



# Desain Wisata Taman Bermain Anime dan Game



I Made Trisna Semara







# **Desain Wisata Taman Bermain** **Anime dan Game**

Oleh :

I Made Trisna Semara



# **Desain Wisata Taman Bermain Anime dan Game**

## **Penulis:**

I Made Trisna Semara

Isi diluar tanggungjawab penerbit

Hak Cipta 2018 pada Penulis

*Copyright ©2018 by Jayapangus Press*

*All Right Reserved*

## **PENERBIT:**

Jayapangus Press

Anggota IKAPI

No. 019/Anggota Luar Biasa/BAI/2018

Jl. Ratna No.51 Denpasar - BALI

<http://jayapanguspress.org>

Email : jayapanguspress@gmail.com

---

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**ISBN: 978-602-51483-9-2**



Kutipan Pasal 44, Ayat 1 dan 2, Undang-undang Republik Indonesia tentang HAK CIPTA :

Tentang Sanksi Pelanggaran Undang-Undang No. 6 Tahun 1982 tentang HAK CIPTA sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1987 jo. Undang-Undang No. 12 Tahun 1997, bahwa :

Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).

Barang siapa sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).





## KATA PENGANTAR

Pertama-tama perkenalkan penulis memanjatkan puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas asung wara nugraha-Nya/karunia-Nya, buku ini dapat diselesaikan.

Pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga yang dengan penuh perhatian telah memberikan dorongan, semangat, dan arahan selama penulis buku ini. Terima kasih sebesar-besarnya pula penulis sampaikan kepada rekan sejawat yang dengan penuh perhatian dan kesabaran telah memberikan banyak dukungan fasilitas kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dinas Pariwisata Bali, Badung dan Denpasar serta Badan Pusat Statistik Bali yang telah memberikan bantuan data sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Akhir kata saya ucapkan banyak terima kasih kepada masyarakat dan pemerintah Bali atas kerjasamanya dalam penyelesaian buku ini.

Diharapkan, buku ini dapat berguna sebagaimana mestinya dan bermanfaat bagi semuanya. Serta saran maupun kritik sebagai bahan pertimbangan dan penyempurnaan buku ini. Atas perhatiannya, diucapkan banyak terima kasih.

Denpasar, Mei 2018



## **DAFTAR ISI**

|                                                            |      |
|------------------------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR.....                                        | viii |
| DAFTAR ISI .....                                           | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                        | xi   |
| BAB 1 WISATA .....                                         | 1    |
| 1.1.    Pengertian Wisata.....                             | 1    |
| 1.2.    Faktor Yang Mempengaruhi Perjalanan<br>Wisata..... | 13   |
| BAB 2 BERMAIN.....                                         | 21   |
| 2.1.    Pengertian Bermain .....                           | 21   |
| 2.2.    Manfaat Bermain.....                               | 23   |
| 2.3.    Fungsi Bermain .....                               | 29   |
| 2.4.    Bentuk-bentu Permainan .....                       | 33   |
| BAB 3 ANIME.....                                           | 37   |
| 3.1.    Pengertian Anime.....                              | 37   |
| 3.2.    Sejarah Perkembangan Anime di Indonesia<br>.....   | 38   |
| 3.3.    Jenis-jenis Anime .....                            | 43   |
| 3.4.    Teori Umum mengenai Game .....                     | 63   |
| BAB 4 TAMAN BERMAIN .....                                  | 69   |
| 4.1.    Kajian terhadap Proyek Sejenis .....               | 69   |
| 4.2.    Spesifikasi Umum .....                             | 84   |
| BAB 5 KONSEP DESAIN.....                                   | 87   |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 5.1. Tema.....        | 87  |
| 5.2. Programing.....  | 90  |
| 5.3. Tapak/Site ..... | 109 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 113 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3. 1 Fushiagi Yuugi, Watase Yuu, 1995,<br>Pierrot.....                         | 46 |
| Gambar 3. 2 Dragon Ball z, Toriyama Akira, 1989-<br>1996 .....                        | 48 |
| Gambar 3. 3 Rurouni Kensi, Nobuhiro Watsuki<br>1996-1998 .....                        | 48 |
| Gambar 3. 4 Penggambaran Berbagai Macam<br>Bentuk Wajah dan Mata .....                | 52 |
| Gambar 3. 5 Penggambaran Bentuk dan Warna<br>Rambut Pada Karakter Yang Saling Mirip . | 54 |
| Gambar 3. 6 Penggambaran Bentuk dan Warna<br>Rambut.....                              | 55 |
| Gambar 3. 7 Penggambaran Bentuk Tubuh Yang<br>Mengalami Elongasi .....                | 56 |
| Gambar 3. 8 Dramatisasi Ekspresi Wajah.....                                           | 58 |
| Gambar 3. 9 Dramatisasi Perilaku Gerak.....                                           | 59 |
| Gambar 3. 10 Emotion Icons.....                                                       | 60 |
| Gambar 3. 11 Penampakan Unsur Budaya Jepang<br>.....                                  | 61 |
| Gambar 4. 1 Pintu Masuk ke MKIB .....                                                 | 69 |
| Gambar 4. 2 Suasana Ruang Utama Museum<br>Kartun.....                                 | 70 |
| Gambar 4. 3 Denah Belok MKIB .....                                                    | 71 |
| Gambar 4. 4 Fasilitas Yang Tersedia di MKIB .....                                     | 72 |
| Gambar 4. 5 Struktur Pengelolaan MKIB .....                                           | 73 |

|                                                                                                                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 6 Fasilitas Arena Bermain Denpasar<br>Yaitu Kuda-Kudaan, Bombom Car dan<br>Sepeda Motor Mainan .....                                                                   | 74 |
| Gambar 4. 7 Fasilitas Arena Bermain Denpasar<br>yaitu Istana Bola, Trampolin, Mainan .....                                                                                       | 75 |
| Gambar 4. 8 Restoran.....                                                                                                                                                        | 75 |
| Gambar 4. 9 Permainan Anak-anak dan Zona<br>Playstation .....                                                                                                                    | 76 |
| Gambar 4. 10 Gedung Museum Manga<br>Internasional Kyoto .....                                                                                                                    | 77 |
| Gambar 4. 11 Kasir Museum Manga Internasional<br>Kyoto .....                                                                                                                     | 78 |
| Gambar 4. 12 Fasilitas Ruang Pameran pada<br>Museum Manga Internasional Kyoto .....                                                                                              | 78 |
| Gambar 4. 13 Fasilitas yang tersedia pada Museum<br>Internasional Kyoto yaitu zona galeri, zona<br>penyimpanan koleksi, ruang pameran tetap,<br>dan ruang pameran istimewa ..... | 79 |
| Gambar 4. 14 Bangunan Suginami Museum .....                                                                                                                                      | 79 |
| Gambar 4. 15 Action Figure di Luar Suginami<br>Animation .....                                                                                                                   | 80 |
| Gambar 4. 16 Timeline Sejarah Anime Jepang....                                                                                                                                   | 81 |
| Gambar 4. 17 Min-display Berisi Penjelasan<br>Tentang Proses Pembuatan Anime.....                                                                                                | 81 |
| Gambar 4. 18 Tanda Tangan Beberapa Tokoh di<br>Bidang Industri Anime .....                                                                                                       | 81 |
| Gambar 4. 19 Fasilitas Ruang Pameran .....                                                                                                                                       | 82 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 20 Kasir Suginami Animation Museum ..... | 82 |
| Gambar 4. 21 Ruang Duduk di Dalam Museum...        | 82 |
| Gambar 4. 22 Fasilitas Bermain di Timezone .....   | 84 |
| Gambar 5. 1 Pola Pendekatan Tema .....             | 88 |





## BAB 1

### WISATA

#### 1.1. Pengertian Wisata

Wisata menurut bahasa Inggris disebut dengan *tour* yang secara etimologi berasal dari kata *torah* (Ibrani) yang berarti belajar, *tornus* (bahasa Latin) yang berarti alat untuk membuat lingkaran, dan bahasa Prancis disebut *tour* yang berarti mengelilingi sirkuit.

Namun melihat dari pengertian wisatawan yang berasal dari kata wisata maka sebenarnya tidaklah tepat sebagai pengganti kata *tourist* dalam bahasa Inggris (Abdullah, 2010). Kata wisata berasal dari bahasa Sasekerta *wisata* yang berarti perjalanan yang sama atau dapat disamakan dengan kata *travel* dalam bahasa Inggris.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. Tahun 2009 tentang kepariwisataan, wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Wisata memiliki 5 (lima) karakteristik diantaranya (Suyitno, 2001) adalah:

1. Bersifat sementara, dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
2. Melibatkan komponen-komponen wisata, seperti sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, tiki cinderamata dan lain-lain
3. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan juga atraksi wisata
4. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan
5. Tidak untuk mencari nafkah ditempat tujuan, bahkan keberadaanya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi.

Klasifikasi motif-motif wisata dikelompokkan menjadi 4 (empat) bagian (McIntosh, Goeldner, & Ritchie, 1995), yaitu:

1. Motif Fisk, yaitu motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan badaniah seperti olahraga, istirahat, kesehatan, dan sebagainya.
2. Motif Budaya, merupakan sebuah motif yang bersifat budaya seperti sekedar untuk mengenal ataupun hanya untuk memahami tata cara dan kebudayaan bangsa atau daerah lain: kebiasaanya, kehidupannya

sehari-hari, kebudayaannya yang berupa bangunan, music, tarian dan sebagainya.

3. Motif Interpersonal, merupakan sebuah motif yang berhubungan dengan keinginan untuk bertemu dengan keluarga, teman, tetangga, atau sekedar dapat menilai tokoh-tokoh terkenal seperti penyanyi, penari, bintang film, tokoh politik dan sebagainya.
4. Motif Status atau motif prestasi, yaitu motif yang banyak beranggapan bahwa orang yang pernah mengunjungi tempat lain itu dengan sendirinya melebihi seama yang tidak berpergian. Orang yang pernah berpergian ke daerah-daerah lain dianggap atau merasa naik gengsinya atau statusnya.

Dibawah ini merupakan sebuah subkelas tipe motif wisata serta tipe wisatanya yang sering disebut, yaitu:

1. Motif bersenang-senang atau bertamasya, Motif bersenang-senang atau tamasya, melahirkan tipe wisata tamasya. Wisatawan tipe ini biasanya ingin mengumpulkan pengalaman sebaik-baiknya, mendengarkan dan menikmati yang bisa menarik perhatiannya. Dan wisatawan juga tidak terikat pada satu sasaran saja yang sudah ditentukan dari rumah. Wisatawan tamasyaa

biasanya berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat lain dengan menikmati pemandangan alam, adat istiadat, pesta rakyat, ketenangan tempat yang sepi, monument peninggalan, sejarah dan sebagainya. Wisatawan ini pun sukar dibedakan dengan tipe wisatwan berikutnya.

2. Motif Rekreasi, motif rekreasi merupakan kegiatan yang menyelenggarakan sebuah kegiatan menyenangkan agar bisa memulihkan kesegaran jasmani dan rohani manusia. Kegiatan-kegiatannya dapat berupa olah raga, membaca, dan lain sebagainya. Kegiatan rekreasi juga dapat diisi dengan perjalanan tamasya singkatnya untuk menikmati keadaan disekitar tempat menginap (*sightseeing*). Bedanya dengan wisata tipe wisata adalah wisatwan tipe rekreasi biasanya menghabiskan waktunya disatu tempat saja, sedangkan tipe wisatwa tamasya berpindah-pindah tempat.
3. Motif Kebudayaan, dalam wisata kebudayaan orang hanya sekedar mengunjungi suatu tempat untuk menyaksikan pertunjukan atau menikmati sebuah atraksi, akan tetapi lebih dari itu. Wisatawan mungkin untuk mempelajari atau untuk melakukan penelitian tentang keadaan disekitarnya. Para seniman

biasanya mengadakan perjalanan wisata budaya untuk menambah pengalamannya dan juga untuk mempertajam kemampuannya. Pelukis-pelukis sering menjelajahi daerah-daerah tertentu mencari dan mengumpulkan objek lukisan. Mereka itu semua mengadakan perjalanan berdasarkan motif kebudayaan. Jelaslah bahwa atraksi tidak selalu berupa kebudayaan, dapat juga berupa keindahan alam, atau seniman, atau guru yang terkenal, untuk mengadakan wawancara, bertukar pikiran dan sebagainya. Dalam wisata budaya itu juga termasuk kunjungan wisatwan ke berbagai peristiwa khusus (special events) seperti upacara keagamaan, penobatan raja, pemakaman tokoh tersohor, pertunjukan rombongan kesenian yang terkenal dan sebagainya.

4. Wisata Olahraga, merupakan sebuah peristiwa dimana wisatwan mengadakan suatu perjalanan karena motif olahraga. Wisata olahraga merupakan bagian yang paling penting dalam kegiatan peristiwa. Olahraga dewasa ini merata di kalangan rakyat dan tersebar di seluruh dunia, dengan bermacam-macam organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional. Dalam hubungan dengan olahraga, harus

dibedakan antara pesta olahraga atau pertandingan olahraga (*sporting events*).

5. Wisata Bisnis, merupakan motif yang didalamnya terjadi banyak hubungan dengan orang-orang bisnis. Ada kunjungan bisnis, ada juga pertemuan-pertemuan bisnis, ada yang kecil. Semua peristiwa itu bisa mengundang kedatangan orang-orang bisnis baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Arus wisatawan itu tidak hanya bertambah besar pada waktu peristiwa-peristiwa itu terjadi.
6. Wisata Konvensi, banyak pertemuan-pertemuan nasional maupun internasional untuk membicarakan bermacam-macam masalah: kelaparan dunia, pelestarian hutan, pemberantasan penyakit tertentu, sekedar untuk pertemuan tahunan antara ahli-ahli di bidang tertentu, dan sebagainya. Perjalanan wisata yang timbul karenanya pada umumnya disebut wisata konvensi.
7. Motif Spiritual, merupakan salah satu tipe wisata yang tertua. Sebelum orang mengadakan perjalanan atau rekreasi, bisnis, olahraga, dan sebagainya, orang sudah mengadakan perjalanan untuk berziarah (pariwisata ziarah) atau untuk melakukan keperluan keagamaan. Tempattempat ziarah

seperti Palestina, Roma, Mekkah dan Madinah merupakan tempat-tempat tujuan perjalanan pariwisata yang penting.

