

FRASER	001
HALAMAN	001
TGL TERIMA	9-8-03
NO. JUDUL	000641
NO. INV.	512000641001

TUGAS AKHIR

**PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG
DI JOGJAKARTA**

**ESTETIKA RUANG ARSITEKTUR JEPANG
DALAM NILAI SPIRITUAL ZEN BUDDHISM**

Landasan Konseptual Perancangan Dan Perencanaan

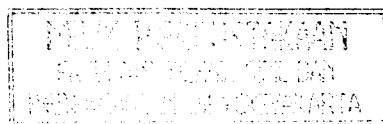


DISUSUN OLEH :

**DESY RIA ANITA
98 512 155**



**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2002**



LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JOGJAKARTA

*Estetika Ruang Arsitektur Jepang
Dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism*

Disusun oleh :

DESY RIA ANITA

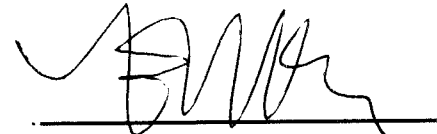
No. Mhs : 98512155

NIRM :

Menyetujui

DR. Ir. BUDI PRAYITNO, M. Eng

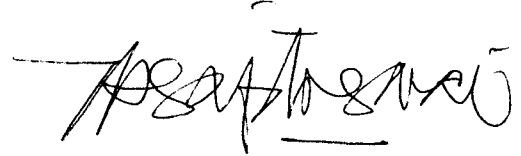
Pembimbing I



Tanggal, November 2002

INUNG PURWANTI S, ST. Msi

Pembimbing II



Tanggal, November 2002

**KETUA JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA**



Ir. REVIANTO B. S, M. Arch

“Tiadalah kau lihat bagaimana Allah memberikan perumpamaan, kalimat yang elok laksana sebatang pohon yang elok, akarnya kokoh menghujam, dan cabangnya di langit menjulang”

(Qs. Ibraahim : 24)

Kupersembahkan karya ini pada

Almarhum Ayahku tercinta,

Just to be by my side on my journey through this life

And “these” all for you

Ibuku tercinta,

Thank you for loving me and being by my side

I couldn't have done it “all” without you

Kakak – kakakku,

Thank you for being sisters, brothers, and also friends to me

My truly friend ‘sofan’

We are two hearts joined together

With you everything are so beautiful

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrohiim

Assalammualaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini berjudul "***Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjakarta***" dengan penekanan pada *estetika ruang arsitektur Jepang dalam nilai spiritual Zen Buddhism*.

Tugas Akhir ini merupakan kurikulum wajib yang harus dikerjakan oleh mahasiswa Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Jurusan Arsitektur sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana.

Dengan harapan Tugas Akhir ini tidak hanya sekedar dalam rangka memenuhi persyaratan akademik yang dicanangkan oleh jurusan, lebih dari itu adalah sebagai upaya untuk dapat menambah wawasan praktis bagi penulis tentang ilmu arsitektur khususnya sebuah bangunan pusat kebudayaan Jepang serta dapat memberikan masukan-masukan dan *feedback* pada perancangan bangunan Pusat Kebudayaan Jepang yang lebih baik di masa mendatang.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Bapak Ir. Widodo, MSCE. PhD, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
2. Bapak Ir. Revianto Budi S, M.Arch, selaku ketua jurusan Arsitektur FTSP UII.
3. Bapak DR. Ir. Budi Prayitno, M.Eng, selaku dosen pembimbing utama atas bimbingan, kritik, saran, dan arahan selama penyusunan tugas akhir ini.
4. Ibu Inung Purwanti S, ST. Msi, selaku dosen pembimbing pendamping atas arahan, bimbingan, kritik, masukan, dan sarannya yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Ibu Arif Budi S, ST, atas masukannya pada awal penulisan tugas akhir ini.
6. Seluruh staf "Center for Japanese Studies University of Indonesia, Jakarta" atas masukan-masukan, arahan, data, dan buku-bukunya.

7. Seluruh staf bagian pendidikan Kedutaan Jepang di Indonesia, Jakarta atas masukan, data, dan buku-bukunya.
8. Bagian Dokumentasi dan Data Pusat Kebudayaan Jepang di Indonesia, Jakarta atas data-datanya.
9. Seluruh staf Pusat Studi Jepang UGM atas masukan-masukan, arahan, dan data-datanya.
10. Ibuku tercinta atas ketulusan, pengorbanan, dan dorongan yang demikian besar selama ini.
11. Kakak-kakakku tersayang Mbak Erna, Mas Koko, Mbak Eny dan Mas Budi-nya atas dorongan, arahan, dan motivasinya yang selalu membuat aku 'bisa'.
12. Teman-temanku seperjuangan Dila, Ira, Mutia, Dadang, Agung, Mas Bondan, dan Winda (sabar ya Win,.....), maju terus yuk !
13. Teman-teman kontrakan Selfi, Ani, Wati, nggak bosan kan denger keluh kesahku?????
14. Yeni Shandra (Yen, kamu baik banget sih).
15. 'Muge' makasih banget saran, bantuan, arahan, dan terutama printernya (salam buat mbak-mu).
16. Seluruh angkatan 98 Arsitektur UII 'who have never, ever, and especially who has always be my friend' thank you ya.
17. Sofan, makasih ya semua-muanya.
18. Dan semua pihak yang telah membantu namun penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Demikianlah Tugas Akhir ini dibuat, penulis sadar bahwa masih terlalu banyak kekurangan yang harus dibenahi karena masih terlalu banyak keterbatasan ilmu dan wawasan penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi sempurnanya penyusunan tugas akhir ini. Harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, November 2002

DESY RIA ANITA

ABSTRAKSI

PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JOGJAKARTA
Estetika Ruang Arsitektur Jepang Dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism

JAPAN CULTURAL CENTER IN JOGJAKARTA
Aesthetic of Japan Architecture Space In The Zen Buddhism Spiritual Values

Pendirian sebuah Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjakarta yang merupakan suatu upaya yang terorganisasi dalam melaksanakan semua aktivitas-aktivitas budaya yang dalam hal ini adalah budaya Jepang sangat dibutuhkan di kota Jogjakarta saat ini maupun di masa mendatang.

Konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjakarta ini adalah dengan mewujudkan suatu bangunan yang mampu mencerminkan konsep arsitektur Jepang dengan tetap beradaptasi dengan alam Indonesia melalui penciptaan tata ruang (dalam dan luar) yang menimbulkan rasa 'tempat' budaya yang dipelajari yaitu budaya Jepang.

Estetika ruang arsitektur Jepang pada bangunan Pusat Kebudayaan Jepang ini adalah dengan menanggapi ide 'kekosongan' dan 'kehampaan' dalam ruang Jepang menjadi sesuatu yang dinamis. Ide ruang seperti ini dicapai dengan bentuk-bentuk geometris dasar yang sederhana menjadi suatu bentuk yang indah dan menarik.

Pendekatan nilai spiritual Zen Buddhism dalam arsitektur Jepang sesuai dengan jiwa Zen yang mengajar tentang harmoni, tentang keseimbangan, tentang keheningan yang indah, selain itu sikap arsitektur Jepang yang sangat hormat terhadap alam, maka dalam menciptakan suatu ruang arsitektural yang didasarkan pada nilai spiritual Zen Buddhism, harus memperhatikan unsure-unsur kesederhanaan, kepolosan, kelurusan, dan ketenangan batin yang diungkapkan oleh alam. Dalam realisasinya pada perancangan bangunan Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjakarta ini adalah dengan penataan ruang dalam dan ruang luar sedapat mungkin serasi dengan alam dan didukung oleh citra visual yang mencerminkan nilai spiritual Zen Buddhism tentang kesederhanaan, kepolosan, kelurusan, dan ketenangan batin, misalnya dengan pengadaptasian bentuk-bentuk alam pada bangunan, memasukkan unsure eksterior ke ruang dalam dan meletakkan unsure interior pada ruang luar.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Bagan	xv
Daftar Grafik	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.1.1. Wadah Kegiatan Pusat Kebudayaan	1
1.1.2. Pusat Kebudayaan Jepang di Indonesia	2
1.1.3. Perkembangan Kegiatan dan Kebutuhan Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjkarta	2
1.1.4. Estetika Ruang Arsitektur Jepang dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism	4
1.2. Tinjauan Pustaka	5
1.3. Permasalahan	
1.3.1. Permasalahan Umum	6
1.3.2. Permasalahan Khusus	7
1.4. Tujuan dan Sasaran	
1.4.1. Tujuan	7
1.4.2. Sasaran	7
1.5. Keaslian Penulisan	7
1.6. Lingkup Pembahasan	9
1.7. Metode Pembahasan	
1.7.1. Tahapan Pengungkapan Masalah dan Data	10
1.7.2. Tahapan Analisa dan Sintesa	11
1.7.3. Tahapan Perumusan Konsep	11
1.8. Sistematika Penulisan	12
Kerangka Pola Pikir	13
BAB II. TINJAUAN TENTANG PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG ESTETIKA RUANG ARSITEKTUR JEPANG DALAM NILAI SPIRITUAL ZEN BUDDHISM	
2.1. Tinjauan tentang Pusat Kebudayaan	14
2.1.1. Pengertian Pusat Kebudayaan	14

2.1.2. Tujuan Umum Pusat Kebudayaan	14
2.1.3. Fungsi Pusat Kebudayaan	14
2.1.4. Pelaku Kegiatan Operasional	15
2.1.5. Lingkup Kegiatan Pusat Kebudayaan	16
2.1.6. Karakteristik Penyajian Pusat Kebudayaan	16
2.1.7. Kegiatan Operasional Pusat Kebudayaan Jepang	17
2.2. Tinjauan Daerah Jogjakarta	
2.2.1. Tinjauan Kota Jogjakarta	19
2.2.2. Tinjauan Khusus Lokasi Site	21
2.2.2.1. Kondisi Non Fisik	21
2.2.2.2. Kondisi Fisik	21
2.2.3. Sarana dan Prasarana	23
2.2.4. Peraturan Bangunan Setempat	23
2.3. Tinjauan Umum Negara Jepang	24
2.3.1. Sejarah dan Masyarakat Jepang	24
2.3.2. Spiritualitas dan Nilai-nilai Jepang	25
2.3.3. Beberapa Produk Seni Jepang	26
2.4. Tinjauan Zen Buddhism dalam Arsitektur Jepang	32
2.4.1. Arsitektur Jepang secara Umum	32
2.4.1.1. Karakteristik dan Penampilan Tradisional	33
2.4.1.2. Karakteristik dan Penampilan Modern	34
2.4.2. Arsitektur Jepang dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism	
2.4.2.1. Zen Buddhism	39
2.4.2.2. Pengaruh Spiritualitas Zen Buddhism dalam Arsitektur.....	41
2.5. Tinjauan Bentuk Ruang	42
2.5.1. Bentuk Linier	42
2.5.2. Bentuk Terpusat	43
2.5.3. Bentuk Ruang oleh Unsur Horisontal	43
2.5.4. Bentuk Ruang oleh Unsur Vertikal	44
2.5.5. Kualitas Ruang	45
2.5.6. Sirkulasi	46
2.5.7. Proporsi dan Skala	49
2.5.8. Prinsip-prinsip	50
2.6. Studi Kasus	
2.6.1. Pusat kebudayaan Jepang di Indonesia	52
2.6.2. Pusat Studi Jepang di Luar Indonesia	58
2.6.3. Kesatuan Bangunan dengan Alam	63
2.7. Kesimpulan	65

BAB III. PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JOGJAKARTA

3.1. Analisis Lokasi dan Site	
3.1.1. Analisis Pemilihan Lokasi	71
3.1.2. Analisis Pemilihan Site	71
3.1.3. Analisis Zoning Site	73
3.2. Analisis Kegiatan	
3.2.1. Pengertian Pusat Kebudayaan Jepang	74
3.2.2. Lingkup Kegiatan	74

3.2.3. Pelaku dan Pola Kegiatan	76
3.2.4. Analisis Kegiatan Pusat Kebudayaan Jepang	78
3.3. Analisis Ruang	
3.3.1. Analisis Konsep Ruang	81
3.3.2. Analisis Persyaratan Ruang	85
3.3.3. Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	87
3.4. Analisis Hubungan Ruang	
3.4.1. Analisis Konsep Hubungan Ruang	92
3.4.2. Hubungan Ruang	94
3.5. Analisis Gubahan Masa	95
3.6. Analisis Bentuk	98
3.6.1. Citra Visual Bangunan	100
3.7. Analisis Tata Ruang	105
3.7.1. Tata Ruang Dalam	108
3.7.2. Tata Ruang Luar	116

BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG

DI JOGJAKARTA

4.1. Lokasi dan Site	121
4.1.1. Konsep Zoning	122
4.1.2. Konsep Pola Sirkulasi	123
4.2. Konsep Ruang	124
4.2.1. Konsep Program Ruang dan Besaran Ruang	125
4.2.2. Konsep Organisasi Ruang	126
4.2.3. Konsep Pola Ruang	127
4.3. Konsep Tata Ruang	129
4.3.1. Tata Ruang Dalam	129
4.3.2. Tata Ruang Luar	130
4.4. Konsep Bentuk	132
4.4.1. Konsep Tata Masa Bangunan	132
4.4.2. Konsep Citra Visual Bangunan	132
4.4.2.1. Konsep Entrance	132
4.4.2.2. Konsep Dasar Fasade	133
4.5. Konsep Sistem Pencahayaan dan Penghawaan	135
4.5.1. Konsep Sistem Pencahayaan	135
4.5.2. Konsep Sistem Penghawaan	136
4.6. Konsep Struktur dan Bahan Bangunan	137
4.7. Konsep Sistem Utilitas Bangunan	137
4.7.1. Jaringan Air Bersih dan Sanitasi	137
4.7.2. Jaringan Listrik	138
4.7.3. Jaringan Komunikasi	139
4.7.4. Sistem Proteksi Kebakaran	139
Daftar Pustaka	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Peta Jogjakarta.....	20
Gambar 2.2	: Peta desa Sariharjo	22
Gambar 2.3	: Peta desa Sariharjo (zoom).....	23
Gambar 2.4	: Lokasi site.....	23
Gambar 2.5	: Contoh hasil Ike-bana	28
Gambar 2.6	: Denah panggung drama Noh	28
Gambar 2.7	: Tempat pementasan drama Noh	28
Gambar 2.8	: Tipe-tipe gedung pertunjukan Bunraku.....	29
Gambar 2.9	: Tipe rumah minum teh	30
Gambar 2.10	: Contoh penataan taman pada rumah Jepang	31
Gambar 2.11	: Hasil Pottery.....	31
Gambar 2.12	: Dolls	31
Gambar 2.13	: Contoh print karya seniman Ukiyoe Hokusay Katsushika.....	32
Gambar 2.14	: Keterbukaan rumah tradisional Jepang	33
Gambar 2.15	: Ornamen ruang dalam.....	33
Gambar 2.16	: Struktur rangka pada Villa Kerajaan Katsura	33
Gambar 2.17	: Atap rumah tradisional Jepang	34
Gambar 2.18	: Site plan RAIKA	35
Gambar 2.19	: Perspektif mata burung RAIKA	35
Gambar 2.20	: Salah satu sisi RAIKA	35
Gambar 2.21	: Centennial Hall.....	36
Gambar 2.22	: Perseptif Nagoya Art Museum	37
Gambar 2.23	: Salah satu sisi Nagoya Art Museum.....	37
Gambar 2.24	: Tokyo Olympic game	37
Gambar 2.25	: Kiyoyo Gosho	37
Gambar 2.26	: The Tsukuba Center Building	38
Gambar 2.27	: The National Museum of Ethnology	38
Gambar 2.28	: Komazawa Gymnasium.....	38
Gambar 2.29	: Kuil Horyuku, Nara, Jepang	38
Gambar 2.30	: Saint Mary's Catherdal, Tokyo	39
Gambar 2.31	: Stone Garden pada kuil Riyoanji	40
Gambar 2.32	: Ketidaksimetrisan	41
Gambar 2.33	: Bentuk Linier.....	42
Gambar 2.34	: Agora Assos, Asia Kecil Abad ke 2 SM	42
Gambar 2.35	: Pavia, Italia 1966, Alvar Aalto.....	42
Gambar 2.36	: Bagian Timur Kuil Horyuji, Nara, Jepang	43
Gambar 2.37	: Fathepur Sikri, India 1569-74	43
Gambar 2.38	: Kuil Izumo, Shimane, Jepang, 550	43
Gambar 2.39	: Bidang dasar yang diperendah	44
Gambar 2.40	: Bentuk suasana tertutup	44
Gambar 2.41	: Naigu, tempat suci Ise, Jepang	44
Gambar 2.42	: Memasukkan cahaya ke dalam bangunan.....	45
Gambar 2.43	: Tokonoma sebagai focus ruang dalam	45
Gambar 2.44	: Ruang dalam Kuil Horyuji	45
Gambar 2.45	: Variasi bukaan.....	46

Gambar 2.46	: Pencapaian ke bangunan.....	47
Gambar 2.47	: Gerbang pertama Kuil Toshogu.....	48
Gambar 2.48	: Villa Kerajaan Katsura	48
Gambar 2.49	: Konfigurasi alur gerak	48
Gambar 2.50	: Ukuran proporsi 'Ken'.....	49
Gambar 2.51	: Skala umum	50
Gambar 2.52	: Skala Gigantisme	50
Gambar 2.53	: Skala manusia.....	50
Gambar 2.54	: Kuil Itsukushima, Hiroshima, Jepang	51
Gambar 2.55	: Prinsip konfigurasi sumbu.....	51
Gambar 2.56	: Kelompok Kuil Horyuku, Nara, Jepang.....	51
Gambar 2.57	: Pusat kesenian Leverkusen, Jerman	51
Gambar 2.58	: Villa Kerajaan Kyoto Jepang	52
Gambar 2.59	: Prinsip pengulangan	52
Gambar 2.60	: Denah Pusat Studi Jepang UI Jakarta.....	53
Gambar 2.61	: Entrance bangunan	53
Gambar 2.62	: Tampak muka	53
Gambar 2.63	: Sirkulasi dalam bangunan.....	54
Gambar 2.64	: Ornamentasi pada elemen atap.....	54
Gambar 2.65	: Sirkulasi antar ruang dengan atap kayu	55
Gambar 2.66	: Bukaan sebagai penghawaan alami.....	55
Gambar 2.67	: Material bangunan	55
Gambar 2.68	: Denah Pusat Studi Jepang UGM	58
Gambar 2.69	: Plan of JACCC.....	59
Gambar 2.70	: Jamer Irvine Garden JACCC	60
Gambar 2.71	: Denah Ground Floor	61
Gambar 2.72	: Perspektif	61
Gambar 2.73	: Site plan Lumbini Sacred Garden	62
Gambar 2.74	: Model keseluruhan museum	62
Gambar 2.75	: Salah satu sudut entrance	62
Gambar 2.76	: Bagian observatorium.....	63
Gambar 2.77	: Bentuk-bentuk yang ditiru dari unsur alam.....	63
Gambar 2.78	: Site plan Koshino House	64
Gambar 2.79	: Perspektif mata burung Koshino House	64
Gambar 2.80	: Tata ruang luar.....	64
Gambar 2.81	: Potongan melintang bangunan	64
Gambar 2.82	: Komposisi bangunan Zeus	65
Gambar 2.83	: Tata ruang luar.....	65
Gambar 3.84	: Peta site terpilih	72
Gambar 3.85	: Analisis Site	72
Gambar 3.86	: Analisis Site	73
Gambar 3.87	: Zoning tapak.....	74
Gambar 3.88	: Analisis pokok ajaran Zen dalam menciptakan ruang-ruang yang memberikan rasa 'fantastis'.....	82
Gambar 3.89	: Analisis 'Kesederhanaan' dalam menciptakan ruang yang indah	83
Gambar 3.90	: Analisis keseimbangan unsure alam dan buatan dalam menciptakan ruang yang menyatu dengan alam.....	83

