

PERANCANGAN THEME PARK STUDIO GHIBLI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Ir. Akhmad Jaelani M.T, Raden Pandji Heru H.S.
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional, Bandung
E-mail:
hermawanheru55@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Studio Ghibli didirikan pada tahun 1985 dan dipimpin oleh sutradara Hayao Miyazaki (Miyazaki Hayao) dan rekannya Isao Takahata (Takahata Isao). Studio Ghibli mulai beroperasi pada tahun 1983 dengan film pertama Nausicaä of the Valley of the Wind, sebuah serial manga yang diedit oleh Tokuma Shoten. Meningkatnya minat masyarakat bermula dari salah satu film Studio Ghibli, Spirited Away, yang memenangkan Academy Award untuk Film Animasi Terbaik di Academy Awards ke-75, menjadikannya film fitur animasi pertama. Satu-satunya film animasi gambar tangan yang tidak menggunakan Bahasa Inggris. Dengan semakin meningkatnya minat masyarakat terhadap film-film Studio Ghibli, desain taman hiburan Ghibli menjadi salah satu tujuan utama di Jepang dan dapat diambil dalam metafora arsitektur negara lain untuk mewakili jenis atmosfer dan setting film-film Studio Ghibli yang telah ada. Film ini mempunyai hubungan erat antara manusia dan alam. Dengan karakter Hayao Miyazaki yang memasukkan unsur cinta terhadap film-filmnya, menjadikan film Studio Ghibli dapat membangkitkan rasa emosional, imajinatif, dan provokatif penontonnya. Hal-hal tersebut dapat diterjemahkan terhadap arsitektur metafora dengan menciptakan bentuk-bentuk dari makna literal menjadi bentuk abstrak pada perancangan taman tematik Ghibli's Oasis of Animation dengan tujuan memberikan sarana rekreasi dan edukasi yang bisa dirasakan pengunjung.

Kata Kunci : *Metafora, Studio Ghibli, Theme Park*

Abstract

Founded in 1985, Studio Ghibli was led by the renowned director Hayao Miyazaki along with his colleague and mentor Isao Takahata. The origins of Studio Ghibli can be traced back to 1983 with the film Nausicaä of the Valley of the Wind, initially started as a serialized manga published in the manga magazine by Tokuma Shoten. The increase in audience interest began with one of Studio Ghibli's films titled Spirited Away, which won the Academy Award for Best Animated Feature at the 75th Academy Awards, making it the only hand-drawn and non-English language animated film to win that award. With the growing interest in Studio Ghibli's films, the design of a Ghibli themed park has become a major attraction in Japan and can be implemented in the metaphorical architecture of other countries to showcase the various atmospheres and backgrounds of Studio Ghibli's films that have a strong connection between humans and nature. With how Hayao Miyazaki ways to put love in Studio Ghibli movies, they can make the audiences feels emotional, imaginative, and provocative. Literal form can be translated into abstract form on the designing the Ghibli's Oasis of Animation Theme Park that can be functioned as amusement purpose and educational purpose for visitors.

Keywords : *Metaphor, Studio Ghibli, Theme Park*

1. Pendahuluan

Studio Ghibli berdiri pada tahun 1985 yang dipimpin oleh seorang sutradara bernama Hayao Miyazaki bersama rekannya Isao Takahata. Pada tahun 1983 Studio Ghibli bergerak dalam pembuatan film *Nausicaä of the Valley of the Wind* yang pertama berbentuk manga bersambung yang diterbitkan oleh Tokuma Shoten. Industri animasi Studio Ghibli menawarkan film animasi bersifat magis dengan pesan mendalam yang dibalut animasi untuk anak-anak. Alur cerita dan sinematografi yang mereka sajikan mengandung unsur provokatif, imajinatif, dan emosional. Industri animasi Studio Ghibli menawarkan film animasi bersifat magis dengan pesan mendalam yang dibalut animasi untuk anak-anak. Alur cerita dan sinematografi yang mereka sajikan mengandung unsur provokatif, imajinatif, dan emosional.

