PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA KAWASANA BISNIS *ART EXHIBITION OF ANIME* JEPANG DI KOTA TANGERANG

Nabilla Tania Kusuma Wardani[1], Dody Kurniawan[2] , Putri Suryandari[3].

[1]Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : nabillatania78@gmail.com

[2] Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : dody.kurniawan@budiluhur.ac.id

[3]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

Abstrak

Populasi pecinta *anime* di Indonesia menempati urutan ketiga didunia setelah El Savador dan Filipina. Pecinta *anime* ini bukan hanya gemar menonton *anime* tetapi mereka juga memiliki sifat yang konsumtif terhadap barang-barang khas *anime* ataupun kuliner khas Jepang. Selain itu, tempat wisata pameran seni kontemporer juga sedang digemari masyarakat sebagai tempat melepas penat dan wisata di daerah Ibu Kota.

Dengan dirancangnya bangunan Exhibition di Kota Tangerang diharapkan dapat menjadi wadah untuk para seniman dalam memamerkan karya seni kontemporernya dan pecinta anime dalam menyalurkan bakat dan kreatifitasnya. Penerapan konsep arsitektur kontemporer diharapkan dapat memberikan kesan bangunan yang lebih ekspresif dan memberikann hirarki kenyamanan pada pengunjung.

Kata kunci : Pecinta Anime, Arsitektur kontemporer, Kota Tangerang

Abstract

The population of anime lovers in Indonesia ranks third in the world after El Savador and the Philippines. These anime lovers not only like to watch anime but they also have a consumptive nature towards anime specialties or Japanese cuisine. In addition, contemporary art exhibition tourist attractions are also being favored by the public as a place to unwind and travel in the Capital City area.

With the design of the Exhibition building in Tangerang City, it is hoped that it can be a place for artists to exhibit their contemporary artworks and anime lovers in channeling their talents and creativity. The application of contemporary architectural concepts is expected to give a more expressive building impression and provide a hierarchy of comfort to visitors.

Keywords : Anime Lovers, Contemporary Architecture, Tangerang City

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan film animasi di Amerika yang kemudian diikuti oleh Jepang dan dikenal dengan sebutan *anime*[1]. *Anime* adalah salah satu pesona Jepang sejak tahun 1983 sampai sekarang. *Anime* Jepang sangat digemari oleh seluruh masyarakat di dunia salah satunya Indonesia. Judul *anime* yang sangat popular di mancanegara pada saat ini antara lain *Jujutsu Kaisen*, *Kimitsu no Yaiba*, *Attack On Titan*, *Naruto*, *Doraemon* dan masih banyak lagi. Penggemar *anime* biasanya menonton melalui layanan internet atau aplikasi khusus untuk menonton *anime* seperti *Netflix*, Bstation, dan gokunime.

Kepopularan *anime* memunculkan banyak produk seperti komik, *action figure*, kostum, makanan dan pernak-pernik khas Jepang. Para pecinta *anime* juga tidak keberatan mengeluarkan sejumlah uang untuk mengoleksi pernak-pernik dari karakter *anime* kesukaannya. Di Jepang *anime* bukan hanya sebagai hiburan saja, tetapi juga telah menjadi industri bisnis. Menurut laporan *Association of Japanese Animation* (AJA) dalam laporan yang bertajuk 'Anime Industry Report 2017' terpapar total nilai pasar dari industri menyentuh angka 2 triliun yen (USD 17,5 Miliar) atau setara dengan Rp 238 Triliun[1]. Masih dalam laporan yang sama, AJA juga menyebut *live event* sebagai salah satu penyumbang pertumbuhan. *Live event* memiliki peningkatan nilai pasar dari tahun ke tahun sejak AJA di tahun 2013. *Live event* kemudian mencatat pendapatan 52,3 miliar yen (USD 459 Juta) atau setara Rp 6,5 miliar ditahun 2015.

Disamping itu industri animasi Jepang dikatakan mampu menarik minat pasar dunia khususnya Asia Tenggara. Hal ini dibuktikan dengan adanya data statistik yang dirilis oleh *Association of Japanese Animation* (AJA) mengenai sejumlah kontrak indusri animasi Jepang dengan berbagai negara sepanjang tahun 2015. Dari data tersebut munculah banyak peluang bisnis di Indonesia dengan memanfaatkan kehadiran *anime*. Seperti bisnis *clothing* bertema *anime*, *case hanphone*, makanan bercita rasa Jepang, dan pernak-pernik lainnya. Selain itu di Indonesia juga beberapa kali mengadakan pameran bernuansa Jepang di daerah Blok M Jakarta Selatan yang bernama *Ennichisai* dan pameran virtual *Animeland* pada tanggal 21-22 Agustus 2021[2]. Sebelum adanya pandemic Covid-19 Festival *Ennichisai* dihadiri 250 ribu hingga 310 ribu orang. Namun, pada saat pandemic Covid-19 festival *Ennichisai* ditunda dan hanya melakukan pameran virtual *Animeland*.

