari 7 Februari – 6 Maret 2014 dengan 287 responden. Sampling error $\pm 5\%$

* Didefinisikan dalam format DVD, dengan 3 episode per keping, tanpa bonus, kemasan kertas karton

Industri vs Regulator

- Kasus Adult Swim di Amerika (Cartoon Network)
- Jam tayang konten yang bukan untuk anak-anak tapi tayang di jam anak-anak dan ditonton oleh anak-anak?
- Di Jepang sendiri sebenarnya judul tersebut tayang jam berapa?
- Benarkah KPI “mencekal” anime-anime tertentu?
- Apakah benar karena regulator maka anime berhenti tayang, atau jangan-jangan murni masalah bisnis finansial?
- Jepang sendiri mulai mencoba meregulasi perkembangannya (Pemda Tokyo), sebelumnya sudah ada (self regulation)

Pertanyaan

- Seperti apa tantangan lisensor dalam memasukkan anime ke Indonesia?
- Seperti apa sesungguhnya posisi regulator, industri, dan fans dalam memandang anime?
- Sebenarnya apa yang diinginkan masing-masing pihak?
- Lalu apa yang bisa dilakukan agar jalan tersebut bisa tercapai?