8. Motif Interpersonal, Istilah ini belum mapan dalam literature kepariwisataan. Maksudnya jelas, yaitu bahwa orang dapat mengadakan perjalanan untuk bertemu dengan orang lain. orang dapat tertarik oleh orang lain untuk mengadakan perjalanan wisata, atau dengan istilah kepariwisataan: manusia pun dapat merupakan atraksi wisata.
9. Motif Kesehatan, merupakan wisata yang ada sejak zaman dahulu. Selalu ada kegiatan-kegiatan penting yang selalu berhubungan dengan pariwisata yang dianggap memiliki khasiat untuk menyembuhkan sebuah penyakit. Atau wisata kesehatan seperti yang sekarang sering dilakukan pasien Indonesia yang berobat ke Singapura, Jepang, check up ke Amerika Serikat, dan sebagainya. Perjalanan pasien-pasien tersebut adalah perjalanan wisata kesehatan.
10. Wisata Sosial (Social Turism). Wisata yang dimaksud bukanlah wisata yang berdasarkan motif sosial. Seperti motif wisata pada umumnya, motif wisata sosial ialah rekreasi, bersenang-senang (pleasure tourism) atau sekadar mengisi waktu libur. Akan tetapi

perjalanan yang dilaksanakan biasanya dengan bantuan pihak-pihak tertentu yang diberikan secara sosial. Bantuan itu dapat berupa kendaraan, tempat penginapan seperti wisma peristirahatan atau hotel, yang hanya menarik sewa yang rendah sekali. Sebagai contohnya, wisata sosial buruh suatu pabrik untuk mengisi waktu liburan yang diberi subsidi oleh perusahaan, berupa angkutan, makan, dan wisma peristirahatan.

Wisata dapat dibedakan menurut motifnya, adapun jenis-jenis wisata tersebut (Pendit, 1994) adalah sebagai berikut:

1. Wisata Budaya yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup, budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan kesempatan-kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan-kegiatan budaya seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni music, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.



2. Wisata Maritim atau Bahari merupakan jenis wisata yang banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih-lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetensi berselancar, balapan mendayung, melihat-lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah-daerah atau Negara-negara maritime.
3. Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi) merupakan jenis wisata yang biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undnag. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pencinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat. Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegemaran akan keindahan alam, kesegaran hawa udara di

pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa yang langka serta tumbuh-tumbuhan yang jarang terdapat di tempat-tempat lain.

4. Wisata Konvensi merupakan wisata yang dekat dengan wisata jenis politik. Berbagai Negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawara, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional.
5. Wisata Pertanian (Agrowisata) merupakan pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, lading pembibitan dan sebagainya dimana wisatwan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur-mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi.
6. Wisata Baru merupakan jenis wisata yang banyak dilakukan di negeri-negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah

dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, ziraf, dan sebagainya. Di India, ada daerah–daerah yang memang disediakan untuk berburu macan, badak dan sebagainya, sedangkan di Indonesia, pemerintah membuka wisata buru untuk daerah Baluran di Jawa Timur dimana wisatawan boleh menembak banteng atau babi hutan.

7. Wisata Ziarah merupakan jenis wisata yang sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat–tempat suci, ke makam–makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda. Wisata ziarah ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman dan tidak

jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan melimpah.

Pariwisata menurut daya tariknya dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) bagian (Fandeli, 1995), yaitu:

1. Daya Tarik Alam Pariwisata daya tarik alam yaitu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi daerah tujuan wisata yang memiliki keunikan daya tarik alamnya, seperti laut, pesisir pantai, gunung, lembah, air terjun, hutan dan objek wisata yang masih alami.
2. Daya Tarik Budaya Pariwisata daya tarik budaya merupakan suatu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki keunikan atau kekhasan budaya, seperti Kampung Naga, Tanah Toraja, Kampung Adat Banten, Kraton Kasepuhan Cirebon, Kraton Yogyakarta, dan objek wisata budaya lainnya.
3. Daya Tarik Minat Khusus Pariwisata ini merupakan pariwisata yang dilakukan dengan mengunjungi objek wisata yang sesuai dengan minat seperti wisata olahraga, wisata rohani, wisata kuliner, wisata belanja.

## 1.2. Faktor Yang Mempengaruhi Perjalanan

### Wisata

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi perjalanan wisata (Foster, 1985) adalah sebagai berikut:

1. Profil Wisatawan (*Tourist Profile*) Profil wisatawan dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) kategori, yaitu: Karakteristik sosial ekonomi wisatawan (*socio economic characteristic*) yang meliputi umur, pendidikan dan tingkat pendapatan. Karakteristik tingkah laku (*behavioural characteristic*) yang meliputi motivasi, sikap dan keinginan wisatawan.
2. Pengetahuan untuk melakukan perjalanan (*travel awareness*) yang meliputi informasi tentang daerah tujuan wisata serta ketersediaan fasilitas dan pelayanannya.
3. Karakteristik perjalanan (*trip features*) yang meliputi jarak, waktu tinggal di daerah tujuan, biaya dan waktu perjalanan.
4. Sumber daya dan karakteristik daerah tujuan (*resources and characteristic of destination*) yang meliputi jenis atraksi, akomodasi, ketersediaan dan kualitas fasilitas pelayanan, kondisi lingkungan dan sebagainya.

Keempat faktor di atas dirumuskan melalui unsur penawaran (*supply*) dan unsur permintaan

(*demand*). Adanya kedua unsur yang berlawanan ini melahirkan berbagai jenis kegiatan rekreasi yang dapat dinikmati oleh pengunjung di suatu kawasan wisata. Faktor yang mendorong suatu perjalanan wisata dari daya tarik objek wisata diharapkan membentuk citra atau image. Citra wisata adalah gambaran yang diperoleh wisatawan dari berbagai kesan, pengalaman dan kenangan yang didapat sebelum, ketika dan sesudah mengunjungi objek wisata. Dengan demikian untuk membentuk citra dari suatu kawasan wisata perlu adanya suatu produk wisata yang dapat mempengaruhi perjalanan seorang wisatawan. Produk tersebut dirumuskan dengan menampilkan objek yang menarik dan sarana yang mendukung sehingga mempunyai nilai kompetisi.

Unsur Objek Wisata harus mempunyai 5 (lima) unsur penting (Edward, 1991), yaitu:

1. Daya tarik

Daya tarik merupakan faktor utama yang menarik wisatawan mengadakan perjalanan mengunjungi suatu tempat, baik suatu tempat primer yang menjadi tujuan utamanya, atau tujuan sekunder yang dikunjungi dalam suatu perjalanan primer karena keinginannya untuk menyaksikan, merasakan, dan menikmati daya tarik tujuan tersebut. Sedangkan daya tarik sendiri dapat

diklasifikasikan kedalam daya tarik lokasi yang merupakan daya tarik permanen.

## 2. Prasarana Wisata

Prasarana wisata ini dibutuhkan untuk melayani wisatawan selama perjalanan wisata. Fasilitas ini cenderung berorientasi pada daya tarik wisata di suatu lokasi, sehingga fasilitas ini harus terletak dekat dengan objek wisatanya. Prasarana wisata cenderung mendukung kecenderungan perkembangan pada saat yang bersamaan. Prasarana wisata ini terdiri dari:

### a. Prasarana akomodasi

Prasarana akomodasi ini merupakan fasilitas utama yang sangat penting dalam kegiatan wisata. Proporsi terbesar dari pengeluaran wisatawan biasanya dipakai untuk kebutuhan menginap, makan dan minum. Daerah wisata yang menyediakan tempat istirahat yang nyaman dan mempunyai nilai estetika tinggi, menu yang cocok, menarik, dan asli daerah tersebut merupakan salah satu yang menentukan sukses tidaknya pengelolaan suatu daerah wisata.

b. Prasarana pendukung

Prasarana pendukung harus terletak ditempat yang mudah dicapai oleh wisatawan. Pola gerakan wisatawan harus diamati atau diramalkan untuk menentukan lokasi yang optimal mengingat prasarana pendukung akan digunakan untuk melayani mereka. Jumlah dan jenis prasarana pendukung ditentukan berdasarkan kebutuhan wisatawan.

3. Sarana Wisata

Sarana Wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Lebih dari itu, selera pasar pun dapat menentukan tuntutan berbagai sarana yang dimaksud. Berbagai sarana wisata yang harus disediakan di daerah tujuan wisata antara lain biro perjalanan, alat transportasi, dan alat komunikasi, serta sarana pendukung lainnya. Tidak semua objek wisata memerlukan sarana yang sama atau lengkap.



Pengadaan sarana wisata tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan.

4. Infrastruktur

Infrastruktur adalah hal yang mendukung fungsi sarana dan prasarana wisata, baik yang berupa sistem pengaturan maupun bangunan fisik diatas permukaan tanah dan dibawah tanah, seperti: sistem pengairan, sumber listrik dan energi, sistem jalur angkutan dan terminal, sistem komunikasi, serta sistem keamanan atau pengawasan. Infrastruktur yang memadai dan terlaksana dengan baik di daerah tujuan wisata akan membantu meningkatkan fungsi sarana wisata, sekaligus membantu masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

5. Masyarakat, Lingkungan, dan Budaya

Daerah dan tujuan wisata yang memiliki berbagai objek dan daya tarik wisata akan mengundang kehadiran wisatawan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan masyarakat, lingkungan dan budaya adalah sebagai berikut:

a. Masyarakat

Masyarakat di sekitar objek wisata adalah yang akan menyambut kehadiran wisatawan tersebut, sekaligus akan memberikan layanan yang diperlukan

oleh para wisatawan. Layanan yang khusus dalam penyajiannya serta mempunyai kekhasan sendiri akan memberikan kesan yang mendalam. Untuk itu masyarakat di sekitar objek wisata perlu mengetahui berbagai jenis dan kualitas layanan yang dibutuhkan oleh para wisatawan.

b. Lingkungan

Disamping masyarakat di sekitar objek wisata, lingkungan alam di sekitar objek wisata pun perlu diperhatikan dengan seksama agar tidak rusak dan tercemar. Lalu-lalang manusia yang terus meningkat dari tahun ke tahun dapat mengakibatkan rusaknya ekosistem dari fauna dan flora di sekitar objek wisata. Oleh sebab itu perlu adanya upaya untuk menjaga kelestarian lingkungan melalui penegakan berbagai aturan dan persyaratan dalam pengelolaan suatu objek wisata.

c. Budaya

Lingkungan masyarakat dalam lingkungan alam di suatu objek wisata merupakan lingkungan budaya yang menjadi pilar penyangga

kelangsungan hidup suatu masyarakat. Oleh karena itu lingkungan budaya ini pun kelestariannya tak boleh tercemar oleh budaya asing, tetapi harus ditingkatkan kualitasnya sehingga dapat memberikan kenangan yang mengesankan bagi setiap wisatawan yang berkunjung.



## BAB 2

### BERMAIN

#### 2.1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Piaget, 1951). Secara lebih umum dalam term psikologi, mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Freeman & Munandar, 1996). Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock E. , 1997). Menurut seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja, serta harus ada 5 (lima) unsur didalamnya (Hughes, 1999), yaitu:

- a. Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat menikmati.
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Friedrich Froebel (1782- 1852) menjelaskan bahwa konsep bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini. Anak diajak bekerja di kebun, bermain dengan pimpinan, bernyanyi, pekerjaan tangan atau keterampilan, bersosialisasi, berfantasi, adalah merupakan proses belajar sambil bekerja. Andang (2009) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Mulyadi, 2004). Terdapat 5 (lima) pengertian bermain:

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Berdasarkan beberapa pakar, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

## **2.2. Manfaat Bermain**

Menurut buku 'Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita' yang ditulis oleh Psikolog Effiana Yuriastien, dkk ada 9 manfaat bermain bagi anak yaitu sebagai berikut:

1. **Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri:** Ketika bermain, anak akan menentukan pilihan-pilihan. Mereka harus memilih apa yang akan dimainkan. Anak juga memilih di mana dan dengan siapa mereka bermain. Semua pilihan itu akan membantu terbentuknya gambaran tentang diri mereka dan membuatnya merasa mampu mengendalikan diri. Permainan memotong kertas, mengatur letak atau mewarnai misalnya dapat dilakukan dalam beragam bentuk. Tidak ada batasan yang harus diikuti. Identitas dan kepercayaan diri dapat berkembang tanpa rasa ketakutan akan kalah atau gagal. Pada saat anak menjadi semakin dewasa dan identitasnya telah terbentuk dengan lebih baik, mereka akan semakin mampu menghadapi tantangan permainan yang

terstruktur, bertujuan dan lebih dibatasi oleh aturan-aturan.

2. **Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri:** Permainan mendorong berkembangnya keterampilan, fisik, sosial dan intelektual. Misalnya perkembangan keterampilan sosial dapat terlihat dari cara anak mendekati dan bersama dengan orang lain, berkompromi serta bernegosiasi. Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan suatu permainan, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggungjawab.
3. **Melatih mental anak:** Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki sekaligus mendapatkan pengetahuan baru. Orangtua akan dapat semakin mengenal anak dengan mengamati saat bermain. Bahkan, lewat permainan (terutama bermain pura-pura) orangtua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orangtua serta keluarganya.
4. **Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stress:** Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Ide-ide yang orisinil akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadang terasa abstrak



untuk orangtua. Bermain juga dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan sehari-hari. Stres pada anak biasanya disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan.

5. **Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak:** Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang sosialisasi. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketika anak memainkan peran 'baik' dan 'jahat', hal ini membuat mereka kaya akan pengalaman emosi. Anak akan memahami perasaan yang terkait dari ketakutan dan penolakan dari situasi yang dia hadapi.
6. **Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak:** Melalui permainan, anak dapat belajar banyak hal. Di antaranya melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar. Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan psikologisnya. Permainan akan memberi kesempatan anak untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus memecahkan masalah. Anak-anak akan berusaha menganalisa dan memahami persoalan yang terdapat dalam setiap permainan.
7. **Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak :** Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin

dalam kehidupan nyata, mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara saat bermain.