Dari data tersebut menunjukan bahwa animo masyarakat Indonesia akan *anime* dan budaya Jepang sangat tinggi, hal ini memberikan peluang bagi para pebisnis di tanah air untuk dapat memaksimalkan bisnis mereka. Namun, sampai saat ini belum ada wadah yang dapat menampung aspirasi dan kreativitas masyarakat dalam menyukai *anime* khususnya diwilayah Jakarta dan sekitarnya. Bahkan pameran *Ennichisai* hanya berada di sepanjang kawasan jalan Blok M Jakarta Selatan yang hanya dibuka pada musim-musim tertentu. Oleh sebab itu, saya terinspirasi untuk membuat suatu kawasan *art exhibition* yang dapat digunakan sepanjang tahun untuk memenuhi kebutuhan akan ruang bagi pebisnis yang menyalurkan kreativitas dalam bidang *anime* dan budaya Jepang.

Perancangan kawasan *Art Exhibition of Anime* sebagai fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan akan ruang untuk berbisnis dan berkreatif dibidang *anime*. Fasilitas-fasilitas yang akan disediakan bukan hanya mendukung dari kegiatan *anime* tetapi juga kegiatan bisnis seperti restaurant, retail penjualan, area *exhibition* yang juga mendukung kegiatan MICE dan *anime*. Perencanaan kawasan *Art Exhibition of anime* ini muncul dikarenakan belum adanya tempat festival *anime* dan budaya Jepang di daerah Tangerang.

PerkembangaDalam merancang bangunan ini saya menggunakan konsep Arsitektur Kontemporer dikarenakan konsep Arsitektur Kontemporer ini sangat cocok

[1] Muhammad Alif Goenawan.2017. *Nilai Industri Anime Jepang Tembus Rp 238 Triliun*.Detiknet

[2] Aditia Saputra.2021.*Animeland, festival Anime Virtual Terbesar 2021 di Indonesia Siap Digelar*. ShowBiz

dan sesuai dengan kawasan *art exhibition of anime*, karena arsitektur kontemporer tidak dibatasi oleh zaman tertentu sehingga fasad yang diciptakan akan lebih fleksibel, selain itu konsep arsitektur kontemprorer akan memberikan kesan yang elegan dan menarik perhatian karena bangunan yang *eye-catching* serta memiliki harmonisasi terhadap lingkungan disekitarnya. Konsep kontemporer dipilih karena anak muda saat ini lebih menyukai berfoto di tempat yang *instagramble* sehingga konsep kontemporer akan menaikan insight pada sebuah bangunan di era ini. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya *art exhibition* yang menggunakan konsep kontemporer contohnya museum macan, *imagespace* astha district 8.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

- Dapat merancang kawasan bisnis sekaligus sarana festival yang berkaitan dengan dunia *anime* yang fungsional berkonsep kontemporer.
- Merencanakan konsep perancangan sebagai suatu wadah yang dapat menjadi pusat kreativitas dan perbelanjaan dibidang *anime*.
- Dapat merancang bangunan yang kontekstual dengan bangunan disekitarnya dan mengusung konsep kontemporer.

Sasaran

- Merancang wadah kegiatan dari aktivitas bisnis serta menjadi tempat rekreasi bagi para pecinta *anime* yang memenuhi standar dan peraturan nasional.
- Terpenuhinya kebutuhan masyarakat Kota Tangerang akan fasilitas-fasilitas yang menunjang kreativitas dalam bidang *anime* sekaligus tempat berbelanja produk-produk khas *anime*.
- Menarik minat masyarakat dengan bangunan yang berkonsep kontemporer sehingga dapat menaikan *insight* pada bangunan.

