

# Fasilitas Rekreasi dan Edukasi Anime di Surabaya

Samuel Anggono  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: samuelanggono123@outlook.co.id

Gambar. 1. Perspektif bangunan (human view) dari arah jembatan sungai Tondano. Sumber : penulis



## ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas rekreasi dengan fasilitas pendukung berupa area shopping *outdoor*. Didukung dengan lokasi dengan akses antar pulau yang mudah karena berada di kaki Suramadu, memudahkan akses kedua pulau, lokasi kenjeran yang kaya akan varian area rekreasi menjadi suatu daya tarik untuk mengunjungi fasilitas tersebut. Proyek ini terdiri dari beberapa fasilitas seperti wahana 4d Movie dan 4D Ride, Cafe dan Merchandise shop, Theater stageplay, dan festival ground. Remaja dan penggemar anime memiliki kecenderungan imajinasi yang tinggi, menginginkan untuk menjadi bagian dalam film anime favorit mereka dan seakan-akan lepas dari tekanan dunia nyata sehari-hari, dan cenderung suka berbelanja merchandise anime. Hal tersebut tampak jelas dalam bentuk kegiatan cosplay dan stageplay, dimana para penggemar anime memakai kostum yang menyerupai karakter dalam anime favorit mereka dan memperagakan adegan-adegan didalamnya. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain fasilitas rekreasi yang dapat merepresentasikan kebutuhan penggemar anime untuk lepas dari dunia nyata dan mengalami langsung dunia anime tersebut dalam format fasilitas taman bermain. Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan perilaku, baik perilaku penggemar anime, perilaku dan karakteristik anime tersebut. Dan pendalaman yang digunakan yaitu arsitektur tradisional Jepang, sehingga ketika ditinjau kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam proyek ini.

Kata Kunci: rekreasi, anime, cosplay, stageplay, Surabaya.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang



Gambar. 1.1-4 Penggemar Anime melakukan cosplay dan karakteristik tradisional Jepang dalam Anime Nurarihyon no Mago

Anime atau animasi khas Jepang dipopulerkan pertama kali pada tahun 1950 oleh Ozamu Tezuka melalui karya spektakulernya yaitu Astro Boy, yang kemudian makin berkembang hingga kini dan meraih penggemar yang makin bertambah secara signifikan tiap tahunnya dan jenis serta karakteristiknya pun makin bervariasi dan merambah berbagai genre dan kebudayaan.

Para penggemar anime tersebut memiliki suatu kegiatan gathering untuk mengapresiasi hobi dan kesukaan mereka terhadap anime, antara lain dengan memakai kostum menyerupai karakter anime dan memperagakan aksi mereka, serta berbelanja berbagai macam merchandise dan atribut dalam anime.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kegiatan cosplay dan berbelanja merchandise telah menjadi suatu esensi atau bagian yang penting bagi penggemar Anime, khususnya di Surabaya yang jumlah penggemarnya melimpah dan saat ini bermarkas di Jalan Karang Menjangan.

Bertolak belakang dengan jumlah penggemar yang meningkat tiap tahunnya, fasilitas yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan gathering penggemar tersebut sangatlah kurang. Satu-satunya fasilitas untuk mewadahi kegiatan tersebut hanyalah Jakarta Convention Center (JCC) dan itupun hanya disediakan ruang pameran persegi empat dimana seluruh kegiatan digabungkan menjadi satu. Padahal semestinya kegiatan mereka sangat bervariasi dan bukannya hanya kegiatan melihat booth pameran.

Disamping itu, fasilitas tersebut bukanlah fasilitas yang disediakan khusus untuk mewadahi hal tersebut dan hanya dimanfaatkan untuk salah satu kegiatan gathering anime tahunan saja, sedangkan masih banyak event-event lainnya yang tidak dapat diwadahi oleh fasilitas tersebut. Sangat tidak mewadahi dan tidak merepresentasikan kebutuhan para penggemar.