Gambar 3.91	: Analisis 'Satori' dalam menentukan orientasi setiap ruang	84
Gambar 3.92	: Analisis 'gaya sudut tunggal' dalam pembagian fungsi ruang	84
Gambar 3.93	: Analisis 'keseimbangan asimetris' dalam menciptakan ruang yang memberi pengalaman 'sense of balance'	85
Gambar 3.94	: Standar jarak pandang	87
Gambar 3.95	: Kontrol akustik	87
Gambar 3.96	: Kemenerusan	92
Gambar 3.97	: Perkerasan lantai	93
Gambar 3.98	: Ruang bersama	93
Gambar 3.99	: Linier dan terpusat	94
Gambar 3.100	: Bentuk linier	95
Gambar 3.101	: Bentuk terpusat	96
Gambar 3.102	: Konsep sumbu	96
Gambar 3.103	: Konsep keseimbangan	97
Gambar 3.104	: Analisis gubahan masa.....	98
Gambar 3.105	: Bentuk masa bangunan.....	99
Gambar 3.106	: Entrance.....	100
Gambar 3.107	: Pencapaian tersamar	101
Gambar 3.108	: Elemen dinding	102
Gambar 3.109	: Bukaan pada bangunan.....	102
Gambar 3.110	: Irama dalam pandangan Zen	104
Gambar 3.111	: Point of interest	105
Gambar 3.112.a	: Pemilihan material bangunan	106
Gambar 3.112.b	: Pemilihan bahan perkerasan dan penutup lantai	106
Gambar 3.113	: Pemilihan warna	107
Gambar 3.114	: Pengolahan bidang dasar.....	107
Gambar 3.115	: Pengolahan bidang vertical	108
Gambar 3.116	: Simplicity dan restraint	109
Gambar 3.117	: Penuh ketenangan dan spiritual.....	109
Gambar 3.118	: Fleksibilitas ruang panggung	110
Gambar 3.119	: Lantai sebagai pembentuk ruang	111
Gambar 3.120	: Dinding sebagai tata ruang dalam	111
Gambar 3.121	: Langit-langit sebagai pembentuk ruang dalam	112
Gambar 3.122	: Sirkulasi dalam bangunan.....	112
Gambar 3.123	: Ruang pelatihan seni pentas	113
Gambar 3.124	: Penyajian karya seni pada ruang pameran.....	114
Gambar 3.125	: Faktor arah pandang	115
Gambar 3.126	: Kualitas ruang pandang	115
Gambar 3.127	: Jarak pandang ruang diskusi	116
Gambar 3.128	: Taman sebagai refleksi alam.....	117
Gambar 3.129	: Konsep Stone Garden Riyoanji	117
Gambar 3.130	: Kolam sebagai tata ruang luar	118
Gambar 3.131	: Point of interest	118
Gambar 3.132	: Vegetasi sebagai elemen tata ruang luar.....	119
Gambar 3.133	: Sirkulasi pedestrian.....	119
Gambar 3.134	: Sirkulasi kendaraan.....	120
Gambar 3.135	: Tampak bangunan sebagai datum	120

Gambar 4.136	: Letak site pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta	121
Gambar 4.137	: Zoning dan orientasi pusat kebudayaan Jepang diJogjakarta	122
Gambar 4.138	: Sirkulasi dengan pola linier yang menunjukkkan keterarahan pada suatu kegiatan utama.....	123
Gambar 4.139	: Sirkulasi ruang dalam dengan pola menyebar	123
Gambar 4.140	: Pembedaan sirkulasi kendaraan	124
Gambar 4.141	: Sirkulasi pejalan kaki	124
Gambar 4.142	: Dasar pola ruang	125
Gambar 4.143	: Tata ruang dalam	130
Gambar 4.144	: Kolan dan taman	131
Gambar 4.145	: Penataan vegetasi sebagai tata ruang luar	131
Gambar 4.146	: Konsep tata massa bangunan	132
Gambar 4.147	: Konsep interance.....	133
Gambar 4.148	: Konsep pola pasade	133
Gambar 4.149	: Konsep bukaan	134
Gambar 4.150	: Konsep pola dinding	134
Gambar 4.151	: Konsep poal atap	135
Gambar 4.152	: Warna material bangunan	135
Gambar 4.153	: Konsep system pencahayaan.....	136
Gambar 4.154	: Konsep penghawaan.....	137
Gambar 4.155	: Konsep struktur bangunan	138

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kegiatn seni dan budaya yang ditampung	79
Tabel 3.2	: Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan kebudayaan.....	88
Tabel 3.3	: Besaran ruang kegiatan kursus ' <i>Martial Arts</i> '.....	88
Tabel 3.4	: Besaran ruang kegiatan kursus dan pelatihan	89
Tabel 3.5	: Besaran ruang kegiatan pentas seni/pameran	90
Tabel 3.6	: Besaran ruang kegiatan diskusi.....	90
Tabel 3.7	: Besaran ruang kegiatan peneliitian dan pengkajian.....	90
Tabel 3.8	: Besaran ruang kegiatan servis	90
Tabel 3.9	: Besaran ruang kegiatan pusat informasi studi	91
Tabel 3.10	: Besaran ruang kegiatan pusat pelatihan bahasa	91
Tabel 3.11	: Besaran ruang kegiatan penelitian pendidikan	91
Tabel 3.12	: Besaran ruang kegiatan servis utama	91
Tabel 3.13	: Besaran ruang kegiatan servis pendukung	92
Tabel 4.14	: Besaran ruang	126

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	: Pola Kegiatan	18
Bagan 3.2	: Pola kegiatan pendidikan/pusat informasi pendidikan	77
Bagan 3.3	: Pola kegiatan kebudayaan/pelatihan.....	77
Bagan 3.4	: Pola kegiatan administrasi	77
Bagan 3.5	: Pola kegiatan pendukung.....	78
Bagan 3.6	: Kegiatan penelitian dan pengkajian	79
Bagan 3.7	: Kegiatan penelitian pendidikan	80
Bagan 3.8	: Kegiatan servis	81
Bagan 3.9	: Hubungan ruang kegiatan kebudayaan	94
Bagan 3.10	: Hubungan ruang kegiatan pendidikan	94
Bagan 3.11	: Hubungan ruang keseluruhan.....	95
Bagan 4.12	: Organisasi Ruang	127
Bagan 4.13	: Pola ruang secara keseluruhan	128
Bagan 4.14	: Pola kelompok ruang kebudayaan	128
Bagan 4.15	: Pola kelompok ruang pendidikan	128
Bagan 4.16	: Jaringan air bersih	138
Bagan 4.17	: Jaringan listrik	139

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1	: Jumlah mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang	3
------------	---	---



BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Indonesia dan Jepang adalah dua negara yang mempunyai hubungan bilateral yang cukup kuat, yaitu dengan dicanangkannya Perjanjian Perdamaian antara Jepang dan Republik Indonesia pada bulan April 1958¹. Untuk meningkatkan saling pengertian dan persahabatan dengan semua negara, Jepang menganggap penting terus memperluas pertukaran bilateral dan multilateral di bidang kebudayaan, seperti seni rupa, seni pentas, pendidikan, ilmu pengetahuan, maupun olahraga. Jepang mendirikan Japan Foundation (1972) bagi peningkatan jenis pertukaran kebudayaan ini dalam skala yang lebih besar².

Di Indonesia, setahun setelah Japan Foundation berdiri, dibuka The Japan Foundation Liaison Office dengan maksud menyelenggarakan pertukaran kebudayaan sesuai keadaan yang ada di Indonesia. Japan Foundation sangat berhasrat melakukan pertukaran kebudayaan dengan Indonesia, karenanya pada April 1979 dikembangkan menjadi Japan Cultural Center Jakarta dan merupakan Pusat Kebudayaan Jepang pertama yang didirikan Japan Foundation di dunia³.

1.1.1. Wadah Kegiatan Pusat Kebudayaan

Hubungan bilateral antara Indonesia-Jepang dalam bidang kebudayaan merupakan salah satu bentuk kerjasama yang saat ini mengalami peningkatan yang pesat. Hal ini dapat dilihat dengan makin meningkatnya minat masyarakat Indonesia mempelajari budaya Jepang dan bahasanya. Dari grafik statistik tahunan yang ada di Japan Foundation, kegiatan dan minat terhadap informasi budaya dan bahasa meningkat pesat. Maka sangat dimungkinkan perlunya fasilitas fisik yang lebih memadai dan sebaran kegiatan yang lebih luas di Indonesia. Menurut satu sumber di Japan Foundation, dalam jangka panjang telah disusun rencana di Kedutaan Jepang guna mewujudkan fasilitas khusus untuk kepentingan peningkatan promosi

¹ Kementerian Luar Negeri Jepang, Jepang Dewasa Ini, 1979

² Ibid

³ Japan Foundation, Buku Laporan Tahunan Pusat Kebudayaan Jepang Jakarta, 1985



budaya Jepang yang juga dapat menampung aspirasi masyarakat Indonesia dalam bidang kesenian⁴.

1.1.2.Pusat Kebudayaan Jepang di Indonesia

Dengan dibentuknya Japan Cultural Center yang merupakan pengembangan dari The Japan Foundation Jakarta Liaison Office pada tahun 1979 diharapkan mampu menjembatani usaha untuk saling mengenal, memahami, dan memupuk kembali rasa persahabatan antara keduanya⁵. Kantor lama Japan Cultural Center berada di Jalan Cemara hingga Juni 1985, kemudian berpindah tempat di Gedung Summitmas I Lt.2-3 di Jl. Jend.Sudirman Kav. 61-62 Jakarta pusat. Kegiatan-kegiatan yang diwadahi antara lain pelayanan informasi studi, pusat bahasa Jepang, Perpustakaan, dan lain-lain.

Kemudian pada tahun 1995 didirikan Center for Japanese Studies, University of Indonesia (CJS-UII) di Jakarta dengan tujuan untuk memperkuat kerjasama antara Indonesia-Jepang, dengan dasar saling menghormati dan saling menguntungkan antara kedua negara.

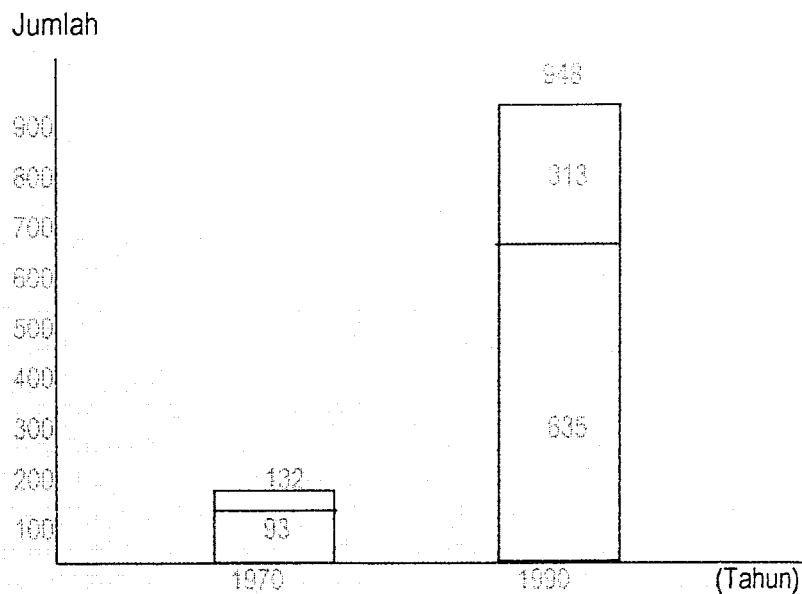
1.1.3.Perkembangan Kegiatan dan Kebutuhan Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjakarta

Makin meningkatnya studi Jepang di Indonesia juga merupakan akibat dari makin meningkatnya hubungan antara keduanya. Pada permulaan tahun 1970-an, tercatat tidak lebih dari 1500 warga negara yang dipertukarkan, namun pada tahun 1989 jumlah tersebut meningkat lebih dari 8000 orang.⁶ Dari 2550 orang Indonesia yang ada di Jepang, 37,18% diantaranya adalah mahasiswa. Jumlah mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang juga mengalami peningkatan pesat, seperti terlihat pada diagram berikut :

⁴ Observasi Lapangan di Japan Foundation Jakarta, 2002

⁵ The Japan Foundation, Berita Bahasa Jepang, Juli 1993

⁶ Ibid



Grafik 1.1 : Jumlah mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang
Sumber : The Japan Foundation

Dari fenomena tersebut, maka dirasa sangat penting adanya suatu fasilitas Pusat Kebudayaan Jepang tidak hanya di ibukota negara saja, melainkan di beberapa kota strategis, disamping Pusat Kebudayaan Jepang yang telah ada saat ini di Jakarta.

Jogjakarta dengan berbagai predikatnya (terutama sebagai kota budaya dan pendidikan), merupakan tempat yang cukup baik bagi keberadaan suatu Pusat Kebudayaan Jepang. Sebagai "Kota Budaya", Jogjakarta merupakan tempat yang mendukung proses pembelajaran dan pemahaman kebudayaan, sebab proses tersebut hanya dapat dilakukan oleh pelaku utama kebudayaan itu sendiri dan para peminat terhadap kebudayaan. Selain itu kota Jogjakarta juga mempunyai potensi kreatifitas di bidang kebudayaan yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Sebagai "Kota Pelajar", Jogjakarta merupakan tempat dengan penghuni yang bisa menjadi sasaran dan sekaligus pelaku dalam suatu kegiatan budaya. Selain itu juga bisa dihubungkan dengan kepentingan pertukaran budaya dengan Jepang, terutama dalam hal alih ilmu pengetahuan dan teknologi.

Di kota Jogjakarta sendiri telah terlihat munculnya berbagai kegiatan studi Jepang, yang diawali dengan dibukanya Jurusan Sastra Jepang di UGM, Pusat Studi Jepang di UGM, dan diikuti berdirinya beberapa kursus bahasa Jepang. Selain itu banyak pula berbagai bentuk



kegiatan kerjasama antara pemerintah Jepang dengan pemerintah Indonesia yang dilaksanakan di kota Jogjakarta, misalnya *Multi Media Training Center*, Pekan Budaya Jepang, *Japan Days* dan banyak lagi kerjasama di bidang pendidikan dan kebudayaan.

Dari hasil observasi langsung pada tempat-tempat kursus bahasa Jepang maupun pada Pusat Studi Jepang yang telah ada di Jogjakarta, dapat diketahui bahwa peminat dari masing-masing kegiatan ini semakin meningkat dari tahun ke tahun, yaitu dari kalangan pelajar, mahasiswa, pengajar, maupun umum. Selain itu pada tahun-tahun terakhir tenaga pengajar dari Jepang yang bekerja di Jogjakarta juga makin meningkat. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya suatu Pusat Studi Jepang sebagai wadah miniatur yang menampilkan karya seni dan budaya dari negara Jepang, pendokumentasian seni budaya Jepang, pendidikan mengenai Jepang, penelitian dan pengkajian budaya Jepang, serta sebagai wadah rekreasi budaya Jepang yang menyatu, terpusat, lengkap, terpadu, dan terkoordinasi dengan baik, sangat dibutuhkan di kota Jogjakarta saat ini maupun di masa mendatang.

1.1.4. Estetika Ruang Arsitektur Jepang Dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism

Agama Budha Zen berasal dari India dan masuk ke Jepang (melalui Cina dan Korea) pada sekitar pertengahan abad ke-6⁷.

Sangatlah bijak bagi kita dalam memahami nilai-nilai estetika atau suatu budaya bangsa manapun melalui religiositas atau nilai-nilai spiritual yang mereka yakini. Sehingga bicara mengenai "Estetika Ruang Arsitektur Jepang" berarti bicara "Zen".

"Zen" adalah cara pengucapan orang Jepang dari sebuah kata dari China "Ch'an" yang artinya meditasi. Zen bukan merupakan agama ataupun filosofi, Zen adalah agama sebelum agama. Inti dari zen adalah "zazen" dalam kehidupan sehari-hari. Zazen merupakan pengalaman dari 'kesatuan diluar dualisme'. Zazen tidak lain dari kembali ke keadaan normal dari tubuh dan pikiran kita dengan ber-meditasi. Dalam pandangan individual kita, kita membedakan antara waktu, ruang, dan kematian. Sekarang ini kita hidup dalam dunia ketakutan, ketakutan akan masa yang akan datang, ketakutan akan sesama, ketakutan akan

⁷ Wajah Jepang Dewasa Ini, Hal.36



dunia luar. Keadaan yang seperti ini akan membawa kita dalam kehancuran, 'Zazen' dapat menghindarkan dari keadaan tersebut.

Dari sini jelas bahwa citra arsitektur yang mewahyu dari keadaan seperti ini jelaslah : kesederhanaan, kepolosan, kelurusan, dan ketenangan batin. Semua ini merupakan jiwa Zen yang mengajar tentang harmoni, tentang keseimbangan, tentang keheningan yang indah⁸. Selain itu sikap arsitektur Jepang terhadap alam sangat hormat, maka dalam menciptakan suatu ruang arsitektural yang didasarkan pada nilai spiritual Zen, harus memperhatikan unsur-unsur kesederhanaan, kepolosan, kelurusan, dan ketenangan batin yang diungkapkan oleh alam. Dalam realisasinya pada perancangan suatu bangunan, penataan ruang dalam dan ruang luar sedapat mungkin serasi dengan alam, dan didukung oleh citra visual yang mencerminkan nilai spiritual Zen tentang kesederhanaan, kepolosan, kelurusan, dan ketenangan batin, serta tentang kesatuan dari semua 'kemenduaan'.

Ruang merupakan bagian yang paling penting dalam arsitektur. Arsitektur Jepang sendiri dalam menanggapi ide tentang "kekosongan" dan "kehampaan" dalam ruang berbeda dengan pandangan Barat. Orang Jepang dengan Zen-nya justru menanggapi ide kekosongan ini dengan sabar sehingga dapat selalu bersifat dinamis. Salah satu kekhasan Jepang adalah pada kemodernannya, Jepang masih mempunyai unsur tradisi estetis (keindahan dan seni) yang bertahan, yang kuat, yang membudaya (Mudji Sutrisno SJ., 1993). Disamping itu ada unsur lain yaitu alam. Pilihan bijak yang dilakukan orang Jepang terhadap alam yaitu dengan beradaptasi (bukan meninggalkan), bersatu hukum dengan alam. Bahkan kalau kita ingin mengenal Jepang, kenalilah alamnya dengan segala kekayaan keindahannya. Alam mampu menjadi puisi, semangat hidup, bahkan religiositas mereka. Maka dalam berarsitekturpun mereka sangat menaruh hormat pada alam⁹.

1.2. Tinjauan Pustaka

Pusat Kebudayaan Jepang merupakan suatu upaya yang terorganisasi dalam melaksanakan semua aktivitas-aktivitas budaya yang dalam hal ini adalah budaya Jepang.

⁸ Y.b.Mangunwijaya, Wastu Citra, 1992

⁹ Peter Angelo Megantara, ST, Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural, Hal. 149



Dalam mempelajari budaya suatu bangsa atau masyarakat, akan lebih mudah apabila tempat kegiatan tersebut mendukung dan memberikan rasa seperti tempat asal budaya yang dipelajari, yaitu Jepang.

Dari fenomena diatas, maka dibutuhkan suatu pusat kebudayaan yang dapat memberikan rasa “tempat” dimana budaya itu berasal, yaitu Jepang namun harus tetap memperhatikan kondisi alam Indonesia. Selain itu tempat pusat kebudayaan tersebut harus mampu “menceritakan” atau membuat suatu gambaran intelektual mengenai kegiatan apa yang terjadi di dalamnya.