1.3 PERMASALAHAN ARSITEKTUR

Bagaimana menciptakan sebuah kawasan dengan menggunakan konsep Arsitektur Kontemporer dengan lahan yang berada di Tangerang yang difungsikan bukan hanya sebagai kawasan bisnis tetapi juga sebagai tempat wisata dan festival *anime*

1.4 PEMECAHAN PERMASALAHAN

1.4.1 Aspek Manusia

Mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam bangunan, mendesain sirkulasi yang baik dan nyaman serta menciptakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dari pengunjung dan pelaku bisnis *Art Exhibition of Anime* dengan melakukan studi survey dan studi literatur terhadap bangunan serupa seperti *Exhibition*, Museum Macan, m bloc space dan bangunan *Convention* yang ada sebagai acuan didalam menciptakan bangunan *Art Exhibition of Anime*.

1.4.2 Aspek Lingkungan

Memperhatikan penggunaan material dengan cara memperhatikan iklim serta konsep bangunan yang digunakan sehingga material tersebut dapat digunakan dalam jangka panjang pada setiap musim-musim.

Melakukan studi lapangan mengenai kondisi sekitar lahan dan kondisi eksisting yang berhubungan dengan proyek.

1.4.3 Aspek Bangunan

Melakukan studi survey dalam pada tempat-tempat yang *Instagramble* dan bangunan-bangunan yang berkonsep kontemporer serta memperhatikan tingkah laku dari para pelaku bisnis dan penyuka *anime* agar dapat mendesain bangunan secara maksimal dan mampu menghasilkan ruangan (tempat) yang sesuai dengan tema arsitektur kontemporer.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini merupakan analisa deskriptif berupa pengumpulan data primer dan data sekunder yang berhubungan dengan *exhibition* yang kemudian dihimpun agar mendapatkan dasar-dasar program pembahasan.

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

- Judul Proyek : Kawasan Bisnis *Art Exhibiion of Anime* Jepang di Kota Tangerang.
- Tema : Arsitektur Kontemporer
- Lokasi : Jl Sutera Boulevard, Alam Sutera, Tangerang.
- Sifat Proyek : Fiktif
- Luas Lahan : ±40.000 (4ha)
- Sasaran : Pelaku bisnis, pecinta anime.

2.1 PENGERTIAN JUDUL PROYEK

Secara historis, kata 'bisnis' diadaptasi dari Bahasa Inggris *business*, dari kata dasar *bussy* yang berarti 'sibuk' dalam konteks individu, komunitas, atau masyarakat. Sederhananya bisnis adalah kesibukan dalam melakukan suatu aktivitas atau pekerjaan yang memberikan keuntungan (*profit*) pada seseorang[2].

Kata seni berasal dari kata "SANI" (sansekerta) yang kurang lebih artinya "Jiwa Yang Luhur / Ketulusan Jiwa"[3]. Kajian ilmu di Eropa mengartikan "ART" (Artivisial) yang berarti barang atau karya dari sebuah kegiatan, seni adalah hasil karya manusia atau hasil ungkapan jiwa manusia, tetapi tidak semua hasil ciptaan manusia bisa disebut sebagai karya seni atau dikategorikan sebagai seni, karena memang tidak semua hasil karya manusia dimaksudkan sebagai karya seni.

Menurut (*Oxford Leaner's Dictionary*,1991) *exhibition* diartikan sebagai pertunjukan atau pameran yang dilakukan secara umum atau memamerkan sebuah kegiatan. *Exhibition* dapat pula diartikan sebagai kegiatan pameran yang dilakukan di tempat umum yang dapat disaksikan oleh masyarakat[4]. Sedangkan menurut Direktorat Jendral Pariwisata No. Kep. KM 108/HM.703/MPPT-91pasal 1 yaitu *exhibition* merupakan suatu kegiatan menyebarluaskan informasi atau atau promosi.

Perkembangan *anime* di Jepang diawali dengan animasi pertama pada tahun 1907[3], animasi ini hanya berdurasi tiga detik yang menampilkan sosok anak laki-laki yang mengangkat topi sebagai tanda hormat. Sepuluh tahun kemudian pada tahun 1917 muncul animasi baru yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki karya Oten Shimokawa animasi ini berdurasi lima menit dan hanya berupa gambar bisu tanpa warna[5].

