

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Pariwisata menurut Suwanto dalam Nurfadilah (2017) adalah proses perjalanan atau perpindahan sementara dari seseorang atau lebih ke tempat lain yang bukan merupakan tempat tinggalnya yang didorong oleh berbagai kepentingan. Menurut Undang-Undang No.10 Tahun 2009, daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Daya tarik wisata menurut I Gusti Bagus Rai Utama (2016) adalah segala keunikan dan keindahan yang berada disuatu tempat yang memiliki keanekaragaman kekayaan alam maupun buatan manusia yang menarik dan memiliki nilai untuk dikunjungi wisatawan. Daya tarik wisata alam meliputi pemandangan alam lautan, pantai, dan ciri khas lainnya dari tempat tujuan wisata. Daya tarik wisata buatan meliputi segala sesuatu yang merupakan buatan manusia, contohnya bangunan bersejarah, taman hiburan, museum, kebun binatang, dan pusat perbelanjaan.

Pariwisata juga merupakan penyumbang devisa terbesar kedua Indonesia setelah industri kelapa sawit pada tahun 2019. Ekonomi di sektor pariwisata

juga berkontribusi besar pada PDB nasional yaitu sebesar 5,5%. Tercatat pada tahun 2019 jumlah tenaga kerja pada sektor pariwisata sebanyak 13 juta orang (Susanto, 2020). Menurut Badan Pusat Statistik, devisa sektor pariwisata mengalami peningkatan yang pesat dari sampai pada tahun 2019 sebanyak US\$17,6 miliar atau Rp250 triliun. Ini merupakan peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya yang dapat dilihat di table berikut.

TABEL 1
Jumlah Devisa Sektor Pariwisata (Miliar US\$)
Tahun 2016-2018

| Wilayah | 2016 | 2017 | 2018 |
|-----------|--------|--------|--------|
| Indonesia | 11,206 | 13,139 | 16,426 |

Sumber: Badan Pusat Statistik

Pada tahun 2020, pariwisata mengalami penurunan drastis hampir 80% dikarenakan pandemi COVID-19 (CNN Indonesia, 2021). Penurunan wisatawan dimulai dari kuartal II sebanyak 40%, kuartal III sebanyak 30%, dan kuartal IV sebanyak 20% (Badan Pusat Statistik, 2018). Pendapatan di sektor pariwisata turun menjadi US\$3,54 miliar atau Rp51,2 triliun pada tahun 2020 (Badan Pusat Statistik, 2019). Hal ini tentu sangat berdampak pada sektor pariwisata. Namun menurut pengamat pariwisata Universitas Sebelas Maret Surakarta Deria Adi Wijaya, program vaksinasi akan berdampak pada ledakan sektor pariwisata pada tahun 2021 (Wasita, 2021). Hal ini terjadi karena masyarakat sudah lelah menahan diri untuk menunggu dan tidak berwisata.

Jumlah kunjungan wisatawan baik mancanegara maupun nusantara yang berwisata di Indonesia tercatat pada tahun 2017 sebanyak 284.619.971 orang. Jumlah kunjungan wisatawan ke Indonesia meningkat di tahun 2018 dan 2019. Tercatat sebanyak 318.509.369 wisatawan ke Indonesia pada tahun 2018 dan sebanyak 737.601.041 wisatawan pada tahun 2019. Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara menurun drastis pada tahun 2020 akibat pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Tercatat kunjungan wisatawan 522.490.722 pada tahun 2020.

TABEL 2

Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Indonesia pada tahun 2017-2020

| Wisatawan | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Mancanegara | 13.797.968 | 15.105.481 | 15.442.309 | 3.901.760 |
| Nusantara | 270.822.003 | 303.403.888 | 722.158.732 | 518.588.962 |
| Total | 284.619.971 | 318.509.369 | 737.601.041 | 522.490.722 |

Sumber: Badan Pusat Statistik (2020)

Kondisi pandemi Covid-19 ini membuat masyarakat Indonesia harus hidup dengan gaya hidup baru yang disebut *New Normal*. Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19, Wiku Adisasmita, gaya hidup *new normal* adalah gaya hidup baru untuk tetap menjalani aktivitas sehari-hari dengan normal, namun dengan terus menerapkan protokol kesehatan agar mencegah penularan Covid-19.