Gambar. 1.5 Berjubelnya pengunjung yang diakibatkan oleh ketidakmampuan fasilitas memenuhi kebutuhan mereka. Sumber: penulis.

Sejauh ini, para penggemar anime masih dipandang sebelah mata oleh masyarakat luas selain daripada para penggemar itu sendiri. Kebanyakan dari mereka masih beranggapan bahwa para penggemar anime atau yang biasa disebut *otaku* tersebut sebagai "kekanak-kanakan". Maka dari itu, penulis ingin menghilangkan stigma tersebut dengan mendesain fasilitas rekreasi resmi sebagai sarana untuk mewadahi kegiatan dan event para penggemar anime sekaligus mengedukasi masyarakat lainnya tentang apa itu anime.

Rencana perancangan fasilitas rekreasi berlokasi di daerah Kenjeran, wilayah UP (Unit Pembangunan) III Tambak Wedi, pada kaki jembatan Suramadu.

Wilayah ini termasuk golongan wilayah rekreasi, hal tersebut tampak pada banyaknya ikon-ikon

pariwisata di daerah Kenjeran seperti KenPark, Pagoda dan masih banyak lagi.

Untuk rencana kedepannya, daerah ini akan dikembangkan untuk sektor perdagangan dan jasa, termasuk fasilitas rekreasi.



Gambar. 1.6 Masterplan untuk pengembangan daerah Kenjeran, wilayah UP III Tambak Wedi berdasarkan BAPPEKO tahun 2014 kota Surabaya . Sumber : BAPPEKO Surabaya

### B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain fasilitas rekreasi yang dapat merepresentasikan dan mewadahi kegiatan dan kebutuhan para penggemar anime untuk merasakan dunia anime.

### C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar para penggemar anime dapat terwadahi dan terpenuhi kebutuhan dan kegiatan gathering dan event cosplaynya, sambil menghilangkan stigma 'kekanak-kanakan' yang diberikan kepada para penggemar anime oleh masyarakat sekitarnya.

### D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.7 Letak lokasi tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di kota Surabaya, tepatnya berada pada kawasan Kenjeran, Unit Pengembangan III Tambak Wedi

NAMA UP	LUAS	FUNGSI UTAMA	PUSAT KEGIATAN
UP III TAMBAKWED I	2.004 Ha	Permukiman	Tambakwedi
☑ Kec. Bulak	562 Ha	perdagangan dan jasa, rekreasi dan konservasi	
☑ Kec. Kenjeran	1.442 Ha		

Tabel 1.1 atas: Tabel Unit

Pengembangan III wilayah Tambak Wedi. Sumber: penulis

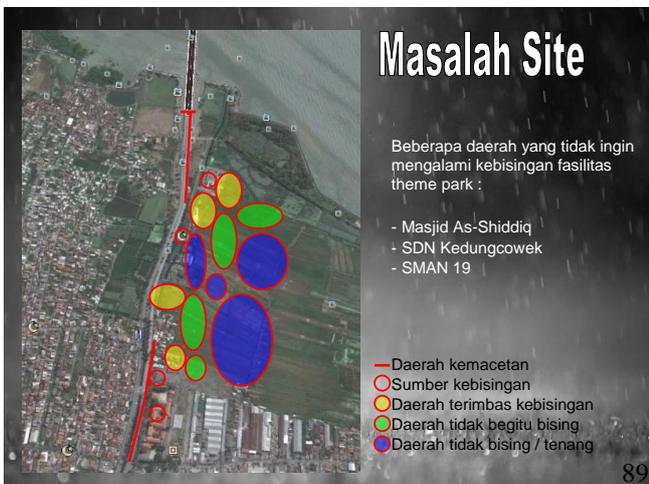
Data Tapak

- Kota : Surabaya
- Kecamatan : Kenjeran
- Luas lahan : 14.347m2
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- GSB : 6m
- KDB : 40-60%
- KLB : 2-3 lantai
- Ketinggian max : -