3.1 ARSITEKTUR KONTEMPORER

Arsitektur merupakan cabang ilmu dari ilmu seni terapan. Secara harfiah arsitektur berasal dari Bahasa Yunani yaitu *Arche* dan *Tektoon*[6]. *Arche* yang berarti yang pertama, yang awal atau yang memimpin, sedangkan *Tektoon* yang bermakna segala sesuatu yang stabil, kokoh tidak mudah roboh atau yang dapat diandalkan. Sehingga *Archetektoon* adalah pembangunan utama atau *chief builder*. Orang Yunani pada umumnya memiliki pemikiran yang sangat rasional dan para tokoh pemikirnya selalu mempertanyakan hakekat dan filosofi dari segala sesuatu salah satunya arsitektur. Para ahli Yunani berpendapat bahwa semua bangunan yang terbangun memiliki dua prinsip yaitu :

1. Prinsip pertama yaitu unsur yang dipikul atau ditopang (*Lintel*)
2. Prinsip kedua yaitu unsur yang memikul atau menopang (*Post*)

3.2 CIRI DAN PRINSIP ARSITEKTUR KONTEMPORER

Berikut adalah prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck[7] :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan hakiki

[3] CNN Indonesia : Sejarah Anime sejak tahun 1907 hingga mewabah ke Indonesia diakses dari CNN Indonesia 18 Agustus 2020

7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur

4.1 ANALISA MANUSIA

4.1.1 Analisa Pelaku Kegiatan

A. Pelaku Bisnis
   1. Penjual
   2. Penjaga toko
   3. Kurir

B. Pengunjung
   1. Pengunjung umum (wisatawan)
   2. Pengunjung khusus (pejabat pemerintah, professional, masyarakat umum, cendekiawan)
   3. Penyelenggara/penyewa (kelompok penyelenggara, wartawan, keamanan)

C. Pengelola
   1. General Manager
   2. Sekretariat
   3. Administrasi dan keuangan
   4. Teknikal Manager
   5. Kepala Divisi Marketing
   6. Divisi Mekanikal Elektrikal
   7. Divisi Maintance Bangunan
   8. Divisi Operasional
   9. Staff Keamanan
   10. Staff Kebersihan

D. Komunitas Pecinta Anime

4.1.2 Kebutuhan Ruang

Tabel 1. Total Kebutuhan Ruang

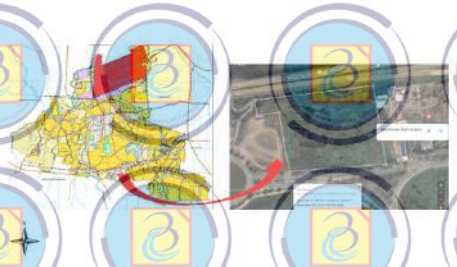
No.	NAMA RUANG	BESARAN RUANG
Ruang Dalam		
1	Merchandise Retail	2.994 m²
2	Restaurant	746 m²
3	Coffee Shop	173 m²
4	Exhibition	15.625 m²
5	Ruang pengelola	741 m²
6	Ruang Mekanikal dan Elektrikal	517 m²
7	Kantin & Koperasi	137 m²
8	Ruang exhibition dan pecinta anime	501 m²
9	Pelayanan umum	401 m²
Ruang Luar		
1	Parkir motor	1.100 m²
2	Parkir mobil	1.875 m²
3	Parkir bus	260 m²
TOTAL		26.618 m²

Sumber: Analisa Pribadi

4.2 ANALISA TAPAK

4.2.1 Lokasi Tapak

Lokasi tapak dari Kawasan Bisnis *Art Exhibition of Anime* ini berada di Jalan Jalur Sutera Boulevard, Kunciran, Kecamatan Pinang, Kota Tangerang, Banten, Indonesia.

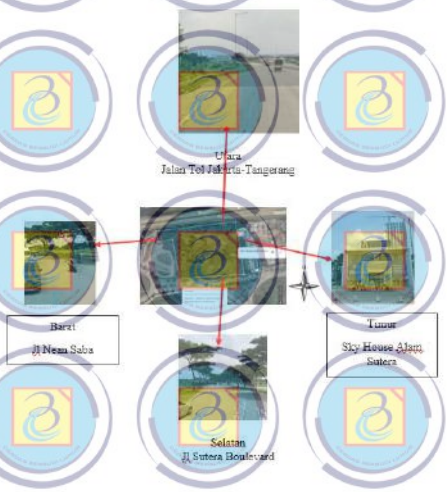


Gambar 4.1 RTRW Kota Tangerang dan Google Maps

Berdasarakan ketentuan dari Rencana Tata Ruang Wilayah dan Peraturan Daerah Kota Tangerang [8] tapak ini memiliki ketentuan sebagai berikut :

1. Luas lahan : 41.000 m²
2. KDB : Maksimum 60%
3. KLB : Maksimum 6
4. KDH : Minimum 10%
5. GSB : 6 m
6. Peruntukan : Perdagangan jasa
7. Kepemilikan : Swasta
8. Ketinggian bangunan maksimal 15 lantai

Kondisi dan batas sekitar tapak :



