

## Perancangan Toko dan Restoran di Kyou Hobby Shop dengan Pendekatan Konsep Akihabara di Malam Hari

Aurelia Goldina Zahra<sup>\*1</sup>, Alifia Wida Izzati<sup>2</sup>, Widasapta Sutapa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pradita University, Bandung, Indonesia

Penulis Korespondensi

\*aurelia.goldina@student.pradita.ac.id

### ABSTRAK

Masuknya anime ke Indonesia membuat anime menjadi digemari oleh kalangan anak muda di Indonesia. Mulai dari tayangnya anime di stasiun televisi, maupun anime bajakan yang tersebar dalam bentuk DVD maupun di Internet. Banyaknya penggemar anime dan budaya pop Jepang lainnya membuat banyak munculnya komunitas penggemar anime dan hadirnya event dengan tema budaya pop Jepang di Indonesia. Berkembangnya penggemar anime di Indonesia, termasuk di Tangerang belum sebanding dengan jumlah tempat yang bisa mewadahi penggemar anime untuk dapat menyalurkan hobinya sekaligus sebagai hiburan. Perancangan Kyou Hobby Shop di Gading Serpong bertujuan sebagai salah satu wisata yang bisa dikunjungi oleh warga baik di sekitar maupun luar Gading Serpong. Selain itu, Kyou Hobby Shop juga bisa mewadahi event yang didirikan oleh penggemar anime seperti perkumpulan komunitas ataupun acara lainnya. Perancangan interior dari Kyou Hobby Shop ini menghadirkan konsep Akihabara di malam hari dengan memasukkan unsur-unsur yang ada di Akihabara dengan segala pengembangannya baik dari segi konsep maupun fasilitas. Kyou Hobby Shop ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat mengenai anime.

**Kata Kunci:** Interior, Akihabara, Anime

### PENDAHULUAN

Meningkatnya kalangan anak muda yang menikmati anime membuat budaya pop Jepang menyebar dan banyak disukai anak muda di Indonesia. Mulai dari music J-Pop, makanan, cara berpakaian, *make-up*, *game*, dan sebagainya. Meningkatnya kalangan muda yang gemar dengan budaya pop Jepang ini membuat banyaknya komunitas pecinta budaya pop Jepang termasuk anime, dan munculnya event-event dengan tema budaya pop Jepang di Indonesia seperti Gelar Jepang UI yang diselenggarakan setiap tahun semenjak 1995, Comic Frontier (COMIFURO), Hello Fest, dan lain sebagainya.

Semenjak pandemi COVID-19, jumlah penonton anime meningkat pesat. Hal ini didukung oleh banyaknya *anime* yang mulai ditayangkan di *platform* seperti Netflix, VIU, iQiyi, serta channel YouTube Ani-One Asia dan Muse Asia. Mudah akses untuk melihat anime membuat banyak orang yang menyukai anime ataupun hanya sekedar mengetahui tentang anime, bahkan meskipun sebenarnya mereka tidak terlalu menyukai anime.

Dengan masuknya anime ke Indonesia, muncul kumpulan orang-orang yang menyukai anime. Banyaknya pecinta anime di Indonesia tidak sebanding dengan jumlah tempat yang menyuguhkan tema anime yang sekalian bisa mewadahi para pecinta anime untuk menyalurkan hobinya.

Kyou Hobby Shop adalah salah satu toko hobi dengan tema budaya pop Jepang yang menjual figure, nendoroid, figma, dan model kit. Kyou Hobby Shop terletak di Bekasi. Selain sebagai toko, tempat ini juga memiliki kafe dan perpustakaan manga. Tempat ini juga sering dijadikan tempat bermain atau sekedar nongkrong para pecinta anime/manga. Di Tangerang, tempat *hang out* dengan tema anime belum sebanding dengan berkembang pesatnya pecinta anime di Tangerang. Tujuan dari perancangan Kyou Hobby Shop yang baru ini adalah menjadikan tempat ini sebagai salah satu tempat belanja anime *related stuff*, dan tempat *hangout* dan berkumpulnya para pecinta anime di area Tangerang dan sekitarnya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan melakukan survei langsung ke Kyou Hobby Shop dan beberapa tempat serupa. Metode kuantitatif dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui google form guna untuk mengetahui antusiasme dan preferensi masyarakat tentang Kyou Hobby Shop yang baru.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Toko

Pengertian toko adalah bangunan yang digunakan sebagai tempat usaha, tempat menjual barang dan atau jasa yang mendatangkan penghasilan bagi pemiliknya. Toko itu sendiri adalah tempat umum yang dibuka untuk berbisnis yang sifatnya memajang, menyimpan, dan menjual, juga sebagai tempat bertemu antara penjual dengan konsumen dengan tujuan mendapatkan keuntungan bagi pemilik toko (Aminudin, 2019).