8. **Standar moral:** Walaupun anak belajar di rumah dan sekolah tentang apa yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral selain dalam kelompok bermain.
9. **Mengembangkan otak kanan anak:** Bermain memiliki aspek-aspek yang menyenangkan dan membuka kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebaya serta mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Dengan begitu, bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah baik di sekolah maupun di rumah.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak (Tedjasaputra, 2001), beberapa manfaat bermain antara lain;

1. Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang

berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan,

2. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik asar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jemari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, Anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus
3. Untuk perkembangan aspek sosial. Darisini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya,
4. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu,

5. Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menu lis, bahasa, matematika dan ilmupengetahuan lain,
6. Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya,
7. Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang lahraga dan menari.

Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan.

Teori Vygotsky menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 (tiga) cara (Diana, 2010), yakni

1. melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang aktual dimana hal ini disebut dengan Zone of Proximal

Development (ZPD). Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensi akan terealisasi dalam perilakunya

2. bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berpikir abstrak.
3. bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario, dan tidak dapat sembarangan.

### **2.3. Fungsi Bermain**

Fungsi bermain pada anak memang begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang dimilikinya. Melalui permainan pula, seorang anak akan mampu mempelajari begitu banyak hal bahkan anak mendapatkan sistem pemecahan masalah yang jauh lebih baik daripada anak-anak yang tidak banyak bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, jadi jangan paksa anak untuk terus belajar dan melakukan latihan banyak soal setiap harinya. Biarkan anak bermain karena fungsi bermain pada anak begitu banyak seperti yang akan dijabarkan sebagai berikut;

1. **Melatih perkembangan sensorik serta motorik:** Melalui permainan, anak akan menjadi terlatih ketika melakukan beragam

aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya, organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

2. **Mengasah memori otak:** Anak kecil mempunyai organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang ia miliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada di sekitarnya. Ia terus mempelajarinya dan kemudian mengenal benda-benda dengan warna yang berbeda secara sempurna. Semakin anak bermain, maka otaknya akan semakin terasah dan ia mampu mendapatkan perkembangan memori yang jauh lebih baik.
3. **Mengembangkan etika:** Ketika anak bermain, maka ia melakukan banyak hal bersama teman-temannya. Ia mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar. Anak tidak mudah curang ketika berhadapan dengan aturan pada dunia yang sebenarnya, karena ia telah terlatih untuk melakukan banyak hal dengan baik.
4. **Meningkatkan kreativitas anak:** Di dalam melakukan permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide

yang terkait dengan sistem permainan. Semakin banyak media dan jenis permainan yang mereka mainkan, maka akan semakin banyak ide bermunculan. Ketika kreatifitas tersebut terus diasah, maka anak bisa menemukan ide-ide cemerlang pada masa yang akan datang.

Karakteristik permainan pada masa anak-anak ada 10 (sepuluh) bagian (Hurlock E. , 1995) adalah sebagai berikut:

1. Bermain dipengaruhi tradisi
2. Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan
3. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambah usia
4. Bermain menjadi semakin social dengan meningkatnya usia
5. Jumlah teman bermain munurun dengan bertambahnya usia
6. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin
7. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal
8. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia
9. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak

## 10. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak

Menurut Dworetzky dalam (Moeslichatoen, 1999) bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia taman kanak-kanak, fungsi bermain bagi anak adalah:

1. Menirukan yang dilakukan oleh orang dewasa
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggaran lalu lintas dan lain-lain.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah



tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat

8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghiasi ruangan, menyiapkan jamuan makanan, pesta ulang tahun.

## **2.4. Bentuk-bentu Permainan**

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif (Tedjasaputra, 2001). Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan lainnya.

Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, diantaranya adalah

1. Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan diman saja. Tidak ada peraturan selama ia suka ia dapat melakukannya.
2. Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus,

melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.

3. Permainan Khayal/Peran. Yakni permainan Pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.
4. Mengumpulkan benda-benda. Anak akan mengumpulkan benda benda yang ia kagumi dan menarik minatnya.
5. Melakukan penjelajahan.
6. Permainan (games) dan olah raga. Permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.
7. Musik. Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tarian yang diiringi musik.
8. Melamun. Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativias anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsur- unsur baru dalam lamunannya.

Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri yang termasuk dalam kategori permainan ini adalah

1. Membaca. Dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman yang baru
2. Melihat Komik. Komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada cerita.
3. Menonton film. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua
4. Mendengarkan radio. Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal.
5. Mendengarkan musik. Musik dapat didengar melalui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.



## BAB 3

### ANIME

#### 3.1. Pengertian Anime

Kata animasi berasal dari kata bahasa Latin Anima, yang secara harafiah berarti “jiwa” (soul) atau Animare berarti “nafas kehidupan” (vital breath). Diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi Animation dari kata *animated/to animate* yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam objek yang tidak bernyawa (benda mati).

Sedangkan anime merupakan hasil dari buah pikiran seseorang yang diapresiasi dalam suatu bentuk karya yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Anime dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton. Anime (アニメ) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gambar *manga* (komik khas Jepang). Kata “anime” tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a, ni, me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan sebagai *anime-son*.

Anime itu sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeson*. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime*. Meskipun pada dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. Tetapi di Negara Jepang sendiri, seluruh karya film animasi akan disebut sebagai anime, terlepas apakah karya tersebut berasal dari Jepang maupun negara lain. Film animasi buatan Walt Disney sekalipun akan tetap disebut anime di Jepang

### **3.2. Sejarah Perkembangan Anime di Indonesia**

#### **A. Priode 1980-1989**

Pertama kali anime masuk di Indonesia adalah sekitar awal tahun 1980-an yang langsung menjadi trend di masyarakat. Hal ini disebabkan karena anime-anime pada masa tersebut merupakan pelopor dari eksistensi anime di Indonesia. Pada periode tersebut anime beredar dalam bentuk format video cassette yang muncul seiring dengan populernya mesin video Beta. Dan yang sangat berperan besar dalam peredaran dan perkembangan anime pada saat itu adalah Trio Video Tara, yaitu sebagai satu-satunya distributor resmi anime di Indonesia.

Anime yang masuk di Indonesia terutama adalah judul-judul yang dibuat dan populer di Jepang pada era 1970-an. Yaitu anime *genre science fiction* yang banyak menampilkan cerita dengan mecha Super Robot, seperti Voltus V, God Sigma, Captain Giking, Getta Robo, atau Star Blazers. Selain *genre science fiction*, di Indonesia juga terdapat anime dengan genre komedi seperti Doraemon, *genre magical girls* seperti Lulu the Flower Angel, atau *genre drama romance* seperti Candy-Candy dan lain sebagainya. TVRI sebagai satu-satunya stasiun televisi di Indonesia pada masa itu juga turut berperan dengan menayangkan anime.

Tahun-tahun selanjutnya perjalanan hidup anime mengalami pasang surut dan sempat vakum seiring dengan berakhirnya era mesin video Beta pada akhir tahun 1980-an. Hal ini juga dikarenakan stasiun televisi lebih banyak memberikan jam tayangnya untuk animasi buatan Amerika atau Eropa yang dianggap lebih mudah memperoleh popularitas.

## **B. Priode 1990-1999**

Anime mulai kembali eksis di Indonesia pada awal tahun 1990-an, yaitu seiring dengan bermunculan stasiun-stasiun televisi baru seperti RCTI disusul kemudian oleh SCTV dan Indosiar. Stasiun-stasiun televisi tersebut mulai gencar menayangkan sejumlah judul anime yang kemudian menjadi hits atau populer terutama oleh target audience anak-anak, diantaranya seperti Doraemon, Saint Seiya,

Sailor Moon, Magic Girls, Magic Knight Rayearth, Born to Cook, Dragon Ball, dan Shurato.

Meskipun belum dapat mengalahkan dominasi film-film animasi Amerika namun dapat dikatakan dengan ditayangkannya anime-anime tersebut merupakan suatu pernyataan bahwa anime masih dapat berkembang dan diterima oleh masyarakat. Kemudian karena terjadinya krisis ekonomi di Indonesia, anime pun berada dalam kondisi kritis.

Hingga akhirnya pada akhir tahun 1990-an anime mulai kembali booming dan menjadi trend karena adanya 'demam' Pokémon (Pocket Monster) yang melanda Indonesia. Pokémon adalah salah satu nama dagang paling kontroversial di dunia. Mulai dari jasanya dalam mempopulerkan Game Boy, sistem game handheld terlaris di dunia. Hingga mendapatkan penghargaan lewat tokoh Pikachu yang dinobatkan sebagai salah satu figur paling berpengaruh di dunia. Disusul kemudian kesuksesan versi manga, serial anime, dan anime Movie yang bahkan meraih sukses besar di Amerika. Trend anime ini juga didukung dengan munculnya distributor resmi yang berusaha memenuhi kebutuhan otaku akan masuknya lebih banyak anime di Indonesia.

### **C. Priode 2000-2009**

Anime mulai kembali meraih kesuksesan besar setelah stasiun televisi SCTV membuat gebrakan baru dengan program Animax-nya menayangkan



anime Rurouni Kenshin yang diubah dengan judul Samurai X. Kisah seorang samurai pengembara ini menjadi demikian populer sehingga anime mengalami 'kebangkitan' kembali yang masih berlangsung sampai dengan saat ini. Serial anime Pokémon misalnya, ditayangkan pada jam tayang utama di SCTV dan termasuk yang pertama di Indonesia untuk tayangan film animasi. Hal ini merupakan suatu bukti nyata terhadap pengakuan keberadaan anime di Indonesia, karena melalui tayangan-tayangan tersebut sekali lagi masyarakat diperkenalkan bahwa sesungguhnya anime bukanlah sekedar hiburan untuk anak-anak saja. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan audience yang lebih dewasa juga semakin menyukai film-film animasi buatan negeri Sakura tersebut.

Selain itu tayangan anime juga tampak mulai mendominasi tayangan film-film animasi di sejumlah stasiun televisi. Dunia anime di Indonesia memasuki babak baru dalam perkembangannya yang dianggap signifikan. Hampir setiap hari ditayangkan serial anime-anime populer, beberapa diantaranya seperti Samurai X, Sakura Wars, Dual!, Popolocrois, dan Pokemon oleh SCTV; Card Captor Sakura dan Fushigi Yuugi oleh TPI; Crayon Shinchan oleh RCTI; Meitantei Conan dan Inuyasha oleh Indosiar. Genre anime yang ditayangkan juga lebih beragam jika dibandingkan dengan anime-anime yang masuk pada periode 1980. Menyusul kesuksesan Pokémon, mulai gencar ditayangkan anime-anime

dimana memiliki tema karakter yang serupa, yaitu seperti Digimon series maupun Monster Farm.

Kini hampir di sebagian besar stasiun televisi menayangkan anime. Bahkan beberapa diantaranya mempunyai program khusus untuk tayangan anime. Pada periode 2000 ini, kepopuleran anime sudah begitu sangat luar biasa sampai kepada kondisi yang sulit dibayangkan sebelumnya. Semenjak akhir tahun 1990-an yang berlanjut hingga tahun 2000-an, jalur peredaran anime di Indonesia lebih banyak melalui rental maupun toko anime dalam format VCD/DVD. Hal ini semakin bertumbuh seiring dengan menjamurnya komunitas anime di Indonesia. Sehingga dengan demikian para otaku di Indonesia dapat terus mengikuti perkembangan anime terbaru yang sedang diputar atau digemari di Jepang.

#### **D. Priode 2010an**

Mulai dari 2010 hingga sekarang, adalah era kegelapan bagi penayangan anime di Indonesia. Yang tayang seakan-akan hanya satu judul yaitu Naruto itu pun diulang-ulang hingga mungkin ratusan kali. Sehingga menyebabkan anak-anak dan remaja di Indonesia tahunya cuma NARUTO. Sekarang sangat sulit menemukan anime di TV nasional, hal ini diperparah dengan semakin buruknya kualitas acara-acara TV di tanah air. Para pecinta anime di 90an dan 2000an kini sudah dewasa dan anak-anak zaman now yang menggemari anime biasanya akan mencari anime di

internet untuk ditonton, parahnya kebanyakan yang digemarinya adalah anime yang berbau ecchi dan fan service. Pada era ini pula muncul istilah Wibu di Indonesia yang menyebabkan kesalahpahaman dan perdebatan tidak penting di sosial media. Entah kapan era kejayaan anime berkualitas di Indonesia datang lagi agar anak-anak zaman now tidak lagi dicap generasi micin.

### **3.3. Jenis-jenis Anime**

#### **A. TV Series, Movie, dan OVA/OAV**

Berdasarkan format media yang digunakan, anime dibedakan menjadi tiga jenis yaitu, TV Series (anime versi serial televisi), OVA (anime versi video) dan Movie (anime versi film layar lebar)

1. TV Series adalah sebutan untuk format serial anime yang ditayangkan di media televisi. Anime TV Series memiliki jangkauan target audience yang lebih luas, dan umumnya mengadaptasi dari cerita manga. Contohnya seperti Ranma ½, Meitantei Conan, Ayashi no Ceres, One Piece, Great Teacher Onizuka, dan Megami Kohousei. Ukuran standar untuk anime TV Series adalah 26 episode atau kurang lebih setengah tahun. Episode TV Series ditayangkan sekali setiap minggunya dengan durasi 30 menit.
2. OVA (Original Video Animation) atau OAV (Original Animated Video) adalah format anime yang dibuat untuk home video atau koleksi pribadi. Anime jenis ini tidak

ditayangkan di televisi. Biasanya OVA dibuat dalam format VHS, Laser Disc atau DVD.

Dilihat dari segi grafis, kualitas gambar OVA lebih bagus daripada anime TV Series. Selain itu cerita pada OVA lebih berpariasi dan cenderung lebih singkat. OVA dapat berupa prolog, side story atau singkatnya plot cerita alternatif dari serial anime populer. Desain karakter pada OVA seringkali berbeda dengan TV Series-nya. Selain adaptasi dari TV Series, cerita OVA dapat pula merupakan kisah original.