Gambar 4.2 Batas Wilayah Tapak

- Utara : Jl. Tol Jakarta-Tangerang
- Timur : Sky House Alam Sutera
- Selatan : Jl Sutera Boulevard
- Barat : Jl. Nean Saba

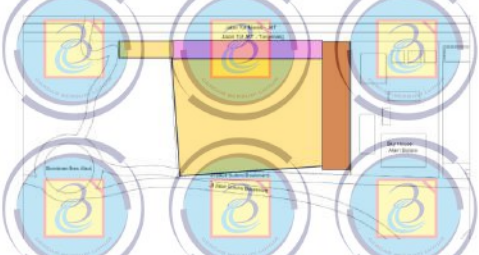
Analisa Kebutuhan luas lahan :

A. Luas Dasar Bangunan
: KDB x Luas Lahan
: 60% x 40.000
: 24.600 m^2

B. Luas Total Bangunan
: KLB x Luas lahan
: 61.500 m^2
: $\frac{61.500}{3\ massa}$ = 20.500 m^2/massa
: $\frac{20.500}{2\ lantai}$ = 10.250 m^2/lantai

C. Luas Daerah Hijau
: 20% dari luas lahan
: 8.200 m^2

4.2.2 Analisa Perzoningan



Gambar 4.3 Analisa Perzoningan

Keterangan :

: Publik

: Semi publik

: Privat *untuk servis diletakan dibasement

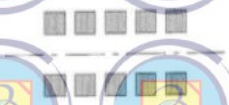
ada beberapa pertimbangan dalam pemilihan perzoningan diantaranya :

a) Pencapaian pada tapak lebih mudah, karena *main entrance* berada di Selatan tapak sehingga, zona di bagian Selatan akan dijadikan zona publik agar tidak mengganggu kenyamanan penggunaa bangunan.
b) Orientasi bangunan terlihat lebih baik karena keseragaman fungsi massa bangunan yaitu kawasan bisnis (retail pembelanjaan).
c) Zonasi terlihat dapat memberikan kenyamanan hirarki hal ini menunjukan dari penerapan prinsip arsitektur kontemporer yaitu kenyamanan hirarki.

4.3 KONSEP BANGUNAN

4.3.1 Bentuk Massa Bangunanan

Massa majemuk



Gambar 4.4 Massa Majemuk Linier

Pada dasarnya arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang dinamis dan tidak terikat aturan-aturan sehingga semua penempatan massa bangunan dapat cocok untuk diaplikasikan, namun ada beberapa pertimbangan yang akan diambil sebagai pengaplikasiannya di dalam kawasan bisnis *art exhibition of anime*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka pola sirkulasi yang akan diterapkan pada tapak adalah linear dengan beberapa pertimbangan yaitu :

a) Pola linear merupakan unsur pembentuk utama pada ruang.
b) Pola linear akan lebih senada dengan pola massa bangunan sehingga akan memberikan kenyamanan hirarki agar sesuai dengan prinsip arsitektur kontemporer
c) Selain memberikan kenyamanan hirarki, aksesibilitas juga akan lebih mudah

untuk diterapkan pada bangunan, mengingat bahwa fungsi bangunan merupakan gedung exhibition yang mengharuskan adanya kemudahan sirkulasi.

4.3.2 Fengshui Dalam Arsitektur

a) Elemen Air

Berdasarkan fisologi fengshui, "*Qi atau energi negative bergerak dengan menunggangi angin dan akan berhenti ketika bertemu dengan air*" fungsi air yang ada di pintu masuk akan membuat udara yang masuk kedalam bangunan menjadi lebih sejuk, selain itu energi Sha Qi yang datang dari luar akan berhenti didepan, tidak sampai memasuki bangunan. Selain itu elemen air juga dapat membentuk kenyamanan hirarki pada bangunan agar sesuai dengan prinsip arsitektur kontemporer yaitu kenyamanan hirarki.

Gambar 4.5 Kolam Air

b) *Main Entrance* dan *Side Entrance*

Menurut fengshui *Main Entrance* bangunan akan lebih baik jika menghadap kearah Utara atau Selatan, karena akan energi positif untuk bangunan.