### B. Anime

Anime merupakan singkatan dari animation (dibaca animeshion) dalam bahasa Jepang guna memudahkan orang Jepang untuk mengucapkannya. Orang Jepang menyebut semua animasi baik animasi dari Jepang maupun luar Jepang dengan sebutan anime. Lain halnya bagi orang di luar Jepang yang menyebut anime sebagai kata khusus untuk menyebutkan animasi dari Jepang. Secara visual, anime memang sedikit memiliki perbedaan dengan animasi dari negara lain baik dari segi penggambaran wajah, tubuh, latar belakang, dan lain-lain (Aisyah, 2019).

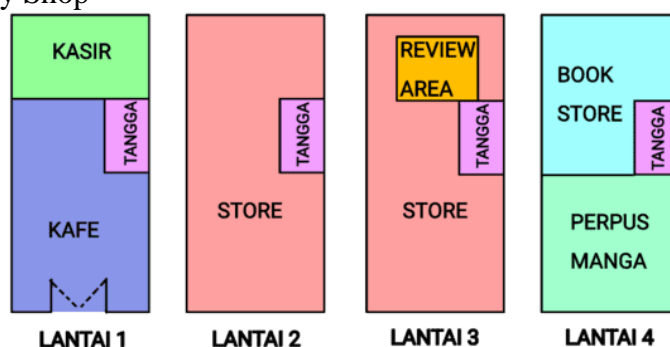
### C. Akihabara

Akihabara (秋葉原), atau biasa disebut Akiba adalah salah satu area di sekitar Stasiun Akihabara di Tokyo, Jepang. Akihabara memiliki julukan *Akihabara Electric Town* karena merupakan pusat perbelanjaan barang elektronik untuk kebutuhan rumah tangga. Selain *electric town*, Akihabara juga terkenal sebagai pusat dari budaya pop Jepang dan daerah perbelanjaan dari video game, anime, dan manga. Ikon dari anime yang populer dipajang dengan sangat mencolok di setiap toko anime.

## PERANCANGAN

### Kyou Hobby Shop

PT. Inovasi Tomo Kyou yang merupakan toko *merchandise* anime dan budaya pop Jepang lainnya. Toko ini terletak di Sentra Niaga, SN5-9 Kota Harapan Indah No.39, RT.10/RW.8, Pusaka Rakyat, Kec. Tarumajaya, Kab. Bekasi, Jawa Barat. Berikut merupakan denah dari existing Kyou Hobby Shop



Gambar 1. Denah Kyou Hobby Shop  
Sumber: dokumentasi pribadi

Terdapat beberapa area di bangunan Kyou.id ini. Di lantai satu terdapat kafe kecil dan mesin gacha, dan area kasir. Sirkulasi antara area makan dan area dapur terasa sangat sempit, hanya muat untuk satu orang dari satu arah.



**Gambar 2.** Area Kafe  
Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 3.-** Area Kasir Kyou Hobby Shop  
Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4.** Gacha  
Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai dua hanya merupakan area belanja. Selain display produk yang masih disegel, ada juga *display* isi produknya yang diletakkan pada lemari dengan tutup kaca yang dikunci. Terdapat alat bantu untuk mengetahui letak item yang ingin dicari. Terdapat juga *standee* seukuran manusia di beberapa tempat.



**Gambar 5.** Area Belanja Kyou Hobby Shop  
Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 6.** Mesin Pencari Benda Kyou Hobby Shop  
Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai tiga juga merupakan area berbelanja, tetapi juga terdapat area untuk *review* barang untuk kreator konten membuat video. Disediakan juga bantuan lighting secara gratis. Seluruh pembayaran dilakukan di kasir yang terdapat di lantai 1.



**Gambar 7.** Area Review  
Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai 4 merupakan perpustakaan manga dan *book store*. Perpustakaan manga hanya terdiri dalam satu bahasa, yaitu bahasa Jepang. Variasi area duduk kurang, sehingga ketika pengunjung bersinggungan dengan pengunjung lain akan terasa kurang nyaman.