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning

Dikarenakan beberapa daerah sekitar yang tidak menyukai kebisingan, maka zoning perancangan diusahakan untuk sedapat mungkin mengurangi kebisingan pada area-area tersebut, antara lain seperti daerah yang dekat dengan sekolahan dan area peribadatan masjid karena pada masa yang akan datang sudah sewajarnya jika desain fasilitas bersifat sinergi dan saling menguntungkan dengan wilayah lingkungan sekitarnya dan bukannya sebaliknya, merugikan dan mengganggu aktivitas dan kegiatan warga sekitar lingkungan tersebut.



Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap kebisingan. Sumber: penulis.

Lokasi tempat perancangan fasilitas berada pada daerah tambak yang sudah mati atau non produktif,

maka dari itu, pemerintah kota memberi ijin pendirian bangunan di daerah tersebut.

Kekurangan pada site yakni daerah yang terkenal rawan kriminalitas perjudian dan prostitusi teratasi dengan adanya existing kantor polisi dan kantor pemerintahan disekitarnya.

Dikarenakan site yang berada pada kaki jembatan Suramadu dan adanya existing terminal membuat akses site semakin mudah



Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: data pribadi

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan perilaku, yakni perilaku para penggemar anime, remaja pada umumnya dan perilaku pada anime, dalam hal ini dibatasi pada anime *Nurarihyon no Mago* dikarenakan jenis anime

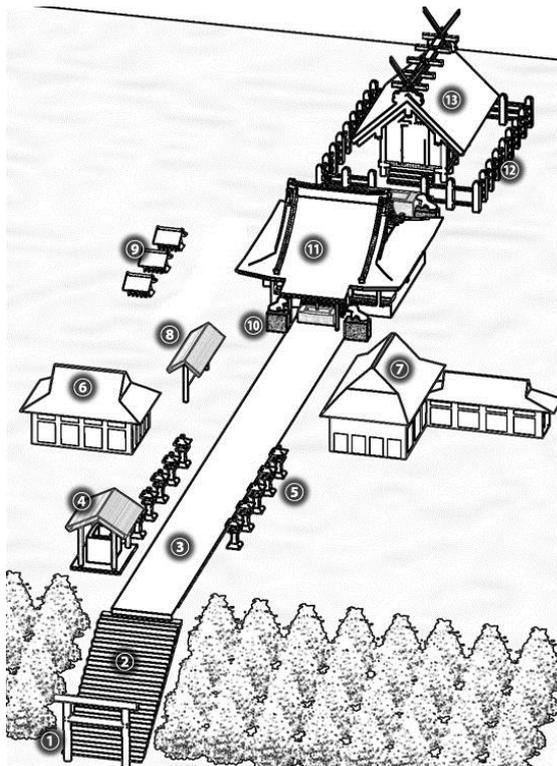


Gambar. 2.3 Anime Nurarihyon no Mago. Sumber: Google Images

Anime *Nurarihyon no Mago* menceritakan bangkitnya suatu klan *yokai* atau siluman.tradisional Jepang pada era modern. Memiliki karakteristik misterius, sakral karena berhubungan dengan dewa dan siluman, tradisional Jepang, natural/alami, kaku, dunia lain, serta rural/terpencil.

Maka dari itu, penulis menggunakan pendekatan desain yang mendekati sifat karakteristik diatas, yakni pendekatan arsitektur tradisional Shinto, Jepang