Selain itu, pemilihan Situ Cileunca sebagai tempat taman bermain juga berdasarkan potensi pariwisata yang dimilikinya. Daerah ini telah menjadi tujuan wisata alam yang populer di Pangalengan. Dengan adanya taman bermain, akan ada peningkatan jumlah wisatawan baik dari lokal maupun mancanegara. Pengunjung dapat menikmati berbagai fasilitas rekreasi di taman, sambil menikmati pemandangan alam yang memukau di sekitarnya.

Pilihan lokasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi pengunjung. Mereka dapat menikmati kegembiraan bermain sambil bersantai dan menyatu dengan alam sekitarnya. Keindahan alam yang dipadukan dengan wahana-wahana yang menarik akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi pengunjung segala usia. Dengan demikian, Situ Cileunca, Pangalengan menjadi pilihan yang tepat untuk mendirikan taman bermain yang menarik dan memikat.

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

Definisi Proyek

Theme Park adalah taman hiburan atau sarana rekreasi yang memiliki tema khusus yang mencirikan seluruh wahana dan bangunan tempat tersebut. Definisi lain dari Taman Hiburan Tematik (Theme Park) adalah taman yang mempunyai ciri khas yang berbeda dengan jenis taman lainnya, yaitu ciri-ciri taman tersebut disesuaikan dengan theme park yang digunakan. Dapat disimpulkan dari definisi diatas bahwa Taman Hiburan Tematik (Theme Park) merupakan sebuah taman rekreasi yang memiliki karakteristik khusus untuk mencirikan tempat tersebut dengan tema yang diusung dan dijadikan sebuah konsep (Sumber: Extrada, E. 2014). Theme Park atau taman tematik dapat menampung semua kegiatan pengunjung di dalamnya yang disesuaikan dengan tema taman yang digunakan. Theme Park untuk perancangan Ghibli's Oasis of Animation ini mengambil tema film-film Studio Ghibli yang membuat pengunjung dapat merasakan emosi yang Hayao Miyazaki berusaha bawa pada film-filmnya. Pemilihan film, bentuk bangunan, sirkulasi, *softscape* dan *hardscape* yang dirancang akan membangkit sisi emosional, imajinatif, dan provokatif pengunjung.

Definisi Arsitektur Metafora

Tema yang diambil untuk perancangan taman tematik Ghibli's Oasis of Animation ini adalah Arsitektur Metafora karena film-film Studio Ghibli memiliki berbagai macam latar tempat dan berbagai macam gaya arsitektur sehingga pengambilan bentuk-bentuk sebagai makna metafora akan membantu mewujudkan terbentuknya suasana yang ada di film tersebut. Pengertian Arsitektur metafora itu sendiri merupakan konsep dalam arsitektur yang digunakan pada zaman ini. Makna metafora berasal dari kata latin "Metapherein" yaitu "metha" yang berarti "setelah / melewati" dan "Pherein" yang berarti "membawa" (Bakti, Samsudi, Setyawan, 2018).



Gambar 1. Bangunan Arsitektur Metafora

Sumber : Wordpress.com

Menurut Ricoeur (2012;106-107), terdapat 6 usulantentang metafora (Ashadi, 2019;3-4), usulan tersebut yaitu :

- Metafora ialah sebuah kiasan, sebuah bentuk wacana berkenaan dengan denominasi.
- Mewakilkkan perluasan makna satu nama melalui perubahan bentuk dari makna kata asli.
- Fungsi dari perubahan bentuk ini adalah persamaan.
- Fungsi persamaan ini memberikan landasan untuk gambar makna sebuah kata menggantikan pemaknaan kata asli yang dapat digunakan dalam konteks yang sama..
- Bentuk perubahan yang digunakan tidak mempertunjukkan inovasi semantik apapun. Kita dapat mendefinisikan metafora menggantikan makna kata asli dimana kata figuratif merupakan perubahan bentuk.
- Metafora tidak menunjukkan sebuah inovasi bentuk baru dan metafora tidak membawa informasi baru. Karena itu, metafora digunakan sebagai salah satu kata yang dapat diguakan sebagai ekspresi suatu pemikiran.

