

# PERANCANGAN KAWASAN WISATA ANIME CENTER DENGAN TEMA METAFORA DI GEDEBAGE, BANDUNG.

Burhan Luthfi Primawan<sup>1</sup>, Putri Suryandari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [burhanprimawan@gmail.com](mailto:burhanprimawan@gmail.com)

<sup>2</sup>Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [putri.suryandari@budiluhur.ac.id](mailto:putri.suryandari@budiluhur.ac.id)

## Abstrak

Kawasan Wisata *Anime Center* merupakan pusat informasi dan sarana wisata *anime* atau kebudayaan modern Jepang. Dalam Kawasan Wisata *Anime Center* terdapat museum anime, area pembelajaran, game center, restaurant, retail store, serta fasilitas penunjang lainnya. Wisata *Anime Center* merupakan salah satu fasilitas yang dapat mewadahi komunitas budaya modern Jepang di Indonesia. Tidak hanya sebatas melihat-lihat pengunjung pun bisa mengetahui kebudayaan modern Jepang khususnya *anime*, *manga*, *cosplay* dan beberapa animasi mancanegara. Lokasi Wisata *Anime Center* yang berada di Gedebage Bandung ini sangat sesuai karena bukti besarnya antusiasme dari budaya modern Jepang ini adalah dengan seringnya Event Jepang atau *Matsuri* dan *Bunkasai* di gelar di Kota ini.

Sebuah kawasan dengan fungsi sebagai wisata memerlukan bangunan yang menarik dari segi visual. Pemanfaatan tema metafora dalam perancangan bangunan dianggap mampu menampilkan daya tarik tersendiri, sebab metafora menjadi suatu tema rancangan arsitektur yang memberikan keleluasaan imajinasi bagi arsitek dalam perancangan arsitektur. Sesuai dengan Kawasan Wisata *Anime Center* yang didalamnya penuh dengan karya imajinasi yang luar biasa.

Kata Kunci: Kawasan Wisata, *Anime Center*, Arsitektur Metafora

## Abstract

Anime Center Tourism Area is a center for information and tourism facilities for anime or modern Japanese culture. In the Anime Center Tourist Area there are anime museums, learning areas, game centers, restaurants, retail stores, and other supporting facilities. Anime Center Tourism is one of the facilities that can accommodate the Japanese modern cultural community in Indonesia. Not only limited to seeing the end can also find out modern Japanese culture, especially anime, manga, cosplay and some foreign animation. The Anime Center Tourist Location in Gedebage Bandung is very appropriate because the evidence of the great enthusiasm of modern Japanese culture is the frequent Japanese events or *Matsuri* and *Bunkasai* in this city.

An area with a function as a tourist requires an attractive building in terms of visuals. The use of metaphorical themes in building design is considered capable of displaying its own charm, because metaphor is a theme of architectural design that gives the architectural freedom of imagination in architectural design. In accordance with the *Anime Center* Tourism Area, the inside is full of extraordinary works of imagination.

Keywords: *Tourist Area, Anime Center, Metaphor Architecture*

## 1. PENDAHULUAN

*Anime* Adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang di tunjukan pada beragam jenis penonton. *Anime* di pengaruhi gaya-gaya gambar manga, komik khas Jepang. *Anime* merupakan film jenis animasi yang di gemari anak-anak, remaja dan orang dewasa (Aghnia, 2012).

Industri *anime* menjadi salassatu yang paling populer tidak hanya di Jepang, namun juga di seluruh dunia. Perkembangan produksi *anime* di era modern memang sangat pesat banyak bermunculan

judul anime- anime baru. Adanya *anime* baru tentunya di dukung dengan studio *anime*. Dari tahun ketahun kian banyak studio *anime* yang berdiri (mohammad zakky, 2017).

*Anime* telah menjadi salah satu sumber terbaik saat ini untuk menyampaikan sebuah cerita dalam bentuk animasi. *Anime* mendapatkan kesuksesan di negara- negara lain ketika serial-serial terdahulu seperti *Dragonball*, *Astro Boy*, dan *Slam Dunk* ditayangkan. Beberapa orang Barat telah memiliki ketertarikan terhadap budaya Jepang dan anime dapat dianggap sebagai titik awal.