Taman hiburan atau *theme park* merupakan destinasi wisata yang cukup diminati di seluruh dunia. Contohnya seperti Disneyland yang berada di beberapa kota besar di dunia seperti Orlando, Tokyo, Hong Kong, Paris, dan

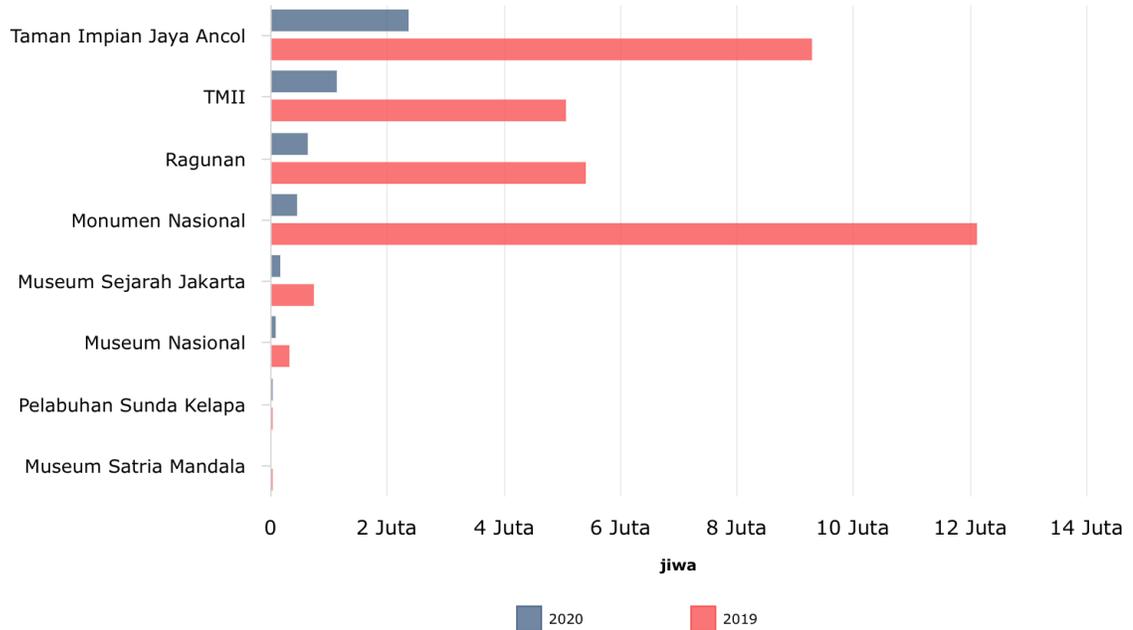
Shanghai. Di Indonesia terdapat beberapa taman hiburan yang digemari oleh wisatawan lokal maupun mancanegara yaitu Dunia Fantasi, Trans Studio Bandung, Jatim Park, dan masih banyak lagi.

Sejak tahun 2016, Kemenpar telah merencanakan penciptaan taman hiburan kelas dunia di Indonesia. Menurut Theme Entertainment Association (TEA), pertumbuhan pengunjung taman hiburan di Asia Pasifik mencapai sekitar 7% melampaui pertumbuhan pengunjung dunia sebesar 6%. Pertumbuhan pengunjung taman hiburan di Indonesia antara 5%-10%.

Pada tahun 2019, taman hiburan di Jakarta yaitu Taman Impian Jaya Ancol dan Taman Mini Indonesia Indah cukup ramai dikunjungi dan menjadi salah satu daya tarik wisata yang digemari oleh masyarakat Jakarta maupun wisatawan asing yang berkunjung ke Jakarta. Taman Impian Jaya Ancol tercatat memiliki kunjungan sebanyak 9,3 juta jiwa dan Taman Mini Indonesia Indah tercatat memiliki kunjungan sebanyak 5,1 juta jiwa.