Menurut Anthony C. Antoniadis (1990) dalam (Pranata, Amanati, Firzal, 2017) berdasarkan jenis konsepnya metafora dibedakan menjadi 3 macam yakni :

- Metafora Teraba memiliki makna berupa tampak asli dari objek aslinya, wujudnya serupa dengan bentuk asalnya yang dapat dirasakan visual ataupun material.
- Metafora Tak Teraba, artinya sifat yang terselubung seperti ide, konsep atau gagasan yang wujudnya tidak dapat dirasakan secara langsung..
- Metafora Kombinasi yaitu arti dan bentuknya merupakan kombinasi dari metafora teraba dan metafora tidak teraba dengan menambahkan suatu objek dengan objek lainnya namun teteap memiliki nilai yang sama.

Tidak hanya itu, arsitektur metafora memiliki beberapa prinsip (Aryo Mahardika dan Wahyu Setyawan, 2012), yaitu:

- Memindahkan gagasan dari satu subjek / objek ke dalam sebuah bentuk yang baru.
- Memperlihatkan sebuah gagasan dari satu subjek / objek ke subjek / objek lainnya.
- Memindahkan pusat pandangan dari suatu subjek / objek ke subjek / objek lainnya.

Definisi Studio Ghibli

Taman hiburan Ghibli akan diberi nama Ghibli Oasis of Animation, dimana Ghibli mengacu pada Studio Ghibli, sebuah studio animasi yang berbasis di Koganei, Tokyo, Jepang. Nama Ghibli berasal dari kata qibli dan berasal dari etimologi kata “qibla” atau kiblat, yang dalam bahasa Jepang adalah nama (قبلي) (diucapkan “ji-bri” atau “ji-bu-ri”). Teori di balik nama tersebut adalah bahwa studio tersebut memberikan kehidupan baru ke dalam industri animasi Jepang.

Oasis atau biasa disebut oasis dalam geografi adalah suatu kawasan subur dan terpencil di tengah gurun pasir, biasanya dikelilingi oleh aliran sungai atau sumber air lainnya dan dikelilingi oleh sejumlah pepohonan. Oasis ini digambarkan sebagai kumpulan dari beberapa animasi yang Studio Ghibli tawarkan mengingat animasi merupakan aspek besar dalam perancangan taman tematik Ghibli’s Oasis of Animation.

Animasi yang baik dalam bahasa Indonesia, animasi adalah pergerakan objek-objek visual atau tekstual yang disusun secara teratur sehingga tampak bergerak (Maulana dan Riyanto, 2014: Pertama). Menurut Ariyati dan Misriati (2016:117) "Animasi adalah perubahan visual dari waktu ke waktu yang memberikan kekuatan luar biasa pada proyek multimedia dan pembuatan situs web." Fungsi utama Ghibli Animation Oasis adalah taman hiburan, taman piknik, auditorium, dan pusat perbelanjaan bertema.



Gambar 2. Logo Studio Ghibli

Definisi Proyek

Proyek merupakan sebuah objek rekreasi yang perletakannya merepresentasikan nilai kekuatan pangan serta kaitannya dengan jalur maritim. Dalam hal ini dipilih situ cileunca berdasarkan pertimbangan nilai kelayakan tanah terhadap produktifitas pangan. Serta kaitannya dengan kemampuan untuk menjadi sebuah “shows” bagi pengunjung. Taman hiburan tematik ditekankan agar memiliki nilai edukasi yang massif bagi pengunjung serta dapat menjadi sebuah “gift”. Warisan budaya yang ada direpresentasikan dengan adanya taman rekreasi hiburan interaktif.