Gambar 8. Area Perpustakaan  
Sumber: dokumentasi pribadi

## KONSEP

Pembuatan *mind map* dan melakukan *brainstorming* untuk mencari tema yang akan digunakan pada perancangan Kyou Hobby Shop ini. Berikut adalah *mind map* yang telah dibuat:



Gambar 9. Mind Map Kyou Hobby Shop  
Sumber: dokumentasi pribadi

Kyou terdiri dari anime store dan kantor seperti yang tertera pada mind map di atas dengan bubble dan panah berwarna jingga dan ungu. Pada dasarnya, Kyou adalah toko (online dan offline) yang menyediakan benda yang berhubungan dengan anime. Ciri khas dari anime tertera pada *mind map* bagian hijau, yaitu *colorful*, mata dan rambut yang beragam, dan terkadang karakternya memiliki postur tubuh yang tidak realistis. Kyou diambil dari kanji 興 yang berarti menghibur dan menyenangkan seperti yang tertera pada mind map bagian biru.

Bagian merah menjelaskan misi dari Kyou yaitu menyebarkan hobi dengan tema budaya pop Jepang dengan cara baru yang menyenangkan. Hobi dengan tema budaya pop Jepang identik dengan Akihabara yang berada di Jepang. Kyou sendiri juga mem-branding perusahaannya sebagai tempat yang memiliki vibes seperti di Akihabara.

Desain dari existing Kyou Hobby Shop terlihat seperti toko pada umumnya, tidak terdapat tematik khusus yang diterapkan dalam Kyou Hobby Shop ini meskipun ini adalah toko khusus untuk *anime related stuff*. Oleh karena itu, konsep desain dari Kyou Hobby Shop yang baru



akan mengusung tema “秋葉原++” (dibaca : *Akihabara++*). Tema ini menggambarkan suasana malam dan segala kemeriahan dari Akihabara itu sendiri. Suasana malam dipilih karena pada saat malam datang, lampu-lampu di kota akan mulai menyala, sehingga akan muncul rasa “*electrifying*” dan pemandangan akan terlihat modern. Konsep ini bertujuan agar setiap pengunjung yang datang dapat merasakan sensasi seperti mengunjungi Akihabara yang merupakan pusat perbelanjaan anime terbesar.

### A. Penerapan Konsep Akihabara

Akihabara terletak di perkotaan, lebih tepatnya di Tokyo. Karena terletak di perkotaan, di Akihabara terdapat banyak gedung dan jalan raya. Mayoritas gedung di Akihabara berbentuk balok seperti gedung pada umumnya. Gedung di akihabara terlihat *colorful*. Bukan hanya warna dari gedungnya, tetapi juga karena banyak *neon box*, layar, dan poster besar termasuk poster produk anime yang terpampang pada bangunan di sana.



**Gambar 10.** Akihabara

Sumber: Akihabara - Tokyo Travel ([japan-guide.com](http://japan-guide.com))

Akihabara terlihat menarik ketika menjelang malam hari, karena lampu gedung mulai menyala. Dilihat dari *review* tentang Akihabara di [www.tripadvisor.com](http://www.tripadvisor.com), *neon light* merupakan salah satu *keyword* yang sering muncul.



**Gambar 11.** Screenshot TripAdvisor

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 12.** Akihabara di Malam Hari

Sumber: dokumentasi pribadi

## B. Implementasi Konsep

1. Menggunakan *open ceiling* berwarna hitam dan memasang *accent lighting*. Open ceiling membuat ruangan terlihat lebih luas dibandingkan ceiling yang tertutup.