Pada tahun 2020, tingkat kunjungan ke daya tarik wisata di Jakarta harus turun sekitar 85% dikarenakan pandemi Covid-19. Taman Impian Jaya Ancol memiliki tingkat kunjungan 2,4 juta jiwa dan Taman Mini Indonesia Indah memiliki tingkat kunjungan 1,1 juta jiwa selama pandemi Covid-19.

TABEL 3
Jumlah Kunjungan ke Objek Wisata Unggulan Jakarta
2019-2020



Sumber: Badan Pusat Statistik (2020)

Provinsi Banten memiliki populasi sebanyak 11.904.562 penduduk yang diantaranya berumur dibawah 15 tahun sebanyak 3.091.764 orang, 15 – 24 tahun sebanyak 2.058.044 orang, 25 – 34 tahun sebanyak 2.074.470 orang, 35 – 44 tahun sebanyak 1.874.928 orang, 45 – 54 tahun sebanyak 1.438.558 orang, dan diatas 55 tahun sebanyak 1.366.698.

TABEL 4
Jumlah Penduduk Provinsi Banten Menurut Kelompok Umur 2020

| Kelompok Umur | Jumlah Penduduk |
|---------------|-----------------|
| <15 tahun | 3.091.764 |
| 15 – 24 tahun | 2.058.044 |
| 25 – 34 tahun | 2.074.470 |
| 35 – 44 tahun | 1.874.928 |
| 45 – 55 tahun | 1.438.558 |
| >55 tahun | 1.366.698 |
| Total | 11.904.562 |

Sumber: Badan Pusat Statistik (2020)

Selama pandemi, banyak masyarakat Indonesia yang tetap tinggal di rumah dan menjalani aktivitasnya di dalam rumah. Hal ini yang menjadi penyebab turunnya angka kunjungan ke daya tarik wisata yang ada di Indonesia. Banyak hal yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika memiliki waktu luang di rumah masing-masing. Menonton tayangan secara *online* merupakan salah satu kegiatan yang digemari oleh masyarakat Indonesia dengan cara berlangganan melalui aplikasi Netflix atau Disney+. Menurut survei Media Partners Asia (MPA), jumlah pelanggan Netflix mencapai 850.000 pelanggan dan jumlah pelanggan Disney+ mencapai 2,5 juta pelanggan pada awal tahun 2021.

Dalam aplikasi-aplikasi tersebut, terdapat banyak sekali film atau seri yang dapat ditonton salah satunya adalah Anime. Anime merupakan animasi khas Jepang yang dicirikan melalui gambar-gambar berwarna yang menampilkan tokoh-tokoh dengan berbagai macam lokasi dan cerita untuk berbagai macam jenis penonton (Aghnia, 2012).

Indonesia menduduki peringkat ketiga negara yang memiliki penonton anime terbanyak. Pada tahun 2017, tercatat 30% penduduk Indonesia menonton

anime dan angka tersebut meningkat menjadi 65% pada tahun 2020. Jumlah penonton anime di Indonesia mencapai 177 juta penonton pada bulan Oktober 2020.

TABEL 5

Jumlah Negara yang Memiliki Penonton Anime Terbanyak Tahun 2020

| Peringkat | Negara | Populasi | Jumlah Penonton Anime | Persentase |
|-----------|-----------|---------------|-----------------------|------------|
| 1 | China | 1.439.323.776 | 1.165.852.259 | 81% |
| 2 | India | 1.384.146.310 | 1.003.507.525 | 73% |
| 3 | Indonesia | 273.523.615 | 177.790.350 | 65% |
| 4 | Brazil | 212.559.417 | 122.221.665 | 58% |
| 5 | Rusia | 145.934.462 | 91.938.711 | 63% |

Sumber: EpicDope (2020)

Indonesia pernah menyelenggarakan acara-acara dengan tema anime dan mendapat respon yang positif dari para penggemar anime. Contohnya seperti Anime Festival Asia (AFA) yang diselenggarakan di Indonesia Convention Exhibition (ICE) pada tanggal 31 Agustus sampai 2 September 2018 yang memiliki jumlah kunjungan hingga 57.528 pengunjung.