C. Penataan Massa



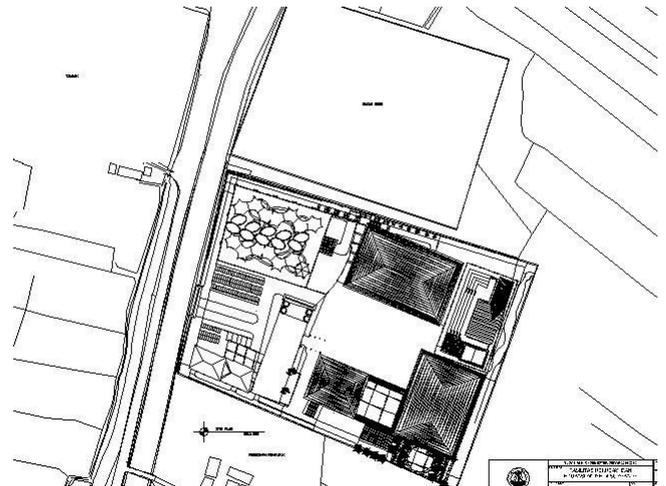
Gambar. 2.4 Tata layout pada pendekatan arsitektur tradisional Shinto. Sumber: penulis

Berdasarkan tata layout arsitektural Shinto, letak bangunan ditinjau berdasarkan hirarki kesakralannya: Mulai dari, yakni gerbang kuil atau Torii, masuk menuju tangga transisi duniawi-sakral lalu menuju Sando atau pelataran kuil. Selanjutnya terdapat Temizuya atau tempat menyegarkan diri sebelum memasuki kuil, lalu dilanjutkan menuju deretan lentera atau *Tōrō*. Disampingnya terdapat *Kagura*, bangunan tarian ritual, dengan *Shamusho* atau kantor pengelola kuil disampingnya. Selanjutnya terdapat papan doa atau *Emas*, kuil pemujaan kecil yang disebut *Sessha*, kemudian mencapai ruang khotbah yang disebut *Haiden* dan dijaga oleh patung keramat *Komainu*, serta bagian terdalam kuil yang merupakan bagian kuil tersuci yang disebut *Honden* dan dikelilingi oleh pagar yang disebut *Tamagaki*.

Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil Pendekatan Desain, sebagai berikut.

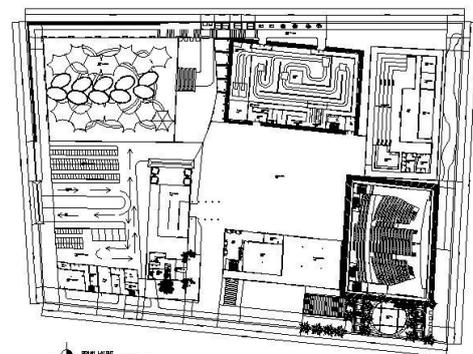


Gambar. 2.5 Tata massa fasilitas sesuai pendekatan desain. Sumber: penulis



Gambar. 2.6 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

D. Denah Layout



	FAKULTAS ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN BANGUNAN JURUSAN ARSITEKTUR	GAMBAR ARSITEKTUR 2015/16
	NAMA: ... NO. ... TANGGAL: ...	NO. ... ...

Gambar. 2.7 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar denah *layoutplan* dari proyek Fasilitas Rekreasi dan Edukasi Anime di Surabaya.

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu wahana 4D Movie, 4D Ride, Cafe, Theater, Clinic, Kantor Pengelola, Gedung Service dan Merchandise Shop.





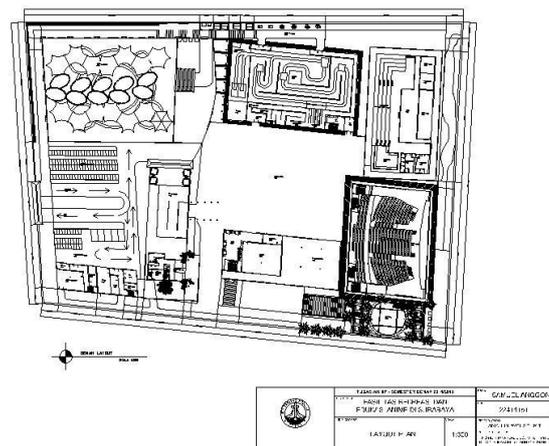
Gambar. 2.8-14 Fasilitas bangunan indoor ; atas : (ki-ka) 4D Movie, 4D ride, Cafe-Merchandise Shop, Theater, Clinic, Kantor Pengelola, dan Gedung Service. Sumber: penulis

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di *outdoor* yaitu Festival Ground atau area shopping outdoor, Rest Area untuk upacara minum teh, dan Market Corridor untuk suasana jajanan ala tradisional Jepang seperti dalam anime.