**Gambar 13.** Implementasi Desain - Ceiling

Sumber: dokumentasi pribadi

2. Lantai dirancang berbentuk seperti jalan raya.



**Gambar 14.** Implementasi Desain – Lantai

Sumber: dokumentasi pribadi

3. Berbentuk seperti bangunan di kota.

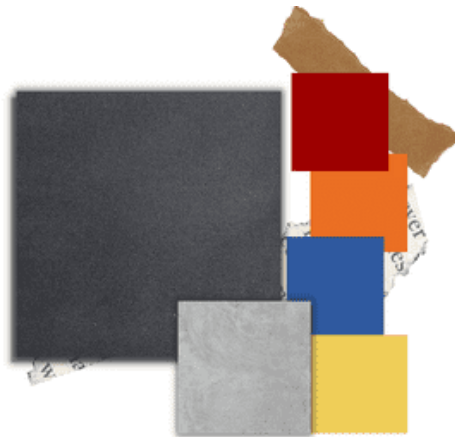


**Gambar 15.** implementasi desain - dinding

Sumber: dokumentasi pribadi

## C. Material dan Bahan

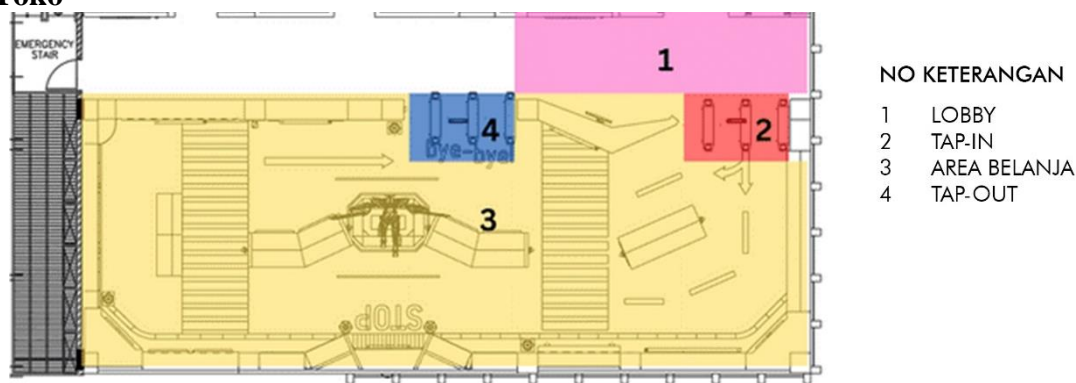
Lantai menggunakan *granite tile* berwarna abu-abu dengan aksesoris *cutting sticker* yang dibentuk mirip seperti jalan raya. Dinding akan menggunakan multiplex dengan *finishing* HPL dengan warna yang *colorful*.



**Gambar 16.** Material Board  
Sumber: dokumentasi pribadi

## HASIL DESAIN

### A. Toko



- NO KETERANGAN
- 1 LOBBY
  - 2 TAP-IN
  - 3 AREA BELANJA
  - 4 TAP-OUT

**Gambar 17.** Layout Store  
Sumber: dokumentasi pribadi

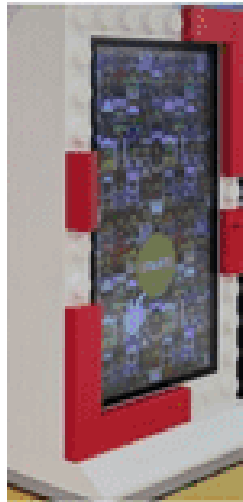
Area *store* terletak di lantai 3. *Store* ini tidak menggunakan sistem konvensional dengan menggunakan kasir seperti *store* pada umumnya. *Store* ini menggunakan sistem serupa dengan Amazon Go, sehingga *store* ini akan menjadi *cashless*, bahkan *cashierless*. Area 1 (berwarna merah muda) merupakan area lobby. Tersedia panduan untuk bisa masuk ke dalam *store*. Tersedia area duduk diantara tangga untuk tempat membuat akun bagi yang belum punya. Bagi yang sudah memiliki akun bisa langsung tap-in untuk masuk *store*. Area 2 (berwarna merah) merupakan area tap-in untuk masuk. Area 3 (berwarna kuning) merupakan area tempat belanja. Area 4 (berwarna biru) merupakan area tap-out untuk checkout secara mandiri sekaligus keluar *store*.

Selain sistem belanja, *upgrade* fasilitas juga terdapat pada mesin search engine pada *store*. Tombol *helper* dan *search engine* pada area *store* dirubah menjadi layar interaktif. Sebelumnya, hanya tersedia tombol untuk memanggil pegawai dan tab kecil untuk *search engine* di Kyou Hobby Shop. Setelah didesain ulang, tombol dan tablet kecil ini akan di-*upgrade* menjadi layar berisi karakter interaktif seperti di *game*.