3. Movie adalah versi film layar lebar dari anime. Kualitas penyajiannya lebih baik dibandingkan TV Series maupun OVA, hal ini dikarenakan budget yang dikeluarkan juga lebih besar. Cerita dalam Movie biasanya berupa side story dari suatu anime yang terkenal atau populer. Contohnya adalah serial Dragon Ball dan ketiga belas Movie-nya, Macross: Do You Remember Love, Tenchi Muyo the Movie: Tenchi in Love, Ranma ½: Big Trouble in Nekonglong China.

## **B. Shoujo dan Shounen Anime**

Dalam perkembangannya, terdapat banyak sekali jenis-jenis anime baik berdasarkan genre, usia, maupun segmentasi target audience dan lain sebagainya. Namun secara umum anime dibagi ke

dalam dua kategori utama, yaitu shoujo dan shounen.

### 1. Shoujo anime

*Shoujo* merupakan istilah dari bahasa Jepang yang secara harafiah berarti “anak perempuan (*young girl*)”. Dalam konteks anime, istilah *shoujo* digunakan untuk menunjukkan jenis anime yang diperuntukkan kepada anak perempuan. Yaitu kepada kelompok anak perempuan usia remaja. Dan pada umumnya lebih banyak menonjolkan perkembangan karakter serta menampilkan cerita dengan unsur drama, komedi, dan *romance*. Tipikal dari *shoujo* anime ini adalah anak perempuan sebagai karakter utama dengan alur cerita yang berfokus pada kisah percintaan dan kehidupan mereka sehari-hari. Contoh anime yang termasuk kategori *shoujo* adalah Fushigi Yuugi, Shoujo Kakumei Utena dan Marmalade Boy.



**GAMBAR 3. 1 FUSHIAGI YUUGI, WATASE YUU, 1995, PIERROT**  
Sumber. Fushigi Yuugi, Animoster

Untuk target audience yang lebih dewasa, shoujo anime adakalanya mengandung unsur-unsur roman percintaan yang tidak umum. Seperti adanya unsur shounen-ai (roman antara sesama laki-laki) dan shoujo-ai (roman antara sesama perempuan) yang akhir-akhir ini banyak dikisahkan. Shounen-ai dan shoujo-ai termasuk genre dalam shoujo anime yang walaupun belakangan ini juga dijumpai dalam shounen anime. Salah satu daya tarik utama dari genre ini terutama karena adanya karakter-karakter bishounen dan bishoujo yang terutama disukai oleh audience perempuan

## 2. Shounen Anime

Shounen merupakan istilah yang berasal dari bahasa Jepang yang berarti “anak laki-laki (boy)”. Sama halnya dengan shoujo, istilah shounen juga digunakan dalam konteks anime. Namun istilah tersebut digunakan sebagai sebutan jenis anime yang lebih dikhususkan untuk anak laki-laki.

Jenis anime yang ditujukan untuk target audience kelompok anak laki-laki usia remaja ini ceritanya berkisar hal-hal yang digemari atau disukai laki-laki. Yaitu seperti lebih banyak menampilkan cerita action dan adegan perkelahian daripada nuansa romantis. Tema yang paling digemari adalah kisah petualangan (adventure), fantasi, komedi, sports, dan science fiction seperti giant robots. Contoh dari jenis shounen anime ini seperti Blade of the Immortal, Dragon Ball series, Slam Dunk, Rurouni Kenshin, Hunter X Hunter, atau Gundam Wing.



**GAMBAR 3. 2 DRAGON BALL Z, TORIYAMA AKIRA, 1989-1996**

Sumber. Google.com



**GAMBAR 3. 3 RUROUNI KENSI, NOBUHIRO WATSUKI 1996-1998**

Sumber. Google.com



Dengan adanya pengkategorian jenis anime ini bukan berarti sebuah anime hanya dapat dinikmati oleh target audience tertentu saja. Dalam perkembangannya banyak dijumpai anak laki-laki yang menggemari shoujo anime dan demikian pula sebaliknya anak perempuan menggemari shounen anime. Contohnya seperti Rurouni Kenshin, Gundam Wing, atau Saint Seiya yang sebenarnya dikategorikan sebagai shounen anime ternyata banyak digemari oleh kaum perempuan. Anime seperti Bishoujo Senshi Sailor Moon atau Marmalade Boy yang dikategorikan sebagai shoujo anime bahkan mampu menarik perhatian kaum laki-laki.

Selain shounen, juga dikenal istilah seinen. Seinen berarti “remaja (youth)”. Seinen anime biasanya diperuntukkan untuk target audience anak laki-laki yang lebih dewasa, yaitu pemuda yang berkisar antara usia 18 hingga 25 tahun. Meskipun demikian seinen anime dapat digolongkan ke dalam kategori shoujo maupun shounen. Cerita seinen anime umumnya berkisar seputar hobby atau pekerjaan yang ditampilkan secara lebih realistis untuk menarik perhatian target audience. Dalam seinen anime tidak terlalu menonjolkan violence atau sexual seperti terdapat pada shoujo dan shounen anime. Sehingga target audience dari seinen anime ini tergantung pada topik atau tema cerita

yang ditampilkan. Contoh yang termasuk seinen anime seperti, Golgo 13 yang bercerita tentang seorang agen rahasia, atau Offside yang bercerita tentang dunia olahraga sepak bola.

### 3.1.1. Karakteristik Anime

Secara umum, karakteristik anime adalah suatu ciri khas yang sangat unik dan jarang ditemui dalam film animasi lainnya. Yaitu seperti gaya visual, teknik sinematografi, seiyuu, soundtrack, genre, plot atau storyline, dan kebiasaan-kebiasaan yang umumnya terdapat dalam anime.

#### 3.1.1.1. Gaya Penggambaran (drawing style/visual style)

Anime merupakan suatu bentuk animasi yang unik dan menarik. Yang membedakan antara anime dengan film animasi lainnya terletak pada bagaimana gaya penggambaran/*drawing style*. Bahkan gaya gambar tersebut sudah menjadi standarisasi bagi sebagian besar pembuatan anime di Jepang. Adapun ciri khas gaya gambar anime yang membedakannya dengan gaya gambar film animasi non Jepang adalah sebagai berikut:

- a. Penggambaran Bentuk dan Garis yang Sederhana
- b. Penggambaran Bentuk Wajah dan Mata Besar

- c. Penggambaran Bentuk dan Warna Rambut
- d. Penggambaran Bentuk Tubuh
- e. Common Trends: Exaggeration/ Dramatisasi, Emotion Icons, Unsur Budaya

#### A. Penggambaran Bentuk dan Garis yang Sederhana

Gaya penggambaran dalam anime adalah dengan menggunakan bentuk dan garis yang sederhana. Gambar-gambar dengan bentuk dan garis sederhana tersebut merupakan bentuk abstrak yang mewakili bentuk aslinya, yaitu dengan memusatkan kepada detail tertentu. Menurut McCloud, penyederhanaan tersebut merupakan bentuk penegasan yang dikenal dengan istilah ikonik (iconic).

Hal ini didasarkan oleh penelitian para psikolog diyakini bahwa seseorang mengidentifikasi dirinya dalam alam pikiran mereka sendiri dalam bentuk sederhana atau secara ikonik tanpa terlalu banyak detail. Jadi dengan melihat suatu karakter anime dengan bentuk ikonik yang sederhana akan membuat seseorang lebih mudah mengenali karakter tersebut secara lebih mendalam atau bahkan menghubungkan dirinya sendiri dengan karakter tersebut dan situasi yang diciptakan dalam anime.

## B. Penggambaran Bentuk Wajah dan Mata Besar

Penggambaran bentuk wajah dalam wajah karakter anime secara umum memiliki persamaan. Tipikalnya adalah bentuk wajah yang digambarkan menggunakan bentuk dasar segitiga terbalik dan yang paling menonjol adalah mata yang besar. Mata sebagai jendela jiwa, merupakan salah satu bagian tubuh manusia yang diyakini dapat memperlihatkan bagaimana emosi dan perasaan seseorang secara fisik. Menggambar bentuk mata yang besar bertujuan untuk memperkuat ekspresi emosional dari sebuah tokoh karakter sehingga dapat dengan jelas terlihat apakah karakter tersebut bahagia, marah, sedih, terkejut, terharu, tertawa, bingung, berpikir, menggoda, dan berbagai ekspresi lainnya.



**GAMBAR 3. 4 PENGgambaran BERBAGAI MACAM BENTUK WAJAH DAN MATA**

Sumber. Google.com

Bentuk mata yang besar dan bulu mata lentik biasanya digunakan untuk menampilkan ekspresi karakter-karakter anime yang cantik. Untuk menggambarkan karakter yang serius maka penggambaran mata dibuat dengan lebih ramping dan tipis atau lebih kecil. Mata kecil dari karakter anime dimana tidak banyak menampilkan emosi biasanya memberikan kesan dingin atau berbahaya. Penggambaran mata kecil terkadang digunakan untuk karakter-karakter jahat atau antagonis untuk memperkuat kesan tidak bersahabat.

#### C. Penggambaran Bentuk dan Warna Rambut

Salah satu gaya gambar yang menonjol dari anime adalah penggambaran bentuk dan warna rambut yang unik dan bervariasi. Penggambaran bentuk dan warna rambut dari karakter anime pada dasarnya bertujuan untuk dapat membedakan antara satu karakter dengan karakter lainnya.



**GAMBAR 3. 5 PENGGAMBARAN BENTUK DAN WARNA RAMBUT PADA KARAKTER YANG SALING MIRIP**

Sumber. Google.com

Bentuk rambut dari karakter anime juga sangat beragam di sini imajinasi dari seorang desain karakter memainkan peranan penting dalam menciptakan berbagai bentuk yang unik. Bahkan seringkali dijumpai bentuk rambut yang mengalami *exaggeration*, yaitu digambarkan lebih besar dibandingkan dengan proporsi ukuran normal. Seperti yang tampak dijumpai dalam Dragon Ball karya Toriyama Akira, Sailor Moon karya Takeuchi Naoko, Magic Knight Rayearth karya Clamp, atau Saint Seiya karya Kurumada Masami.



**GAMBAR 3. 6 PENGAMBARAN BENTUK DAN WARNA RAMBUT**

Sumber. Google.com

Warna-warna yang digunakan oleh karakter-karakter anime tersebut juga sangat bervariasi. Seperti halnya dengan warna mata pada karakter anime, animator memiliki kebebasan dan imajinasi dalam penggunaan warna yang tidak terbatas. Seperti rambut berwarna kuning, hijau, ungu, oranye, merah, biru, merah muda, abu-abu, atau bahkan putih. Penggunaan warna-warna tersebut adakalanya bertujuan untuk menonjolkan personality suatu karakter.

#### **D. Penggambaran Bentuk Tubuh**

Dalam anime, penggambaran bentuk tubuh karakter seringkali dibuat secara tidak proporsional. Secara umum banyak dijumpai bentuk tubuh karakter anime yang mengalami proses *elongasi* (pemanjangan) dan digambarkan dengan tubuh yang ramping. Bangsa Jepang secara umum menganggap bahwa penggambaran tubuh dengan kaki yang panjang merupakan bentuk yang ideal yaitu diibaratkan seperti bentuk tubuh seorang model. Oleh karena itu bentuk tubuh yang demikian

banyak dijumpai pada karakter anime dimana merupakan bentuk refleksi dari obsesi bangsa Jepang yang pada umumnya memiliki bentuk tubuh yang pendek.



**GAMBAR 3. 7 PENGAMBARAN BENTUK TUBUH YANG MENGALAMI ELONGASI**

Sumber. Google.com

Proporsi tubuh yang jangkung tersebut biasanya dihasilkan dari *elongasi* pada bagian kaki dimana digambarkan dengan sangat jenjang. Proporsi tubuh semacam ini merupakan bentuk yang dianggap mewakili segala ras dari seluruh dunia. *Elongasi* bentuk dalam penggambaran postur tubuh juga terlihat pada bagian lengan.



## E. Common Trends

Common Trends merupakan kebiasaan-kebiasaan yang umumnya terdapat dalam anime. Diantaranya seperti:

### 1. Exaggeration/Dramatisasi

*Exaggeration* atau dramatisasi banyak dijumpai dalam anime yang ditampilkan sebagai selingan atau bahkan merupakan bagian dari cerita. Namun tidak semua anime menampilkan unsur dramatisasi. Animator Jepang mampu menampilkan dramatisasi ekspresi wajah maupun perilaku karakter secara efektif, yang meskipun dibuat dalam bentuk sederhana namun tetap dapat menimbulkan kesan lucu.

Dramatisasi tidak hanya dijumpai pada anime-anime komedi atau parodi saja namun juga seringkali ditampilkan dalam cerita drama atau dalam tema serius sekalipun. Dengan adanya dramatisasi membuat jalan cerita menjadi lebih menarik dan segar dimana tidak selalu menampilkan keadaan serius dengan menambahkan selingan unsur humor sebagai 'bumbu' dari cerita itu sendiri. Dramatisasi menekankan pada kondisi emosional yang ditampilkan secara berlebihan sehingga audience dapat dengan mudah menangkap bagaimana perasaan dari karakter tersebut melalui ekspresi wajah maupun perilakunya



**GAMBAR 3. 8 DRAMATISASI EKSPRESI WAJAH**

Sumber. Google.com

Selain ekspresi wajah maupun gerak tingkah laku, juga dikenal dramatisasi bentuk tubuh. Dramatisasi bentuk tubuh yang sering digunakan adalah bentuk shortasi, yaitu gaya penggambaran yang mengalami proses pemendekan. Shortasi merupakan bentuk kebalikan dari elongasi.



GAMBAR 3. 9 DRAMATISASI PERILAKU GERAK

Sumber. Google.com

## 2. Emotion Icons

Emotion Icons merupakan petunjuk visual yang digunakan untuk menyampaikan emosi tertentu. Dimana setiap ikon mewakili jenis emosi tertentu yang sering digunakan untuk menampilkan perasaan dari karakter. Beberapa contoh ikon seperti: *sweat drop* (tetesan keringat) untuk menunjukkan emosi kegelisahan atau kekhawatiran, *nose bleed* (mimisan) yang cenderung mengacu pada orientasi seksual yang menandakan adanya pikiran pervert, *bulging vein* (pembuluh darah yang menonjol) menunjukkan makna *intensity*/ketegangan, atau ikon hati yang menunjukkan rasa suka, dan lain sebagainya



**GAMBAR 3. 10 EMOTION ICONS**

Sumber. Google.com

### 3. Unsur Budaya

Salah satu yang seringkali terlihat dalam anime adalah adanya penampakan unsur budaya khas Jepang. Penampakan unsur budaya ini dapat dilihat dari busana, dekorasi rumah, kuil, makanan, lingkungan, festival atau perayaan tradisional, mitos, sejarah, perlengkapan atau atribut, dan lain sebagainya.