Gambar. 2.15-17 Fasilitas bangunan outdoor; atas : (ki-ka) Festival Ground untuk area shopping outdoor dan Rest Area untuk upacara teh. Sumber: penulis.

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.18 Sistem Utilitas (sanitasi dan listrik). Sumber: penulis

Sanitasi

- Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → dibagi keseluruh fasilitas
- Air kotor : pipa → bak kontrol → sumur resapan
- Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan

Listrik



AC

4D Movie-4D Ride: Chiller → AHU → ducting

G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman akustik dan perumusan dimensi pada wahana 4D Movie.

Akustik

Untuk menciptakan suatu fasilitas 4D Movie yang baik perlu memikirkan elemen akustik yang ada, antara lain faktor waktu reverberasi suara (suara pantul) yang ditimbulkan pada frekuensi sedang yakni 500Hz dan 1000Hz, serta mendalami pemilihan material akustik yang tepat, terutama pada dinding yang terekspos oleh kebisingan outdoor.

500HZ

Wall	$\alpha$	Luas Permukaan	A
Lightweight Drapery	0,17	529,101	89,947
Cotton Acoustic Panel	0,01	1356,240	13,562
Gypsum Board 5/8	0,04	116,048	4,641
Glass Heavy	0,03	128	3,84
-	0	0	0
<b>Ceiling</b>	0	0	0
Plywood 3/8 thick	0,09	966,287	86,965
-	0	0	0
<b>Floor</b>	0	0	0
Indoor Carpet	0,2	335,530	67,106
Wood	0,07	506,202	35,434
-	0	0	0
<b>Mechanical</b>	0,5	15	7,5
<b>Stage</b>	0,6	67,037	40,222
<b>Stage &amp; Audience</b>	0	0	0
Audience on seat	0,94	226,807	213,198
-	0	0	0
		<b>Total</b>	<b>562,419</b>

Tabel 2.1 Tabel perhitungan waktu reverberasi pada frekuensi 500Hz. Sumber: penulis

1000Hz

Wall	Alfa	Luas Permukaan	Result
Lightweight Drapery	0,11	529,101	58,201
Cotton Acoustic Panel	0,01	1356,240	13,562
Gypsum Board 5/8	0,08	116,048	9,283
Glass Heavy	0,04	128	5,12
-	0	0	0
<b>Ceiling</b>	0	0	0
Plywood 3/8 thick	0,17	966,287	164,268
-	0	0	0
<b>Floor</b>	0	0	0
Indoor Carpet	0,1	335,530	33,553
Wood	0,1	506,202	50,620
-	0	0	0
<b>Mechanical</b>	0,5	15	7,5
<b>Stage</b>	0,6	67,037	40,222
<b>Stage &amp; Audience</b>	0	0	0
Audience on seat	0,8	226,807	181,445
-	0	0	0
		<b>Total</b>	<b>563,778</b>

Tabel 2.2 Tabel perhitungan waktu reverberasi pada frekuensi 1000Hz dan 1000Hz. Sumber: penulis

RT Ideal dalam ruang 4D Movie yakni 1-1,2

$$\begin{aligned} \text{Koefisien bunyi} &= ((0,161 \times \text{Volume Ruang}) - (\text{RT} \times \alpha \times \text{Udara})) / \text{RT} \\ &= ((0,161 \times 3865,151) - (1,2 \times 0)) / 1,2 \\ &= 518,5745 \end{aligned}$$