**Gambar 18.** Search engine di Kyou Hobby Shop  
Sumber: dokumentasi pribadi

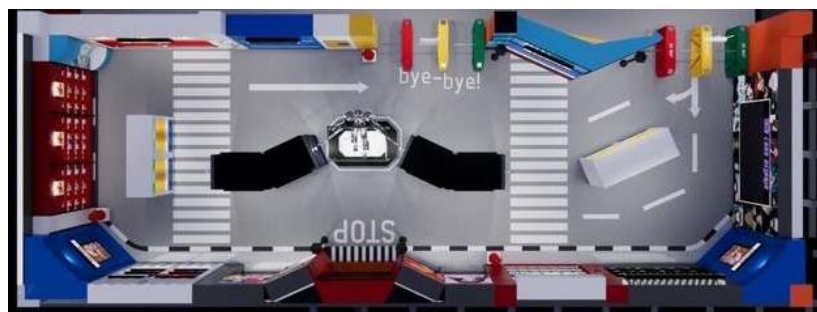


**Gambar 19.** Layar Interaktif di Lego Store Dubai  
Sumber: dokumentasi pribadi

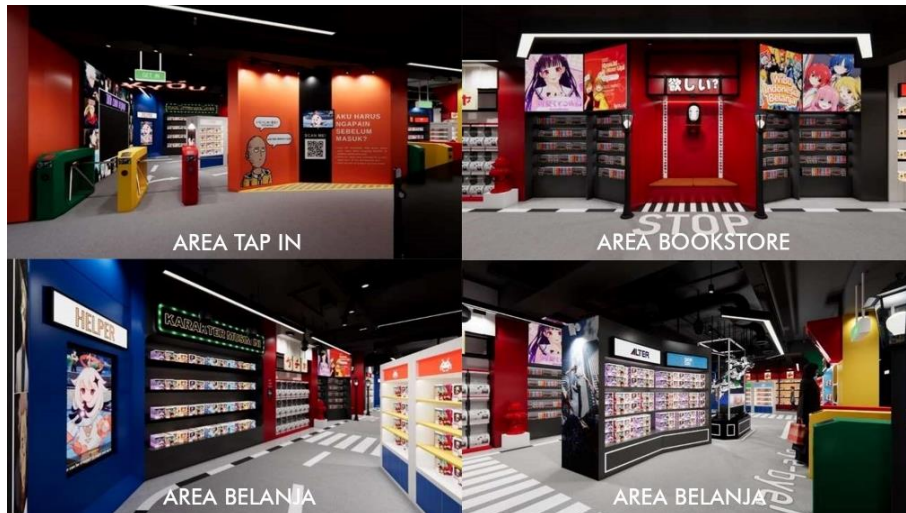


**Gambar 20.** Obey Me  
Sumber: Obey Me

Berikut merupakan hasil render dari desain Kyou Hobby Shop :



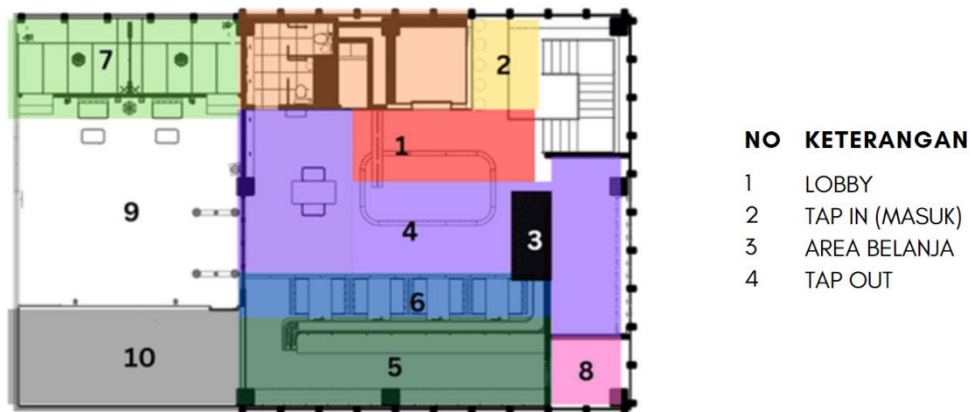
**Gambar 21.** Render Layout Store  
Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 22.** Render Area Tap-In Store

Sumber: dokumentasi pribadi

## B. Restoran



**Gambar 23.** layout restoran

Sumber: dokumentasi pribadi

Area restoran terdapat di lantai 6. Restoran ini menggunakan campuran antara sistem restoran biasa dan kaitenzushi. Pengunjung punya beberapa pilihan untuk menikmati makanannya. Pilihan pertama, pengunjung bisa memesan dan langsung membayar makanan dengan layar yang terdapat pada area 1 (yang berwarna merah). Selesai memesan, pengunjung bisa menunggu di area nomor 2 (berwarna kuning). Makanan akan diantai melalui conveyor belt, dan tiba di area pick order yang berada pada area nomor 3 (berwarna hitam) ketika makanan tiba, nomor pesanan akan disebutkan sebagai giliran untuk mengambil makanan. Dengan begini, makanan di restoran ini bisa dibawa keluar area restoran, dan juga dapat dipesan melalui ojek online.