Pusat Kebudayaan Jepang yang direncanakan disini ditekankan pada konsep alam arsitektur Jepang. Alam menjadi bagian yang sangat penting dalam arsitektur Jepang. Pandangan akan kesatuan dengan alam semesta akan sangat mempengaruhi produk arsitekturnya. Maka tata ruang (dalam dan luar) dalam bangunn ini nantinya sangat penting. Selain itu fisik bangunan yang meliputi gubahan masa, bentuk, dan cifra visualnya juga harus diperhatikan dalam proses perencanaan dan perancangan.

Citra visual yang hendak ditampilkan pada bangunan ini sebagai suatu ciri khas Jepang adalah pada pengolahan bentuk-bentuk geometris dasar terutama pada fasade bangunan. Tadao Ando menggunakan ide geometris dalam blok-blok beton moduler sebagai ciri khasnya. Arata Isozaki menempatkan konsepnya pada ide dasar geometris persegi dan lingkaran, sejak tahun 1970-an. Kazuo Shinohara mengambil ide geometris juga, meskipun “merusak dan mengacak-acaknya” dengan maksud menciptakan ambivalensi yang cocok dengan misi ini¹⁰.

1.3. Permasalahan

1.3.1. Permasalahan Umum

Permasalahan umum yang ingin diselesaikan adalah bagaimana memenuhi tuntutan fungsional dan estetik suatu fasilitas pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta yang dapat mencerminkan estetika ruang arsitektur Jepang.

¹⁰ Meyhoffer, Dirk, op. cit, 1993, hal 15



1.3.2. Permasalahan Khusus

Permasalahan khusus yang menyertai pemecahan permasalahan umum adalah masalah perancangan, yaitu :

1. Bagaimana merealisasikan ide kepolosan dan kesederhanaan yang bernafaskan Zen ke dalam gubahan masa, bentuk, dan citra visual bangunan Pusat Kebudayaan Jepang yang mewadahi aktivitas atau kegiatan di dalamnya.
2. Bagaimana mewujudkan suatu bangunan yang mampu mencerminkan konsep arsitektur Jepang dengan tetap beradaptasi dengan alam Indonesia (dimana bangunan itu berada), melalui penciptaan tata ruang (dalam dan luar) yang menimbulkan rasa "tempat" budaya yang dipelajari, yaitu Jepang.

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk merancang suatu desain fisik bagi pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta berdasarkan budaya Jepang, dalam hal ini nilai spiritual Zen.

1.4.2. Sasaran

Sasaran dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk membuat suatu landasan konseptual perancangan mengenai suatu pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta dengan tinjauan khusus pada estetika ruang arsitektur Jepang dalam nilai spiritual Zen.

1.5. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari kesamaan judul dan isi, sehingga ada perbedaan derajat yang berkaitan dengan judul dan permasalahan yang dibahas, tugas akhir yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut :

1. Judul : **Fasilitas Pertukaran Kebudayaan Yogyakarta-Kyoto**
Penekanan : Pendekatan konsep hubungan ruang luar dan ruang dalam dengan menampilkan karakter arsitektur Jepang dan arsitektur Jawa.
Penulis : Dyah Hapsari Kartikawening 95/103426/JUTA UGM



Permasalahan :

- Umum : Merencanakan dan merancang fasilitas pertukaran kebudayaan Yogyakarta-Kyoto di Yogyakarta yang dapat mencerminkan karakter arsitektur kedua budaya.
- Khusus : Mewujudkan bangunan yng dapat mencerminkan karakter arsitektur kedua budaya melalui konsep hubungan ruang luar dan ruang dalam.

2. Judul : **Fasilitas Pertukaran Budaya Indonesia-Jepang di Yogyakarta**

Penekanan : Menampilkan sosok bangunan yang mampu mewakili kepentingan kebudayaan Jepang dan kebudayaan daerah Yogyakarta.

Penulis : Tri Joko Daryanto, 95/10348/JUTA UGM

Permasalahan :

- Umum : Menciptakan berbagai kondisi yang mempererat hubungan Indonesia-Jepang dengan membina saling pengertian melalui pertukaran informasi pada umumnya dan kebudayaan khususnya.
- Khusus : Menampilkan sosok bangunan yang mampu mewakili kepentingan kedua belah pihak, tradisional Jepang dan Tradisional Indonesia yang dalam hal ini diwakili oleh kebudayaan tradisional daerah Yogyakarta.

3. Judul : **Pusat Kebudayaan di Yogyakarta sebagai Wadah Informasi dan Pagelaran Seni Budaya**

Penekanan : Menciptakan bentuk penataan jalur sirkulasi pada kompleks pusat kebudayaan di Yogyakarta sebagai wadah informasi dan pagelaran seni budaya yang bersifat edukatif, rekreatif dan atraktif, dengan mempertimbangkan faktor perilaku manusia sebagai pengguna sehingga mampu mendukung apresiasi budaya.

Penulis : Qadri Djafar Thalani 87340018/JTA UII

Permasalahan : Merencanakan dan merancang suatu fisik bangunan pusat kebudayaan di Yogyakarta yang mampu mendukung mencerminkan nilai budaya, dan



mampu menerima, menyesuaikan dan menyerap perkembangan budaya nasional Indonesia.

4. Judul : **Pusat Kebudayaan Jepang di Jogjakarta**

Penekanan : Menciptakan suatu pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta dengan berdasarkan pada estetika ruang arsitektur Jepang dalam nilai spiritual Zen Buddhism.

Penulis : Desy Ria Anita/98 512 155/JTA UII

Permasalahan :

- Permasalahan Umum

Bagaimana memenuhi tuntutan fungsional dan estetik suatu fasilitas pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta yang dapat mencerminkan estetika ruang arsitektur Jepang.

- Permasalahan Khusus

- Bagaimana merealisasikan ide kepolosan dan kesederhanaan yang bernafaskan Zen ke dalam gubahan masa, bentuk, dan citra visual bangunan Pusat Kebudayaan Jepang yang mewadahi aktivitas atau kegiatan di dalamnya.
- Bagaimana mewujudkan suatu bangunan yang mampu mencerminkan konsep arsitektur Jepang dengan tetap beradaptasi dengan alam Indonesia (dimana bangunan itu berada), melalui penciptaan tata ruang (dalam dan luar) yang menimbulkan rasa "tempat" budaya yang dipelajari, yaitu Jepang.

1.6. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan penulisan ini diantaranya adalah :

1. Lingkup Arsitektural :

- a. Gubahan masa, bentuk, dan citra visual bangunan berdasarkan ide "kepolosan" dan "kesederhanaan" dalam nilai spiritual Zen yang dapat mewadahi aktivitas yang terjadi di dalamnya.



- b. Tata ruang (luar dan dalam) yang dapat menimbulkan rasa “tempat” budaya yang dipelajari yaitu Jepang namun tetap sesuai dengan karakter alam Indonesia dimana bangunan itu berada.
2. Lingkup Non Arsitektural
 - a. Pembahasan untuk mengidentifikasi konsep budaya yang menjadi dasar perencanaan dan perancangan, dalam hal ini budaya Jepang secara umum dan nilai spiritual Zen secara khusus.
 - b. Pembahasan untuk mengidentifikasi pelaku kegiatan, yang dalam hal ini bisa berasal dari orang Jogjakarta secara khusus dan orang Indonesia secara umum.

1.7. Metoda Pembahasan

1.7.1. Tahapan Pengungkapan Masalah dan Data

Masalah diungkapkan melalui penarikan kesimpulan dari adanya potensi yang ada dan fenomena yang ada. Dari situ dapat ditemukan permasalahan yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini. Adapun pengumpulan datanya meliputi :

- a. Data Primer

- Wawancara

Wawancara dilakukan dengan staf dan pihak-pihak yang terkait dari Bagian Pendidikan Kantor Kedutaan Jepang di Indonesia (Jakarta), Kantor Pusat Kebudayaan Jepang (The Japan Foundation) di Jakarta, Center for Japanese Studies University of Indonesia (Jakarta), Bagian Kerjasama Pusat Studi UGM, Pusat Studi Jepang UGM, Lembaga Indonesia Jepang Jogjakarta, dan pusat-pusat studi bahasa Jepang lainnya di Jogjakarta.

- Observasi lapangan :

Meliputi survey lapangan pada pusat studi atau pusat kebudayaan Jepang yang telah ada (Pusat Studi Jepang UI Jakarta, UGM Jogjakarta, Pusat Kebudayaan Jepang di Jakarta) untuk meninjau segi fisik pada bangunan-bangunan perbandingan tersebut.

b. Data Sekunder

- Pengumpulan data yang berkaitan dengan pusat kebudayaan Jepang, pola tata ruang serta pendekatan citra visual bangunan yang sesuai dengan konsep arsitektur Jepang serta data-data pendukung yang berkaitan dengan permasalahan di atas.
- Pengumpulan data yang berkaitan dengan site yaitu dari kantor BAPPEDA DIY, dll.

c. Literatur

Mengumpulkan literatur mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat, misalnya : literatur mengenai pusat kebudayaan, estetika ruang arsitektur Jepang, Zen Buddhism, dll untuk selanjutnya dijadikan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

1.7.2. Tahapan Analisa dan Sintesa

Mencari titik temu antara permasalahan dengan data-data melalui pendekatan sebagai berikut :

- Karakter kegiatan “pusat kebudayaan” (fungsi dan karakter kegiatan, ruang lingkup kegiatan, jumlah pengguna, sarana dan prasarana, serta aktivitas yang dilakukan pelaku kegiatan budaya).
- Karakter pelaku kegiatan/pengguna (tingkat pendidikan dan umur yang mempengaruhi karakter dan kebutuhannya serta skala dan dimensi pelaku yang dalam hal ini adalah orang Indonesia ataupun orang Jepang).
- Karakter fisik bangunan (gubahan masa, bentuk, citra visual, tata ruang luar dan dalam).

1.7.3. Tahapan Perumusan Konsep

Tahapan untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan secara menyeluruh pada bangunan Pusat Kebudayaan Jepang berdasarkan estetika ruang arsitektur Jepang dalam nilai spiritual Zen yang menimbulkan rasa “tempat” budaya yang dipelajari.

1.8.Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Latar Belakang Permasalahan, Tinjauan Pustaka, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Keaslian Penulisan, Lingkup Pembahasan, Metoda Pembahasan, Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN TENTANG PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG YANG BERDASARKAN ESTETIKA RUANG ARSITEKTUR JEPANG DALAM NILAI SPIRITUAL ZEN BUDDHISM

Berisi tentang tinjauan Pusat Kebudayaan Jepang, kajian pada nilai-nilai spiritualitas Zen untuk melihat fenomena manusia dan budaya Jepang, kajian mengenai estetika ruang arsitektur Jepang, kajian mengenai produk arsitektur Jepang (tidak untuk “membedah”nya menjadi analisa-analisa arsitektural tetapi untuk lebih “merasakan” keberadaan wujud itu sendiri sebagai suatu stimulan desain), karakter pelaku kegiatan, pengeruh tata ruang, gubahan masa, bentuk, dan citra visual bangunan terhadap rasa “tempat” bagi pelaku kegiatan serta studi kasus.

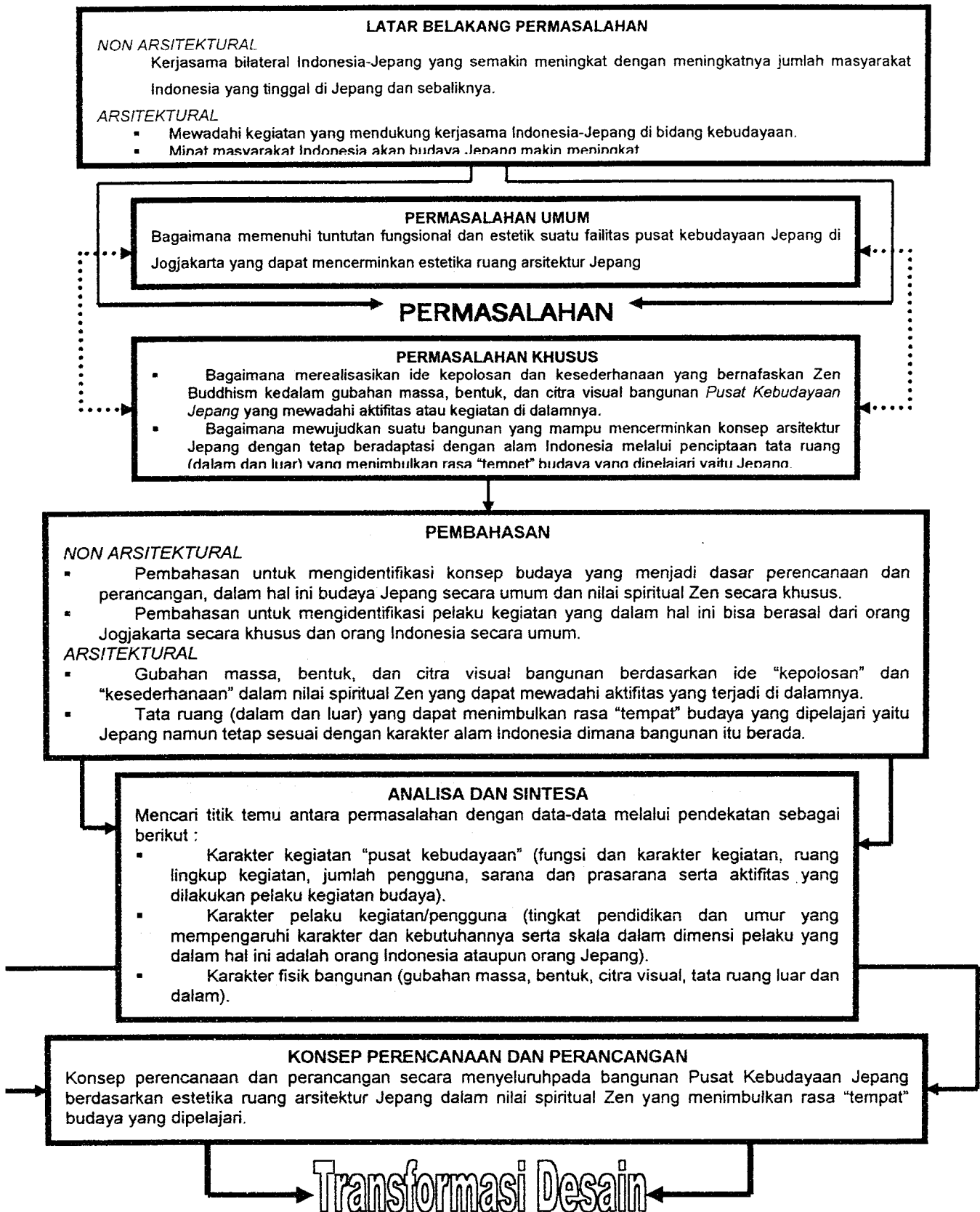
BAB III : ANALISA PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG

Berisi tentang pola aktivitas dan peruangan Pusat Kebudayaan Jepang, penampilan bangunan, tata ruang dan masa serta pendekatan sistem bangunan.

BAB IV : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Kebudayaan Jepang yang berdasarkan estetika ruang arsitektur Jepang dalam nilai spiritual Zen yang dapat menimbulkan rasa “tempat”.

KERANGKA POLA PIKIR





BAB II. TINJAUAN TENTANG PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG ESTETIKA RUANG ARSITEKTUR JEPANG DALAM NILAI SPIRITUAL ZEN BUDDHISM

2.1. Tinjauan Tentang Pusat Kebudayaan

2.1.1. Pengertian Pusat Kebudayaan

Pengertian pusat kebudayaan secara umum merupakan suatu wadah atau tempat kedudukan yang menampung aktifitas kegiatan budaya baik cara berfikir, karya dan hasil karya sesuai unsur budaya yang disajikan seperti kegiatan budaya ataupun pagelaran material kebudayaan, tetapi pada umumnya yang ditampilkan adalah unsur budaya (seni budaya).

2.1.2. Tujuan Umum Pusat Kebudayaan

Berdasarkan analisa terhadap pusat-pusat kebudayaan yang telah ada baik di Indonesia maupun di luar Indonesia, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan umum pusat kebudayaan antara lain adalah :

- Penggalian dan pengembangan budaya agar dapat mencari mata rantai kesinambungan di masa-masa yang akan datang melalui pemahaman kebudayaan dari suatu suku atau etnis tertentu.
- Melestarikan dan menjaga hasil karya budaya tersebut dengan mempelajari dan memahaminya.
- Mendorong minat masyarakat ataupun pengamat budaya untuk mempelajari berbagai budaya sehingga menambah khasanah budaya.
- Membina dan mengembangkan kebudayaan melalui penyaluran dan peningkatan kegiatan budaya dari suku atau etnis tertentu sehingga dapat memperkaya khasanah budaya.

2.1.3. Fungsi Pusat Kebudayaan

Pusat kebudayaan yang juga dikenal dengan nama *Cultural Center*, terdapat di banyak negara dan umumnya mempunyai fungsi antara lain :

- Sebagai tempat penelitian, pengkajian, preservasi, pagelaran, dan pertukaran budaya.

- Sebagai tempat pendokumentasian dan penelitian, penyebaran informasi bagi umum, pengenalan dan penghayatan seni budaya, pengenalan kebudayaan etnis, pencerminan pertumbuhan kebudayaan umat manusia, serta pembangkit rasa taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Sebagai wadah untuk mempelajari aspek-aspek kebudayaan dan untuk mempertunjukkan kegiatan kebudayaan.
- Sebagai wadah penyimpanan barang-barang yang bernilai tinggi pada tempat/daerah yang terbatas.

Karena fungsi yang demikian kompleks, maka pusat kebudayaan tiap negara mempunyai kegiatan yang berbeda, dalam hal ini tergantung pada kebutuhannya serta keadaan sosial, ekonomi, politik serta budaya dari masing-masing negara.

2.1.4. Pelaku Kegiatan Operasional

Untuk menentukan pelaku kegiatan yang diwadahi pusat kebudayaan, maka ditinjau dari beberapa pelaku kegiatan kebudayaan, yaitu :

1. Pengamat budaya yang hanya sampai pada batas pengamatan karya budaya, dalam hal ini pengamat budaya yang mengkhususkan diri pada budaya Jepang.
2. Peminat budaya yang sampai pada pengkajian budaya, dalam hal ini pengkajian budaya Jepang.
3. Pelaku budaya yang sampai pada pelestarian budaya, yaitu untuk budaya Jepang. Dalam hal ini bisa budayawan dari dalam negeri maupun dari luar negeri.
4. Masyarakat, peran masyarakat dalam keberlangsungan wadah ini. Pameran-pameran karya budaya diperuntukkan bagi mereka. Dalam hal ini masyarakat dapat dibedakan menjadi :
 - Kelompok masyarakat berkesenian, yaitu kelompok masyarakat yang mempunyai latar belakang seni, khususnya dalam seni Jepang.
 - Kelompok masyarakat berpendidikan, yaitu kelompok masyarakat yang mempunyai sedikit pengetahuan tentang seni namun mempunyai latar belakang pendidikan yang kuat.

- Kelompok masyarakat awam, kelompok ini hanya merupakan sasaran penikmat hasil karya budaya yang dipertunjukkan.
5. Pelajar, dalam hal ini baik mahasiswa maupun pelajar umum yang mempunyai kebutuhan dalam hal pendidikan bahasa maupun budaya Jepang.
 6. Pengajar, dalam hal ini baik tenaga pengajar dari dalam negeri maupun dari Jepang dan negara lain yang mempunyai kemampuan dalam hal budaya maupun bahasa Jepang.
 7. Pengelola, fungsi pengelola adalah untuk menjaga agar wadah ini tetap berfungsi sebagaimana mestinya, menjaga keberlangsungannya.