Aspek populer lain dari *anime* adalah gaya seninya. Gaya yang digunakan dalam *anime* sangat unik. Karakter *anime* biasanya memiliki mata besar

dan gaya rambut yang unik. Negara-negara Barat juga mengembangkan serial-serial menggunakan gaya itu. Salah satu serial populer yang mengadaptasi gaya seni ini adalah “*Avatar: The Last Airbender*”, yang telah sukses dalam kancah internasional. Sequel-nya juga telah dibuat dengan judul “*The Legend of Korra*”. Tidak hanya di barat *anime* juga mempengaruhi pada gaya animasi negara lain seperti Korea, China, Indonesia, dll (Amsferedo, 2018).

*Anime* sudah masuk pertelevisian Indonesia sudah sejak lama. Sudah terhitung puluhan judul *Anime* ditayangkan oleh beberapa stasiun televisi Indonesia. Sejak awal ditayangkannya *Anime* di Indonesia, *Anime* langsung dapat menarik perhatian masyarakat dan menjadi sangat populer. *Anime* Naruto belum lama ini memenangkan Indonesian *Kids Choice Awards* tahun 2015 dalam nominasi Kartun Terfavorit mengalahkan kartun Adit & Sopo Jarwo, Spongebob dan Doraemon (Ridwan Fegul, 2016).

Selain itu kepopuleran *Anime* di Indonesia berdampak terhadap meningkatnya jumlah orang yang ingin belajar bahasa Jepang, melalui survei yang dilakukan oleh *Japan Foundation*, yang menempatkan Indonesia menjadi no 2 terbanyak diseluruh dunia. Meningkatnya jumlah pelajar yang ingin belajar Jepang salah satunya tentu dipengaruhi oleh *Anime* (Feriani Untari, 2013).

Sehingga banyak komunitas yang berkembang pesat di Indonesia. Suatu komunitas lebih sering tercipta karena asanya kesamaan visi dan misi dari beberapa orang yang memiliki hobi dan passion yang sama.

Dan akhir- akhir ini, semakin beragam pula jenis-jenis komunitas yang timbul dari kesamaan hobi dan passion dari para anggotanya. Salah satunya yaitu komunitas-komunitas budaya modern Jepang di Indonesia. Budaya modern Jepang sangat diterima dengan baik oleh mayoritas anak muda di Indonesia. Semakin gencarnya *pop culture* di Indonesia, semakin banyak pula orang-orang yang menciptakan komunitas mereka yang berlatar belakang budaya modern Jepang, Dari hobi *cosplay*, *manga*, *fans anime*, *doram*, *Japanese music*, dll.

Bandung adalah kota yang memiliki banyak sekali penggemar budaya *POP Culture* dari berbagai macam negara, mulai dari Fashion, Kesenian, Musik, Kontemporer, dan berbagai macam hal kreatif di dalamnya. Salah satu budaya populer yang memiliki banyak penggemar adalah budaya modern Jepang. Sebagai bukti besarnya antusiasme dari budaya modern Jepang ini adalah dengan seringnya Event Jepang atau *Matsuri* dan *Bunkasai* di gelar di Kota Kembang ini (JapBandung-Asia, 2016). Sayangnya belum ada fasilitas yang menaungi para komunitas di Bandung maupun di Indonesia untuk berkumpul atau sebagai

wadah para komunitas pecinta kebudayaan modern Jepang.

Wisata *Anime Center* merupakan salah satu fasilitas yang dapat mewadahi komunitas budaya modern Jepang di Indonesia dan sebagai tempat wisata yang baru di Indonesia. Tidak hanya sebatas melihat- lihat pengunjung pun bisa mengetahui kebudayaan modern Jepang khususnya *anime*, *manga*, *cosplay* dan beberapa animasi mancanegara.

Objek Arsitektur yang saya angkat adalah Perancangan Kawasan Wisata *Anime Center* dengan tema metafora di Gedebage, Bandung. Karena di Indonesia belum ada Wisata *Anime* yang mampu memenuhi kebutuhan komunitas dan pengunjung dalam kegiatan seni dan budaya modern Jepang, Wisata *Anime Center* identik dengan tempat atau sarana untuk wisata. Sedangkan di Indonesia saat ini perlu sebuah tempat atau wadah yang bisa menampung segala kegiatan komunitas kebudayaan modern Jepang seperti *anime* dan beberapa animasi dari mancanegara.