**GAMBAR 3. 11 PENAMPAKAN UNSUR BUDAYA JEPANG**

Sumber. Google.com

#### 3.1.1.2. Seiyuu/Voice Actor

Dalam anime, voice actor atau dikenal juga dengan istilah dubber ini memegang peranan yang cukup penting. Tidak hanya anime saja, melainkan dalam semua film animasi dimana tugas seorang voice actor adalah bagaimana

menghidupkan suatu karakter secara nyata. Seperti bagaimana karakter suara yang sesuai dengan kepribadian karakter tersebut, atau bagaimana menyuarakan ekspresi karakter dalam berbagai macam emosi atau keadaan.

Di Jepang, istilah voice actor yang berperan sebagai pengisi suara dalam anime disebut dan dikenal dengan istilah seiyuu. Tanpa peran penting seiyuu, suatu anime dengan storyline, action, dan dengan desain karakter maupun iringan musik yang luar biasa bagus sekalipun hanya akan tampak sebagai rangkaian gambar bergerak saja.

#### 3.1.1.3. Soundtrack

Selain dari segi gaya visual, penokohan karakter, jalan cerita, salah satu daya tarik tersendiri dari anime adalah soundtrack lagunya. Pemilihan lagu untuk soundtrack sebuah anime dilakukan melalui suatu proses yang panjang dan dikerjakan dengan seksama sehingga dihasilkan musik yang sesuai dengan image dan tema cerita. Uniknya musik dalam anime sebagian besar dikerjakan oleh komposer ternama.

#### 3.1.1.4. Genre dan Storyline

Salah satu yang menjadi daya tarik atau 'jiwa' dari anime adalah tema yang diangkat serta bagaimana cara penyampaian storyline atau alur cerita. Banyaknya variasi tema cerita yang

diangkat merupakan salah satu factor kesuksesan anime. Anime tidak hanya menampilkan suatu genre tertentu saja namun juga seringkali menggabungkan beberapa genre sekaligus sehingga cerita tidak terlihat monoton dan menarik untuk ditonton.

Melalui anime, para animator mampu menampilkan tema yang sangat beragam, mulai dari mengangkat cerita kehidupan sehari-hari, tema olahraga yang dikemas dengan unsur drama atau komedi, parodi, kisah fantasi dengan menggabungkan unsur sejarah, hingga kepada kisah tentang hewan.

Anime mampu menampilkan *storyline* mulai dari kisah yang sederhana dan ringan hingga kepada kisah yang kompleks dan berat. Ide-ide yang sederhana dikemas dan diramu sedemikian rupa sehingga tetap terasa mengesankan dan menarik.

### **3.4. Teori Umum mengenai Game**

Di bawah ini dijelaskan mengenai teori yang menyangkut Game. Teorinya adalah sebagai berikut:

#### **3.2.1. Pengertian Game**

Sebuah game adalah aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang juga digunakan sebagai alat pembelajaran. Sebuah game bisa

dikarakterisasi dari “apa yang pemain lakukan.” Hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peralatan, seperti bola, kartu, papan dan pion, atau sebuah komputer.
2. Peraturan, biasanya menentukan giliran permainan, hak dan keharusan masing-masing pemain, dan tujuan permainan.
3. Skill, strategi dan keberuntungan. Game dengan skill misalnya dengan kekuatan fisik, seperti gulat, menembak, dan kekuatan mental seperti catur.
4. Single Player Game (permainan satu orang). Permainan tunggal ini adalah permainan dengan keahlian, berpacu dengan waktu atau keberuntungan.

### 3.2.2. Jenis Game

Berdasarkan jenis "*Platform*" atau alat yang di gunakan:

1. Arcade games, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya).



2. PC Games, yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.
3. Console games, yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. Handheld games, yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
5. Mobile games, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

Berdasarkan "*genre*" permainan nya:

1. Action Game dikategorikan sebagai *gameplay* dengan model pertarungan
2. Adventure Game adalah *gameplay* yang *player* harus memecahkan bermacam-macam *puzzle* melalui interaksi dengan orang lingkungan dalam game tersebut
3. Computer role-playing games atau CRPGs mempunyai *gameplay* di mana karakter milik player akan bertualang dengan skill combat atau *cast spell* dalam cerita game
4. Simulation Game merupakan suatu *gameplay* yang bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi
5. Strategy game merupakan game yang berfokus pada *gameplay* di mana dibutuhkan

pemikiran yang tepat agar dapat meraih kemenangan.

6. Vehicle Simulation Game merupakan simulasi yang berusaha memberikan player sebuah pengalaman realistik mengendarai kendaraan-kendaraan tertentu.

Kategori-kategori lainnya:

1. Multiplayer Online. Game yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sekedar chatting hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Contoh: Ragnarok online, O2jam, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online
2. Casual games. Game yang bermainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari. Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di download versi demo-nya di website resminya. Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium.
3. Edugames. Video Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, baik untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa

asing. Contoh edugames: Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy.

4. Advergames. Game yang biasanya mudah dimainkan, mengusung dan menampilkan produk atau brand baik secara gamblang maupun tersembunyi. Contoh produk di Indonesia yang membuat advergames: A-Mild, Rexona teens, Axe



## BAB 4

### TAMAN BERMAIN

#### 4.1. Kajian terhadap Proyek Sejenis

##### 4.1.1. Museum Kartun Indonesia Bali (MKIB)



**GAMBAR 4. 1 PINTU MASUK KE MKIB**

Sumber. Hasil Observasi Lapangan 2010

#### 1. Lokasi MKIB

Museum Kartun Indonesia, Bali terletak di Jalan Sunset Road Kuta, Bali. Dengan luas lahan 1.600 m<sup>2</sup> yang mampu menampung 800 karya kartunis nasional maupun internasional. Batas wilayah pada bagaian utara merupakan restoran Baruna, pada bagian timur terdapat jalan By. Pass Sunset Road Kuta, selatan dan barat berupa area persawahan.

## 2. Koleksi MKIB

Koleksi MKIB berupa 800 karya kartunis ternama dari era Thomas Lionar, GM Sidartha, Pramono, Thony Thomdean, dan kartunis senior yakni Jango Pramarta. Tidak ketinggalan kartun karya kartunis luar negeri dari Negara Australia, Kanada, dan lainnya. Selain itu terdapat pula sejarah kartun, dokumentasi kartun Indonesia dalam bentuk surat kabar harian pada zamannya serta ruang baca dimana terdapat beberapa buku mengenai kartun.



**GAMBAR 4. 2 SUASANA RUANG UTAMA MUSEUM KARTUN**

Sumber. Hasil Observasi Lapangan 2010

## 3. Jam Kerja dan Sasaran Pelayanan

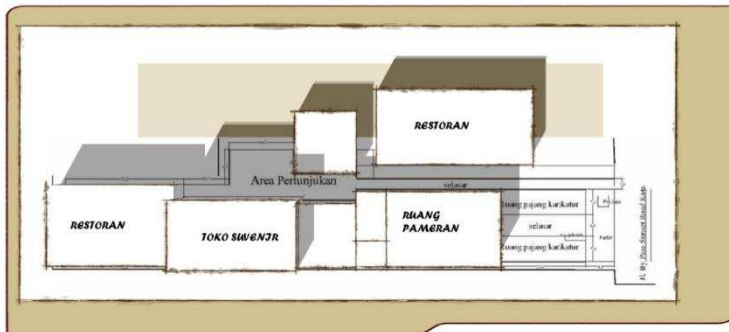
Untuk jam kerja museum dibuka dari jam 08.00 sampai dengan jam 22.00 wita, dimana pada setiap bulannya terdapat kegiatan museum seperti lomba

ataupun pertemuan kartunis sehingga buka sampai 24 jam *non stop*.

Sasaran pelayanan museum kartun adalah wisatawan mancanegara dan domestik. Jumlah kunjungan ke museum kartun rata-rata mencapai 100 orang perhari yang berasal dari berbagai kalangan.

#### 4. Fasilitas MKIB

Untuk fasilitas utama yang ada di MKIB diantaranya adalah museum, ruang pameran kartun, pameran lepas, area live cartoon, dan perpustakaan. Untuk fasilitas pendukung seperti toko souvenir kartun, *book store*, dan *workshop area*.



GAMBAR 4. 3 DENAH BELOK MKIB

Sumber. Hasil Observasi Lapangan 2010



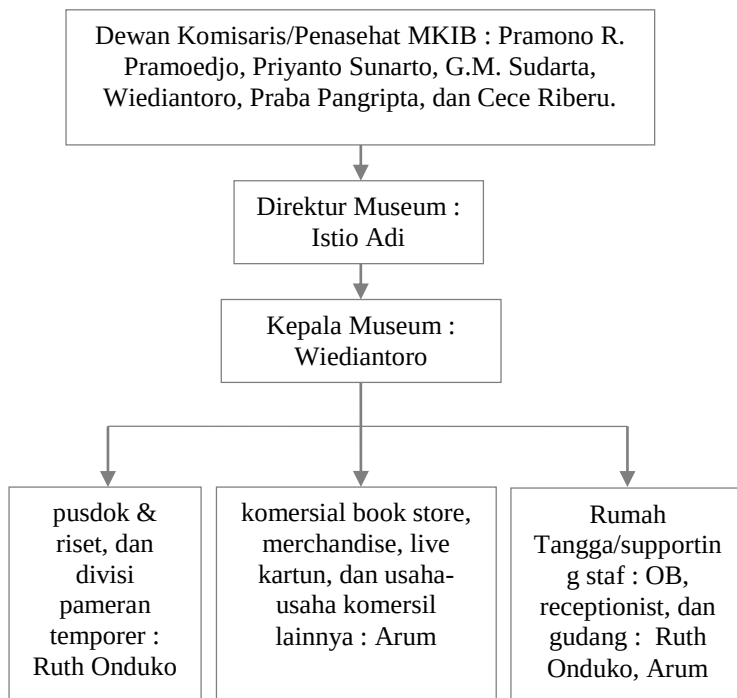
**GAMBAR 4. 4 FASILITAS YANG TERSEDIA DI MKIB**

Sumber. Hasil Observasi Lapangan 2010

## 5. Organisasi dan Struktur Kerja MKIB

Organisasi dari kepengurusan Museum Kartun Indonesia Bali dibawah naungan PT. KKI (Perseroan Terbatas Kartun Karikatur Indonesia) sifat kepengurusan museum tidak komersil. Namun untuk mendukung kegiatan museum terdapat badan yang diluar museum sifatnya komersil yaitu dengan penjualan berupa buku-buku, museum store, *merchandise*, *live cartoon*, dan kegiatan *workshop*. Untuk struktur kepengurusannya dilihat pada diagram 4.5.





**GAMBAR 4. 5 STRUKTUR PENGELOLAAN MKIB**

Sumber: Ruth Onduko, Kepala Bagian Pusdok MKIB, 2009

#### 4.1.2. Arena Bermain Tiara Dewata

##### 1. Lokasi Arena Bermain Tiara Dewata

Arena Bermain Tiara Dewata, Bali terletak di Jalan Udayana, Denpasar, Bali, sebelah selatan lapangan Puputan Badung, tepatnya di Tiara Dewata. Arena Bermain ini merupakan fasilitas penunjang dari tiara

Dewata itu sendiri. Di dalam tiara Dewata posisi arena bermain bersebelahan dengan kolam renang dan Shopping Center Tiara Dewata.

## 2. Fasilitas Arena Bermain Denpasar

Untuk fasilitas permainan yang tersedia di Arena bermain Denpasar adalah arena bermain anak-anak, arena tranpolin, bombom car, zona playstation dan kuda-kudaan. Untuk fasilitas pendukung permainan adalah restoran, tempat penjualan coin, tempat penukaran hadiah. Dibawah ini foto-foto dari arena bermain di Denpasar.



**GAMBAR 4. 6 FASILITAS ARENA BERMAIN DENPASAR YAITU KUDA-KUDAAN, BOMBOM CAR DAN SEPEDA MOTOR MAINAN**

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2017



**GAMBAR 4. 7 FASILITAS ARENA BERMAIN DENPASAR YAITU  
ISTANA BOLA, TRAMPOLIN, MAINAN**

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2017



**GAMBAR 4. 8 RESTORAN**

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2017



**GAMBAR 4. 9 PERMAINAN ANAK-ANAK DAN ZONA  
PLAYSTATION**

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2017

#### 4.1.3. Musium Manga Internasional Kyoto

Lokasi musium menempati bekas Sekolah Dasar Kyoto Tatsuike di distrik kota Nakagy yang sebagian telah dibangun ulang. Museum ini diresmikan pada 25 November 2006 sebagai museum manga terpadu yang pertama di Jepang. Koleksinya berupa 200 ribu manga terbitan dalam negeri Jepang dan manga terbitan luar Jepang. Selain itu, museum ini juga menyimpan majalah dari zaman Meiji dan buku bekas milik kios penyewaan buku dari zaman seusai Perang Dunia II, manga populer dari zaman sekarang, dan manga dari berbagai negara di dunia.

Sejak awalnya, museum ini merupakan kerja sama antara pemerintah kota Kyoto yang menyediakan tanah dan gedung dan Jurusan Manga Universitas

Kyoto Seika. Museum sekarang dikelola oleh dewan pengelola yang terdiri dari wakil universitas dan pemerintah kota.

Sebagai kepala kehormatan museum ditunjuk ahli anatomi Takeshi Yoro yang dikenal menulis buku berjudul *Baka no Kabe*. Museum mempekerjakan 4 peneliti spesialis sejarah seni dan sejarah pemikiran zaman modern.