Selain AFA, terdapat juga acara HoYoFest yang diadakan pada tanggal 5 November sampai 14 Desember 2021 di Grand Indonesia. HoYoFest merupakan acara pameran *game* yang bertemakan anime seperti Tears of Themis, Honkai Impact 3, dan Genshin Impact. HoYoFest juga ramai dikunjungi oleh pengunjung dan *content creator* dan untuk mengunjungi acara tersebut, harus melakukan reservasi tiga hari sebelum.

Anime mulai populer di Indonesia pada tahun 1990 karena ditayangkan di beberapa televisi nasional. Salah satu anime yang ditayangkan dan populer adalah Dragon Ball. Menurut Nippon.com (2021), anime dengan popularitas tertinggi di Indonesia diantaranya adalah Naruto dan One Piece. Sementara menurut Thrillist (2021) pada tahun 2020 banyak anime-anime baru yang sangat populer bagi kalangan penikmat anime baru, diantaranya adalah Jujutsu Kaisen, Demon Slayer, dan Attack on Titan.

Dengan adanya minat para wisatawan yang tinggi dan memperkirakan adanya ledakan pariwisata di masa yang akan datang, taman hiburan “Konosekai” menjadi bisnis yang sangat menjanjikan. Taman hiburan “Konosekai” bertemakan anime atau kartun Jepang karena Indonesia memiliki banyak penonton anime. Taman Hiburan “Konosekai” ini berlokasi di BSD, Tangerang. BSD merupakan lokasi yang strategis dan juga memiliki akses yang baik dan nyaman karena tingkat kemacetan di BSD tidak seperti kota-kota lain. Di dalam taman hiburan “Konosekai” ini terdapat banyak wahana-wahana permainan yang bertemakan anime seperti One Piece, Naruto, Dragonball, Attack on Titan, Jujutsu Kaisen, dan Demon Slayer. Selain wahana permainan, restoran di dalam taman hiburan “Konosekai” ini juga memiliki tema anime atau makanan Jepang. Taman hiburan “Konosekai” dapat mengakomodir para penikmat anime untuk bisa berwisata ke tempat yang memiliki tema anime karena tidak semua penikmat anime dapat pergi berwisata ke Jepang langsung.

B. Tujuan Studi Kelayakan

Studi kelayakan bisnis taman hiburan “Konosekai” memiliki tujuan utama atau *major objective* yang menganalisa aspek pemasaran, aspek aspek pemasaran, aspek operasional, aspek organisasi dan sumber daya manusia, serta aspek keuangan. Selain itu, terdapat sub tujuan atau *minor objective* yang bertujuan untuk menunjukkan tujuan lainnya yang melatarbelakangi penulis untuk membuat bisnis ini.

1. Tujuan Utama atau *Major Objective*

a. Aspek Pemasaran

Menganalisa target pasar yang dituju dan kesesuaian produk dengan keinginan para target pasar dengan berorientasi pada minat dan kenyamanan target pasar. Strategi pemasaran yang dipakai adalah 8P Marketing Mix yang terdiri dari *product, packaging, price, place, people, promotion, programming, dan partnership*.

b. Aspek Operasional

Menganalisa keseluruhan kegiatan operasional perusahaan mulai dari segi aktivitas, fasilitas, aksesibilitas, hingga tingkat kepuasan pengunjung.

c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia

Menganalisa seluruh sumber daya manusia mulai dari para staff, supervisor, manager, hingga *board of directors* dan juga menganalisa struktur organisasi, pembagian jam kerja, uraian jabatan, dan pelatihan dan pengembangan para pekerja.

d. Aspek Keuangan

Menganalisa secara finansial meliputi jumlah dana yang dibutuhkan untuk membangun bisnis, biaya yang harus dikeluarkan setiap bulan, beban gaji seluruh pekerja, laporan laba rugi, jumlah pendapatan, perhitungan *breakeven point*, investasi, dan manajemen resiko.