## 1.2. TUJUAN DAN SASARAN

### 1.2.1. Tujuan

Menyediakan tempat wisata yang baru di Indonesia yang bernuansa budaya modern Jepang khususnya *anime*, *manga*, dan *cosplay* agar komunitas *anime* dan masyarakat umum di Indonesia dapat mengetahui serta mempelajari tentang *anime* dan beberapa animasi mancanegara.

### 1.2.2. Sasaran

Menghasilkan konsep site, tata massa, penampilan bangunan dan lansekap yang mencerminkan fasilitas berupa Wisata *Anime Center* dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora.

## 1.3. PERUMUSAN MASALAH

1. Aspek manusia
  - a. Bagaimana merancang sebuah Wisata *Anime Center* agar dapat menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun internasional?
  - b. Bagaimana merencanakan dan mengatur pola kegiatan wisatawan didalam bangunan agar tiap pengguna dapat beraktifitas satu sama lain tanpa saling mengganggu?
2. Aspek lingkungan
  - a. Bagaimana memilih lokasi yang tepat agar dapat menunjang keberadaan kawasan?
  - b. Bagaimana merancang sebuah kawasan wisata agar menyesuaikan dengan lingkungan sekitar?

3. Aspek Bangunan
  - a. Bagaimana merancang bentuk dan pola peletakan masa bangunan yang dapat mewadahi kegiatan Wisata Anime Center berdasarkan tema metafora?

#### 1.4. METODE PEMBAHASAN

Dalam mencapai tujuan dan pembahasan, maka menggunakan metode analisa dan melakukan pendekatan faktor-faktor yang dapat mendukung dalam merancang Wisata Anime Center ini, antara lain:

##### 1.4.1. Pengumpulan Data

- a. Data Primer (Data lapangan yang di peroleh langsung dari sumbermya).
- b. Data Sekunder (Data yang diperoleh berdasarkan pencatatan yang dilakukan oleh pihak ketiga).

##### 1.4.2. Analisa Dan Sintesa

- a. Aspek Manusia  
Merupakan analisa tentang jenis pelaku kegiatan, aktivitas, sirkulasi, kebutuhan ruang, kapasitas ruang, tata ruang dan pola ruang luar.
- b. Aspek Lingkungan  
Merupakan pembahasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan lokasi
- c. Aspek Bangunan  
Merupakan pembahasan tentang pola gubahan massa, pengolahan bentuk dan penampilan bangunan, sistem utilitas, serta sistem struktur dan konstruksi.

## 2. TINJAUAN UMUM

### 2.1. GAMBARAN UMUM PROYEK

1. Judul Proyek : Perancangan Kawasan Wisata *Anime Center* di Gedebage, Bandung.
2. Tema : Arsitektur Metafora.
3. Sifat Proyek : Fiktif.
4. Lokasi : Kecamatan Gedebage, Kota Bandung- Jawa Barat.
5. Fungsi Bangunan : Sarana Wisata *Anime Center*.
6. Pengelola Proyek : Swasta.
7. Sasaran : Komunitas *Anime* dan Masyarakat Umum.
8. Fasilitas : Sarana Rekreasi dan Edukasi.
9. Luas Lahan :  $\pm 40.000 \text{ m}^2$  (4Ha).

## 2.2. PENGERTIAN TEORITIS JUDUL PROYEK

### 2.2.1. DEFINISI ANIME CENTER

#### 1. Pengertian *Anime*

*Anime* Adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang di tunjukan pada beragam jenis penonton. *Anime* di pengaruhi gaya-gaya gambar manga, komik khas Jepang. *Anime* merupakan film jenis animasi yang di gemari anak- anak, remaja dan orang dewasa (Aghnia, 2012).

#### 2. Pengertian *Center*

Tempat yang letaknya di bagian tengah; titik yang di tengah-tengah benar; pusat; pokok pangkal atau menjadi pempunan; orang yang membawahkan berbagai bagian, orang yang menjadi pempunan dari bagian-bagian (KBBI, 2012c).