2.1.5. Lingkup Kegiatan Pusat Kebudayaan

Secara umum pusat kebudayaan mempunyai lingkup kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan pengkajian, penelitian
- Kegiatan pertunjukan/pagelaran
- Kegiatan rekreasi budaya
- Kegiatan informasi pendidikan
- Kegiatan administrasi/kantor
- Kegiatan pendidikan dan sebagainya

Dari kegiatan ini kemudian diturunkan dalam bentuk pewadahan/peruangan disesuaikan dengan karakter pelaku kegiatan. Lingkup kegiatan ini bisa dijabarkan lagi ke dalam kegiatan-kegiatan yang lebih kecil lagi.

2.1.6. Karakteristik Penyajian Pusat Kebudayaan

Dalam suatu pusat kebudayaan terdapat bermacam-macam cara penyajian dari kegiatan budaya maupun produk-produk budaya, antara lain :

1. Pengkajian

Dari kegiatan pengkajian maka dilakukan penelitian dan pengembangan budaya melalui pertemuan budaya, seminar budaya, penelitian budaya, pertukaran budaya etnis, dan sebagainya. Bagi peminat budaya, dengan penyajian pewadahan berupa sarana, perpustakaan, ruang konferensi, dan sebagainya. Disamping itu tidak menutup kemungkinan adanya pertemuan dengan kebudayaan lain.



2. Dokumentasi

Dengan perlindungan dan merekam hasil karya budaya asli bangsa Jepang yang dapat menambah pengetahuan dan dapat diperkenalkan melalui penyajian sarana berupa ruang pameran, ruang dokumentasi, gallery, ruang audio visual dan sebagainya.

3. Informasi

Pengenalan dan penyebaran informasi budaya misalnya dengan menampilkan unsur kesenian (seni budaya) yang ditampilkan melalui pameran, film audio, video visual, dan sebagainya sebagai upaya penyebaran informasi budaya nasional maupun internasional.

4. Pagelaran

Pagelaran kebudayaan dilakukan dalam rangka mendukung perkembangan kebudayaan yang digelar.

5. Pendidikan

Kegiatan pendidikan meliputi pendidikan budaya maupun bahasa, misalnya dengan kegiatan belajar mengajar, pelatihan, dan lain-lain.

6. Kegiatan Pendukung

Dipilih dari penyajian karakter kegiatan yang mendukung aktivitas kegiatan kebudayaan pilihan yang disajikan dalam wadah fasilitas pusat kebudayaan di Jogjakarta.

2.1.7. Kegiatan Operasional Pusat Kebudayaan Jepang

Kegiatan di pusat kebudayaan Jepang bertujuan memperkenalkan kebudayaan Jepang pada masyarakat luas, secara intensif. Macam kegiatan yang ditampung di dalamnya adalah :

1. Perpustakaan

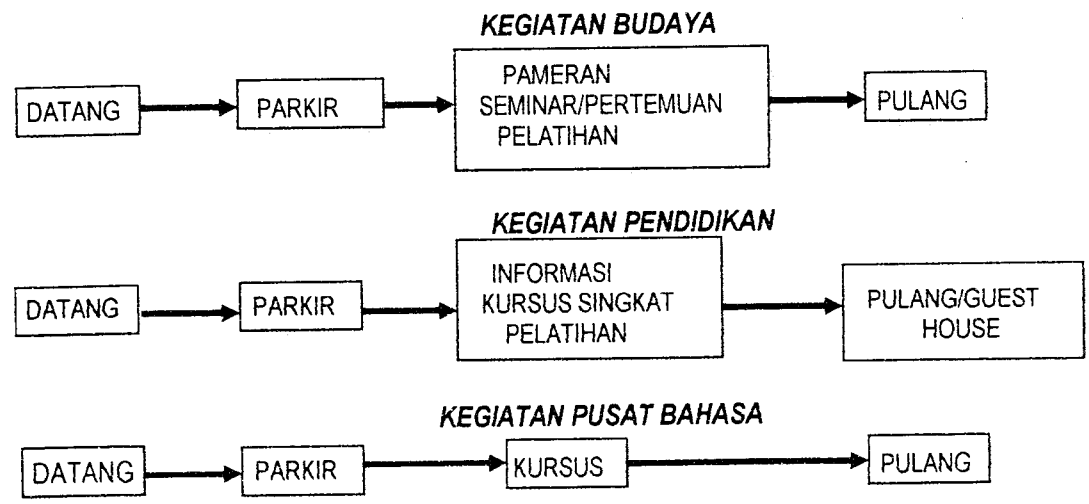
Untuk membantu para peminat studi Jepang terhadap buku-buku ilmu pengetahuan maupun buku-buku kebudayaan seni, budaya, dan pendidikan terutama tentang Jepang.

2. Pemutaran Film

Pemutaran film di pusat kebudayaan Jepang dilakukan dengan tujuan untuk mendukung minat masyarakat terhadap budaya Jepang. Macam film yang diputar adalah film cerita, film non cerita (dokumenter) dan kebudayaan dengan kapasitas tertentu.

3. Kursus Bahasa Jepang
 Kursus ini terbuka untuk umum dengan kelas maupun level yang berbeda-beda.
4. Kursus Seni-seni Jepang seperti ikebana, chanoyu, woodblock prints, dan lain-lain.
 Kursus seni ini dibuka untuk umum, selain itu juga ada pameran tentang produk-produk seni Jepang.
5. Pameran dan pertunjukan seni Jepang, baik yang sifatnya rutin maupun non rutin.
6. Lomba-lomba maupun kompetisi yang sifatnya untuk menggali dan menampilkan kemampuan yang dipunyai dan pendidikan yang telah didapat agar lebih mengerti budaya Jepang.
7. Ceramah dan Seminar tentang hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang, dimana para pelakunya adalah para ahli maupun sarjana dari Jepang maupun dari Indonesia.
8. Informasi Pendidikan, yaitu untuk belajar ke Jepang maupun pelajar Indonesia yang ingin belajar ke Jepang. Selain itu juga untuk memberikan pengetahuan dasar sebelum ke Jepang maupun belajar di Indonesia.
9. Kegiatan pengelolaan

Secara umum pola kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pelaku kegiatan adalah sebagai berikut :



Bagan 2.1.Pola Kegiatan



2.2. Tinjauan Daerah Jogjakarta

2.2.1. Tinjauan Kota Jogjakarta

Jogjakarta sebagai kota pendidikan

Sejak berdirinya Universitas Gadjah Mada di Jogjakarta sebagai perguruan tinggi negeri pertama di Indonesia, kota Jogjakarta banyak didatangi pelajar dari seluruh penjuru Indonesia yang ingin belajar di Jogjakarta. Sejak saat itu pula, banyak bermunculan perguruan tinggi-perguruan tinggi lain di kota ini yang menjadikan kota Jogjakarta penuh dengan mahasiswa-mahasiswa dari dalam maupun dari luar kota sehingga melekatlah predikat 'kota pendidikan' pada kota ini.

Jogjakarta sebagai kota budaya

Jogjakarta dikenal juga dengan banyaknya peninggalan budaya yang ada. Keraton dengan tradisinya merupakan salah satu warisan budaya yang menjadi kebanggaan kota ini. Dengan berjalannya waktu, budaya tradisional dan modern bercampur baur dalam kota Jogjakarta. Selain itu juga terdapat budaya luar yang masuk dengan tingkat peminat yang tinggi. Hal ini tidak bisa lepas dari predikat kota ***Jogjakarta sebagai kota pariwisata*** yang banyak didatangi wisatawan domestik maupun mancanegara. Hal ini tentu saja menambah khasanah budaya dan menarik minat masyarakat lokal untuk mempelajari bermacam-macam budaya yang masuk khususnya dari Jepang.

Jogjakarta dengan berbagai predikatnya (terutama sebagai kota budaya dan pendidikan), merupakan tempat yang cukup baik bagi keberadaan suatu Pusat Kebudayaan Jepang. Sebagai "Kota Budaya", Jogjakarta merupakan tempat yang mendukung proses pembelajaran dan pemahaman kebudayaan, sebab proses tersebut hanya dapat dilakukan oleh pelaku utama kebudayaan itu sendiri dan para peminat terhadap kebudayaan. Selain itu kota Jogjakarta juga mempunyai potensi kreatifitas di bidang kebudayaan yang selalu berkembang dari tahun ke tahun. Sebagai "Kota Pelajar", Jogjakarta merupakan tempat dengan penghuni yang bisa menjadi sasaran dan sekaligus pelaku dalam suatu kegiatan budaya. Selain itu juga bisa dihubungkan dengan kepentingan pertukaran budaya dengan Jepang, terutama dalam hal alih ilmu pengetahuan dan teknologi.



2.2.2. Tinjauan Khusus Lokasi Site

Site yang dipilih berada di Jalan Palagan Tentara Pelajar, yaitu Desa Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Jogjakarta. Site ini dipilih dengan beberapa pertimbangan yang sesuai dengan peruntukan bangunan hubungannya dengan lingkungan sekitar.

2.2.2.1. Kondisi Non Fisik

Sesuai dengan RDTRK Kabupaten Sleman, daerah ini merupakan daerah pengembangan pemerintahan dan pendidikan. Hal ini sesuai dengan fungsi bangunan yang direncanakan yaitu sebagai pusat kebudayaan Jepang, yang didalamnya menyangkut kegiatan pendidikan dan budaya.

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten di DIY dengan luas daerah yang cukup besar yaitu 574,82 Km². Kabupaten ini mempunyai potensi-potensi sebagai berikut:

- Sifat eksternalistik yang tinggi (adaptif dan responsif)
- Dinamika perkembangan yang tinggi
- Semakin kuatnya peranan pusat wisata, ilmu pengetahuan dan teknologi serta pembinaan budaya

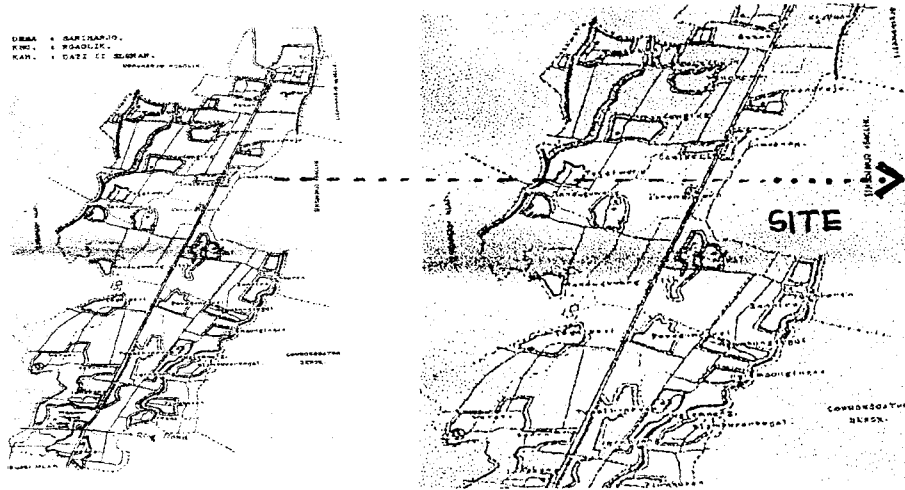
Potensi-potensi tersebut sangat mendukung berdirinya suatu pusat kebudayaan, seperti yang direncanakan yaitu Pusat Kebudayaan Jepang yang dapat mewadahi semua aspek kegiatan yang direncanakan dengan seoptimal mungkin dan tepat sasaran, serta dapat tetap beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

2.2.2.2. Kondisi Fisik

Site yang berada di Kabupaten Sleman ini, secara geografis terletak di bagian wilayah Utara, dengan batas-batas secara garis besar adalah:

- Sebelah Utara : Kabupaten Magelang
- Sebelah Selatan : Kabupaten Gunung Kidul, Kotamadya Yogyakarta, dan Kabupaten Bantul
- Sebelah Barat : Kabupaten Kulon Progo dan Kabupaten Magelang
- Sebelah Timur : Kabupaten Klaten

Secara geografis terletak pada 7°34'51" dan 7°47'03"Lintang Selatan serta 107°15'03" dan 100°29'30"Bujur Timur. Secara Khusus site yang diambil adalah seluas 1,2 Ha diatas lahan kosong.



Gb.2.2. Peta Desa Sariharjo
Sumber : Kantor Kepala Desa Sariharjo

▪ Iklim

Rata-rata temperatur bulanan di daerah ini tercatat 26,90°C sampai 29,30°C dengan suhu maksimum tercatat 31,60°C sampai 36,20°C dan suhu minimum 18,80°C sampai 23,40°C. Karakteristik hujannya merupakan hujan tropis dengan sifat musim kemarau dan musim hujan bergantian setiap periode tertentu sepanjang tahun. Curah hujan di daerah ini cukup tinggi. Secara garis besar daerah ini berada pada daerah dengan iklim tropis, sehingga bentuk bangunan ini nantinya harus disesuaikan dengan iklim tropis, misalnya pada bentuk atap, dan lain-lain.

▪ Topografi

Topografi wilayah ini (yaitu kabupaten Sleman bagian Utara) merupakan perbukitan dengan lembah-lembah curam, kemiringan rata-rata 15%, ketinggian antara 600 m sampai 1250 m di atas permukaan laut. Wilayah ini mempunyai isolatitude searah sabuk Gunung Merapi.

▪ Jenis Tanah

Sebagian besar batuan yang ada di wilayah ini merupakan produk Gunung Merapi dari periode kuartar, jenis tanahnya adalah tanah regosol membentang dari Utara ke Selatan. Air

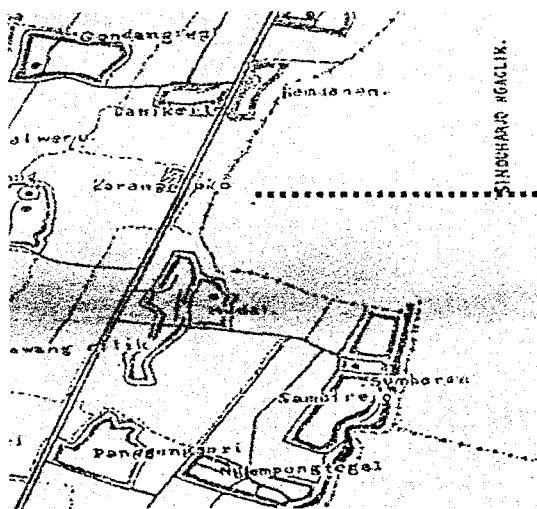
tanahnya merupakan air dangkal. Sungai Winongo yang ada di sebelah Timur site, bermata air di Gunung Merapi.

▪ Vegetasi

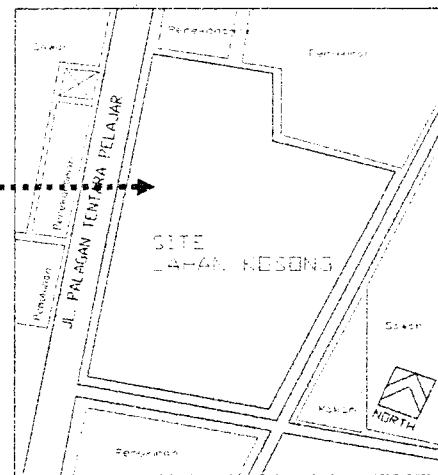
Jenis-jenis vegetasi yang tumbuh di daerah site adalah jenis vegetasi yang hidup di daerah tropis, misalnya pohon-pohon dengan akar yang kuat, beranting, berdaun rindang, khususnya di daerah tepi sungai.

2.2.3. Sarana dan Prasarana

Sarana yang tersedia di daerah sekitar lokasi site cukup mendukung kegiatan yang diwadahi bangunan ini nantinya. Sarana yang tersedia cukup bervariasi dari sarana yang sifatnya umum maupun private, yaitu sarana pendidikan (adanya sekolah-sekolah tinggi maupun menengah), sarana perdagangan dan perindustrian (besar maupun kecil), sarana komersial dengan beberapa fasilitas penunjang misalnya Hotel Grand Hyatt, Grand Hyatt Golf Course, dan lain-lain.



Gb.2.3. Peta Desa Sariharjo
Sumber : Kantor Kepala Desa Sariharjo



Gb.2.4. Lokasi Site
Sumber : Analisis

2.2.4. Peraturan Bangunan Setempat

Beberapa peraturan bangunan yang ada di daerah site terpilih, antara lain : bentuk dan citra bangunan diarahkan untuk mendukung karakter kawasan agro, yaitu alami, nyaman, teduh, asri, segar, dan rekreatif, mendukung karakter kawasan perkotaan, adanya keselarasan



penampilan bangunan dengan lingkungan di sekitarnya yang didominasi oleh bentuk bangunan tradisional. Disamping itu dari segi teknis disyaratkan agar pengolahan bentuk bangunan harus mampu mengantisipasi faktor alam setempat : iklim tropis dengan curah hujan tinggi, kelembaban, suhu, angin, air, dan panas matahari serta perletakan bangunan tidak merusak kondisi visual alam.

2.3. Tinjauan Umum Negara Jepang

2.3.1. Sejarah dan Masyarakat Jepang

Dalam sejarahnya pengaruh luar yang paling besar masuk ke Jepang adalah Cina, seiring dengan masuknya Buddhisme pada abad ke-6 ke kepulauan ini dari arah Korea. Shinto merupakan kepercayaan Jepang sebelum masuknya Buddhisme, yang disertai masuknya paham-paham Konfusianisme, Tao, dan Zen Buddhism. Yang terjadi selanjutnya merupakan proses sintesa pengaruh-pengaruh tersebut ke dalam tradisi Jepang sendiri. Zen Buddhism yang berkembang, ditandai dengan kecenderungan kuat melepas agama dari aspek magi. Proses pengentalan akar budaya Jepang mencapai puncak pada era Tokugawa pada tahun 1600-1868 dimana Jepang mengisolasi diri dari dunia luar. Jepang modern dimulai dengan Restorasi Meiji, yang mengakhiri masa isolasi tersebut. Berbicara tentang Jepang kita tak bisa lepas dari era Tokugawa, karena secara langsung mendahului dan dalam banyak hal meletakkan dasar bagi Jepang saat ini¹.

Jepang merupakan negara industri modern dunia yang berangkat dari masyarakat agraris. Dalam proses perkembangan dari masyarakat bukan industri ke masyarakat industri, salah satu fakta yang paling menonjol adalah terjadinya pergeseran dalam pola nilai dasar². Jepang dicirikan oleh pengutamaan nilai-nilai politis, dimana politik mendahului ekonomi. Pusat perhatiannya ada pada tujuan-tujuan kolektif, dan kesetiaan adalah merupakan keutamaan atau nilai terpenting. Nilai-nilai ekonomis telah menjadi sangat penting pada masa kini, tetapi masih di bawah nilai-nilai politis.

¹ Bellah Robert N, *Religi Tokugawa*, 1992, hal 1-14

² *Ibid*, Pengantar



Sistem politik, yang mengutamakan nilai-nilai kesetiaan secara dalam, bisa dilihat pada etika kelas samurai pada era Tokugawa. Nilai ini adalah tertinggi, pada tataran tertentu. Pada integrasi antar kelas dalam masyarakat, kesetiaan pada kaisar dan negara adalah yang diutamakan, dan berjalan hirarkis sampai ke lingkup terkecil yaitu keluarga. Tatanan seperti ini masih bisa kita lihat dalam praktek kehidupan keseharian orang Jepang. Ketaatan kepada orang tua, negara, dan kaisar adalah nilai sentral yang utama dan menjadi sikap hidup masyarakat Jepang.