Museum ini antara lain memiliki zona galeri, zona penelitian, zona penyimpanan koleksi, ruang pameran tetap, dan ruang pameran istimewa. Atraksi utama berupa “Dinding Manga” yang diisi dengan sekitar 50 ribu jilid manga yang diterbitkan mulai tahun 1970-an dalam rak sepanjang 140 meter. Pengunjung bisa membawa manga untuk dibaca di halaman rumput museum. Tiket berlaku sehari penuh yang memungkinkan pengunjung bebas keluar masuk museum selama 1 hari.



**GAMBAR 4. 10 GEDUNG MUSEUM MANGA INTERNASIONAL  
KYOTO**

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>



**GAMBAR 4. 11 KASIR MUSEUM MANGA INTERNASIONAL KYOTO**

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>



**GAMBAR 4. 12 FASILITAS RUANG PAMERAN PADA MUSEUM MANGA INTERNASIONAL KYOTO**

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>



**GAMBAR 4. 13 FASILITAS YANG TERSEDIA PADA MUSEUM INTERNASIONAL KYOTO YAITU ZONA GALERI, ZONA PENYIMPANAN KOLEKSI, RUANG PAMERAN TETAP, DAN RUANG PAMERAN ISTIMEWA**

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

#### 4.1.4. Suginami Animation Museum



**GAMBAR 4. 14 BANGUNAN SUGINAMI MUSEUM**

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

Suginami Animation Museum (SAM) adalah sebuah museum yang berisikan tentang dunia anime Jepang. Museum ini terletak di daerah Suginami, Tokyo. Di daerah ini terdapat banyak studio anime dan kadang daerah ini disebut sebagai "Anime

Town". Di museum SAM dapat menemukan berbagai karakter anime. Karakter-karakter yang ada di SAM merupakan karakter-karakter dari berbagai studio anime. SAM berisikan berbagai hal menarik seperti pemaparan sejarah anime di Jepang, berbagai action figure, hingga penjelasan proses pembuatan anime. Selain itu tersedia juga mini-theater serta perpustakaan yang menyediakan ratusan judul DVD anime serta manga. Di museum ini juga disediakan semacam ruangan pameran khusus yang diisi secara bergantian oleh judul anime tertentu.



**GAMBAR 4. 15 ACTION FIGURE DI LUAR SUGINAMI ANIMATION**

Sumber: <http://www.kaskus.us>





**GAMBAR 4. 16 TIMELINE SEJARAH ANIME JEPANG**  
Sumber: <http://www.kaskus.us>



**GAMBAR 4. 17 MIN-DISPLAY BERISI PENJELASAN TENTANG  
PROSES PEMBUATAN ANIME**  
Sumber: <http://www.kaskus.us>



**GAMBAR 4. 18 TANDA TANGAN BEBERAPA TOKOH DI BIDANG  
INDUSTRI ANIME**  
Sumber: <http://www.kaskus.us>



**GAMBAR 4. 19 FASILITAS RUANG PAMERAN**

Sumber: <http://www.kaskus.us>



**GAMBAR 4. 20 KASIR SUGINAMI ANIMATION MUSEUM**

Sumber: <http://www.kaskus.us>



**GAMBAR 4. 21 RUANG DUDUK DI DALAM MUSEUM**

Sumber: <http://www.kaskus.us>

#### 4.1.5. Timezone

Timezone adalah sebuah tempat hiburan, dimana hiburan tersebut berupa game/permainan. Timezone berasal dari Australia, tapi di Indonesia ini Timezone sudah dikenal sebagai tempat game tersohor dan terbanyak. Kelebihan dari Timezone yaitu menggunakan sistem *powercard*, dimana bila kita ingin bermain, kita harus mempunyai *powercard* terlebih dahulu. Setelah itu, kita isi *powercard* kita dengan uang. *Powercard* yang sudah diisi dengan uang bisa dipakai dengan cara digesekkan di mesin-mesin permainan. Cara ini sangat baik karena para konsumen tidak harus lagi membawa koin yang berat. Peristiwa 'uang dimakan mesin' atau koin yang sudah dimasukkan tapi tidak terbaca mesin pun sudah tidak berlaku lagi di Timezone. Banyak juga game di Timezone yang sudah ada sebelum tempat game lainnya ada. Selain itu Timezone juga menyediakan ribuan hadiah menarik mulai perlengkapan sekolah, aksesoris, peralatan rumah tangga, peralatan elektronik, hingga sepeda motor. Sedangkan kekurangan dari Timezone adalah karena menggunakan sistem kartu, harga game menjadi sedikit lebih mahal. Dan, uang didalam *card* akan hangus bila *card* tidak pernah digunakan selama 12 bulan.



**GAMBAR 4. 22 FASILITAS BERMAIN DI TIMEZONE**

Sumber: <http://www.google.com>

## **4.2. Spesifikasi Umum**

Berdasarkan penjabaran teori dan kajian proyek sejenis mengenai Pusat Anime dan Game, maka dapat diangkat suatu spesifikasi umum di dalam mengarah ke proyek. Spesifikasi umum sebagai berikut:

### 1. Definisi Pusat Anime dan Game

Pusat Anime dan Game merupakan pusat hiburan untuk anak-anak dan remaja dengan akomodasi yang tersedia berupa tempat penjualan, pemutaran film movie anime, pameran, penyimpanan, sarana informasi dan zona game.

### 2. Fungsi Pusat Anime dan Game

Fungsi Pusat Anime dan Game adalah:

- a. sebagai tempat museum
- b. sebagai tempat pemutaran film movie anime
- c. sebagai tempat penjualan berbagai macam akomodasi dan jenis-jenis makanan minuman.
- d. sebagai zone game
- e. sebagai tempat perpustakaan anime dan game
- f. sebagai tempat informasi center anime dan game

### 3. Sasaran dari Pusat Anime dan Game

Sasaran dari Pusat Anime dan Game adalah pria maupun wanita yang berumur antara 4-21 tahun.

#### 4. Fasilitas yang disediakan pada Pusat Anime dan Game

Fasilitas yang tersedia pada Pusat Anime dan Game adalah musium, perpustakaan, informasi center, bioskop, game zone, toko merchandise, restaurant, dan cafetaria.

## BAB 5

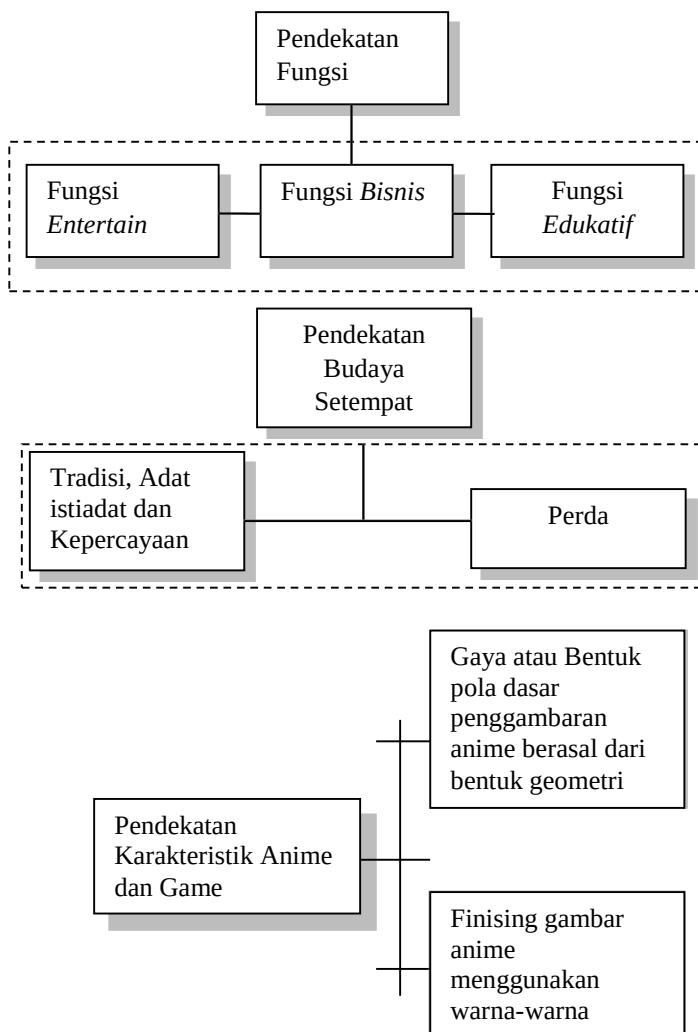
### KONSEP DESAIN

#### 5.1. Tema

Tema adalah suatu pola atau gagasan tertentu yang berulang kembali di seluruh perancangan sebuah proyek. Dalam arti yang lebih khusus, tema merupakan bentuk-bentuk yang dikembangkan dalam bentuk geometri yang diterapkan dalam desain. Dalam artian yang lebih umum, tema melingkupi area yang berkaitan dengan masalah bentuk, perilaku, lingkungan budaya, dan teknologi yang berkembang saat ini. Dengan demikian tema dapat diwujudkan sebagai bentuk atau ekspresi fisik atau dalam wujud non fisik.

##### 5.1.1. Pendekatan Tema

Pada penentuan tema ini dilakukan pendekatan terhadap fungsi, karakteristik anime dan game, serta budaya setempat. Dari pendekatan tema tersebut dapat di analisa berdasarkan pemaknaannya dalam suatu tema yang cocok karena dalam pembuatan game maupun animasi diperlukan sebuah imajinasi yang tinggi, sehingga perlu adanya tema yang khusus yang berhubungan dengan anime dan game. Di bawah ini akan dijabarkan sebagai berikut:



**GAMBAR 5. 1 POLA PENDEKATAN TEMA**



Jadi dapat disimpulkan tema Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali mengambil ciri-ciri anime dan game yakni menggunakan pola-pola geometri dengan permainan warna-warna dengan langgam berorientasi pada Arsitektur Geometri dengan tetap berpatokan pada perda yang ada serta tradisi dan kepercayaan setempat.

#### 5.1.2. Penjelasan Tema

Berdasarkan tema yang dipilih maka dapat dijelaskan penerapan bentuknya ke dalam desain arsitektur. Penerapannya ke dalam desain bangunan yakni:

- a. Pada bentuk atau tampilan bangunan lebih mengedepankan suatu bentuk geometri yang mencirikan anime dan game dengan selalu berpatokan akan tradisi dan kepercayaan setempat.
- b. Tinggi bangunan tidak lebih dari 15 meter dengan mengedepankan karakter dan sculpture pada budaya arsitektur Bali berupa konsep yang diterjemahkan dalam pola dasar bangunan.
- c. Penggunaan bahan-bahan material local sebagai bagian ciri identitas daerah.
- d. Penggunaan warna-warna yang memiliki komposisi yang seimbang dan selaras dengan lingkungan.
- e. Mengaplikasikan bentuk-bentuk geometri dasar maupun transformasinya kedalam

bentuk bangunan dengan menggunakan garis yang tajam dan jelas.

## **5.2. Programing**

Programing dibuat untuk menentukan ruang yang dibutuhkan dalam Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali. Programing ini terdiri dari program fungsional, program performansi dan program arsitektural. Selain itu, ada pula organisasi dan sirkulasi ruang.

### **5.2.1. Program Fungsional**

Program Fungsional merupakan penjabaran dari identifikasi fungsi Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali. Fungsi Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tempat museum yang terdiri dari tempat pameran, galeri dan tempat penyimpanan
2. sebagai tempat informasi center anime dan game
3. sebagai tempat penjualan makanan, minuman dan merchandise berupa toko-toko, rumah, makan atau restaurant, dan café.
4. sebagai perpustakaan yang terdiri dari perpustakaan komik, perpustakaan majalah game, dan perpustakaan film anime.
5. sebagai game zone yang terdiri dari action game, sport game, zone PS, adventur game, vehicle simulation game, strategy game dan game online

6. sebagai tempat pemutaran anime movie atau bioskop

Dari identifikasi fungsi tersebut akan diketahui jenis dan proses aktivitas, pelaku kegiatan, kapasitas, waktu kegiatan dan kebutuhan ruang dari Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali yang direncanakan.

#### A. Jenis dan Proses Kegiatan Aktivitas

Berdasarkan fungsi pusat anime dan game maka jenis dan proses kegiatan yang akan diwadahi dapat diklasifikasikan yakni:

1. menonton film movie anime
  - a. membeli tiket
  - b. membeli makan minum
  - c. pemutaran film
  - d. menonton film
  - e. makan dan minum
2. bermain game
  - a. bermain
  - b. mengisi powercard
  - c. menukar hadiah
  - d. membeli makan minum
  - e. makan minum
3. berbelanja merchandise
  - a. memilih-milih barang
  - b. mencoba-coba
  - c. berbelanja
  - d. membayar
4. melihat pameran
  - a. membayar tiket masuk

- b. melihat-lihat
- c. memamerkan
- 5. pengelolaan
  - a. mengelola seluruh fungsi yang ada di dalam pusat anime dan game
  - b. melayani pengunjung yang datang
  - c. memberikan fasilitas yang dibutuhkan
  - d. merawat dan menjaga sarana dan prasarana
  - e. mempromosikan ke masyarakat mengenai keberadaan anime dan game.
  - f. menjaga keamanan
- 6. makanan dan minuman
  - a. memesan makanan
  - b. membuat makanan
  - c. makan
  - d. membayar makanan
- 7. Informasi
  - a. bertanya
  - b. memberi info
  - c. mendengar
- 8. membaca komik dan majalah game
  - a. membayar tiket masuk
  - b. melihat-lihat
  - c. meminjam
  - d. membaca
  - e. mengembalikan

## B. Pelaku Kegiatan

Berdasarkan jenis dan proses kegiatan maka pelaku kegiatan atau civitas yang ada pada Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali dapat dibagi menjadi 4

kelompok. Kelompok civitas ini terdiri dari pengelola, pengunjung, pelayan dan servis.