## 3. TINJAUAN KHUSUS

### 3.1. ARSITEKTUR METAFORA

#### 3.1.1. Pengertian Metafora

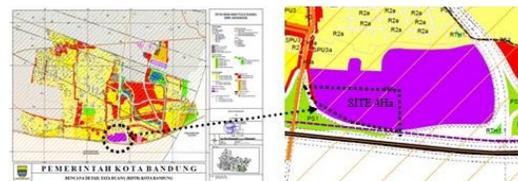
Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Gaya bahasa metafora dikenal dengan gaya yang bersifat perlambang atau kiasan. Dunia arsitektur mengenal adanya konsep metafora. Bila kita melihat sebuah bangunan, kadang kita menilainya dan membandingkannya dengan bangunan atau objek lain ataupun dengan konsep yang memiliki kemiripan dan mewakili sifat-sifat konsep tersebut. Dalam hal ini, bentuk arsitektural dapat dikategorikan sebagai sebuah pesan melalui fungsi dan penunjang fisik lainnya. Namun, rangkaian komunikasi yang lengkap tentu melibatkan pengirim, penerima dan kode yang merupakan suatu sistem sehingga sebuah pesan dapat dimengerti (Fachri, 2016).

## 4. ANALISA PERENCANAAN

### 4.1. ANALISA TATA GUNA LAHAN

Lahan yang menjadi perencanaan Kawasan Wisata *Anime Center* sebagai berikut:



Gambar 4.1. Peta Zonasi dan denah lokasi

Sumber : Dokumen RTRW Kota Bandung

Berdasarkan ketentuan dari Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Bandung Tahun 2015 - 2035:

1. Luas Lahan : 40.000 m<sup>2</sup> (4 Ha)
2. KDB (Konfiensi Dasar Bangunan) : 40%
3. KLB (Konfiensi Luas Bangunan) : 0.8
4. KDH (Konfiensi Daerah Hijau) : 40%
8. Ketinggian Maximal Bangunan : 2 Lantai
9. Peruntukan : Zona Wisata

### 1. Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

#### a. Pengelola

Pengelola adalah orang yang bertanggung jawab mengelola bangunan dan perawatannya serta mengelola administrasinya sehingga pengaturan dan penggunaan bangunan tersebut berjalan dengan baik. Kegiatan pengelola pada Kawasan Wisata *Anime Center* di Gedebage Bandung ini terbagi menjadi tiga konsentrasi, yaitu:

- Pengelol Pelayanan Umum
- Pengelol Pelayanan Khusus
- Pengelola Pelayanan Bangunan

#### b. Pengunjung

Sekelompok orang atau perorangan yang datang untuk menikmati wisata yang bernuansa *anime* dan beberapa animasi mancanegara. Kegiatan pengunjung pada Kawasan Wisata *Anime Center* ini terbagi menjadi dua konsentrasi, yaitu:

- Pengunjung Zona Rekreasi
- Pengunjung Zona Edukasi

### 2. Rekapitulasi Luasan Proyek

Tabel 4.1. Total analisa kebutuhan Luas Ruang  
Dalam

Ruang	Luas Ruang (m <sup>2</sup> )
Zona Edukasi	9615,6
Zona Rekreasi	1998
Kegiatan Penerimaan	687
Ruang Pengelola	346
Retail Store	1457,6
Restaurant	1015,2
Musholla	336
Ruang Servis	330
<b>TOTAL</b>	<b>15.785,4 m<sup>2</sup></b>

Tabel 4.2. Hasil Kebutuhan Luas Ruang Luar

Ruang	Luas Ruang (m <sup>2</sup> )
Motor	1526
Mobil	1912,5
Bus	360
Teater <i>Outdoor/</i> amply teater	880
<b>TOTAL</b>	<b>4678,5 m<sup>2</sup></b>

## 5. KONSEP

### 5.1. KONSEP TAPAK

#### 5.1.1. Eksisting Tapak

Lokasi Site : Kecamatan Gedebage, Kota Bandung- Jawa Barat.

Luas Lahan : ± 4 Ha.

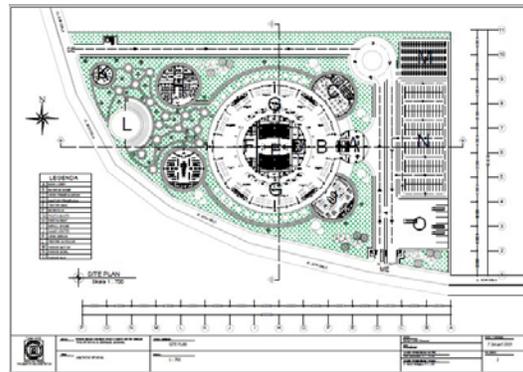
#### 5.1.2. Kesimpulan

Penerapan Arsitektur Metafora *Intangible* pada bentuk dasar bangunan yang menyerupai Kura-kura (*Anime Blashtoise*). Menjadikan wadah pusat kegiatan budaya modrn Jepang berada di kota Bandung.