Dalam hal pencapaian budaya, banyak bangsawan Jepang mempertahankan pusat-pusat budayanya di Nara, Kyoto, dan Kamakura. Istana bangsawan Fujiwara di Kyoto, misalnya, sejak abad ke-9 sampai abad ke-12, merupakan pusat bikhu Budha terpelajar dan pujangga wanita. "Belajar cara Cina, semangat cara Jepang" merupakan slogan seorang bangsawan terkemuka ketika itu. Para bikhu Jepang mengubah Buddhisme Cina menjadi suatu bentuk yang lebih cocok dengan Jepang sehingga pada abad ke-11, seorang pujangga bangsawan wanita Lady Murasaki menulis *Dongeng Genji* yang panjang yang kadang-kadang dianggap sebagai novel yang pertama. Periode lainnya, Periode Muromachi (1338-1573), ditandai dengan berbagai gangguan yang serius, tetapi periode itu juga merupakan saat ditemukannya bentuk seni Jepang tulen. Sebuah bentuk drama yang disebut *Noh*, jamuan teh, seni arsitektur baru, dan lukisan gaya pemandangan alam yang ditandai dengan kesederhanaan dan ketentraman serta selaras dengan Buddhisme Zen, semua berkembang selama periode perang ini. Setelah itu pada periode pengisolasian diri, muncul bentuk lain yaitu teater *Kabuki* yang mencolok dan melodramatis tumbuh selaras dengan drama *Noh* yang tenang. Arsitekturnya menjadi lebih beraneka warna dan beraneka hias. Pada saat yang sama, bentuk puisi yang amat ketat yang disebut *Haiku*, yang menjadi terkenal di Barat pada tahun-tahun berikutnya, berkembang diantara orang-orang kaya baru di kota.

2.3.2. Spiritualitas dan Nilai-nilai Jepang

Religi Jepang punya dua konsep dasar mengenai "Ketuhanan". Pertama memandang Tuhan sebagai entitas yang lebih tinggi yang memelihara, memberikan perlindungan dan cinta. Entitas ini mencakup dewa-dewa, budha-budha, istilah *Kami* dalam Shinto dan bergeser pada kaisar dan tokoh-tokoh negara, serta orang tua yang dalam beberapa hal diperlakukan



secara sakral. Tindakan religius kepada entitas-entitas ini bercirikan hormat, syukur atas rahmat, dan usaha untuk membalas rahmat tersebut³. Kesadaran akan “sesuatu yang mengatasi” manusia dan alam, diungkapkan lewat upacara-upacara ritual dan lebih bersifat magi, seperti halnya pemujaan gunung sebagai tempat *Kami* yang suci, dewa-dewa, dan pemujaan Budha.

Konsep dasar kedua agak sulit dijelaskan. Rumusan yang paling mendekati adalah bahwa *Dia* merupakan dasar dari segala yang ada atau inti realitas. Contoh untuk ini adalah *Tao* (Cina), dan *hsin* (neo-Konfusius), pemikiran Shinto tentang alam, dan konsepsi Zen-Budhisme. Usaha religius yang dilakukan adalah upaya mencapai kondisi menyatu dengan dasar dari segala yang ada dan hakikat dari semua realitas ini. Secara teoritik, pendekatan ini merupakan cara untuk menghancurkan diri sebagai entitas ontologis, menghancurkan dikotomi antara subyek dan obyek⁴. Pencarian hakikat realitas dan tujuan hidup dasarnya adalah “penghancuran keakuan” dan “pengolahan rasa” dalam diri secara menerus. Penghayatan akan hal ini tidak hanya dicapai dengan meditasi dan pengasingan diri, melainkan dengan tindakan-tindakan nyata yang menjadi kewajiban manusia dalam hidupnya.

2.3.3. Beberapa Produk Seni Jepang

Produk seni adalah satu dari simbol-simbol yang dipakai manusia. Hegel melihat fenomena ini sebagai usaha menemukan pertautan antara makna internal dan bentuk luar. Ernst Gombrich, sejarawan seni yang menganut filsafat estetika hegelian membuktikan; jasad kesenian (“bentuk luar” menurut Hegel atau “simbol” dalam penulisan ini) lahir untuk mewujudkan makna internal hubungan manusia dengan realitas ultima, sesuatu yang dianggap mengatasi manusia⁵. Dalam versi kutipan Karl Jasper, seni menolong manusia membaca “lambang-lambang” ilahi. Seni memberikan penglihatan pada pemikiran spekulatif, sehingga yang “buta” dapat melihat “transendensi”⁶. Mengutip Mangunwijaya, pada tahap

³ *Ibid*, hal 81

⁴ *Ibid*, hal 82-85

⁵ Pangarsa, Galih Widjii, *Budaya Simbol dan Arsitektur Hedonis*, Kompas, 6 Agustus, 1993

⁶ Hamersma, Harry, *Filsafat Eksistensi Karl Jasper*, 1985, hal 28-29



primer orang berpikir dan bercita rasa dalam alam penghayatan kosmis, mistis, atau agama, bukan sekedar pengalaman estetis⁷.

Beberapa contoh produk seni Jepang :

Haiku

Dari sekian jenis sastra Jepang, satu produk yang mewakili ekspresi Jepang adalah puisi *Haiku*. *Haiku* adalah puisi pendek yang menggambarkan ekspresi penghayatan manusia terhadap alam yang melingkupinya. Puisi pendek yang menangkap esensi alam dan realitas yang dalam satu momen pendek. Seperti dicontohkan dalam karya penyair Matsuo Basho ini, bagaimana menangkap satu momen hidup yang sangat singkat, sehingga suara air dan suasana alam, terus menggema dalam ingatan. Tidak ada yang perlu disembunyikan dalam alam, begitu dalam Zen. Yang ada pada alam adalah "lambang-lambang" itu sendiri.

*Furu ike ya
Kawazu tobikomu
Mizuno oto*⁸...

Sebuah kolam tua
Sang katak meloncat
Suara air itu...

Sumi-e

Sumi-e adalah lukisan Zen, yang mengekspresikan "hidup" saat melukis, tarikan garis spontan dan sekali jadi. Dalam kehidupan, seseorang tak bisa mengambil lagi apa yang telah dikerjakannya. Zen mengajarkan hidup adalah saat ini, bukan kemarin atau esok⁹. Seni lukis ini mengekspresikan kejernihan batin dalam menangkap "rahasia-rahasia" alam.

Ike-bana

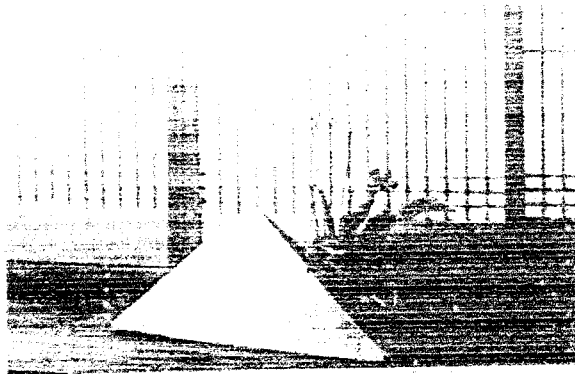
Ike-bana adalah seni merangkai bunga tradisional Jepang, yang bemaafkan Zen, yang berasal dari abad ke-15. Gubahan yang sederhana merupakan ekspresi penangkapan alam. Komposisi segitiga merupakan keseimbangan asimetri yang banyak dijumpai, yang

⁷ Mangunwijaya, *Wastu Citra*, hal52

⁸ Giroux, Joan, *The Haiku Form*, 1974

⁹ Mushasi, Miyamoto, *op.cit*, pengantar

kemudian menjadi satu teknik prinsip ten-chi-jin (surga, bumi, dan manusia)¹⁰. Dalam ike-bana terdapat banyak gaya dengan berbagai falsafah yang berlainan yang melekat pada masing-masing aliran. Dewasa ini terdapat lebih dari 3000 sekolah ike-bana di Jepang, dengan lebih dari 15 juta siswa.



Gb.2.5. Contoh Hasil Ike-bana
(Sumber : Wajah Jepang Dewasa Ini)

Drama Noh

Ada banyak seni teater/panggung Jepang yang terkenal seperti halnya Noh, Bunraku, dan Kabuki. Disini diungkapkan Noh, satu dari teater tradisional Jepang yang banyak mengandung unsur magi dan agama Budha. Skenario Noh yang dipentaskan dibagi menjadi lima bagian dengan urutan pementasan¹¹ :

- Wakinoh (Shin)*, cerita dewa-dewa Shinto
- Shuramono (Nan)*, cerita bertema samurai/laki-laki
- Kazuramono (Nyo)*, cerita bertema wanita
- Genzaimono (Kyoo)*, cerita tentang krisis masa yang bersangkutan
- Kirinoh (Ki)*, cerita tentang setan dikalahkan kekuatan baik dan dewa-dewa

Pada mulanya Noh merupakan drama sakral¹². Unsur magi dan pandangan terhadap entitas yang lebih tinggi (dewa-dewa), ajaran-ajaran moral ditampilkan secara eksplisit. Pada keseluruhan drama Noh mempunyai sifat-sifat agung, simbolik, dan khayalan ; yang mewakili kesenian abad pertengahan¹³. Karakter tersebut dimunculkan dengan penggunaan topeng-topeng. Topeng-topeng ini dianggap mempunyai jiwa, sesuai dengan karakternya.

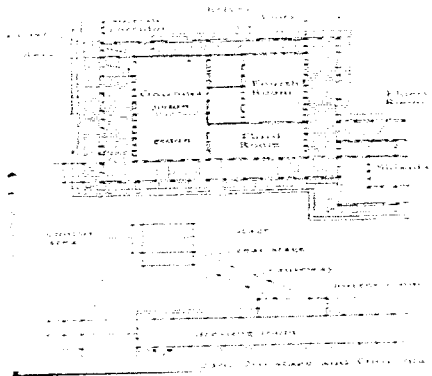
¹⁰ Nishihara, Kiyoyuki, *Japanese Houses*, 1971, hal 129-131

¹¹ Asoo, Isoji, *op.cit*, hal 106

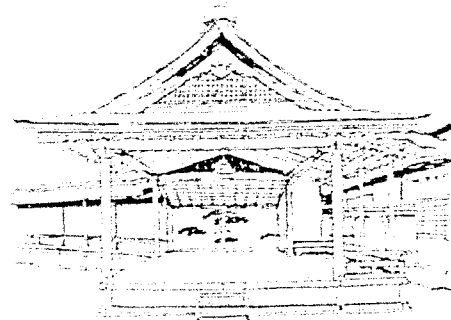
¹² *Japanese Theatre*

¹³ *Ibid*, hal 104-108

Penghayatan pemainnya adalah upaya mencapai ekstase. Disini dilihat bahwa seni digunakan sebagai lambang itu sendiri, untuk upaya manusia bereksistensi.



Gb.2.6. Denah panggung drama Noh
(Sumber: Introduction to Architecture)



245 Noh Stage, Nishi Hongu-ji Shrine

Gb.2.7. Tempat pementasan Drama Noh
(Sumber: Introduction to Architecture)

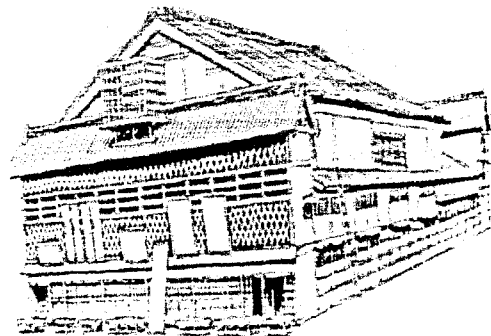
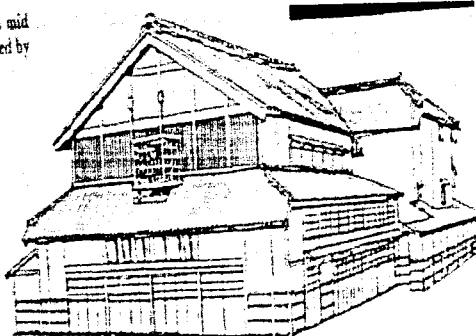
Kabuki

Kabuki merupakan bentuk drama terbaru yang berkembang di antara golongan pedagang selama zaman damai dan makmur pada akhir abad ke-17. *Kabuki* lebih populer, lebih berwarna-warni, dan penuh dengan gerakan dan plot yang sentimental yang dirancang, pada mulanya untuk golongan kaya baru zaman itu.

Bunraku

Drama *Bunraku*, yang muncul di tahun yang sama dan masih terpusat di Osaka, menggunakan boneka. Boneka itu hampir sama besarnya dengan manusia dan berperan dengan perasaan dan keanggunan yang begitu kuat sehingga pemirsa seringkali lupa bahwa apa yang dia lihat adalah boneka.

is mid
sted by



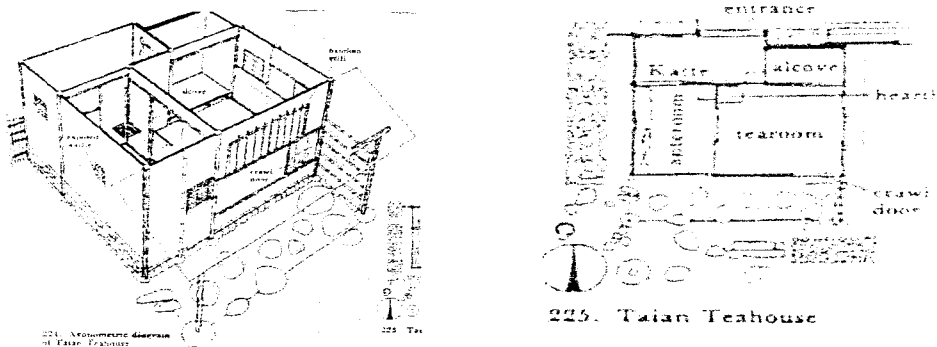
Gb.2.8. Tipe-tipe gedung pertunjukan Bunraku
(Sumber : Introduction to Architecture, 1993)

Kyogen

Kyogen merupakan komedi tradisional yang dipertunjukkan sebagai selingan dalam permainan drama *Noh*. Langkah/ geraknya cepat dan sangat menghibur. Biasanya dipertunjukkan tanpa topeng dan berisi dialog-dialog.

Chanoyu

Upacara Minum Teh (*Chanoyu*) di Jepang berasal dari sekitar 800 tahun yang lalu. Waktu itu para pendeta Buddhis mempergunakan teh untuk membantu berkonsentrasi selama meditasi. Kemudian dikembangkan ritual-ritual seputar “menikmati teh bersama”. Dalam upacara minum teh dewasa ini, tuan/nyonya rumah menyiapkan dan menghidangkan teh dan kue kepada para tamu. Baik tuan/nyonya rumah maupun tamunya sama-sama mengikuti aturan rinci yang dibuat justru guna menjaga agar upacara berlangsung secara sederhana dan menarik, bebas dari gerak-gerak yang tak perlu. Tuan/nyonya rumah menghiasi ruang minum teh dan mengatur rapi taman di luar ruang dengan ketekunan penuh.



Gb.2.9. Tipe Rumah Minum Teh
(Sumber : Introduction to Architecture, 1993)

Taman

Seni menata taman merupakan salah satu produk seni Jepang yang sampai saat ini dipunyai oleh setiap orang Jepang. Dalam menata taman orang Jepang mempunyai gaya-gaya tersendiri sesuai alirannya masing-masing, ada gaya *Kare-sansui*, gaya sudut tunggal, dan lain-lain. Seni menata taman ini merupakan bentuk penghormatan orang Jepang terhadap alam, taman merupakan miniatur alam.



Gb.2.10. Contoh Penataan Taman pada Rumah Jepang
(Sumber : Ethnic Tokyo, Process Architecture)

Pottery

Di Jepang seni keramik mempunyai sejarah yang sudah 12.000 tahun tuanya. Beberapa dari tanda-tanda paling awal tentang adanya populasi di Jepang adalah berupa peninggalan-peninggalan gerabah kuno. Keramik tradisional mempunyai corak dan glazing yang khas dari gerabah Jepang, dan diwariskan selama berabad-abad melalui para seniman keramik.



Gb.2.11. Hasil Pottery
(Sumber : Wajah Jepang Dewasa Ini)

Dolls

Boneka-boneka dibuat secara lokal sebagai objek seni Jepang, seperti halnya keramik, dalam dolls ini juga terdapat banyak tipe yang berbeda sesuai dengan area pembuatan. Bentuk boneka tradisional Jepang yang terkenal adalah boneka sebagai bentuk kaisar dan kaisar wanita. Bentuk yang paling umum adalah bentuk kayu *Kokeshi* yang mempunyai bentuk badan silindris dan kepala berbentuk bola.



Gb.2.12. Dolls
(Sumber : Wajah Jepang Dewasa Ini)

Woodblock Prints

Woodblock printing atau cetak blok kayu adalah salah satu dari gaya lukis Jepang yang banyak ragamnya. *Ukiyoe* sebuah gaya cetak blok kayu yang terkenal, berkembang pada abad ke-17. Cetakan-cetakan dari *ukiyoe* menggambarkan orang dan pemandangan alam, kehidupan sehari-hari serta dunia teater.



Gb.2.13. *Print karya seniman Ukiyoe Hokusai Katsushika*
(Sumber : *Wajah Jepang Dewasa Ini*)

Selain itu juga terdapat beberapa olahraga tradisional dan Martial Arts, seperti Sumo, Judo, Karate, dan Kendo. Masing-masing bentuk olahraga ini mempunyai teknik sendiri-sendiri dan berbeda pada masing-masing olahraga. Sampai saat ini jenis-jenis olahraga ini masih digemari penduduk Jepang sebagai salah satu hiburan keluarga.

2.4. Tinjauan Zen Buddhism Dalam Arsitektur Jepang

2.4.1. Arsitektur Jepang secara Umum

Jepang dikatakan mumi dari pengaruh luar sebelum abad ke-6. Kuil Ise adalah contoh produk pada masa ini. Karakter yang kuat adalah atap dan tiang-tiangnya. Abad ke-6 pengaruh Cina masuk, muncul terutama pada bentuk atap, penggunaan ornamen dan warna. Perkembangannya menjadi semacam sintesis, penggabungan dengan tradisi-tradisi Jepang. Jepang dianggap menemukan jati diri arsitektur, setelah ditinggalkannya penggunaan warna dan ornamen yang rumit.

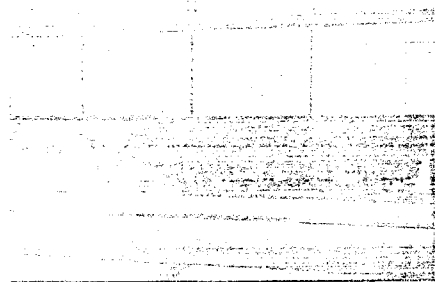
Ciri kesederhanaan menurut beberapa sumber adalah ciri khas Jepang. Sederhananya bangunan kekaisaran seperti Istana Kekaisaran Kyoto dan Villa Kekaisaran Katsura, merupakan contohnya. Pandangan Zen dan Shinto banyak menjiwai produk arsitektur dalam citra kepolosan dan kesederhanaan¹⁴. Prinsip kesederhanaan dan kepolosan ini nampaknya dicoba diterapkan pada bangunan masa kini oleh beberapa arsitek Jepang.

¹⁴ Mangunwijaya, Y. B, *Wastu Citra*, 1987, hal 237

2.4.1.1. Karakteristik dan Penampilan Tradisional

Keterbukaan

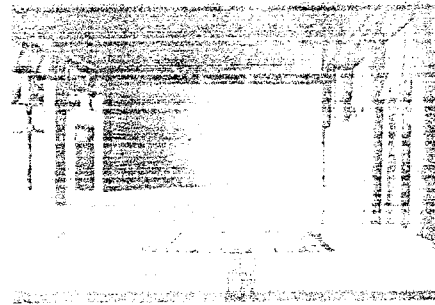
Arsitektur Jepang merupakan arsitektur yang murni¹⁵. Pandangan Zen dan Shinto tentang kesatuan tunggal diri manusia dan alam semesta, membentuk pola-pola ruang Jepang adalah menerus. Ruang luar dan dalam seakan tidak dibatasi, dibiarkan “menerus”.