Site berlokasi di Situ Cileunca, Kec. Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Lokasi site tergolong cukup strategis namun memiliki aksesibilitas yang kurang memadai baik untuk kendaraan roda 2 maupun roda 4. Tidak ada cerita pasti tentang terbuatnya Situ Cileunca, namun beberapa orang mengatakan bahwa Situ Cileunca dibangun untuk memenuhi kebutuhan air dan listrik di daerah sekitarnya. Pembangunan ini dilaksanakan oleh dua orang bernama Arya dan Mahesti. Situ Cileunca dibuat menggunakan alat penumbuk padi, atau yang dikenal sebagai alu.

Pendekatan yang diambil untuk perancangan taman tematik Ghibli’s Oasis of Animation ini adalah Arsitektur Metafora karena film-film Studio Ghibli memiliki berbagai macam latar tempat dan berbagai macam gaya arsitektur sehingga pengambilan bentuk-bentuk sebagai makna metafora akan membantu mewujudkan terbentuknya suasana yang ada di film tersebut.

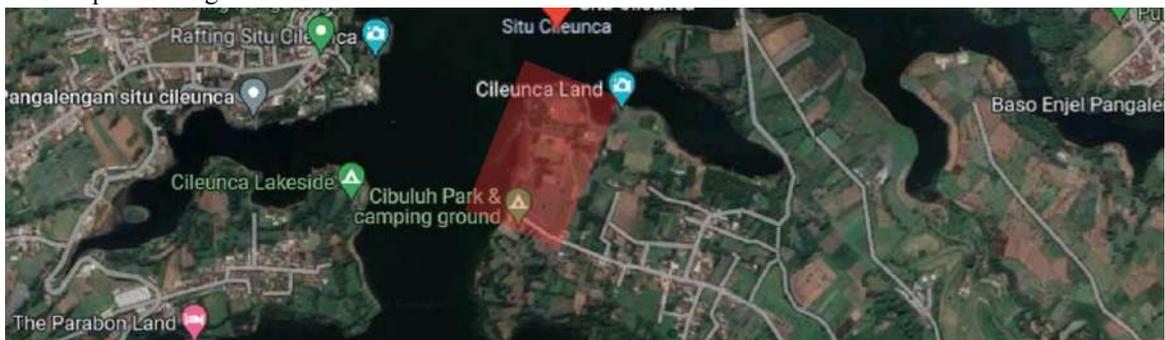
Lokasi Dan Data Proyek

Lokasi Ghibli’s Oasis of Animation terletak di tepi danau Situ Cileunca, di Jawa Barat, Indonesia

Nama Proyek	: Ghibli’s Oasis of Animation
Luas Lahan	: ± 4 Ha
Luas Bangunan	: 6700 m ²
Fungsi Tambahan	: Auditorium, Museum, Plaza
Sifat Proyek	: Semi nyata, Fiktif
Owner/Pemberi Tugas	: -
Sumber Dana	: -
Lokasi	: Situ Cileunca, Kec. Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat

Data Regulasi Tapak

KDB	: 20% x 40.244 m ² = 8.048 m ²
KLB	: 1 x 40.244 m ² = 40.244 m ²
Jumlah Lantai	: 40.244 m ² /8.048 m ² = 5 Lantai
KDH	: 80% x 40.244 m ² = 32.195 m ²
GSB	: 4 m
Garis Sepadan Sungai	: 20 m



Gambar 3. Lokasi Site

Sumber : Google Maps

Definisi Theme Park

Theme Park adalah taman hiburan atau sarana rekreasi yang memiliki tema yang mencirikan seluruh tempat tersebut. Definisi dari Taman Hiburan Tematik (Theme Park) adalah taman yang mempunyai ciri khas yang berbededa dengan taman lainnya, ciri-ciri taman tersebut disesuaikan dengan theme park yang digunakan. Dapat disimpulkan dari definisi diatas bahwa Taman Hiburan Tematik (Theme Park) merupakan sebuah taman rekreasi yang memiliki karakteristik khusus untuk mencirikan tempat tersebut dengan tema yang diusung dan dijadikan sebuah konsep (Sumber: Extrada, E. 2014). Theme Park atau taman tematik dapat menampung semua kegiatan pengunjung di dalamnya yang disesuaikan dengan tema taman yang digunakan. Theme Park untuk perancangan Ghibli's Oasis of Animation ini mengambil tema film-film Studio Ghibli yang membuat pengunjung dapat merasakan emosi yang Hayao Miyazaki berusaha bawa pada film-filmnya. Pemilihan film, bentuk bangunan, sirkulasi, *softscape* dan *hardscape* yang dirancang akan membangkit sisi emosional, imajinatif, dan provokatif pengunjung.