Memberikan kenyamanan dan keamanan melalui sirkulasi publik pengunjung, sirkulasi privat pengelola, dan sirkulasi service pengelola tanpa mengganggu satu dengan yang lain.

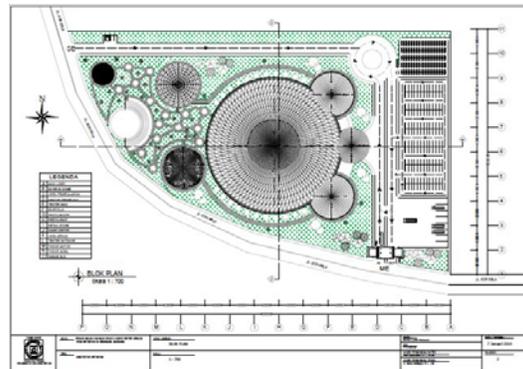
### 5.2. KONSEP DESAIN

#### SITE PLAN



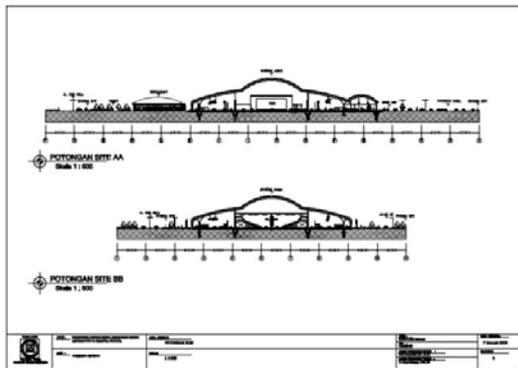
Gambar 5.1 Site Plan  
Sumber : Data Pribadi

#### BLOK PLAN



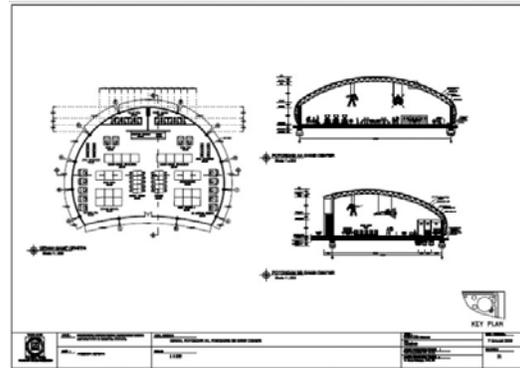
Gambar 5.2 Blok Plan  
Sumber : Data Pribadi

**POTONGAN AA DAN BB SITE PLAN**



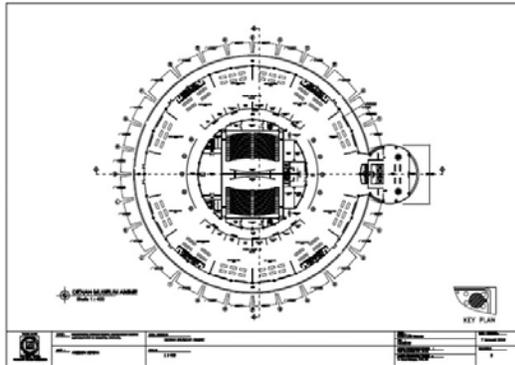
Gambar 5.3 Potongan AA dan BB Site Plan  
Sumber : Data Pribadi

**DENAH GAME CENTER**



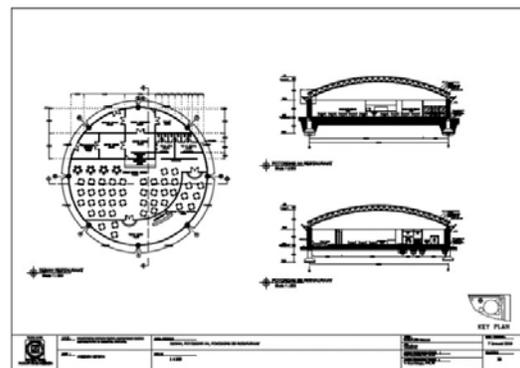
Gambar 5.6 Denah *Game Center*  
Sumber : Data Pribadi