Gb.2.14. Keterbukaan Rumah Tradisional Jepang
(Sumber: Wastu Citra)

Penggunaan Ornamen

Penggunaan ornamen di Jepang banyak dipengaruhi Cina. Citra kesederhanaan dianggap sebagai jati diri Jepang, muncul dari bidang-bidang polos tanpa hiasan apapun kecuali permainan garis lurus dan bidang mumi¹⁶. Kesederhanaan yang muncul dari penghayatan diri. Cukup adalah sudah berlebihan, sebuah ungkapan sikap ughari Bushido¹⁷.



Gb.2.15. Ornamen Ruang Dalam
(Sumber : Wastu Citra)

Kesederhanaan yang muncul dalam bangunan-bangunan tradisional Jepang banyak dipengaruhi konsep Shinto dan Budha tentang ‘keindahan dari sesuatu yang hampa atau sederhana’.

Struktur Rangka

Struktur rangka adalah hal yang dijumpai pada arsitektur Jepang. Dari lantai, dinding, dan atap, adalah rangka batang. Penggunaan rangka untuk lantai dengan sistem panggung tidak ditemukan di Jawa.



Gb.2.16. Villa Kerajaan Katsura (Sumber: Japan Architecture)

¹⁵ Ibid, 1987, hal 236

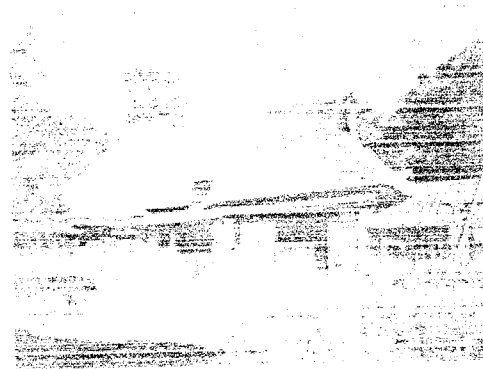
¹⁶ Ibid, 1987, hal 235-237

¹⁷ Bellah, Robert N, op.cit, 1992, hal 79-144

Lantai sebagai pembentuk ruang menggambarkan konsep kontras antara dua hal atau konsep dualisme Zen (lantai ruang luar yang serba kasar dengan batu-batu dan kerikil kontras dengan lantai ruang dalam yang serba licin).

Atap

Elemen pembentuk wujud bangunan yang paling dominan adalah atap. Bentuk atap di Jepang, terutama yang dianggap diluar pengaruh Cina, banyak didapati kesamaannya dengan yang ada di Jawa, yaitu penggunaan tritisan yang lebar. Bentuk atap tempat-tempat pemujaan Budha telah ikut andil dalam mempengaruhi bentuk atap rumah Jepang.



Gb.2.17. Atap Rumah Tradisional Jepang
(Sumber: Wajah Jepang Dewasa Ini)

2.4.1.2. Karakteristik dan Penampilan Modern

Hal yang paling menonjol pada arsitektur modern dalam kaitannya dengan format tradisional adalah pengolahan idea-idea ruang dan pengolahan bentuk fisik.

Pengolahan Bentuk-bentuk

Pola geometris dan moduler dianggap bagian dari Jepang tradisional. Penggunaan bentuk-bentuk geometris dasar untuk parameter desain adalah hal mencolok yang dilakukan arsitek-arsitek Jepang¹⁸. Tadao Ando menggunakan ide geometris dalam blok-blok beton moduler sebagai ciri khasnya. Arata Isozaki menempatkan konsepnya pada ide dasar geometris persegi dan lingkaran, sejak tahun 1970-an. Kazuo Shinohara mengambil ide geometris juga, meskipun "merusak dan mengacak-acaknya" dengan maksud menciptakan ambivalensi yang cocok dengan misi ini¹⁹. Di Indonesia bentuk atap lebih menjadi parameter pada pengolahan desainnya. Terlihat dari banyaknya arsitek Indonesia yang mempunyai kecenderungan mengolah bentuk atap. Pengembangan bentuk dari bentuk dasar geometris ini

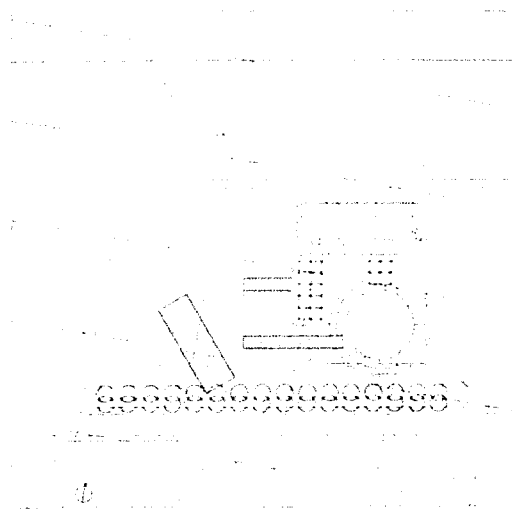
¹⁸ Meyhoffer, Dirk, *op.cit*, 1993, hal 15

¹⁹ *Ibid*, hal 15-16

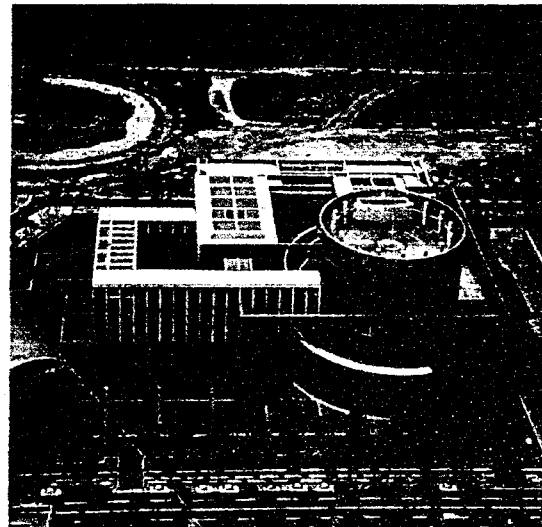
menggambarkan pengolahan bentuk yang tetap memperhatikan unsur geometri sebagai realisasi dari alam.

Kantor Pusat Raika

Bangunan dengan bentuk denah yang merupakan campuran dari bentuk-bentuk kotak dan lengkung (bulat) ini sangat memperhatikan unsur-unsur alam, misalnya dengan menyediakan fasilitas plaza pada ruang terbuka dengan kondisi alam yang masih alami dan adanya taman pada atap bangunan.



Gb.2.19. Site Plan RAIKA
(Sumber : JA Architect, Tadao Ando)



Gb.2.20. Perspektif Mata Burung
(Sumber : JA Architect, Tadao Ando)



Gb.2.18. Salah Satu Sisi RAIKA
(Sumber : JA Architect, Tadao Ando)

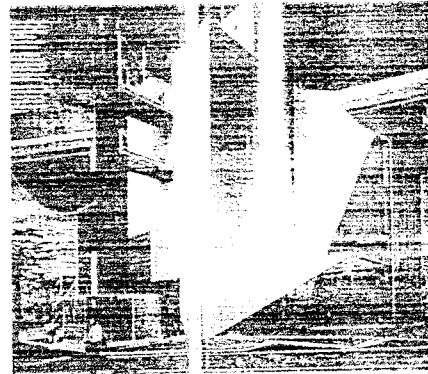
Konsistensi *Tadao Ando* pada pengambilan ide geometris Jepang terlihat pada bangunan ini. Rangka yang jelas dan penempatan blok dengan pola grid merupakan citra simplisitas Jepang yang muncul²⁰. Peletakan unsur-unsur vertikal pada fasade bangunan memperjelas karakter bangunan Jepang. Pada ruang interiornya menerapkan bukaan-bukaan yang besar pada sisi bangunan, sehingga hubungan dengan ruang luar terkesan transparan.

²⁰ Ibid, hal 57



Centennial Hall

Ide bidang mumi dan kepolosan ditampilkan Kazuo Sinohara dalam bangunan ini. Pengolahan bentuk oleh Kazuo Sinohara ini menggambarkan refleksi antara dua alam, yaitu alam lama dan alam baru. Alam lama digambarkan dengan bentuk-bentuk geometri yang diolah, sedangkan alam baru digambarkan dengan bentukan baru dari bentuk-bentuk geometri yang dicampur aduk.



Gb.2.21. Centennial Hall
(Sumber : JA Architect, Tadao Ando)

Pengolahan Idea-idea

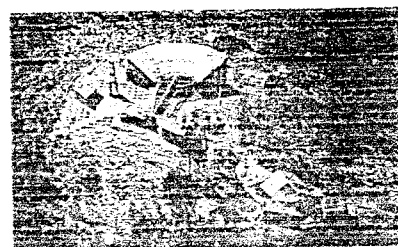
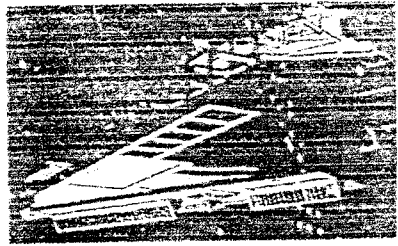
Idea ruang luar dan dalam adalah kesatuan tunggal ditangkap oleh beberapa arsitek Jepang saat ini dalam desainnya. Tadao Ando selain mengambil ide geometris Jepang, mencoba menampilkan konsepsi Zen, lewat *Haiku*²¹. Haiku merupakan puisi pendek yang menangkap esensi alam melalui momen pendek. Bangunan tercipta dari pengulangan-pengulangan seperti halnya sebuah puisi. Kisho Kurokawa mengambil idea ruang dalam ruang luar yang menerus, menurut Dirk Meyhoffer dijiwai oleh sintesa tradisi Budhisme dan pengaruh Barat²². Hiroshi Hara, berusaha menterjemahkan struktur kompleks alam sadar manusia dan fenomena alam seperti aurora borealis ataupun tetesan embun, yang disebutnya "*architecture of modality*". Maksudnya adalah memberi rasa manusia merumah, bahwa arsitektur, alam dan manusia adalah harmoni.

Nagoya Art Museum

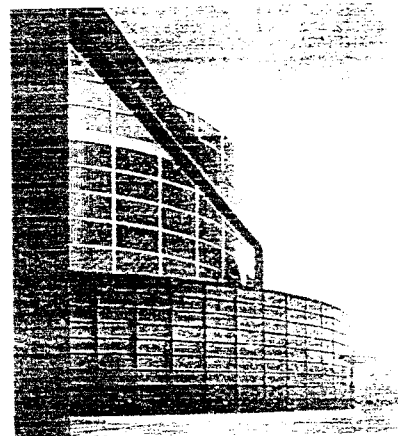
Esensi kemenerusan ruang dalam - ruang luar dibawakan Kisho Kurokawa dalam bangunan ini. Struktur rangka dan yang terekspose menjadi satu bagian dari bangunan, adalah esensi kemenerusan tersebut.

²¹ Antoniadis, Anthony C, *Poetics of Architecture*, 1990, hal 114-115

²² Meyhoffer, Dirk, op.cit, 1993, hal 15-22



Gb.2.22.Perspektif Nagoya Art Museum
(Sumber :JA Architect, Tadao Ando)

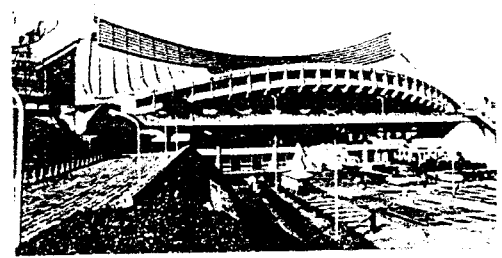


Gb.2.23.Salah Satu Sisi Nagoya Art Museum
(Sumber : JA Architect, Tadao Ando)

Kemenerusan ini menggambarkan fase-fase yang dilalui manusia dalam menangkap esensi alam. Dalam kemenerusan ini kadang-kadang ditemui suatu bentuk yang menggambarkan hal-hal yang tak terduga dalam kehidupan manusia.

Tokyo Olympic Game

Bentuk bangunan secara keseluruhan mengadopsi bentuk arsitektur pada kuil budha Kyoto Gosho, yaitu pada perefleksian bentuk atap kuil pada fasade bangunan secara keseluruhan.



Gb.2.24. Tokyo Olympic Game
(Sumber : Kawazoe Noboru Japanese Architecture)



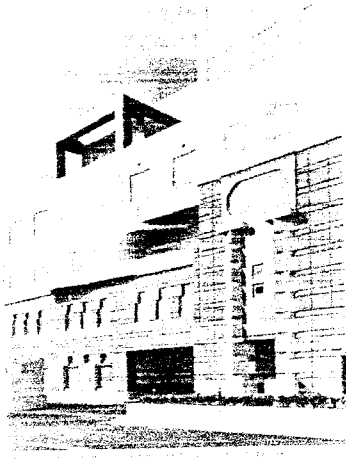
Gb.2.25.Kyoto Gosho

Bentuk atap berbentuk geometri lengkung sesuai dengan bentuk atap kuil Budha Kyoto Gosho. Bentuk baru diperoleh dengan pengolahan bentuk-bentuk lengkung secara menyeluruh.

The Tsukuba Center Building, Ibaragi Prefecture

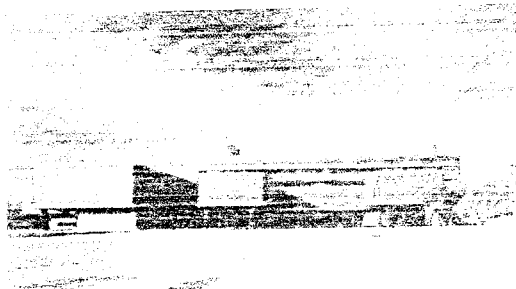
Bangunan yang dirancang oleh Arata Isozaki ini menerapkan bentuk-bentuk tradisional Jepang ke dalam bentuk modern. Dengan menggunakan konsep 'tatami' pada

fasade bangunan yaitu bentuk-bentuk persegi pada fasade bangunan. Hal ini juga diterapkan pada The National Museum of Ethnologi, Osaka dengan arsiteknya adalah Kurokawa Kisho.



Gb.2.26. The Tsukuba Center Building

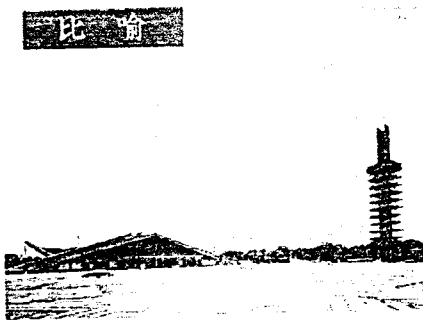
(Sumber : Kawazoe Noboru, Japanese Architecture)



Gb.2.27 The National Museum of Ethnologi

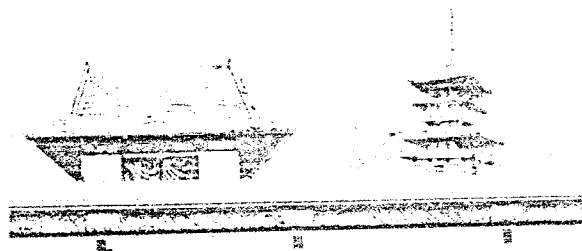
Komazawa Gymnasium

Komazawa Gymnasium dibangun pada tahun 1964 sebagai salah satu fasilitas gymnasium di Tokyo. Peletakan posisi bangunan Gymnasium dengan gedung administrasinya tampak sebagai alegori dari peletakan kuil Budha Jepang.



Gb.2.28. Komazawa Gymnasium

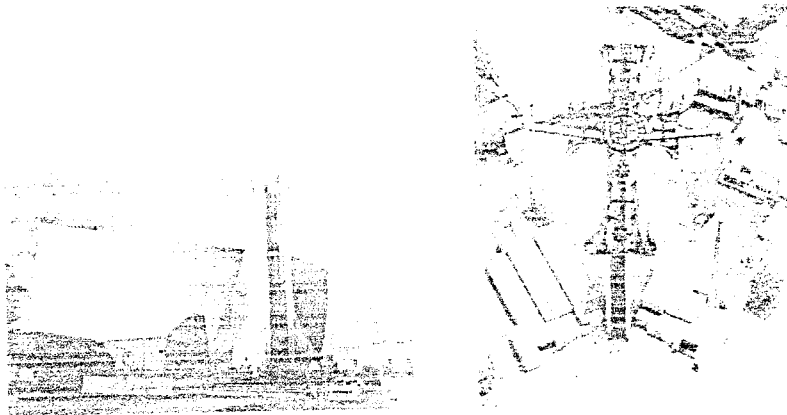
(Sumber : Kawazoe Noboru, Japanese Architecture)



Gb.2.29. Kuil Horyuku, Nara, Jepang

Saint Mary's Cathedral, Tokyo

Bangunan yang dirancang oleh *Kenzo Tange* ini mempunyai bentuk dasar yang merupakan alegori dari simbol Gereja Kristen. Bangunan ini dirancang pada masa yang sama ketika Kenzo Tange merancang Yoyogi Stadium.



Gb.2.30. *Saint Mary's Cathedral, Tokyo*
(Sumber : Kawazoe Noboru, *Japanese Architecture*)

Bangunan terbentuk oleh dinding-dinding tipis dari bahan beton yang bentuknya menyerupai salib, sesuai dengan fungsi bangunan yaitu sebagai katedral. Dalam merancang bangunan, Kenzo Tange selalu menghasilkan bentuk-bentuk yang berani dan fantastis.

2.4.2. Arsitektur Jepang dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism

2.4.2.1. Zen Buddhism

Agama Budha Zen berasal dari India dan masuk ke Jepang (melalui Cina dan Korea) pada sekitar pertengahan abad ke-6²³.

"Zen" adalah cara pengucapan orang Jepang dari sebuah kata dari China "Ch'an" yang artinya meditasi. Zen bukan merupakan agama ataupun filosofi, Zen adalah agama sebelum agama. Di Jepang Zen berkembang menjadi dua aliran besar yaitu **Soto** dan **Rinzai**. **Soto** bercirikan ketenangan, menekankan kerja dan kepatuhan dan untuk mencapai penerangan menggunakan metode Zazen, sikap doa dengan bersila lotus. Sedangkan aliran **Rinzai** mengandalkan usaha aktif untuk mencapai penerangan yaitu dengan metode 'Koan' dan 'Mondo' yang berisi ajaran-ajaran Zen dalam selubung kata-kata parabel.

Pokok ajaran Zen adalah Satori dimana orang mampu melihat atau menemukan inti diri dan menjadi Buddha, namun pengalaman itu tidak bisa diucapkan dan diungkap dengan kata-kata yang hanya terbatas. Empat Kebenaran Luhur dalam Zen (The Four Noble Truths) adalah ; hidup adalah derita, derita itu disebabkan oleh keinginan atau desire, untuk mencapai kebahagiaan orang harus memadamkan desire, cara praktisnya adalah melalui Delapan Jalan

²³ Wajah Jepang Dewasa Ini, Hal.36

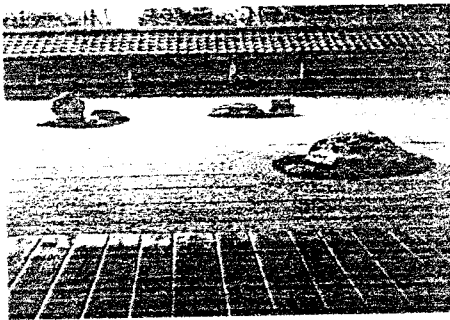
akebenaran²⁴. Delapan Jalan Kebenaran (The Noble Eightfold Path) adalah ; kebenaran dalam melihat dan memahami, kebenaran dalam berfikir, kebenaran dalam berbicara, kebenaran dalam berbuat, kebenaran dalam bermata pencaharian, kebenaran dalam berusaha, kebenaran dalam kesadaran, kebenaran dalam perenungan.²⁵

Dalam perkembangannya Buddhisme terpecah menjadi dua aliran, yaitu Hinayana dan Mahayana. Zen mengakar pada aliran Mahayana yang ingin mengembangkan diri menjadi bodhisattva yang untuk mencapainya ada dua langkah yang amat berbeda yaitu 'jiriki'(menekankan upaya diri sendiri) dan 'tariki'(upaya dari 'yang lain').