2. Sub Tujuan atau *Minor Objective*

- a. Meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar dan membuka lapangan kerja baru.
- b. Meningkatkan kunjungan wisatawan di daerah Bumi Serpong Damai, Tangerang yang turun akibat pandemi COVID-19.
- c. Menjadi daya tarik wisata baru bagi wisatawan yang ingin menikmati waktu luang dan melepas stress.
- d. Mengedukasi para pengunjung tentang flora dan fauna laut dan mengajak para pengunjung untuk melestarikannya.

C. Metodologi

Dalam membuat sebuah studi kelayakan bisnis, tentu diperlukan pengumpulan data agar pelaksanaan bisnis ini dapat berjalan sesuai dengan rencana. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah metode pengumpulan data primer dan sekunder.

1. Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data primer dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner kepada para calon pengunjung seperti masyarakat

setempat, luar kota, maupun mancanegara yang memiliki ketertarikan untuk berlibur ke taman hiburan ketika pandemi sudah selesai. Kuesioner yang disebar oleh penulis memiliki aspek pertanyaan sebagai berikut:

a. Data Responden

Merupakan data diri responden yang terdiri dari nama, usia, jenis kelamin, domisili, dan pekerjaan responden.

b. Aspek Perilaku

Merupakan aspek-aspek perilaku para responden yang terdiri dari perilaku responden selama pandemi dan setelah pandemi, dan ketertarikan responden terhadap taman hiburan bertema anime.

c. Aspek Demografis

Merupakan aspek-aspek yang berhubungan tentang demografi yang terdiri dari apakah taman hiburan “Konosekai” ini dapat dikunjungi semua kalangan usia, hingga dengan siapa dan berapa lama para pengunjung kira-kira akan menghabiskan waktu di taman hiburan “Konosekai”.

d. Aspek Geografis

Merupakan aspek-aspek yang berhubungan dengan lokasi taman hiburan “Konosekai”.

e. Baur Pemasaran

Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan 8P Marketing Mix.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui minat para calon pengunjung dan apa yang kira-kira butuhkan oleh para calon pengunjung untuk kenyamanan para calon pengunjung. Metode observasi juga akan dilaksanakan untuk mendukung proses pengumpulan data ini. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian (Widoyoko, 2014)

2. Pengumpulan Data Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari, dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen (Sugiyono, 2012). Pengumpulan data sekunder yang penulis lakukan adalah dengan cara meneliti sumber-sumber yang sudah tersedia contohnya seperti statistik yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik, jurnal ilmiah, buku-buku yang diterbitkan oleh para ahli, dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung berjalannya bisnis ini.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata menurut Suwanto dalam Nurfadilah (2017:15-16) adalah proses perjalanan atau perpindahan sementara dari seseorang

atau lebih ke tempat lain yang bukan merupakan tempat tinggalnya yang didorong oleh berbagai kepentingan. Menurut Undang-Undang No.10 Tahun 2009, daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Menurut Cooper (1996) pariwisata memiliki komponen yang disebut 4A, yaitu:

a. Attraction

Merupakan komponen yang didalamnya terdapat keunikan, keindahan, dan keanekaragaman sebuah atraksi wisata yang dapat menarik perhatian dan dapat dikunjungi.

b. Amenity

Merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh wisatawan selama berada di daya tarik wisata, seperti restoran, penginapan, tempat ibadah, dan lain-lain.

c. Accessibility

Merupakan sebuah akses untuk menuju ke lokasi daya tarik wisata agar para wisatawan dapat mengunjungi daya tarik wisata tersebut. Contohnya seperti transportasi umum, jalan tol, jalan raya, dan lain-lain.

d. *Ancillary Services*

Merupakan layanan tambahan yang mendukung sebuah daya tarik wisata seperti pemasaran, *tourist information*, dan lain-lain.

2. Pengertian Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata menurut I Gusti Bagus Rai Utama (2016) adalah segala keunikan dan keindahan yang berada disuatu tempat yang memiliki keanekaragaman kekayaan alam maupun buatan manusia yang menarik dan memiliki nilai untuk dikunjungi wisatawan. Daya tarik wisata berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu:

a. Daya Tarik Wisata Alam

Daya tarik wisata alam merupakan keindahan, keunikan, dan keanekaragaman lingkungan alam yang meliputi wilayah perairan seperti pesisir pantai dan taman laut, dan meliputi wilayah daratan seperti pegunungan, taman nasional, dan hutan raya.

b. Daya Tarik Wisata Budaya

Daya tarik wisata budaya merupakan hasil karya manusia berupa benda-benda kuno, peninggalan bersejarah, dan tradisi sebuah daerah.

c. Daya Tarik Wisata Buatan

Daya tarik wisata buatan merupakan sebuah tempat yang diciptakan oleh manusia seperti pusat perbelanjaan, taman hiburan, dan fasilitas olahraga.