Koefisien bunyi yang ditimbulkan pada frekuensi 500Hz 562,419

$$\begin{aligned} \text{RT Baru} &= (0,161 \times \text{Volume Ruang}) / (\text{Koefisien bunyi} + (\alpha \times \text{volume ruang}/100)) \\ &= (0,161 \times 3865,151) / (518,5745 + (0 \times 3865,151)) \\ &= 1,103 \end{aligned}$$

RT Baru berada pada rasio 1 – 1,2 berarti memenuhi syarat

RT Ideal dalam ruang 4D Movie yakni 1-1,2

$$\begin{aligned} \text{Koefisien bunyi} &= ((0,161 \times \text{Volume Ruang}) - (\text{RT} \times \alpha \times \text{Udara})) / \text{RT} \\ &= ((0,161 \times 3865,151) - (1,2 \times 0,3 \times 3865,151 / 100)) / 1,2 \\ &= 610,693 \end{aligned}$$

Koefisien bunyi yang ditimbulkan pada frekuensi 500Hz 562,419

$$\begin{aligned} \text{RT Baru} &= (0,161 \times \text{Volume Ruang}) / (\text{Koefisien bunyi} + (\alpha \times \text{volume ruang}/100)) \\ &= (0,161 \times 3865,151) / (610,693 + (0 \times 3865,151)) \\ &= 1,084 \end{aligned}$$

RT Baru berada pada rasio 1 – 1,2 berarti memenuhi syarat

Penghitungan transmission loss atau suara yang teredam untuk dapat menciptakan suatu suasana akustik yang tepat dalam desain fasilitas

Dimensi penonton-layar (optic vision)

### Pendalaman

**Transmission Loss :**  
 NC30 → 500Hz 36dB  
 → 1000Hz 31dB

**Loss Area :**  
 - Kaca control room  
 - Dinding kanan 4D Movie  
 - Partisi exit corridor

**Koefisien A2 :**  
 - 500Hz = 563,778  
 - 1000Hz = 562,4191

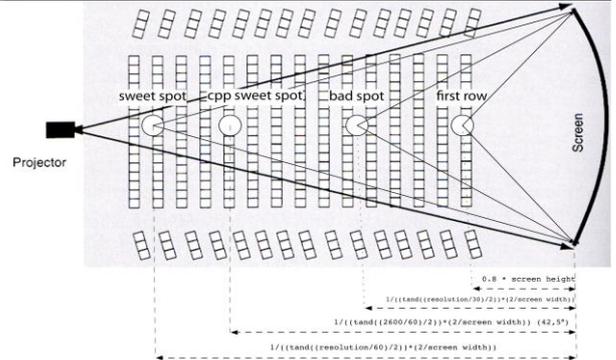
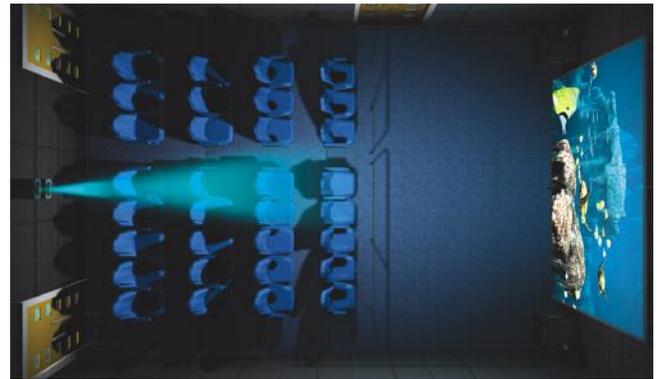
**Luas Permukaan :**  
 - Kaca : 128,0650512m<sup>2</sup>  
 - Dinding : 244,681m<sup>2</sup>  
 - Partisi : 193,6358287m<sup>2</sup>