Pilihan kedua, pengunjung dapat memesan dan langsung membayar makanan pada area 1 (berwarna merah), dan memilih area duduk di dalam area nomor 4 (berwarna ungu) maupun ruang terbuka. Area terbuka di restoran ini ada dua, yaitu area nomor 7 (berwarna hijau) yang merupakan area lesehan, dan area 8 (berwarna putih) yang merupakan area duduk dengan kursi. Jika memesan di area nomor 4, 7, dan 8, makanan akan diantar dengan robot.

Pilihan ketiga, pengunjung bisa duduk langsung di area kaitenzushi tanpa harus memesan terlebih dahulu. Makanan akan diletakkan di conveyor belt dan selalu berputar. Pembayaran dilakukan melalui tablet yang disediakan di meja.



**Gambar 24.** render layout restoran

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 25.** render restoran

Sumber: dokumentasi pribadi

## KESIMPULAN

Desain dari Kyou Hobby Shop yang sebelumnya terlihat seperti toko pada umumnya, dan tidak terlalu tampak konsep tertentu. *Looks* dari *existing* Kyou Hobby Shop didominasi oleh warna putih dan jingga, dengan tambahan *standee* untuk dekorasi. Oleh karena itu, dibuatlah konsep yang disesuaikan dengan Kyou Hobby Shop agar lebih berkesan.

Perancangan ulang Kyou Hobby Shop memiliki tema “秋葉原++” (dibaca : *Akihabara++*). Visual dari tema ini digambarkan seperti suasana malam dan segala kemeriahan dari Akihabara itu sendiri. Suasana malam dipilih karena pada saat malam datang, lampu-lampu di kota akan mulai menyala, sehingga akan muncul rasa “*electrifying*” dan pemandangan akan terlihat modern. Karena Akihabara merupakan pusat perbelanjaan dari *anime related stuff* dan barang elektronik, tujuan desainnya yaitu agarpengunjung Kyou Hobby Shop yang baru dapat merasakan suasana seperti Akihabara yang merupakan pusat dari perbelanjaan *anime related stuff*.

Terdapat *upgrade* dari segi sistem dan fasilitas. Store di Kyou Hobby Shop yang baru memiliki sistem seperti Amazon Go yang merupakan store *cashless* sekaligus *cashierless*. Mesin pencari barang pada *store* juga di-*upgrade* menjadi layar interaktif untuk menambah *experience* bagi pengunjung.

Pada area restoran, terdapat upgrade dari segi sistem. Restoran ini menggunakan sistem *self service*. Pengunjung memesan dan membayar pada layar interaktif, dan makanan akan diantar ke meja dengan menggunakan robot. Selain memesan lewat layer interaktif, pengunjung juga bisa memilih untuk makan di *kaitenzushi*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, I. (2019). Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta).
- Alvaren, C., & Arijanto, R. (2021). Self-Ordering Concept Food Ordering System in Restaurants. doi:<https://doi.org/10.32877/bt.v4i1.234>
- Aminudin, M. (den 27 Maret 2019). Penentuan Pola Belanja Bahan Bangunan Menggunakan Metode Association Rules Dengan Algoritma Apriori.
- Dewi, P. A. (den 27 Desember 2018). Budaya Populer Jepang di Indonesia. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia. Hämtat från <https://japanese.binus.ac.id/2018/12/27/budaya-populer-jepang-di-indonesia/>
- Eggi, P. (den 20 Februari 2022). Jangan Salah Kaprah, Ini Beda Serpong dan Gading Serpong. Tangerang, Banten, Tangerang. Hämtat från <https://www.side.id/dn/jangan-salah-kaprah-ini-beda-serpong-dan-gading-serpong>
- Kaitenzushi in Japan: What to Know about Conveyor Belt Sushi. (den 3 Maret 2021). Hämtat från <https://www.realestate-tokyo.com/living-in-tokyo/food/kaitenzushi/>