Elaborasi Tema

Perancangan taman tematik di Situ Cileunca ini yaitu membuat wadah masyarakat untuk menghilangkan stres dan penat dengan menikmati lingkungan dari taman tematik Ghibli's Oasis of Animation ini.

Tujuan khususnya yaitu :

- Merancang taman tematik yang mampu membangkitkan rasa provokatif, emosional, dan imajinatif pengguna.
- Merancang taman tematik yang mampu menghasilkan atau membantu masyarakat sekitar dengan adanya perpaduan antara konsep taman tematik Ghibli dan perkebunan sekitar site.
- Merancang taman tematik yang meningkatkan ekonomi masyarakat dengan membuka lapangan pekerjaan baru.
- Meningkatkan daya tarik lebih tinggi terhadap kawasan Pangalengan yang merupakan kawasan dengan penghasilan utama komoditas perkebunan.
- Menerapkan konsep Arsitektur Metafora pada desain taman tematik dengan memanfaatkan potensi sekitar.
- Membangkitkan rasa provokatif, emosional, dan imajinatif pengguna sehingga pengguna mendapatkan manfaat dari taman tematik.
- Membuat berbagai fasilitas penunjang yang mampu memudahkan kebutuhan pengguna.
- Membuat fasilitas dan wadah untuk masyarakat menghilangkan penat dengan memanfaatkan lingkungan sekitar
- Membuat taman tematik yang memiliki daya tarik yang besar bagi pengunjung baik domestik maupun internasional.

Persoalan Arsitektural Ghibli's Oasis of Animation

Perumusan persoalan arsitektural perancangan Ghibli's Oasis of Animation ini meliputi pertimbangan :

- Penerapan konsep Arsitektur Metafora yang memiliki unsur industri animasi dalam perancangan dengan memanfaatkan potensi sekitar.
- Perencanaan bangunan yang menyesuaikan aktivitas pengguna dan unsur animasi dengan pendekatan arsitektur metafora.
- Penataan zoning dan sirkulasi yang mampu menceritakan alur cerita dari film animasi Studio Ghibli.
- Penyediaan ruang terbuka hijau yang mampu membuat pengguna merasa nyaman dan segar.

- Aksesibilitas menuju site tidak memberikan dampak buruk bagi sekitar.
- Penataan jalur sirkulasi yang menunjang terciptanya aspek emosional, provokatif, dan imajinatif pengunjung.
- Penggunaan jenis struktur bangunan yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar.
- Pemilihan material struktur untuk mendorong faktor visualisasi bangunan yang menarik pada bagian dalam dan luar bangunan.
- Pemilihan sistem struktur efisien tanpa mengganggu visualisasi dari unsur animasi dengan pendekatan arsitektur metafora.

3. Hasil Rancangan

a. Zoning Pada Blok Plan



Gambar 4. Zoning Tapak
Sumber : Data Pribadi

Pembagian area dan zoning pada tapak dibagi menjadi 3 area utama yaitu :

- Area berlingkaran hijau merupakan area dengan zoning publik yang dapat diakses oleh pengunjung, pengelola, penyewa, dan entertainer. Zona ini termasuk area My Neighbor Totoro, area Nausicaa the Valley of the Wind, area From Up on Poppy Hill, area taman piknik, dan area Merchandise.
- Area berlingkaran oranye merupakan area dengan zoning semi-privat yang dapat diakses oleh pengunjung, pengelola, dan penyewa. Zona ini termasuk area pintu masuk dan pintu keluar theme park, dan Auditorium.
- Area berlingkaran merah merupakan area dengan zoning privat yang dapat diakses oleh pengelola. Zona ini termasuk area warehouse, dan area ruang pengelola belakang.