3. Pengertian Taman Hiburan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) taman hiburan berarti tempat yang memiliki berbagai jenis hiburan dan pertunjukan. Menurut Lukas, *theme park* juga berarti sebuah atraksi yang dibuat secara permanen dengan sumber daya yang dapat dikendalikan dan dikelola untuk sebuah kenikmatan, hiburan, dan pendidikan dari kunjungan masyarakat. Taman hiburan atau *theme park* tidak hanya ruang arsitektur atau fisik tetapi juga suatu pikiran atau tempat yang menangkap perhatian dalam bentuk bervariasi, termasuk novel, video game, dan ruang virtual lainnya (Lukas, 2008). Sedangkan menurut International Association of Amusement Parks and Attraction (IAAPA) taman hiburan adalah taman bermain yang memiliki atraksi yang bertema, mulai dari makanannya, kostum, hiburan, toko dan/atau wahananya.

4. Jenis-Jenis Taman Hiburan

Menurut Wong dan Cheung (1999) taman hiburan atau *theme park* memiliki 7 jenis, yaitu:

a. *Adventure Theme Park*

Jenis taman hiburan ini biasanya memiliki wahana-wahana yang memacu adrenalin dan dapat memicu ketakutan dan kesenangan dalam waktu yang bersamaan.

b. *Futurism Theme Park*

Jenis taman hiburan ini biasanya menyediakan tema futuristik dan *science fiction*. Selain itu banyak penelitian dan penemuan yang ditawarkan di dalam taman hiburan ini.

c. *International Theme Park*

Jenis taman hiburan ini menyediakan beberapa replika *landmark* dari berbagai negara contohnya seperti replika Menara Eiffel, Koloseum, dan lain-lain.

d. *Nature Theme Park*

Jenis taman hiburan ini menyediakan pemandangan alam dan keindahan flora dan fauna. Taman hiburan alam ini juga memiliki konservasi flora dan fauna agar kelestariannya tetap terjaga.

e. *Fantasy Theme Park*

Jenis taman hiburan ini memiliki unsur fantasi seperti kartun, animasi, legenda, dan karakter-karakter fiksional lainnya.

f. History and Culture Theme Park

Jenis taman hiburan ini memiliki tema tentang sejarah dan budaya. Dalam taman hiburan ini terdapat beberapa peninggalan sejarah, desa budaya, hasil kerajinan budaya, dan suasana bersejarah.

g. Movies Theme Park

Jenis taman hiburan ini biasanya memiliki tema dari suatu film layar lebar. Selain itu juga terdapat pertunjukan-pertunjukan akrobat yang dapat menghibur para pengunjung.

5. Karakteristik Taman Hiburan

Scott A. Lukas dalam bukunya yang berjudul *Theme Park* mengatakan taman hiburan memiliki 6 karakteristik, yaitu:

- a. Theme park as oasis* (sebagai sumber ketenangan) taman hiburan menciptakan rasa ketenangan seakan manusia berada dalam dunia lain yang lebih indah.
- b. Theme park as land* (sebagai dunia impian) taman hiburan diidentikan dengan dunia impian.
- c. Theme park as machine* (sebagai mesin wahana) taman hiburan sendiri adalah sebuah mesin besar; satu yang tersusun dari bermacam kendaraan, peralatan mekanik, subsistem, proses dan pertunjukan yang menjadikannya sebagai system yang fungsional.