Ciri umum dalam karya seni berkat pengaruh spiritualitas Zen²⁶

a. Gaya sudut tunggal, wabi dan sabi

Gaya sudut tunggal dalam seni lukis misalnya gambar seekor burung yang hinggap di dahan yang mati dalam suasana sepi yang menggigit. Tidak ada sapuan garis ataupun bayangan yang dilukiskan. *Wabi* arti harafiahnya adalah kesederhanaan. Bagi seorang pengikut Zen menjadi nyata dalam kesederhanaan cara hidup. Dalam budaya hidup orang Jepang saat ini, *Wabi* bisa dilihat dari adanya kerinduan kuat untuk suatu kali kembali pada alam, akrab dan merasakan getarannya. Dengan *Sabi*, Zen membantu orang Jepang untuk tidak melupakan tanah tetapi selalu bersahabat dengan alam secara sederhana dan bersahaja.



Gb.2.31. Stone Garden pada Kuil Ryoanji
(Sumber : Japanese Architecture)

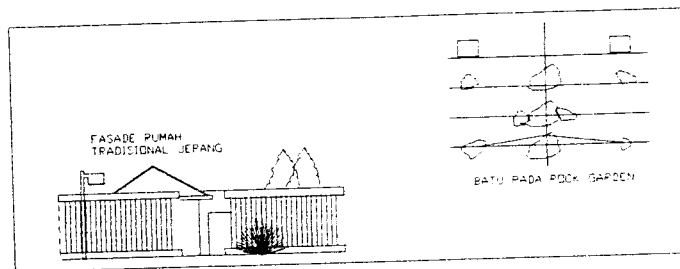
²⁴ Estetika Filsafat Keindahan, Hal 128

²⁵ internet:www.nihongo.org

²⁶ Estetika Filsafat Keindahan, Hal.130

b. *Ketidaksimetrisan*

Dalam kuil-kuil Buddha yang terdiri dari beberapa bangunan/wisma dapat ditarik sebuah garis lurus antara wisma Dharma, wisma Buddha, dan Pintu Gerbang yang biasa diistilahkan dengan Gerbang Gunung. Tetapi di sekitar tiga bangunan itu ada beberapa bangunan di sekitarnya yang tidak diatur secara simetris.



Gb.2.32. *Ketidaksimetrisan*
(Sumber : Analisis)

2.4.2.2. Pengaruh spiritualitas Zen Buddhism dalam Arsitektur

Pengaruh ini dapat dirasakan dalam bangunan kuil-kuil Buddha. Orang yang memasuki kuil pertama kali melewati pintu gerbang yang bernama Gerbang Gunung. Pintu gerbang ini melambangkan pembersihan dari segala keinginan. Sehingga orang dipenuhi dengan kekosongan saat memasuki wisma Buddha. Tata ruang atas bangunan-bangunan ini karena pengaruh kuat dari analogi adanya ruang-ruang dalam tubuh manusia.

Ciri-ciri Arsitektur Zen :

- Simplicity & Restraint (kesederhanaan dan pengekangan)
- Penuh ketenangan dan spiritual
- Harmoni dengan alam
- Asimetris dan fleksibel
- Pengaturan yang indah dari unsur-unsur alam

Seni taman dalam Zen

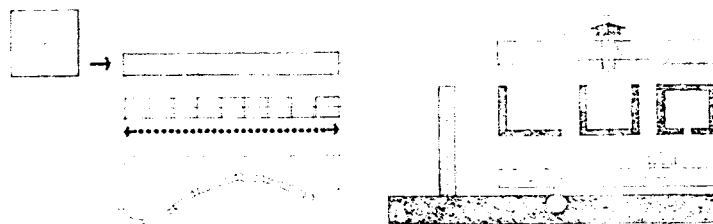
Karakteristik dari taman gaya Zen adalah reproduksi simbolis dari alam dalam sebuah ruang yang terbatas. Biasanya taman dipisahkan oleh pintu gerbang menjadi dua bagian. Lewat jalan setapak yang ditutup dengan bebatuan alam orang akan dibimbing naik ke bagian tinggi. Dan dari bagian ini ia dapat melihat ke bawah dimana terdapat kolam yang ditengah-

tengahnya mencuat sebuah pulau karang. Pulau karang ini menandakan bahwa dalam kelembutan air kolam perlu diberi unsur keras dan kuat untuk membuat dinamika. Sedangkan di bagian yang lebih tinggi dengan gaya *Kare-Sansui* (*Sansui* berarti gunung dan air, *Kare* berarti kering) secara keseluruhan memberi kesan berlawanan dengan apa yang ada di bawah. Gunung atau karang mengasosiasikan sesuatu yang keras dan tajam sedangkan kolam di bagian bawah berkonotasi lembut dan halus. Segala unsur di taman yang terangkum dalam suasana hening mengungkapkan spiritualitas Zen.

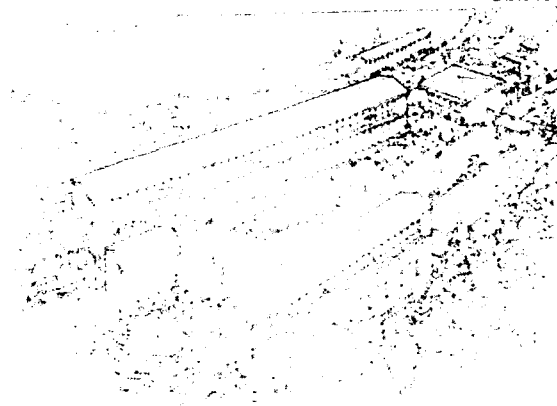
2.5. Tinjauan Bentuk Ruang

2.5.1. Bentuk Linier

Bentuk linier dapat diperoleh dari perubahan proporsi dimensi suatu bentuk atau pengaturan sederetan bentuk-bentuk sepanjang sebuah garis. Misalnya dengan meletakkan bentuk-bentuk geometri sederhana di sepanjang garis. Bentuk linier dapat dimanipulasikan untuk membentuk ruang.

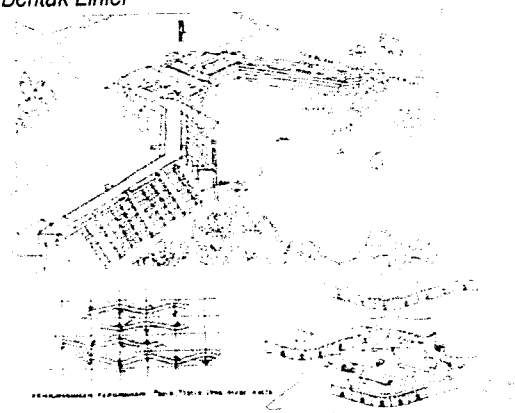


Gb.2.33. Bentuk Linier



Gb.2.34. Agora Assos, Asia Kecil abad ke 2 SM

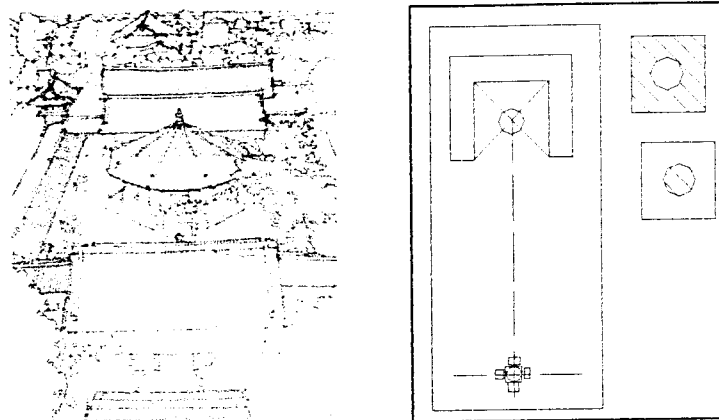
(Sumber : Francis D.K.Ching)



Gb.2.35. Pavia, Italia, 1966, Alvar Aalto

2.5.2. Bentuk Terpusat

Bentuk-bentuk terpusat menuntut adanya keteraturan geometris yang mempunyai dominasi visual, bentuk-bentuk yang harus terletak di pusat seperti kubah, silinder, atau segibanyak beraturan. Bentuk ini dapat menjadi simbol tempat-tempat yang suci atau penuh penghormatan, contohnya adalah *yume-domo* bagian timur kuil *Horyu-ji*, Nara, Jepang.

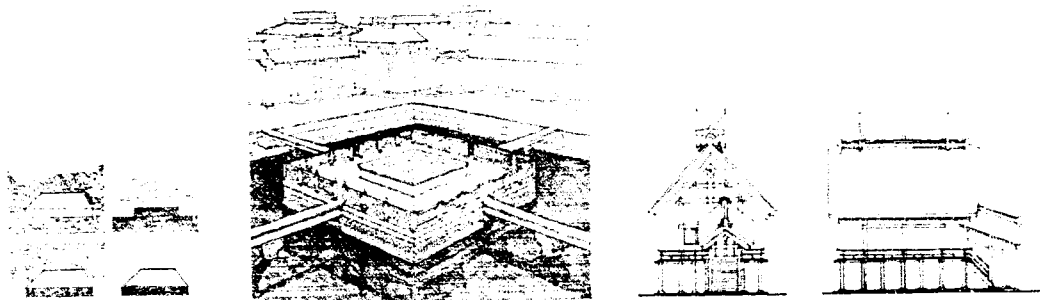


Gb.2.36. Bagian Timur Kuil Horyuji, Nara, Jepang
(Sumber : Francis D.K.Ching)

2.5.3. Bentuk Ruang oleh Unsur Horizontal

A. Bidang Dasar yang Dipertinggi

Bidang tanah dapat ditinggikan untuk menciptakan suatu panggung atau podium yang secara visual dan struktural menunjang bentuk bangunannya. Bidang tanah yang ditinggikan dapat merupakan keadaan asli, ataupun secara artifisial dibentuk untuk meningkatkan nilai bangunan di atas lingkungannya atau menunjang nilai bangunan tersebut dalam pemandangan yang ada, contohnya antara lain *Kuil Izumo*, daerah Shimane, Jepang.

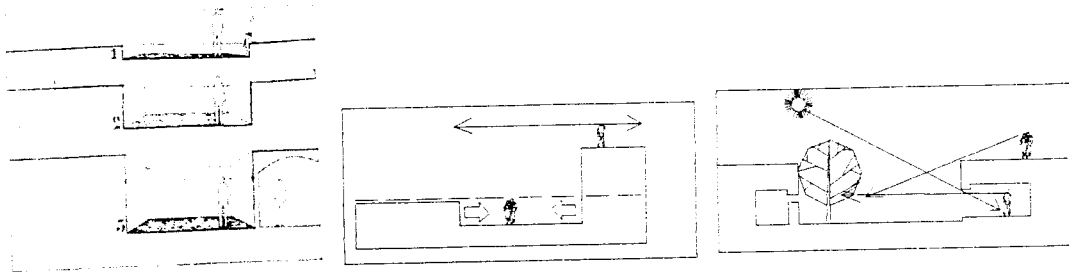


Gb.2.37. Fathepur Sikri, India 1569-74 Gb.2.38. Kuil Izumo, Shimane, Jepang, 550
(Sumber : Francis D.K.Ching)



B. Bidang Dasar yang Diperendah

Adanya tangga menuju suatu ruang yang dipertinggi bisa melukiskan sifat alami ekstrovert ruang atau kepentingan dari ruang, merendahkan suatu ruang di bawah ruang di sekelilingnya bisa memberikan sifat yang introvert atau sifat-sifat menaungi dan melindungi. Bidang tanah dapat diturunkan untuk membatasi ruang-ruang luar yang memiliki bangunan-bangunan di bawah tanah.



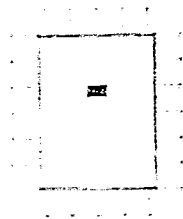
Gb.2.39. Bidang Dasar yang Diperendah
 (Sumber : Francis D.K.Ching)

2.5.4. Bentuk Ruang oleh Unsur Vertikal

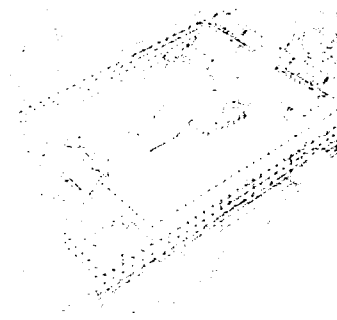
Bentuk-bentuk vertikal pada umumnya lebih aktif di dalam bidang pandangan kita jika dibandingkan dengan bidang-bidang horisontal dan oleh karenanya merupakan instrumen untuk membatasi volume ruang dan memberikan kesan enclosure yang kuat kepada benda di dalamnya.

Suasana Tertutup

Empat buah bidang dapat membentuk suatu kawasan ruang dan kawasan visual untuk suatu tempat suci atau bangunan penting yang berdiri sebagai sebuah obyek di dalam suatu rangkuman ruang.



Gb.2.40. Bentuk Suasana Tertutup
 (Sumber : Francis D.K.Ching)



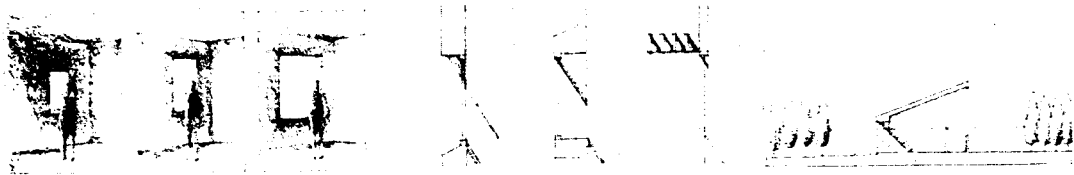
Gb.2.41. Naigu, Tempat Suci Ise, Jepang
 (Sumber : Francis D.K.Ching)

2.5.5. Kualitas Ruang

Kualitas ruang yang dibahas disini adalah kualitas ruang yang ditentukan oleh unsur bukaan.

A. Cahaya

Sebuah bukaan dapat diorientasikan untuk menerima cahaya matahari secara langsung dalam waktu-waktu tertentu setiap hari. Cahaya ini menimbulkan pola-pola terang dan gelap yang kontras pada permukaan suatu ruangan dan sangat mempertegas bentuk-bentuk di dalam ruang.



Gb.2.42.Pemasukan Cahaya ke Dalam Bangunan
(Sumber : F.D.K.Ching, *Bentuk, Ruang, dan Susunannya*)

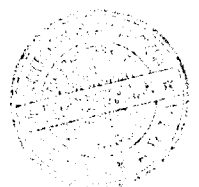
Penempatan suatu bukaan akan mempengaruhi cara bagaimana sinar matahari memasuki suatu ruangan dan menerangi bentuk dan permukaan.

B. Pemandangan

Kualitas ruang yang juga harus dipertimbangkan dalam menetapkan letak bukaan-bukaan di dalam penutupan ruangan adalah pusat pandangan dan orientasinya. Beberapa ruang bisa memiliki fokus intern, sedangkan ruang lainnya memiliki orientasi keluar dengan menyediakan sebuah pemandangan keluar atau ke ruang yang di sebelahnya.



Gb.2.43.Tokonoma sebagai Fokus Ruang Dalam Gb.2.44.Ruang Dalam Kuil Horyuji
(Sumber : Francis D.K.Ching)



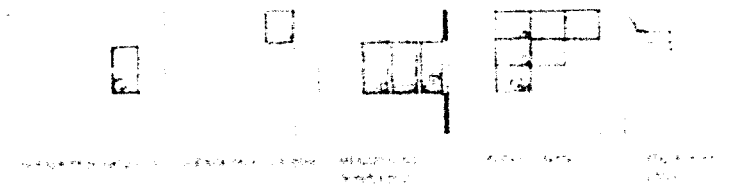
C. Variasi Bukaannya

Variasi-variasi dasar bukaan :

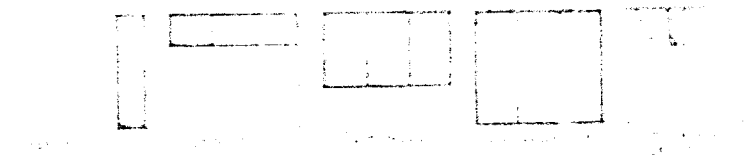
1. Pada bidang



2. Pada sudut-sudut



3. Di antara bidang-bidang



Gb.2.45. Variasi Bukaannya
(Sumber : Francis D.K.Ching)

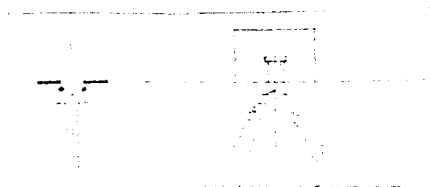
Variasi bukaan pada bidang atap maupun dinding mempengaruhi suasana yang tercipta dalam suatu ruangan. Hal ini disebabkan oleh masuknya kadar cahaya melewati bukaan-bukaan tersebut.

2.5.6. Sirkulasi

A. Pencapaian ke Bangunan

1. Langsung

Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.



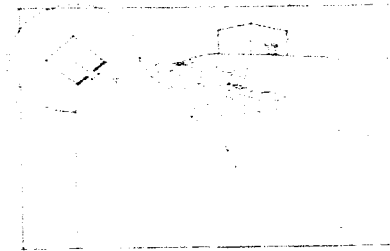
2. Tersamar

Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.



3. Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.



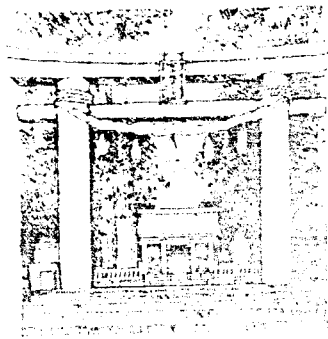
Gb.2.46. Pencapaian ke Bangunan
(Sumber : F.D.K.Ching, *Bentuk, Ruang, dan Susunannya*)

Pencapaian ke bangunan bisa merupakan cara suatu bangunan dalam menyampaikan pesan fungsional maupun citra visual suatu bangunan.

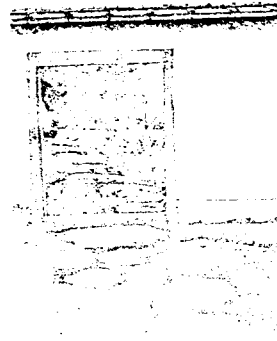
B. Pintu Masuk

Untuk memasuki sebuah bangunan, sebuah ruang dalam bangunan atau suatu kawasan yang dibatasi ruang luar, melibatkan kegiatan menembus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dari lainnya.

Pintu masuk bisa menjadi suatu ciri atas kegiatan yang terjadi dalam bangunan dan sekaligus mencirikan citra ataupun karakter dari suatu budaya, contohnya adalah gerbang masuk pada kuil-kuil Jepang.



Gb.2.47. Gerbang Pertama Kuil Toshogu
(Sumber : F.D.K.Ching, Bentuk, Ruang, dan Susunannya)



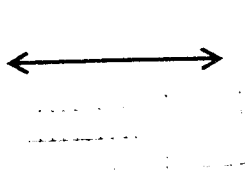
Gb.2.48. Vila Kerajaan Katsura
(Sumber : F.D.K.Ching, Bentuk, Ruang, dan Susunannya)

C. Konfigurasi Alur Gerak

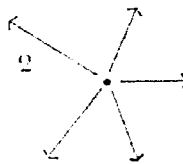
Sifat konfigurasi jalan mempengaruhi atau sebaliknya dipengaruhi oleh organisasi pola ruang-ruang yang dihubungkannya. Konfigurasi jalan dapat memperkuat organisasi ruang dengan mensejajarkan polanya.