b. Tata Bangunan Pada Blok Plan

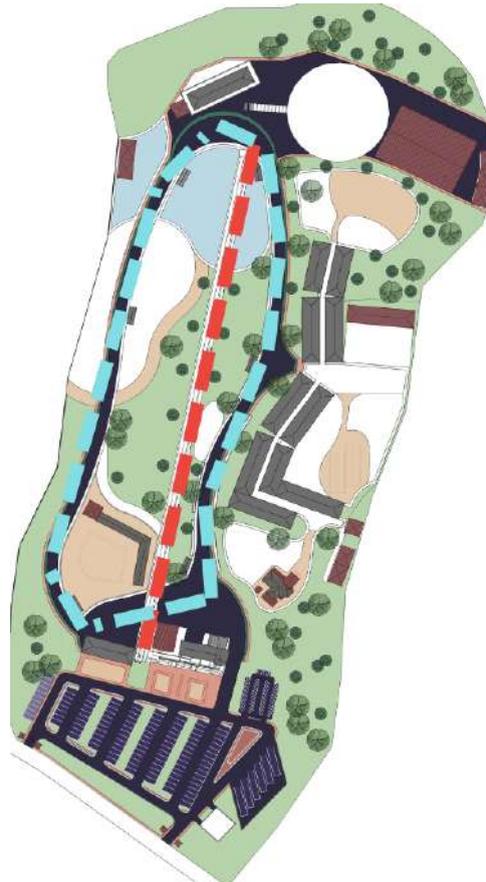


Gambar 4. Zona Blok Plan

Sumber : Data Pribadi

Zona Ghibli's Oasis of Animation dirancang secara strategis untuk membangkitkan rasa emosional pengunjung yang datang merasakan dirinya hidup di dunia Studio Ghibli. Dengan adanya bangunan Auditorium, Plaza yang berisi area foodcourt, merchandise kecil, dan area komunal untuk merasakan hidup suasana pemukiman seperti pada film-film Studio Ghibli, Taman Piknik, Museum, Taman Piknik, dan Area Merchandise. Area-area ini disusun sedemikian rupa untuk mengikuti alur pengunjung dengan kepadatan yang lebih tinggi ke kepadatan lebih rendah yang diatur dari sistem sirkulasi satu arah.

Area depan site digunakan untuk area pintu masuk site dan area pintu masuk theme park. Pengunjung yang datang dapat merasakan area ini lebih kaku karena terdapat parkir mobil dengan bentuk grid. Namun, terdapat bangunan dengan bentuk yang fleksibel untuk mencerminkan isi dari theme park ini, bangunan ini dibuat sedemikian rupa untuk memperlihatkan transisi rasa pengunjung dari perasaan kaku ke fleksibel yang biasanya diperlihatkan Studio Ghibli. Area kanan site digunakan untuk tatanan massa dengan fungsi bangunan dan kepadatan pengujung yang lebih tinggi untuk menciptakan suasana pemukiman yang lebih aktif dan lebih berkarakter. Bagian kanan ini terdapat area restoran dan merchandise, area film My Neighbor Totoro, Area Nausicaa of Valley of the Wind, dan Area From Up on Poppy Hill. Area belakang site digunakan untuk memperlihatkan salah satu tujuan utama atau titik puncak dari taman tersebut. Pada bagian belakang ini terdapat auditorium dan museum yang terlihat lebih menarik karakter bangunan tersebut dari bangunan-bangunan sebelumnya. Pada bagian belakang ini terdapat area servis yang disembunyikan dari pandangan visual pengunjung. Area kiri site digunakan untuk memperlihatkan suasana yang lebih tenang seperti taman piknik dan tempat merchandise yang mempunyai kepadatan lebih rendah dari area kanan site. Pada area ini ditujukan untuk membuat pengunjung merasa lebih tenang yang ditunjang dengan view dari bagian waterfront Situ Cileunca.