**DENAH MUSEUM ANIME**



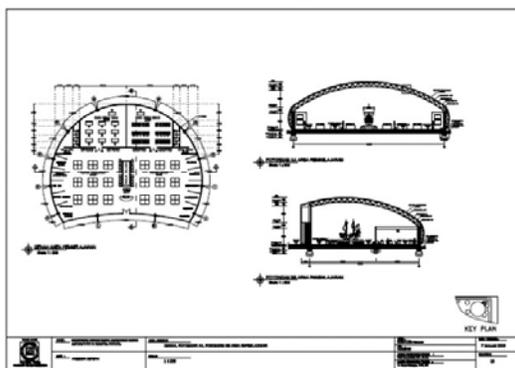
Gambar 5.4 Denah *Museum Anime*  
Sumber : Data Pribadi

**DENAH RESTAURANT**



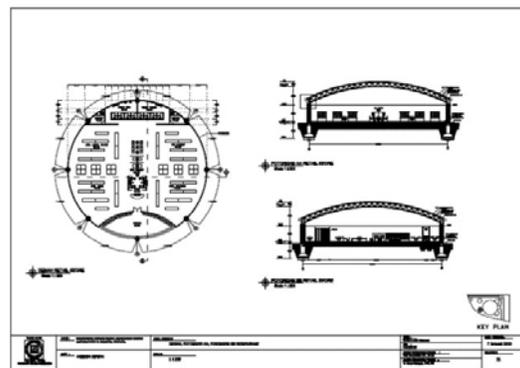
Gambar 5.7 Denah *Restaurant*  
Sumber : Data Pribadi

**DENAH AREA PEMBELAJARAN**



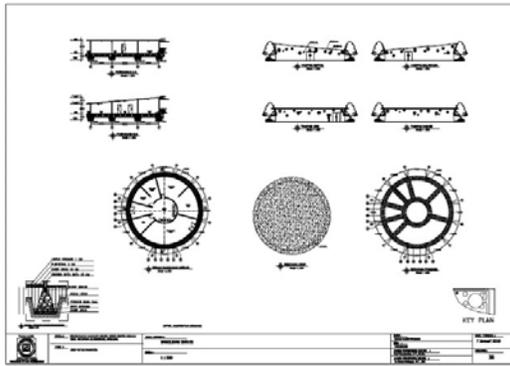
Gambar 5.5 Denah *Area Pembelajaran*  
Sumber : Data Pribadi

**TAMPAK RETAIL STORE**



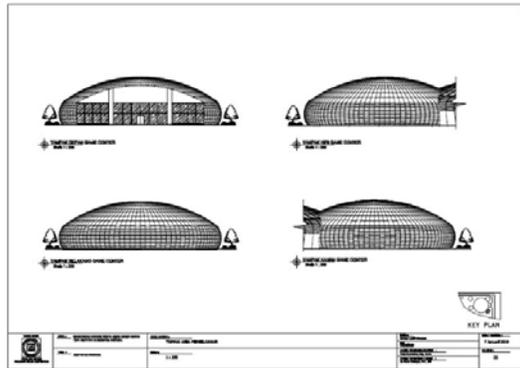
Gambar 5.8 Denah *Retail Store*  
Sumber : Data Pribadi

**DENAH BANGUNAN SERVIS**



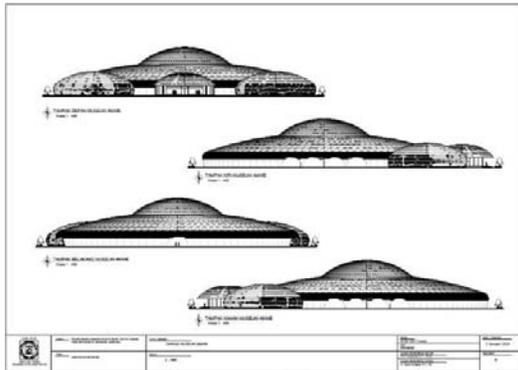
Gambar 5.9 Denah Bangunan Servis  
Sumber : Data Pribadi