- d. *Theme park as show* (sebagai pertunjukan) arsitektur selalu dipertunjukkan tapi jika berkaitan dengan taman hiburan, pertunjukan adalah fungsi utamanya.
- e. *Theme park as brand* (sebagai merek) pada zaman ini perubahan yang paling signifikan dari taman hiburan berkaitan dengan merek.
- f. *Theme park as text* (sebagai bacaan/berita) saat taman hiburan menjadi sebuah bacaan, penceritaan menjadi berlipat ganda, penulisnya tidak lagi sebagai bosnya dan seseorang yang menjadi pusat perhatian dulunya, tapi sebagai taman hiburan itu sendiri.

6. Pengertian Animasi

Animasi menurut Hidayatullah (2011) adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang sesuai, maka akan terlihat gambar tersebut bergerak. Menurut Munir (2013) animasi merupakan gambar tetap yang disusun secara beraturan dan dapat terlihat hidup.

7. Jenis-Jenis Animasi

Menurut Munir (2013) karakter pada suatu animasi telah berkembang dari zaman ke zaman yang memiliki beberapa jenis, yaitu:

a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Jenis animasi ini biasa juga disebut *flat animation*. Perkembangan animasi 2D ini cukup revolusioner dan melalui animasi ini muncul kartun-kartun yang terkenal seperti Scooby Doo, Tom and Jerry, dan lain-lain.

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D ini adalah pengembangan dari animasi 2D yang lebih diperlihatkan lebih nyata mendekati wujud manusia. Animasi 3D juga dipakai dalam kartun-kartun modern buatan Disney, contohnya Toy Story, Frozen, The Incredibles, Coco, dan lain-lain.

c. *Stop Motion Animation*

Animasi ini juga dikenal sebagai *claymation* karena menggunakan tanah liat sebagai bahan dasarnya. Dalam proses pembuatannya, tanah liat dibentuk menjadi latar dan karakter-karakter setelah itu digerakkan sehingga karakter tersebut menjadi hidup. Contoh dari *Stop Motion Animation* adalah Shaun the Sheep, Frankenweenie, The Nightmare Before Christmas, dan lain-lain.

d. *Japanese Anime*

Anime merupakan sebuah animasi khas Jepang yang memiliki karakter dan latar yang berbeda dari animasi-animasi buatan Eropa dan Amerika. Anime dibuat dengan cara

menggunakan gambar tangan langsung dengan bantuan teknologi computer. Contoh anime adalah Naruto, One Piece, Dragonball, dan lain-lain.

8. Kondisi *New Normal*

Kondisi pandemi Covid-19 ini membuat masyarakat Indonesia harus hidup dengan gaya hidup baru yang disebut *New Normal*. Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19, Wiku Adisasmita, gaya hidup *new normal* adalah gaya hidup baru untuk tetap menjalani aktivitas sehari-hari dengan normal, namun dengan terus menerapkan protokol kesehatan agar mencegah penularan Covid-19. Protokol kesehatan ini juga dikenal sebagai 5M, yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan mengurangi mobilitas.

9. Konsep Bisnis Taman Hiburan “Konosekai”

Berdasarkan penjelasan diatas, taman hiburan “Konosekai” merupakan sebuah daya tarik wisata buatan berupa taman hiburan atau *theme park* yang bertemakan anime yang berlokasi di BSD, Tangerang. Taman hiburan ini termasuk dalam *fantasy theme park* karena di dalamnya banyak karakter-karakter anime. Taman hiburan “Konosekai” merupakan tempat rekreasi yang dapat dikunjungi oleh semua kalangan dan umur, lebih tepatnya para penggemar anime. Di dalam taman hiburan “Konosekai” memiliki beberapa wahana dan mesin permainan yang memiliki tema anime.

Selain wahana dan mesin permainan, suasana di dalam taman hiburan ini juga dibuat dengan tema anime. Mulai dari musik anime dan beraliran J-Pop, restoran Jepang, serta beberapa toko yang menjual *action figure* dan *merchandise* anime. Selain wahana dan suasana Jepang, “Konosekai” juga menyediakan beberapa acara *cosplay* dan penampilan dari musisi dari Jepang. Taman Hiburan “Konosekai” diharapkan dapat memwadahi para penggemar anime agar dapat berwisata ke taman hiburan yang memiliki tema anime.