**Likely Noise :**  
 - Conversation Noise

**Kaca Control Room :**  
**Sound Loss :**  
 500Hz =  $10\log(563,778/128,0650512)$   
 = 6,436  
 1000Hz =  $10\log(562,4191/128,0650512)$   
 = 6,426

**Conversation Noise :**  
 500Hz = Likely Noise – NC – Sound Loss  
 = 78 – 36 – 6,436  
 = 35,564dB  
 6mm glass panel, separated frames  
 100mm gap cavity (47dB)

1000Hz = Likely Noise – NC – Sound Loss  
 = 75 – 31 – 6,426  
 = 37,574dB  
 6mm glass panel, separated frames  
 100mm gap cavity (47dB)



### Pendalaman

**Transmission Loss :**  
 NC30 → 500Hz 36dB  
 → 1000Hz 31dB

**Loss Area :**  
 - Kaca control room  
 - Dinding kanan 4D Movie  
 - Partisi exit corridor

**Koefisien A2 :**  
 - 500Hz = 563,778  
 - 1000Hz = 562,4191

**Luas Permukaan :**  
 - Kaca : 128,0650512m<sup>2</sup>  
 - Dinding : 244,681m<sup>2</sup>  
 - Partisi : 193,6358287m<sup>2</sup>

**Likely Noise :**  
 - Conversation Noise

**Dinding Kanan :**  
**Sound Loss :**  
 500Hz =  $10\log(563,778/244,681)$   
 = 3,625  
 1000Hz =  $10\log(562,4191/244,681)$   
 = 3,615

**Conversation Noise :**  
 500Hz = Likely Noise – NC – Sound Loss  
 = 78 – 36 – 3,625  
 = 38,375dB  
 Bata Plaster 2 sisi (47dB)

1000Hz = Likely Noise – NC – Sound Loss  
 = 75 – 31 – 3,615  
 = 40,385dB  
 Bata Plaster 2 sisi (47dB)

Gambar 2.21-22 Jarak tonton yang tepat. Sumber: penulis

Untuk dapat mencapai suatu suasana menonton yang nyaman, diperlukan perhitungan jarak proyeksi dan visi antara tiap area tonton dengan layar. Berikut perhitungan untuk menentukan area tonton yang ada berdasarkan tingkat kenyamanan yang ditimbulkan

### Pendalaman

**Transmission Loss :**  
 NC30 → 500Hz 36dB  
 → 1000Hz 31dB

**Loss Area :**  
 - Kaca control room  
 - Dinding kanan 4D Movie  
 - Partisi exit corridor

**Koefisien A2 :**  
 - 500Hz = 563,778  
 - 1000Hz = 562,4191

**Luas Permukaan :**  
 - Kaca : 128,0650512m<sup>2</sup>  
 - Dinding : 244,681m<sup>2</sup>  
 - Partisi : 193,6358287m<sup>2</sup>

**Likely Noise :**  
 - Conversation Noise

**Exit Corridor :**  
**Sound Loss :**  
 500Hz =  $10\log(563,778/193,6358287)$   
 = 4,641  
 1000Hz =  $10\log(562,4191/193,6358287)$   
 = 4,630

**Conversation Noise :**  
 500Hz = Likely Noise – NC – Sound Loss  
 = 78 – 36 – 4,641  
 = 37,359dB  
 16" partisi kayu, gypsum board pada ke-2 sisi, R-11 insulasi fiberglass pada 1 sisi

1000Hz = Likely Noise – NC – Sound Loss  
 = 75 – 31 – 4,630  
 = 39,37dB  
 16" partisi kayu, gypsum board pada ke-2 sisi, R-11 insulasi fiberglass pada 1 sisi

### Pendalaman

**Screen Specs :**  
 Width : 12m  
 Height : 7m  
 Screen Resolution : 2048 x 1080  
 Fantawild FF1207 :  
 - Flat Screen 4D Theater  
 - 70mm Film / 35mm Film / Digital Video  
 - High Definition Projectors  
 - Surround Sound System  
 - 4D Chair with 5 Special Effects  
 - Environmental Special Effects