4.3.3 Alkuturasi Budaya Jepang kedalam Kontemporer

a) Gerbang Torii

Masyarakat Jepang percaya bahwa gerbang *torii* digunakan sebagai pembatas untuk Kawasan tempat tinggal manusia dengan tempat suci *kami* (roh yang disembah oleh agama Shinto)

Gambar 4.6 Gerbang Torii

Gambar 4.7 Transformasi Bentuk Gerbang Torii

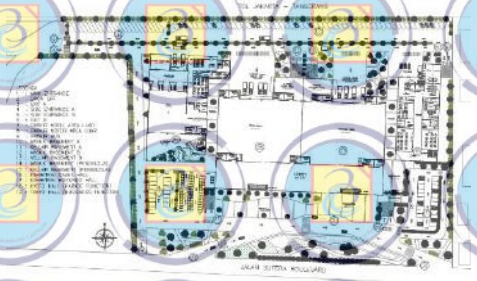
4.3.4 Fasad Bangunn

Penggunaan dan permainan *secondary skin* pada fasad bangunan agar dapat memenuhi prinsip arsitektur kontemporer yaitu bentuk yang dinamis.

Gambar 4.8 Fasad bangunan

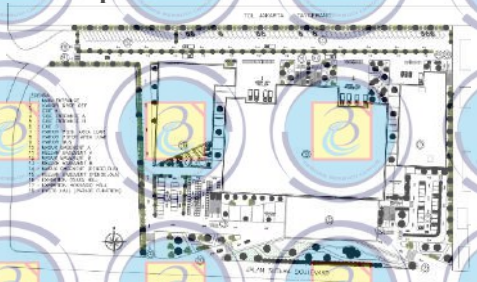
5.1 KONSEP DESAIN

5.1.1 Siteplan



Gambar 5.1 Siteplan

5.1.2 Blokplan



Gambar 5.2 Blokplan

5.1.3 Tampak Site

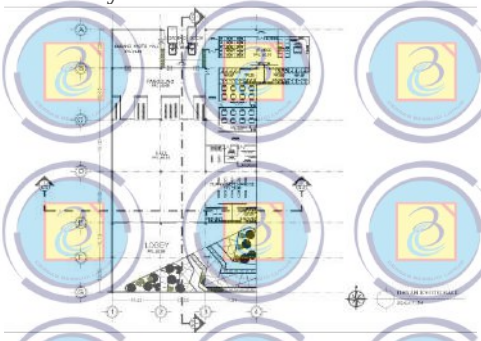
Gambar 5.3 Tampak Site

5.1.4 Potongan Site

Gambar 5.4 Potongan A-A Site

Gambar 5.6 Potongan B-B Site

5.1.5 Denah Kyoto Hall



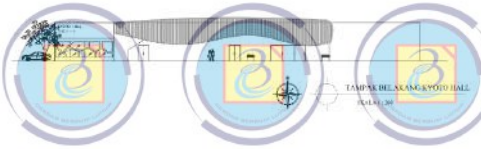
Gambar 5.7 Denah Kyoto Hall

5.1.6 Tampak Kyoto Hall

Gambar 5.8 Tampak Depan

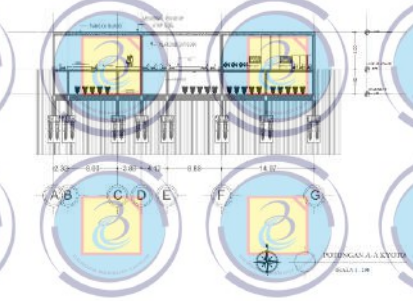
Gambar 5.9 Tampak Kanan

Gambar 5.10 Tampak Kiri

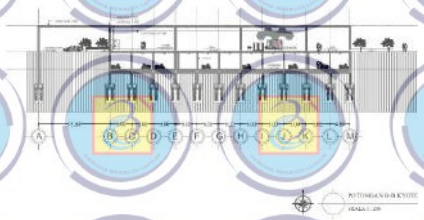


Gambar 5.11 Tampak Belakang

5.1.7 Potongan Kyoto Hall

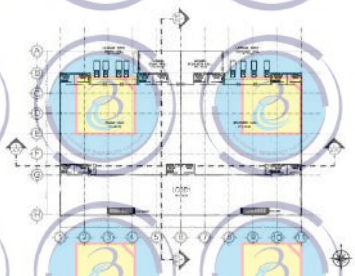


Gambar 5.12 Potongan A-A



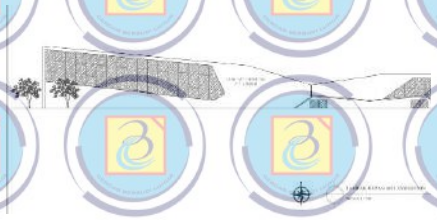
Gambar 5.13 Potongan B-B

5.1.8 Denah Art Exhibition