Tabel 5.1  
Pelaku Kegiatan

| Jenis Kegiatan            | Jenis Pelaku Kegiatan                                                                            | Civitas                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Menonton Film Movie Anime |                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                       |
| membeli tiket             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Tiket</li></ul>       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Tiket</li><li>• Staff Penjual Makanan</li><li>• Staff Oprasional Teknis</li><li>• Staff Keamanan</li><li>• Staff Cleaning Servis</li></ul> |
| membeli makan minum       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Makanan</li></ul>     |                                                                                                                                                                                                                       |
| pemutaran film            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Oprasional Teknis</li></ul>   |                                                                                                                                                                                                                       |
| menonton film             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Keamanan</li></ul>            |                                                                                                                                                                                                                       |
| makan dan minum           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Cleaning Servis</li></ul>     |                                                                                                                                                                                                                       |
| Bermain Game              |                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                       |
| bermain                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Oprasional Tenik</li></ul>    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Oprasional Tenik</li><li>• Staff Pelayanan Game Zone</li><li>• Staff Penjual Makanan</li></ul>                                                     |
| mengisi powercard         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Game Zone</li></ul> |                                                                                                                                                                                                                       |
| menukar hadiah            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li></ul>                                     |                                                                                                                                                                                                                       |

| Jenis Kegiatan         | Jenis Pelaku Kegiatan                                                                                        | Civitas                                                                                                                                              |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Staff Pelayanan Game Zone</li></ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Staff Cleaning Servis</li></ul>                                                                              |
| membeli makan minum    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Makanan</li></ul>                 |                                                                                                                                                      |
| makan minum            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Cleaning Servis</li></ul>                 |                                                                                                                                                      |
| Melihat Pameran        |                                                                                                              |                                                                                                                                                      |
| membayar tiket masuk   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Tiket</li></ul>                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Tiket</li><li>• Staff Keamanan</li><li>• Staff Pelayanan Museum</li></ul> |
| melihat-lihat          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Keamanan</li></ul>                        |                                                                                                                                                      |
| memamerkan             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Museum</li></ul>                |                                                                                                                                                      |
| Berbelanja Merchandise |                                                                                                              |                                                                                                                                                      |
| memilih-milih barang   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Penjualan Merchandise</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Penjualan Merchandise</li><li>• Staff Kasir</li></ul>                   |
| mencoba-coba           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Penjualan Merchandise</li></ul> |                                                                                                                                                      |

| Jenis Kegiatan                 | Jenis Pelaku Kegiatan                                                                               | Civitas                                                                                                                                                    |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| berbelanja                     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Staff Pelayanan Penjualan Merchandise</li></ul>             |                                                                                                                                                            |
| membayar                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Kasir</li></ul>                  |                                                                                                                                                            |
| Makanan dan Minuman            |                                                                                                     |                                                                                                                                                            |
| memesan makanan                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Restourant</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Restourant</li><li>• Staff Dapur</li><li>• Staff Kasir</li></ul>              |
| membuat makanan                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Dapur</li></ul>                  |                                                                                                                                                            |
| makan                          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li></ul>                                        |                                                                                                                                                            |
| membayar makanan               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Kasir</li></ul>                  |                                                                                                                                                            |
| Informasi                      |                                                                                                     |                                                                                                                                                            |
| bertanya                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li></ul>                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Informasi Center</li></ul>                                                              |
| memberi info                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Staff Informasi Center</li></ul>                            |                                                                                                                                                            |
| mendengar                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li></ul>                                        |                                                                                                                                                            |
| Membaca Komik dan Majalah Game |                                                                                                     |                                                                                                                                                            |
| membayar tiket masuk           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Tiket</li></ul>          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Penjual Tiket</li><li>• Staff Keamanan</li><li>• Staff Pelayanan Perpustakaan</li></ul> |
| melihat-lihat                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Keamanan</li></ul>               |                                                                                                                                                            |
| meminjam                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li><li>• Staff Pelayanan Perpustakaan</li></ul> |                                                                                                                                                            |
| membaca                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung</li></ul>                                        |                                                                                                                                                            |

| Jenis Kegiatan                                                  | Jenis Pelaku Kegiatan                                                                                                                                     | Civitas                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| mengembalikan                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• Staff Pelayanan Perpustakaan</li> </ul>                                                    |                                                                                                                                                            |
| Pengelolaan                                                     |                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                            |
| mengelola seluruh fungsi yang ada di dalam pusat anime dan game | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pimpinan dan Wakil Pimpinan Perusahaan</li> <li>• Staff Oprasional Umum</li> <li>• Staf Administrasi</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pimpinan dan Wakil Pimpinan Perusahaan</li> <li>• Staff Oprasional Umum</li> <li>• Staff Reseptionis</li> </ul>   |
| melayani pengunjung yang datang                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Reseptionis</li> <li>• Staff Pelayanan</li> </ul>                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Pelayanan</li> <li>• Staff Administrasi</li> </ul>                                                          |
| memberikan fasilitas yang dibutuhkan                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Oprasional Umum</li> <li>• Staff Administrasi Keuangan</li> <li>• Staff administrasi Tata Usaha</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Administrasi Keuangan</li> <li>• Staff administrasi Tata Usaha</li> <li>• Staff Bidang Pemasaran</li> </ul> |
| merawat dan menjaga sarana dan prasarana                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Oprasional Umum</li> </ul>                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Keamanan</li> </ul>                                                                                         |
| mempromosikan ke masyarakat mengenai keberadaan                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Bidang Pemasaran</li> </ul>                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Monitoring</li> </ul>                                                                                       |



| Jenis Kegiatan   | Jenis Pelaku Kegiatan                                                                          | Civitas |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| anime dan game.  |                                                                                                |         |
| menjaga keamanan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Keamanan</li> <li>• Staff Monitoring</li> </ul> |         |

### C. Studi Kapasitas

Untuk studi kapasitas dibagi menjadi dua bagian yakni:

#### 1. Kapasitas Pengunjung

Untuk studi kapasitas, yang dijadikan dasar pertimbangan adalah jumlah penduduk. Jumlah penduduk adalah jumlah orang dengan laju pertumbuhan sebesar % per tahun. Dengan demikian proyeksi jumlah kunjungan ke objek 15 tahun berikutnya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$L_n = L_o (1+t)^n$$

#### Keterangan

$L_n$  : jumlah pengunjung pada tahun 2025

$L_o$  : jumlah pengunjung/penduduk tahun terakhir

$n$  : tahun proyeksi

$t$  : angka rata-rata pertumbuhan penduduk

## 2. Kapasitas Pengelola

Tabel 5.2  
Kapasitas Pengelola

| No. | Pengelola                                                                                                                                                                                                                          | Jumlah                                                                                                                     | Total           |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1.  | Pimpinan<br>Wakil Pimpinan                                                                                                                                                                                                         | 1 orang<br>1 orang                                                                                                         | <b>2 orang</b>  |
| 2.  | <b>Sekretaris</b>                                                                                                                                                                                                                  | 2 orang                                                                                                                    | <b>2 orang</b>  |
| 3.  | <b>Kepala Bagian</b><br>- Kepala Bagian Administrasi Tata Usaha<br>- Kepala Bagian Oprasional Umum                                                                                                                                 | 1 orang<br>1 orang                                                                                                         | <b>2 orang</b>  |
| 4.  | <b>Staff Bagian Administrasi Tata Usaha</b><br>- Staff Administrasi Keuangan<br>- Staff Administrasi Tata Usaha<br>- Staff Bidang Pemasaran<br>- Staff Kasir                                                                       | 4 orang<br>4 orang<br>4 orang<br>15 orang                                                                                  | <b>27 orang</b> |
| 5.  | <b>Staff Bagian Oprasional Umum</b><br>- Staff Pelayanan Restouran<br>- Staff Pelayanan Café<br>- Staff Pelayanan Game Zone<br>- Staff Pelayanan Studio Film Animasi<br>- Staff Pelayanan Perpustakaan<br>- Staff Pelayanan Museum | 10 orang<br>10 orang<br>5 orang<br>5 orang<br>5 orang<br>10 orang<br>10 orang<br>12 orang<br>3 orang<br>2 orang<br>6 orang | <b>83 orang</b> |

| No.                 | Pengelola                                                                                                                                                                                                                         | Jumlah | Total           |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------|
|                     | <ul style="list-style-type: none"><li>- Staff Pelayanan Penjualan</li><li>- Staff Cleaning Servis</li><li>- Staff Keamanan</li><li>- Staff Monitoring</li><li>- Staff Resepsionis</li><li>- Staff Oparasional Teknik-ME</li></ul> |        |                 |
| <b>Jumlah Total</b> |                                                                                                                                                                                                                                   |        | <b>116orang</b> |

#### D. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Untuk waktu pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua yakni:

##### 1. Kegiatan Pengunjung

Waktu buka yang ideal dari Pusat Anime dan Game di Kuta, Bali adalah pada jam 9.30 – 22.30 WITA pada hari libur dan jam 13.30 - 22.30 WITA pada hari sekolah. Hal ini disesuaikan dengan kebijakan dan aturan dari pemerintah daerah.

##### 2. Kegiatan Pengelola

Untuk hari kerja pengelola selama tujuh hari kerja selama satu minggu. Sedangkan waktu kerja dimulai pada jam 8.30 – 23.00 WITA pada hari libur dan jam 12.30 – 23.00 WITA pada hari kerja. Sedangkan untuk keamanan jam kerja secara bergilir mulai dari staff jaga 1 pukul 07.00 - 15.00 WITA, staff jaga 2 pukul 15.00 - 23.00 WITA dan staff jaga 3 pukul 23.00 - 07.00 WITA.

## E. Kebutuhan Ruang

**Tabel 5.3**  
**Kebutuhan Ruang**

| Jenis Kegiatan            | Kebutuhan Ruang                                                                                              | Jenis Ruang                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Menonton Film Movie Anime |                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                   |
| Datang-Pergi              | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul>                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li><li>• R. Etalase</li><li>• ATM</li><li>• Box Tiket</li><li>• Studio Film Animasi</li></ul> |
| Buang Air                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                                     |                                                                                                                                                                                                   |
| membeli tiket             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Box Tiket</li><li>• Ruang Antri Tiket</li><li>• R. Etalase</li></ul> |                                                                                                                                                                                                   |
| membeli makan minum       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Market</li><li>• ATM</li></ul>                                       |                                                                                                                                                                                                   |
| pemutaran film            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Proyektor</li></ul>                                            |                                                                                                                                                                                                   |
| menonton film             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat duduk penonton Studio Film</li></ul>                          |                                                                                                                                                                                                   |
| makan dan minum           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat Duduk</li></ul>                                               |                                                                                                                                                                                                   |
| Bermain Game              |                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                   |
| Datang-Pergi              | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul>                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li><li>• R. Etalase</li><li>• ATM</li><li>• Game Zone</li></ul>                               |
| Buang Air                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                                     |                                                                                                                                                                                                   |
| bermain                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Arena Bermain</li></ul>                                              |                                                                                                                                                                                                   |
| mengisi powercard         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat Pengisian Powercard</li></ul>                                 |                                                                                                                                                                                                   |
| menukar hadiah            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat Hadiah</li></ul>                                              |                                                                                                                                                                                                   |
| membeli makan minum       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat Penjualan Makanan</li></ul>                                   |                                                                                                                                                                                                   |

| Jenis Kegiatan         | Kebutuhan Ruang                                                                                       | Jenis Ruang                                                                                                                                                                          |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• ATM</li></ul>                                                 |                                                                                                                                                                                      |
| makan minum            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Duduk</li></ul>                                         |                                                                                                                                                                                      |
| Melihat Pameran        |                                                                                                       |                                                                                                                                                                                      |
| Datang-Pergi           | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul>           | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li><li>• R. Etalase</li><li>• ATM</li><li>• Box Tiket</li><li>• Museum</li></ul> |
| Buang Air              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                              |                                                                                                                                                                                      |
| membayar tiket masuk   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Box Tiket</li><li>• Ruang Antri Tiket</li><li>• ATM</li></ul> |                                                                                                                                                                                      |
| melihat-lihat          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Area Galeri/ Pameran</li></ul>                                |                                                                                                                                                                                      |
| memamerkan             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Area Galeri/ Pameran</li></ul>                                |                                                                                                                                                                                      |
| Berbelanja Merchandise |                                                                                                       |                                                                                                                                                                                      |
| Datang-Pergi           | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul>           | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li><li>• R. Etalase</li><li>• ATM</li><li>• Toko Merchandise</li></ul>           |
| Buang Air              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                              |                                                                                                                                                                                      |
| memilih-milih barang   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Stand Penjualan</li></ul>                                     |                                                                                                                                                                                      |
| mencoba-coba           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Ganti/ Coba</li></ul>                                   |                                                                                                                                                                                      |
| berbelanja             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toko/ Merchandise shop</li><li>• R. Eatalase</li></ul>        |                                                                                                                                                                                      |
| membayar               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kasir</li><li>• ATM</li></ul>                                 |                                                                                                                                                                                      |
| Makanan dan Minuman    |                                                                                                       |                                                                                                                                                                                      |
| Datang-Pergi           | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul>           | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li></ul>                                                                         |
| Buang Air              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                              |                                                                                                                                                                                      |

| Jenis Kegiatan                 | Kebutuhan Ruang                                                                             | Jenis Ruang                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| memesan makanan                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kasir/ Tempat Pesan Makanan</li></ul>               | <ul style="list-style-type: none"><li>• R. Etalase</li><li>• ATM</li><li>• Restaurant</li><li>• Cafetaria</li></ul>                                                                        |
| membuat makanan                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Dapur</li></ul>                                     |                                                                                                                                                                                            |
| makan                          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat Makan</li></ul>                              |                                                                                                                                                                                            |
| membayar makanan               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kasir</li><li>• ATM</li></ul>                       |                                                                                                                                                                                            |
| Informasi                      |                                                                                             |                                                                                                                                                                                            |
| Datang-Pergi                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li><li>• R. Etalase</li><li>• Ruang Informasi Center</li></ul>                         |
| Buang Air                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                    |                                                                                                                                                                                            |
| bertanya                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Bertanya</li></ul>                            |                                                                                                                                                                                            |
| memberi info                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Informasi</li></ul>                           |                                                                                                                                                                                            |
| mendengar                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Duduk</li></ul>                               |                                                                                                                                                                                            |
| Membaca Komik dan Majalah Game |                                                                                             |                                                                                                                                                                                            |
| Datang-Pergi                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li><li>• Toilet</li><li>• R. Etalase</li><li>• ATM</li><li>• Box Tiket</li><li>• Perpustakaan</li></ul> |
| Buang Air                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                    |                                                                                                                                                                                            |
| membayar tiket masuk           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Box Tiket</li></ul>                                 |                                                                                                                                                                                            |
| melihat-lihat                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Stand Komik/ Majalah</li><li>• R. Etalase</li></ul> |                                                                                                                                                                                            |
| meminjam                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kasir</li></ul>                                     |                                                                                                                                                                                            |
| membaca                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Duduk</li></ul>                               |                                                                                                                                                                                            |
| mengembalikan                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kasir</li><li>• ATM</li></ul>                       |                                                                                                                                                                                            |
| Pengelolaan                    |                                                                                             |                                                                                                                                                                                            |
| Datang-Pergi                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• T. Parkir</li><li>• Lobby</li><li>• Foyer</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• R. Pimpinan dan Wakil Pimpinan Perusahaan</li></ul>                                                                                                |
| Buang Air                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Toilet</li></ul>                                    |                                                                                                                                                                                            |