Gambar 5. Zona Sirkulasi
Sumber : Data Pribadi

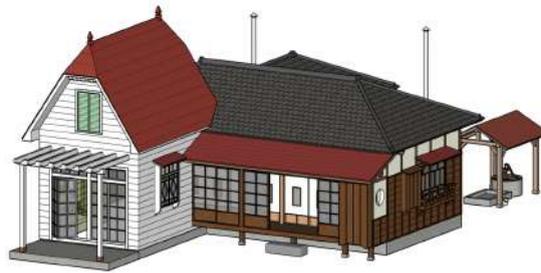
Jarak yang perlu ditempuh pada site berada dari arah selatan yang merupakan akses pintu masuk utama dan arah utara yang merupakan auditorium berjarak sekitar +200m sehingga dibutuhkan transportasi penunjang pengguna. Salah satu transportasi yang akan digunakan adalah trem. Pemilihan trem sebagai sarana transportasi dikarenakan salah satu adegan dari film Studio Ghibli - Spirited Away yang memiliki kereta diatas lautan. Selain itu transportasi yang digunakan untuk pengguna namun masih dapat menikmati dan mendatangi seluruh wahana yang disajikan adalah bus. Pemilihan Bus sebagai sarana transportasi kedua adalah salah satu adegan dari film Studio Ghibli- My Neighbor Totoro yang memiliki bus berbentuk kucing.

Sirkulasi satu arah dengan pintu masuk dan pintu keluar di arah selatan. Sirkulasi dibuat searah untuk mengarahkan perjalanan pengguna melihat dan melewati seluruh area yang diberikan demi mendorong sifat emosional, imajinatif, dan provokatif pengguna. Sirkulasi satu arah menghasilkan jarak yang ditempuh lumayan jauh sehingga penyediaan transportasi penunjang seperti kereta, sepeda, scooter listrik, dan bus untuk pengguna.



Gambar 6. Referensi Kereta Howl's Moving Castle
Sumber : FilmDaze.com

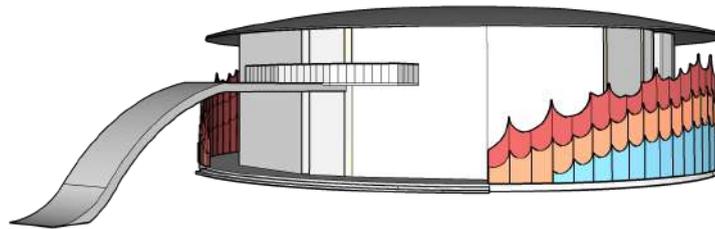
c. My Neighbor Totoro



Gambar 6. My Neighbor Totoro
Sumber : Data Pribadi

Salah satu fasad yang khas adalah fasad bangunan dari Area 1 yaitu area My Neighbor Totoro. Bangunan ini memiliki gaya arsitektur Eropa dan gaya arsitektur tradisional Jepang dengan perpaduan material kayu, beton, dan bata. Bangunan ini berfungsi sebagai area edukasi untuk memperlihatkan suasana rumah tinggal tradisional Jepang. Bentuk fasad dari bangunan ini disesuaikan dengan bangunan dari film My Neighbor Totoro untuk membangkitkan rasa pengunjung dan membuat pengunjung hidup di dunia fiksi film Studio Ghibli.

d. Bangunan Utama



Gambar 7. Fasad Bangunan Utama
Sumber : Data Pribadi

Arsitektur metafora merepresentasikan perluasan makna dari suatu nama melalui deviasi dari makna literal kata. Lalu, penambahan dinding dan atap sebagai bangunan yang dapat digunakan sebagai ruang indoor. Bangunan auditorium mengambil referensi dari salah satu karakter yang ada dari film Howl Moving Castle yang menjadi tema dari sirkulasi di Ghibli's Oasis of Animation. Perancangan taman tematik yang berfungsi sebagai tempat relaksasi ditunjang dengan fasilitas pendukung seperti Auditorium dan Area Makan menggunakan penerapan arsitektur metafora sebagai acuan dan unsur animasi Studio Ghibli sebagai acuan rasa yang dicapai.

e. Interior

Interior pada bangunan Ghibli's Oasis of Animation menggunakan elemen-elemen arsitektur metafora yang menampilkan desain yang fleksibel dan unik untuk membangun suasana dari film-film Studio Ghibli.