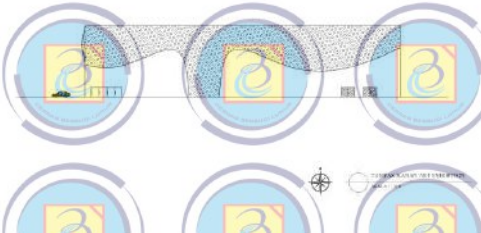


Gambar 5.12 Denah Art Exhibition

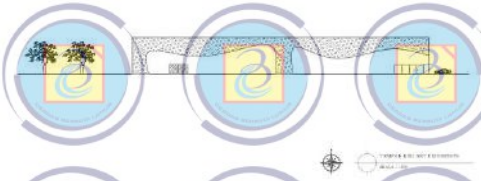
5.1.9 Tampak Art Exhibiton



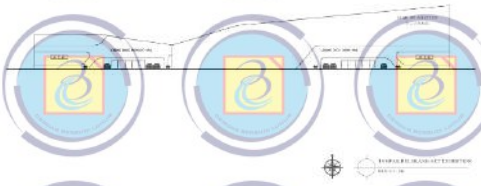
Gambar 5.13 Tampak Depan



Gambar 5.14 Tampak Kanan

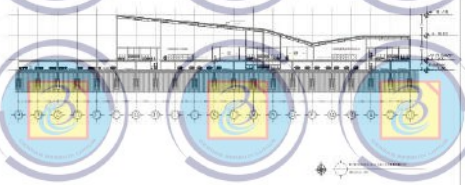


Gambar 5.15 Tampak Kiri

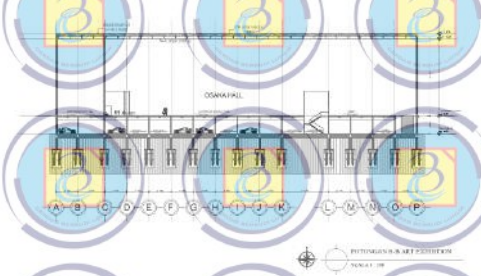


Gambar 5.16 Tampak Belakang

5.1.10 Potongan Art Exhibition

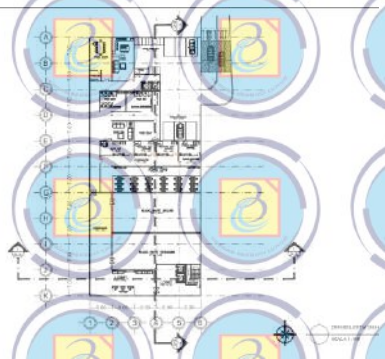


Gambar 5.17 Potongan A-A

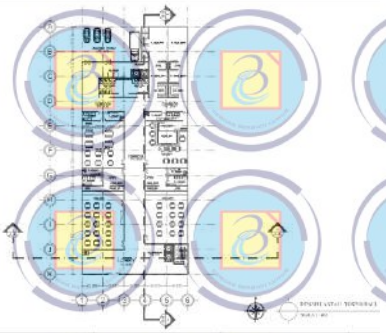


Gambar 5.18 Potongan B-B

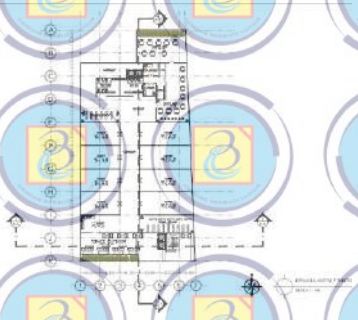
5.1.11 Denah Tokyo Hall



Gambar 5.19 Denah Lantai Dasar

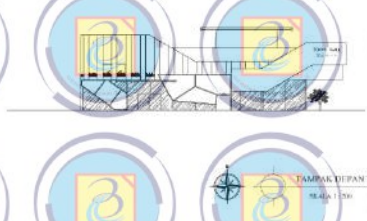


Gambar 5.20 Denah Lantai 1

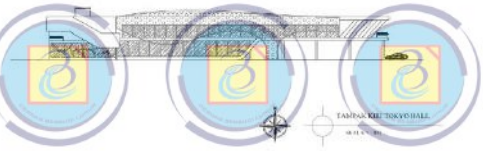


Gambar 5.21 Denah Lantai 2

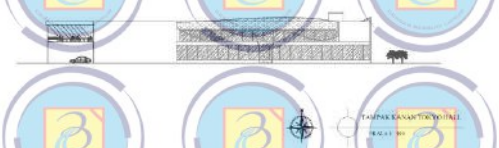
5.1.12 Tampak Tokyo Hall



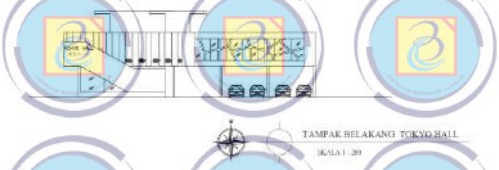
Gambar 5.22 Tampak Depan



Gambar 5.23 Tampak Kiri

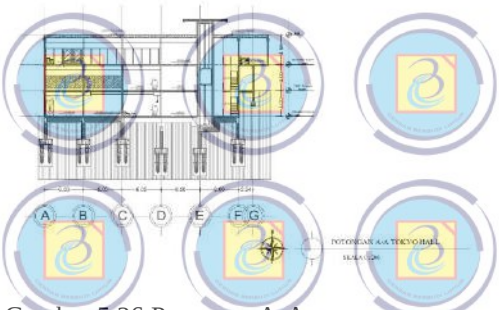


Gambar 5.24 Tampak Kanan

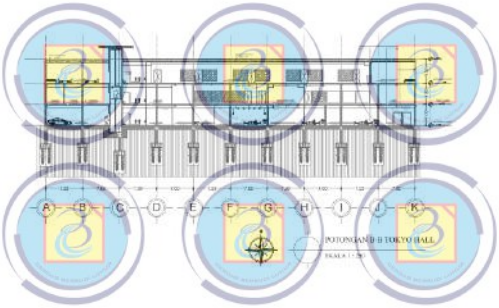


Gambar 5.25 Tampak Belakang

5.1.13 Potongan Tokyo Hall



Gambar 5.26 Potongan A-A

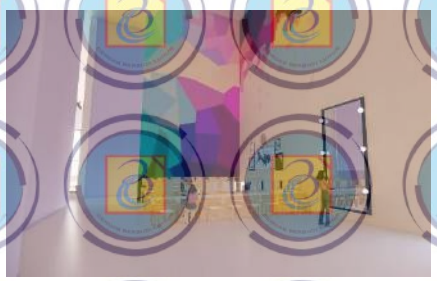


Gambar 5.27 Potongan B-B

5.1.14 Interior

Gambar 5.28 Ruang Merchandise

Gambar 5.29 Ruang Parade



Gambar 5.30 Ruang Make Up