**TAMPAK GAME CENTER**



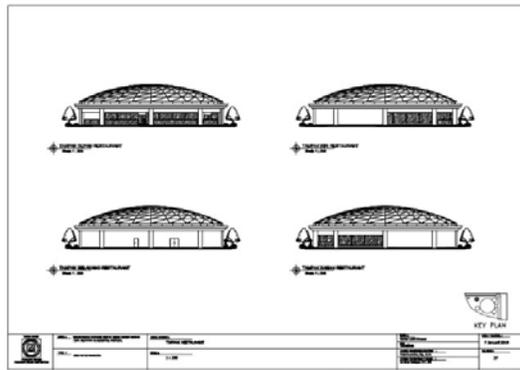
Gambar 5.12 Tampak *Game Center*  
Sumber : Data Pribadi

**TAMPAK MUSEUM ANIME**



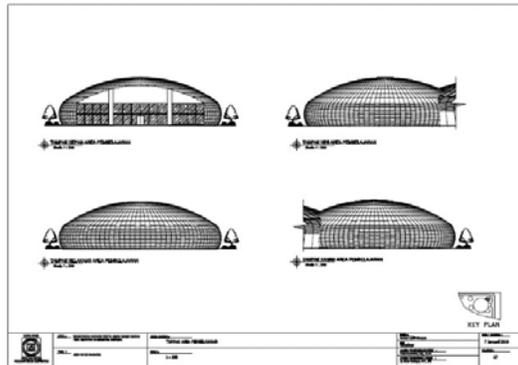
Gambar 5.10 Tampak Museum *Anime*  
Sumber : Data Pribadi

**TAMPAK RESTAURANT**



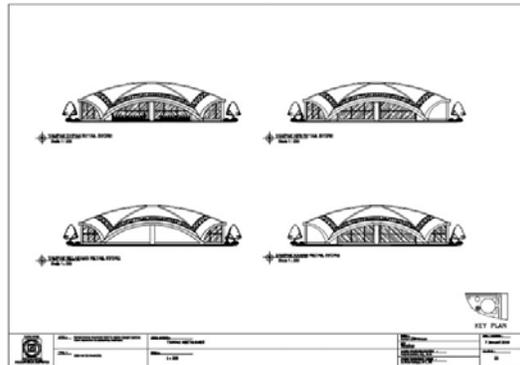
Gambar 5.13 Tampak *Restaurant*  
Sumber : Data Pribadi

**TAMPAK AREA PEMBELAJARAN**



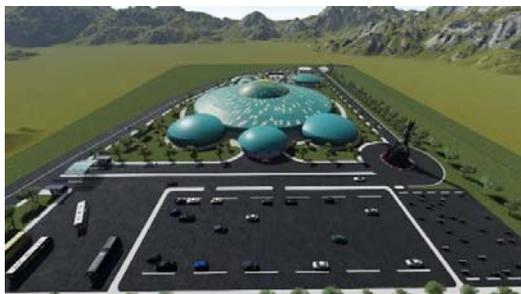
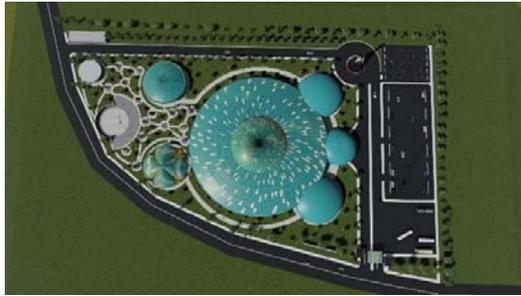
Gambar 5.11 Tampak Area Pembelajaran  
Sumber : Data Pribadi