**First Row :**  
 $= 0,8 * (\text{screen width} / 2,39)$   
 $= 0,8 * (12 / 2,39)$   
 = 4m  
 Jarak minimal kursi penonton terdepan dengan layar proyektor, 4m

**Bad Spot :**  
 $= 1/\tan(\text{screen resolution}/30/2)^*(2/\text{screen width})$   
 $= 1/\tan(2048/30/2)^*(2/12)$   
 = 10m  
 Jarak kursi penonton baris tengah dengan layar proyektor, 10m

**Sweet Spot :**  
 $= 1/\tan(\text{screen resolution}/60/2)^*(2/\text{screen width})$   
 $= 1/\tan(2048/60/2)^*(2/12)$   
 = 20,28m  
 Jarak kursi penonton baris belakang dengan layar proyektor, 20,28m

Gambar 2.23 Tabel perhitungan jarak visi dan proyeksi. Sumber: penulis

Gambar 2.18-20 Tabel perhitungan Transmission Loss pada dinding yang terekspose kebisingan outdoor

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah utara dan barat.



Gambar 2.24 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



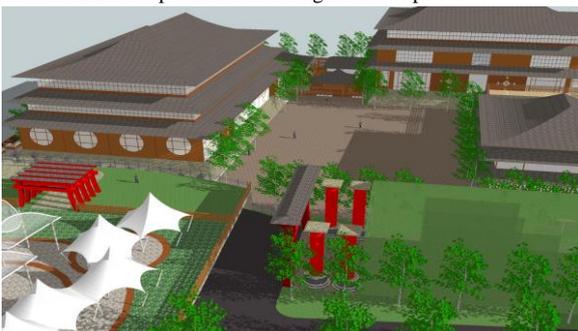
Gambar 2.25 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis

H. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung.



Gambar 2.26 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.27 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

Berikut gambar disamping merupakan gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata manusia.

**KESIMPULAN**

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh tingginya kebutuhan untuk melakukan kegiatan cosplay dan shopping para penggemar anime di Indonesia, namun tidak tersedianya fasilitas rekreasi yang dapat mewadahi dan merepresentasikan kegiatan para penggemar anime dalam aktivitas gathering tersebut, ditinjau melalui ketidakmampuan fasilitas yang ada saat ini untuk mewadahi kegiatan tersebut. Kehadiran fasilitas ini diharapkan mampu mewadahi dan merepresentasikan kebutuhan cosplay dan berbelanja yang tinggi para penggemar anime, memuaskan keingintahuan mereka akan dunia anime, juga sekaligus dapat memberi suatu ikon pariwisata yang unik bagi masyarakat sekitar Kenjeran dan diharapkan mampu memajukan pengembangan daerah tersebut secara lebih lagi di waktu mendatang.

**DAFTAR PUSTAKA**

<http://anirecs.com/facade/anime-genre-list-with-descriptions/>  
<http://www.wisatasingapura.web.id/2015/01/03/universal-studio-di-singapore/>  
<http://disneyandmore.blogspot.com/2009/10/universal-studios-singapore-map-and.html>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Universal\\_Studios\\_Singapore](http://en.wikipedia.org/wiki/Universal_Studios_Singapore)  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Cosplay>  
<http://anirecs.com/facade/anime-genre-list-with-descriptions/>  
<http://furahasekai.com/2011/09/09/genre-istilah-dalam-anime-manga/>  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>  
[http://www.fantawild.com/english/item\\_wildants.asp](http://www.fantawild.com/english/item_wildants.asp)  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur\\_kuil\\_Shinto](https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_kuil_Shinto)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto\\_architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto_architecture)  
<http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=248>  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_architecture)  
<http://www.architecturecourses.org/history-traditional-japanese-architecture>  
<http://academic.csuohio.edu/makelaa/lectures/architecture/>