Gambar 5.31 Ruang Wudu

5.1.15 Eksterior

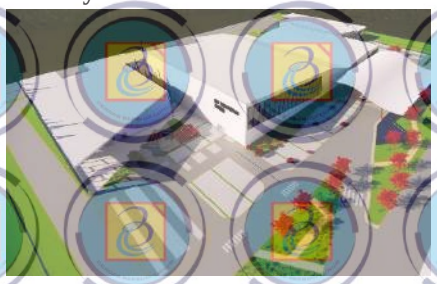
Gambar 5.32 Fasad Tokyo Hall

Gambar 5.33 Gerbang Taman

Gambar 5.34 Coffee Shop

Gambar 5.35 Teras Outdoor

5.1.16 Bird Eye View



Gambar 5.35 Bird Eye View

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. Aisyah, *(Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta) Skripsi Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd)*. 2019.

[2] F. Akbarina, *Pengantar Bisnis: Pengantar Bisnis*, no. Pengantar Bisnis dan Akuntansi. 2018.

[3] I. Artikel, "Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni," *Imajinasi*, vol. 11, no. 1, pp. 9–18, 2017, doi: 10.15294/IMAJINASI.V11I1.11182.

[4] Akbar, "Borneo Convention and Exhibition Center," *J. online Mhs. Arsit. Univ. Tanjungpura*, vol. Volume 06, p. Nomor 01 Hal. 202, 2018.

[5] Y. Toi, "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia," *Ayumi J. Budaya, Bhs. dan Sastra*, vol. 7, no. 1, pp. 68–82, 2020, doi: 10.25139/ayumi.v7i1.2808.

[6] W. S. Abioso, "P e n g e r t i a n a r s i t e k t u r □," pp. 1–8.

[7] A. M. Augita, M. A. Nirawati, and Y. Winarto, "Penerapan Prinsip Arsitektur Kontemporer dalam Perancangan Ruang Kreatif di Surakarta," *J. Senthong*, pp. 257–266, 2019.

[8] R. Tata, R. Wilayah, and R. W. Nasional, "Lembaran daerah kota tangerang," pp. 1–104, 2012.