Gambar 9. Interior Bangunan

Sumber : Data Pribadi

f. Eksterior

Eksterior bangunan menggunakan konsep arsitektur metafora untuk pengambilan bentuk-bentuk bangunan Studio Ghibli dengan penggunaan material kayu dan beton sebagai material utama dari beberapa bangunan tersebut. Penambahan elemen-elemen vegetasi dan elemen softscape yang membuat suasana diasana terasa nyata.



Gambar 10. Exterior Bangunan

Sumber : Data Pribadi

4. Simpulan

Theme Park adalah taman hiburan atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat tersebut. Definisi dari Taman Hiburan Tematik (Theme Park) adalah taman yang mempunyai ciri khas yang berbeda dengan jenis taman lainnya, yaitu ciri-ciri taman tersebut disesuaikan dengan theme park yang digunakan. Taman tematik Ghibli ini akan dinamakan Ghibli Oasis of Animation, dimana Ghibli adalah rujukan pada Studio Ghibli yang merupakan sebuah studio film animasi yang berbasis di Koganei, Tokyo, Jepang. Nama Ghibli diserap dari kata qibla dan secara etimologis berasal dari kata “qibla” atau kiblat, dalam bahasa Jepang nama (قِبْلِي) (dilafalkan ‘ji-bri’ atau ‘ji-bu-ri’). Pemilihan Situ Cileunca sebagai tempat taman bermain juga berdasarkan potensi pariwisata yang dimilikinya. Daerah ini telah menjadi tujuan wisata alam yang populer di Pangalengan. Dengan adanya taman bermain, akan ada peningkatan jumlah wisatawan baik dari lokal maupun mancanegara. Pengunjung dapat menikmati berbagai fasilitas rekreasi di taman, sambil menikmati pemandangan alam yang memukau di sekitarnya.

5. Daftar Referensi

- [1] Imammudin, Ahmad Haritz. Taman Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta. 2017. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [2] Telfer, David J., Telfer, Kyoko. Eurocentric Cultural Theme Parks in Japan: Domestic Tourist Perspective on Place Branding. 2022. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [3] Denison, Rayna. Anime Tourism: Discursive Construction and Reception of the Studio Ghibli Art Museum. 2023. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [4] Marcello, Alexandria. Integration of Video Game and Storytelling in Theme Park Environmental Design. 2022. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [5] Mazaya, Muftiya Al Farabi. Ahmad, Hafiz Aziz. Larasati, Dwinita. Analisis Ekosistem Industri Animasi Layar Lebar Studi Kasus: “Si Juki The Movie Panitia Hari Akhir”. 2022. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [6] Schalk, Meike. The Architecture of Metabolism. Inventing a Culture of Resilience. 2014. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [7] Choirul Umom, Ashadi. Penerapan Arsitektur Metabolisme pada Banda Udara Internasional Yogyakarta. 2022. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [8] Saputri, Nadia Nanda. Pusat Kerajinan Keramik Klampok, Banjarnegara. 2019. [Diakses tanggal: 20-Agustus-2023]
- [9] “The Role of Architecture and Places in Hayao Miyazaki’s Worlds” [Online]. Available: <https://sabukaru.online/articles/the-role-of-architecture-and-places-in-hayao-miyazaki-s-worlds>
- [10] “Aspek-Aspek Pembuatan Film Animasi Seperti Film Kartun” [Online]. Available: <https://samparona.blogspot.com/2020/03/aspek-aspek-pembuatan-film-animasi.html>
- [11] “A Visit to the Studio Ghibli Theme Park for the Secret Look at the New Area” [Online]. Available: <https://soranews24.com/2022/05/05/a-visit-to-the-studio-ghibli-theme-park-for-a-secret-look-at-the-new-areas/>