**TAMPAK RETAIL STORE**



Gambar 5.14 Tampak *Retail Store*  
Sumber : Data Pribadi

**3D EXTERIOR SITE PLAN**



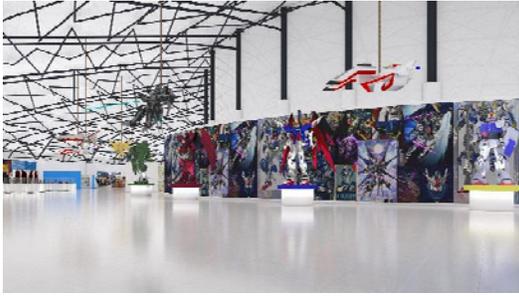
**3D EXTERIOR MUSEUM ANIME**



**3D EXTERIOR BANGUNAN SERVIS**



**3D INTERIOR MUSEUM ANIME**



**3D INTERIOR MUSEUM ANIME (SEJARAH ANIMASI)**



**3D INTERIOR MUSEUM ANIME (PAMERAN ACTION FIGURE)**



**3D INTERIOR RETAIL STORE**

**3D INTERIOR GAME CENTER**



## 6. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pada Wisata *Anime Center* ini telah sesuai dengan desain menerapkan konsep sesuai judul dan tema.
- b. Desain telah melalui beberapa tahap proses, seperti menganalisa kebutuhan ruang, memperhitungkan luas ruang pada setiap bangunan.
- c. Konsep metafora *intangible* telah di terapkan pada kawasan wisata anime
- d. center ini dengan mengambil bentuk dasar dari kura-kura (*Anime Blashtoise*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghnia, 2012. Pengertian Anime 1–12.
- Amsferedo, 2018. Pengaruh anime terhadap dunia [WWW Document]. URL <http://jpninfo.com/id/3293> (diakses 9.24.18).
- Feriani Untari, 2013. Survei : Makin Banyak orang indonesia belajar bahasa jepang [WWW Document]. Senin, 15 Jul 2013 1344 WIB. URL [http://kbr.id/07-2013/survei\\_makin\\_banyak\\_orang\\_indonesia\\_belajar\\_bahasa\\_jepang/9677.html](http://kbr.id/07-2013/survei_makin_banyak_orang_indonesia_belajar_bahasa_jepang/9677.html) (diakses 9.12.18).
- JapBandung-Asia, 2016. Komunitas Budaya Modern Jepang di Bandung [WWW Document]. URL <http://japbandung-asia.blogspot.com/p/about-us.html> (diakses 9.26.18).
- mokhammad zakky, 2017. Daftar 10 Studio Anime Jepang Terbaik [WWW Document]. URL <https://www.infoakurat.com/2017/07/studio-anime-terbaik.html> (diakses 9.30.18).
- Ridwan Fegul, 2016. Sejarah Anime Dan Datangnya Anime ke Indonesia [WWW Document]. URL <https://fegulblog.wordpress.com/2016/04/07/sejarah-anime-dan-datangnya-anime-ke-indonesia/> (diakses 9.13.18).
- Agus Dharma, 2012. Teori Arsitektur 3
- Agus Hilman Yusup, 2018. Pengertian Animasi dan jenis jenisnya.
- Eka Puspita, 2005. Industri Animasi dan Karikatur Berkembang Pesat di Tiongkok [WWW Document]. URL <http://indonesian.cri.cn/1/2005/07/07/1@31911.htm>
- Eri Praditya, 2013. Sejarah Anime [WWW Document]. 9/5/2013. URL <http://teknikmm.blogspot.com/2013/09/pengertian-dan-sejarah-animasi.html>
- Eulis Utami, 2017. komunitas Tokusatsu Indonesia [WWW Document]. URL <https://komunita.id/2017/10/17/komunitas-tokusatsu-anggotanya-dari-indonesia-hingga-mancanegara/>
- Jo Phi, 2015. Sejarah Kota Bandung [WWW Document]. URL <https://www.bandungtimur.net/2015/05/asal-mula-dan-sejarah-berdirinya-kota-bandung.html>
- Kata, J., 2003. SEJARAH SINGKAT ANIME DAN MANGA.
- KBBI, 2012a. Pengertian Kawasan [WWW Document]. URL <https://kbbi.web.id/kawasan>
- KBBI, 2012b. Pengertian Wisata [WWW Document]. URL <https://kbbi.web.id/wisata>
- KBBI, 2012c. Pengertian Center/ Pusat [WWW Document]. URL <https://kbbi.web.id/pusat>
- Putri Aulia Wardani, 2014. KEHIDUPAN REMAJA KELAS IX G SMP NEGERI 1 SAMARINDA Oleh :
- Sherly Maharani, 2013. Setiap Gendre Anime [WWW Document]. 4 mei 2013. URL <http://fanfactionkorea.blogspot.com/2013/05/arti-setiap-genre-anime.html>
- TMII, 2012. Keongmas [WWW Document]. URL <http://www.tamanmini.com/wahana-rekreasi/teater-imax-keong-mas>