| Jenis Kegiatan                                                  | Kebutuhan Ruang                                                                                                                                                                                           | Jenis Ruang                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| mengelola seluruh fungsi yang ada di dalam pusat anime dan game | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Pimpinan dan Wakil Pimpinan Perusahaan</li> <li>• R. Sekretaris</li> <li>• R. Staff Oprasional Umum</li> <li>• R. Karyawan</li> <li>• R. Pertemuan</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Sekretaris</li> <li>• R. Staff Oprasional Umum</li> <li>• R. Reseptionis</li> <li>• R. Staff</li> <li>• R. Staff Administrasi</li> <li>• R. Staff Bidang Pemasaran</li> </ul> |
| melayani pengunjung yang datang                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Reseptionis</li> <li>• R. Staff Pelayanan</li> </ul>                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Staff Keamanan</li> <li>• R. Pertemuan</li> </ul>                                                                                                                             |
| memberikan fasilitas yang dibutuhkan                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Staff Oprasional Umum</li> <li>• R. Staff Administrasi</li> </ul>                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Gudang Peralatan Cleaning Servis</li> <li>• T. Parkir</li> <li>• Lobby</li> </ul>                                                                                             |
| merawat dan menjaga sarana dan prasarana                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Staff Oprasional Umum</li> <li>• R. Gudang Peralatan Cleaning Servis</li> </ul>                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foyer</li> <li>• Toilet</li> </ul>                                                                                                                                               |
| mempromosikan ke masyarakat mengenai keberadaan anime dan game. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Staff Bidang Pemasaran</li> </ul>                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                           |
| menjaga keamanan                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Staff Keamanan</li> <li>• R. Staff Monitoring</li> </ul>                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                           |

Berdasarkan program fungsional didapatkan jenis ruang yang ada di bangunan Pusat Anime dan

Game di Kuta, Bali yaitu dikelompokkan atas kelompok ruang utama, kelompok ruang penunjang, kelompok ruang pengelola dan kelompok ruang servis.

- a. Ruang utama: R. Studio Film Animasi, Game Zone, Musium Anime dan Game, Perpustakaan manga dan Majalah Game, Toko Merchandise, Restaurant, Cafetaria, Informasi Center.
- b. Ruang Service: Ruang gudang peralatan cleaning servis, Toilet, Pos Satpam/ R. Keamanan, Ruang Mesin /ME, Parkir pengunjung, Parkir pengelola.
- c. Ruang Pengelola: Ruang Pimpinan, R. Wakil Pimpinan, R. Sekretaris, R. Bid. Pemasaran, R. Bid. Operasional, R. Adm. TU, R. Staff, R. Pertemuan, R. Tiket Box.
- d. Ruang Penunjang: ATM Center, R. Etalase, Lobby, Foyer.

### **5.2.2. Program Performansi**

Dalam program performansi ini dibahas mengenai tentang sifat, penghawaan, pencahayaan dan tingkat kebisingan.



Tabel 5.4.  
Program Performansi

| Tujuan                                                     | No  | Nama Ruang | Sifat Ruang |    |    | Suasana Ruang |    |    | Performansi Ruang |    |               |    |
|------------------------------------------------------------|-----|------------|-------------|----|----|---------------|----|----|-------------------|----|---------------|----|
|                                                            |     |            |             |    |    |               |    |    | Pencahayaayaan    |    | Penghawaayaan |    |
|                                                            |     |            | Pu          | Sm | Pr | Sb            | Sm | Te | Bu                | Al | Bu            | Al |
| Untuk mengetahui tampilan, sifat, dan karakteristik ruang. | 1.  |            |             |    |    |               |    |    |                   |    |               |    |
|                                                            | 2.  |            |             |    |    |               |    |    |                   |    |               |    |
|                                                            | 3.  |            |             |    |    |               |    |    |                   |    |               |    |
|                                                            | Dst |            |             |    |    |               |    |    |                   |    |               |    |

Keterangan:

- Pu → Publik
- Sm → Semi Privat
- Pr → Privat
- Si → Sibuk
- Sm → Semi Sibuk
- Te → Tenang
- Bu → Buatan
- Al → Alami

### 5.2.3. Program Arsitektural

#### 1. Besaran Ruang

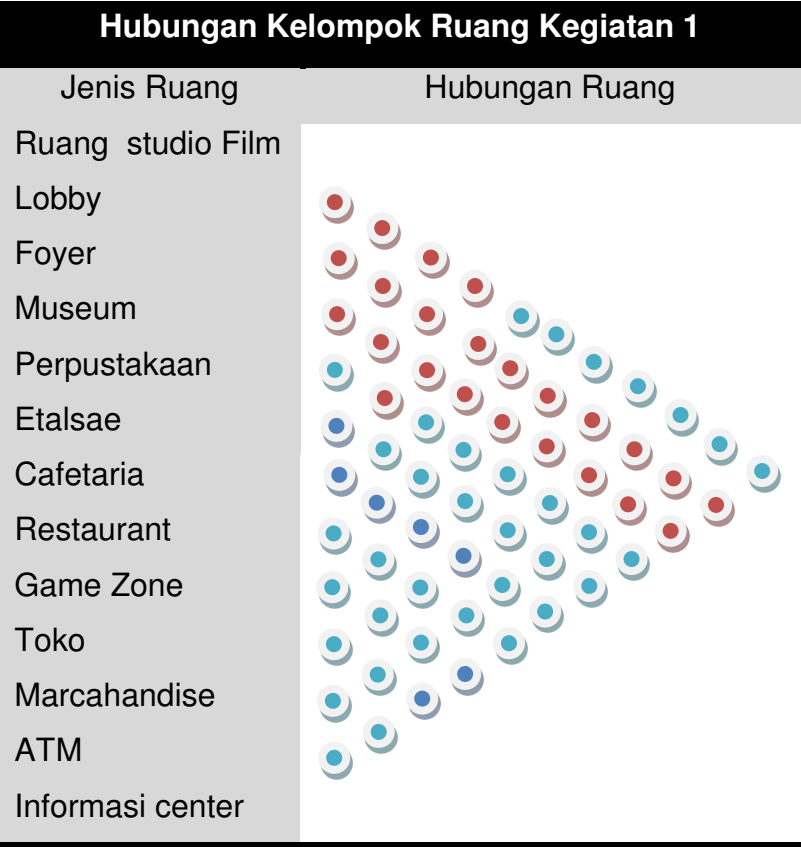
Besaran suatu ruang sangat dipengaruhi oleh jenis ruang, jumlah *civitas* yang melakukan kegiatan, aktivitas yang dilakukan, peralatan yang digunakan, dan persyaratan fisik/psikologis yang menyangkut kenyamanan gerak manusia yang ada didalamnya. Dibawah ini rincian luasan yang didapat dari analisa besaran ruang sebagai berikut:

Tabel 5.5  
Analisis Besaran Ruang

| Kelompok Ruang Utama                |             |
|-------------------------------------|-------------|
| Ruang                               | Luasan (m2) |
| Ruang Studio Film Animasi           |             |
| Game Zone                           |             |
| Museum Anime dan Game               |             |
| Perpustakaan Manga dan Majalah Game |             |
| Toko Marchandase                    |             |
| Restaurant                          |             |
| Cafe                                |             |
| Informasi Center                    |             |
| Jumlah                              |             |
| Kelompok Ruang Penunjang            |             |
| Ruang                               | Luasan (m2) |
| ATM                                 |             |
| Ruang Etalase                       |             |

|                                        |             |
|----------------------------------------|-------------|
| Lobby                                  |             |
| Foyer                                  |             |
| Jumlah                                 |             |
| Kelompok Ruang Pengelola               |             |
| Ruang                                  | Luasan (m2) |
| Ruang Pimpinan                         |             |
| Ruang Wakil Pimpinan                   |             |
| Ruang Sekretaris                       |             |
| Ruang Bidang Pemasaran                 |             |
| Ruang Bidang Oprasional                |             |
| Ruang Bidang Administrasi              |             |
| Ruang Pertemuan                        |             |
| Box Tiket                              |             |
| R. Staff                               |             |
| Jumlah                                 |             |
| Kelompok Ruang Servis                  |             |
| Ruang                                  | Luasan (m2) |
| Ruang Gudang Peralatan Cleaning Servis |             |
| Toilet                                 |             |
| Post Satpam                            |             |
| Ruang Mesin/ ME                        |             |
| Parkir Area                            |             |
| Jumlah                                 |             |

2. Hubungan Ruang



Keterangan:

Dekat

Sedang

Jauh

### 5.3. Tapak/Site

#### 5.1.1. Analisis Kebutuhan Luas Tapak

Dasar pertimbangan dalam menentukan luasan tapak yaitu:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan KLB

Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Jalan Sunset di Kecamatan Kuta, tentang peraturan tata bangunan ditentukan KDB maksimum 50%, KLB Maksimum =  $3 \times \text{KDB}$ , jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan tembok pekarangan depan disesuaikan dengan garis sempadan jalan dan sempadan tembok belakang minimum 2 meter.

2. Kebutuhan parkir di dalam maupun di luar disesuaikan dengan jumlah civitas yang ada pada perencanaan.

Berdasarkan dasar pertimbangan yang ada maka, luas tapak yang dibutuhkan dalam perencanaan bangunan Pusat Anime dan Game adalah:

Cotoh:

Luas Lantai Bangunan Keseluruhan: **9302.55 m<sup>2</sup>**

Luas lantai dasar: **9302.55 m<sup>2</sup>**: 2 lt = 4651.275 m<sup>2</sup>

KDB yang digunakan adalah 50 % sesuai dengan peraturan daerah. Maka luas site yang dibutuhkan adalah :

KDB = (Luas Lantai Dasar Bangunan/ Luas Site)

0,5 = 4651.275 m<sup>2</sup>/luas site

Luas site = 4651.275 m<sup>2</sup>/0,5

**= 9302.55 m<sup>2</sup>**

**Luas Total Kebutuhan site ± 95 Are**

### **5.1.2. Analisis Penentuan Tapak**

Analisis pemilihan lokasi tapak bertujuan untuk memilih lokasi yang sesuai dengan fungsi bangunan yaitu Pusat Anime dan Game. Faktor penentu dalam menentukan lokasi tapak yaitu sebagai berikut :

#### **1. Faktor Daya Dukung Lingkungan**

Terdapatnya sarana infrastruktur seperti jalan, jaringan listrik, air bersih, telepon, dan saluran air kotor.

#### **2. Faktor Pencapaian**

Strategis serta mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar ataupun pengunjung yang ingin datang ke Pusat Anime dan Game baik lokal maupun mancanegara.

#### **3. Faktor Tata Guna Lahan**

Tidak bertentangan dengan peraturan pemerintah daerah setempat tentang tata guna lahan yang akan digunakan.

Dasar pertimbangan dalam pemilihan lokasi tapak antara lain :

- a. Mudah dijangkau dan cepat dapat dicari oleh para otaku dan gamer yang berada di kawasan Kuta.
- b. Lokasi merupakan daerah komersil dengan tingkat perkembangan perekonomiannya dari tahun ketahun meningkat.
- c. Lokasi bukan merupakan daerah yang rawan banjir.
- d. Lokasi merupakan daerah yang sudah ditetapkan sebagai kawasan perdagangan dan jasa.
- e. Lokasi sudah tersedia jaringan infrastruktur yang lengkap seperti jalan, listrik, saluran telepon dan air bersih.
- f. Jalur akses ke lokasi merupakan jalur umum yang sering digunakan oleh masyarakat dalam beraktivitas.

Tabel 5.6  
Analisis Pemilihan Tapak

| No. Kriteria | No. Kriteria |   |   |   |   |   | Nilai | Ranking | Bobot |
|--------------|--------------|---|---|---|---|---|-------|---------|-------|
|              | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |       |         |       |
| 1            |              |   |   |   |   |   |       |         |       |
| 2            |              |   |   |   |   |   |       |         |       |
| 3            |              |   |   |   |   |   |       |         |       |
| 4            |              |   |   |   |   |   |       |         |       |
| 5            |              |   |   |   |   |   |       |         |       |
| 6            |              |   |   |   |   |   |       |         |       |

(Sumber: *Analisis Penulis, 2017*)

**Keterangan perbandingan kriteria :**

0 = kurang penting

1 = penting

**Keterangan bobot :**

10 = paling penting

1 = kurang penting



## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, I. (2010). *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andang, I. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Diana, M. (2010). *Psikologi Bermain ANak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Edward, I. (1991). *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Fandeli, C. (1995). *Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Yogyakarta: Penerbit Liberty.
- Foster, D. (1985). *Travel and Tourism Managemen*. London: Macmillan Press LTD.
- Freeman, J., & Munandar, U. (1996). *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hughes, A. (1999). *Psikologis Anak (Children, Play, and Development)*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Hurlock, E. (1995). *Perkembangan Anak, Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.

- Hurlock, E. (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- McIntosh, W., Goeldner, C., & Ritchie, J. (1995). *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Moeslichatoen, R. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Pendit, I. (1994). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Piaget, J. (1951). *The Child's Conception of The Word*. Savage, Maryland: Littlefield Publisher.
- Soetjningsih. (1998). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Suyitno. (2001). *Perencanaan Wisata*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wong, D., & Hockenberry, M. (2004). *Wong's Nursing care of infants and children*. St Louis Missouri: Mosby Company.



**JAYAPANGUS PRESS**

[www.jayapanguspress.org](http://www.jayapanguspress.org)

ISBN 978-602-51483-9-2



9 786025 148392