Macam konfigurasi alur gerak ²⁷:

1. Linear



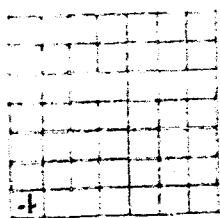
2. Radial



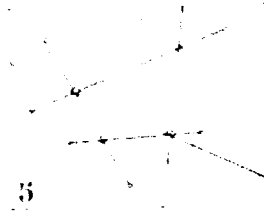
3. Spiral



4. Grid



3. Network



(gambar 7)



Gb.2.49. Konfigurasi Alur Gerak
(Sumber : F.D.K.Ching)

6. Komposit

Merupakan kombinasi dari pola-pola konfigurasi alur gerak di atas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk, dan panjangnya.

²⁷ Bentuk, Ruang, dan Susunannya, Francis D. K. Ching

Penerapannya pada bangunan contohnya adalah pada denah dari Toshogi Shrine di Tochigi Prefecture, Jepang, 1936 (gambar 7).

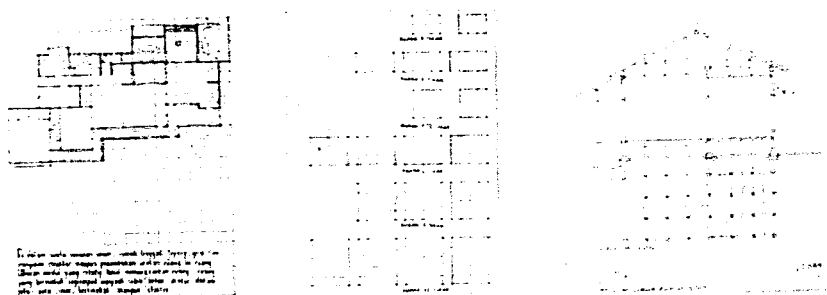
2.5.7. Proporsi dan Skala

A. Ken

Ukuran ini pada mulanya digunakan hanya untuk menetapkan jarak dari dua buah tiang dan ukurannya macam-macam, Ken segera dibakukan untuk arsitektur rumah tinggal.

Ken tidak hanya merupakan suatu ukuran konstruksi bangunan, tetapi telah berkembang menjadi modul estetis yang menyusun struktur, bahan, dan ruang pada arsitektur Jepang.

Dua metode perancangan dengan modul grid Ken berkembang mempengaruhi dimensinya. Dalam metode *Inaka-ma*, grid Ken (6 shaku) menentukan jarak dari pusat ke pusat tiang-tiang. Oleh karena itu standar ukuran tikar tatami (3 x 6 shaku atau $\frac{1}{2}$ x 1 Ken), agak berbeda karena adanya ketebalan tiang-tiang. Di dalam metode *Kijo-ma* lantai adalah tetap (3,15 x 6,30 shaku) dan jarak kolom (modul Ken) berbeda-beda menurut ukuran ruang dan berkisar dari 6,4 sampai 6,7 shaku.

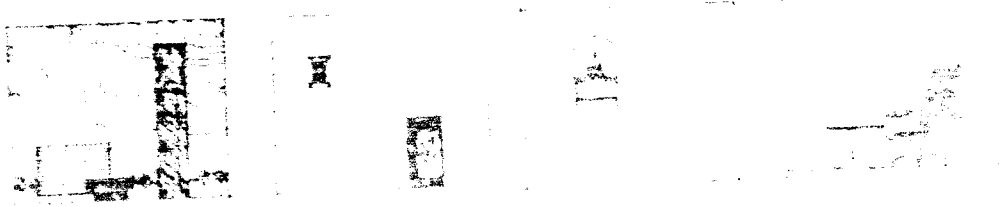


Gb.2.50.Ukuran Proporsi 'Ken'
(Sumber : Francis D.K.Ching)

Di dalam suatu susunan umum, rumah tinggal Jepang, grid Ken menyusun struktur maupun penambahan urutan ruang ke ruang. Ukuran modul yang relatif kecil memungkinkan ruang-ruang yang berbentuk segiempat menjadi lebih bebas diatur dalam pola-pola linier, bertingkat ataupun "Cluster".

B. Skala

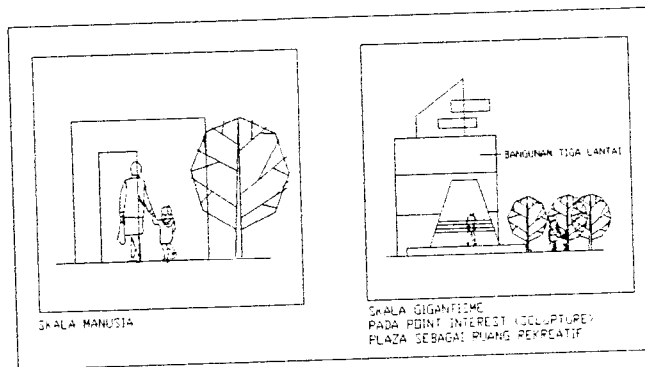
1. Skala Umum : Ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkungannya.



Gb.2.51. Skala Umum

(Sumber : F.D.K.Ching, Bentuk, Ruang, dan Susunannya)

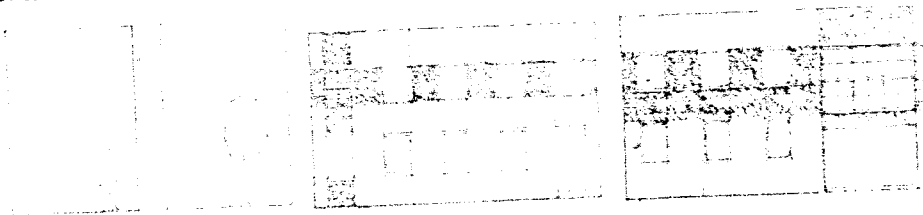
Dalam skala ini terdapat skala *gigantisme* yang bisa digunakan sebagai *point of interest* dalam sebuah bangunan, biasanya adalah pada elemen-elemen non struktural.



Gb.2.52. Skala Gigantisme

(Sumber : Analisis)

2. Skala Manusia : Ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

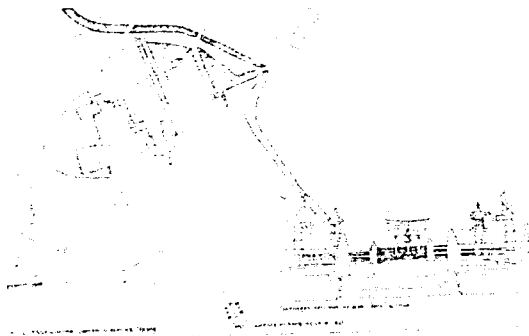


Gb.2.53. Skala Manusia
(Sumber : F.D.K.Ching)

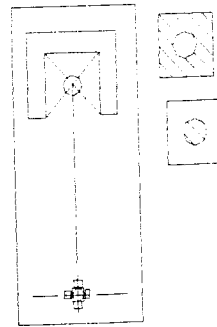
2.5.8. Prinsip-prinsip

A. Sumbu

Tanda suatu sumbu dapat diperkuat oleh sisi-sisi yang membatasi searah panjangnya. Sisi-sisi ini dapat merupakan garis-garis sederhana pada bidang tanah, atau bidang-bidang vertikal yang membentuk suatu ruang linier mirip dengan sumbu.



Gb.2.54. Kuil Itsukushima, Hiroshima, Jepang
(Sumber : Francis D.K.Ching)

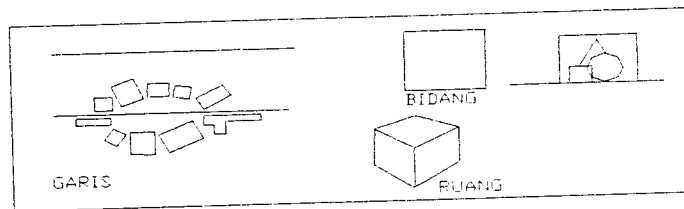


Gb.2.55. Prinsip Konfigurasi Sumbu

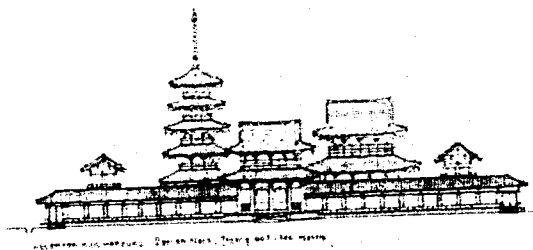
B. Datum

Datum diartikan sebagai suatu garis, bidang atau ruang acuan untuk menghubungkan unsur-unsur lain di dalam suatu komposisi.

Sebuah garis dapat memotong atau membentuk sisi-sisi bersama suatu pola; garis-garis grid dapat membentuk sebuah bidang penyatu yang netral dari suatu pola.



Prinsip Datum



Gb.2.56. Kelompok Kuil Horyuku, Nara, Jepang

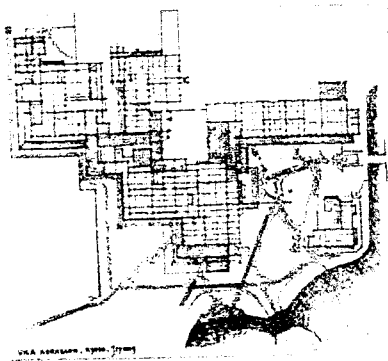


Gb.2.57. Pusat Kesenian Leverkusen, Jerman 1962

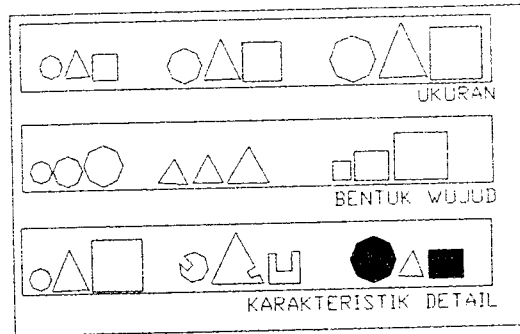
(Sumber : Francis D.K.Ching)

C. Pengulangan

Penggunaan pola-pola yang sama dan resultante dari irama-irama untuk mengorganisir satu seri bentuk-bentuk atau ruang-ruang yang serupa.



Gb.2.58. Vila Kerajaan Kyoto Jepang
(Sumber : Francis D.K.Ching)



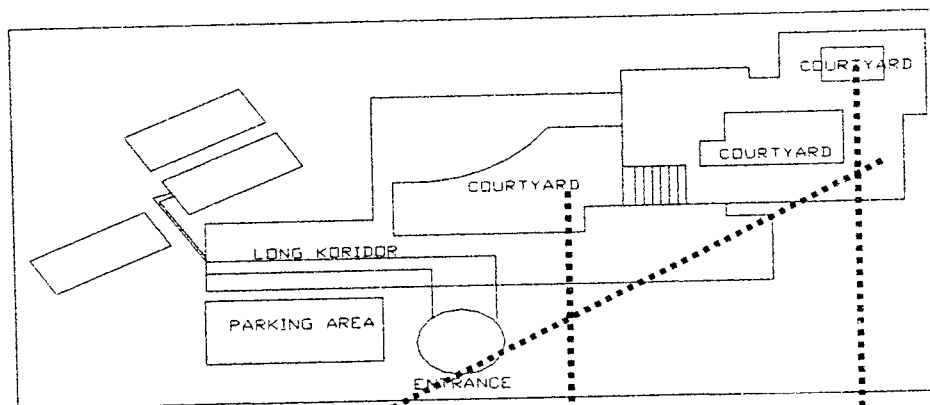
Gb.2.59. Prinsip Pengulangan
(Sumber : Francis D.K.Ching)

2.6.Studi Kasus

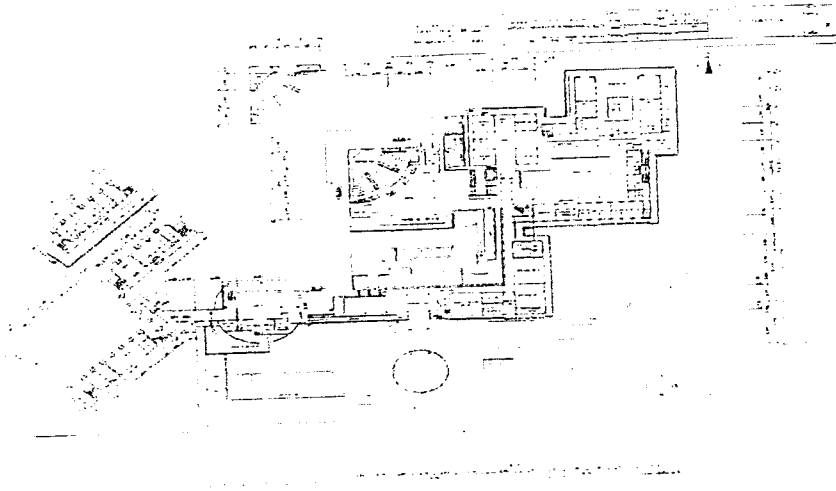
2.6.1.Pusat Kebudayaan Jepang di Indonesia

A. Center For Japanese Studies University of Indonesia

Bangunan ini terdiri dari blok-blok massa yang disusun secara cluster, dimana setiap massa bangunannya berbentuk segi-4 yang merupakan bentuk yang banyak digunakan dalam perancangan bangunan arsitektur Jepang. Antar massa bangunan dihubungkan dengan koridor-koridor yang merupakan ciri khas dari bentuk arsitektur Jepang. Selain itu penataan open space dalam kompleks bangunan menjadi bagian yang sangat penting.



bentuk atap pada
bangunan PSJ-UI



Gb.2.60. Denah Pusat Studi Jepang UI Jakarta
(Sumber : Bagian Dokumentasi PSJ UI Jakarta)

Dari segi fasade bangunan, bangunan ini lebih banyak menerapkan konsep bentuk dasar arsitektur Jepang, yaitu bentuk-bentuk segiempat yang direalisasikan dalam fasade bangunan, misalnya pada bukaan-bukaan yang bentuknya segiempat mumi. Oleh fasade yang seperti ini menerapkan konsep 'minimalis' dari arsitektur Jepang.



Gb.2.61. Entrance Bangunan

(Sumber : Dokumentasi)



Gb.2.62. Tampak Muka

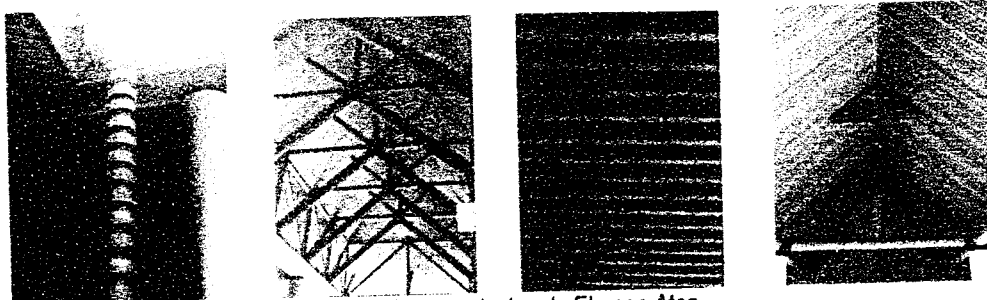
Koridor-koridor yang menghubungkan ruang dalam dan ruang luar menjadikan bangunan ini sangat dekat dengan gaya arsitektur Jepang. Ornamentasi yang diterapkan dalam bangunan ini juga sangat memperhatikan gaya arsitektur Jepang, misalnya pada elemen pintu dan jendela yang memakai bentuk-bentuk segiempat tanpa didetail dengan sempurna. Selain itu kolom-kolom, baik struktural maupun non struktural juga sangat memperhatikan gaya arsitektur Jepang.



Gb.2.63. Sirkulasi Dalam Bangunan
(Sumber : Dokumentasi)

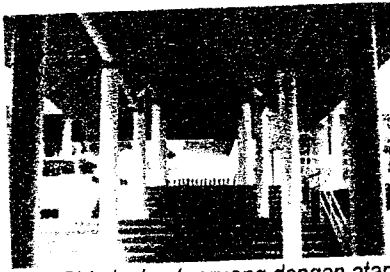
Koridor-koridor yang menghubungkan antar ruang merupakan koridor yang terbuka pada salah satu sisinya dan menghadap ke taman dalam bangunan. Sirkulasi vertikal adalah dengan tangga yang tidak begitu lebar, sehingga memberikan kesan non monumental.

Ornamentasi yang diterapkan dalam bangunan merupakan ornamen-ornamen yang berciri khas Jepang, misalnya pada pipa-pipa talang air hujan yang mengadopsi bentuk ujung pada pagoda, struktur rangka atap yang menggunakan bentuk yang sederhana dengan mengekspos material alam yaitu kayu, plafond maupun penutup rangka atap yang dirancang dengan sederhana tanpa detail khusus yang semuanya menggunakan material kayu.



Gb.2.64. Ornamentasi pada Elemen Atap
(Sumber : Dokumentasi)

Kolom-kolom bulat tanpa detil yang rumit membentuk ruang luar linier yang sesuai dengan ruang arsitektur Jepang. Antar massa bangunan dihubungkan dengan koridor terbuka yang sangat mendukung keharmonisan antara bangunan dengan alam. Tinggi rendah lantai merefleksikan keadaan tanah yang berkontur.



Gb.2.65. Sirkulasi antar ruang dengan atap kayu

(Sumber : Dokumentasi)



Gb.2.66. Bukaan sebagai penghawaan alami

Penghawaan alami diterapkan dengan adanya bukaan ventilasi dengan bentuk-bentuk kotak sederhana pada bagian atas pintu masuk setiap ruangan. Untuk memasukkan unsur pemandangan ruang luar ke dalam bangunan tanpa mengurangi optimalisasi fungsi ruang, pintu masuk adalah dari kayu dengan panil kaca.

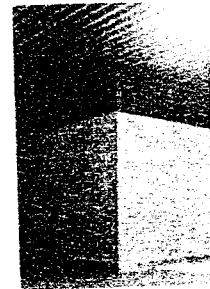
Tata ruang luar dari bangunan ini sangat memperhatikan pada pendekatan konsep alam, dimana alam merupakan unsur yang sangat penting dalam arsitektur Jepang. Alam diekspos melalui penataan yang harmoni dengan bangunannya, selain itu material yang digunakan juga sangat memperhatikan alam, misalnya dengan mengekspos batu bata.



Taman dalam bangunan



Bentuk Atap



Dinding dengan Material Alam

Gb.2.67. (Sumber : Dokumentasi)

Taman-taman dalam bangunan dilingkupi oleh masa bangunan sehingga menimbulkan kesan tertutup pada bangunan. Karakter Jepang salah satunya ditunjukkan melalui bentuk atap sesuai atap tradisional Jepang maupun pengeksposan material alam pada setiap unsur bangunan.

B. Japan Cultural Center, Jakarta

Hubungan kerjasama kebudayaan antara Indonesia dan Jepang sudah ada sebelum pecah Perang Dunia II, diantaranya adalah pengeriman orang-orang Indonesia ke Jepang



untuk dididik sebagai upaya untuk mempersiapkan para calon pemimpin bangsa di masa yang akan datang.

Kerjasama budaya yang ada waktu itu belum mempunyai intensitas kerja yang tinggi, sehingga dibentuk kantor penghubung (Liaison Office) di Jakarta yang kemudian pada tahun 1979 diubah namanya dan diresmikan menjadi Japan Cultural Center (Pusat Kebudayaan Jepang) dengan tugas khusus untuk melaksanakan dan mengembangkan program-program pertukaran kebudayaan antara Jepang dengan Indonesia yang sesuai dengan keadaan di Indonesia.

a. Kerjasama dalam Kegiatan Studi Jepang

1. Studi Bahasa Jepang (rutin setiap tahun)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan The Japan Foundation pada tahun 1984 di Indonesia, tercatat \pm 28.000 orang Indonesia yang belajar bahasa Jepang, jumlah tersebut merupakan peningkatan 7,5 kali dari jumlah pada tahun 10 tahun sebelumnya. Dalam perannya sebagai organisasi utama yang mempromosikan studi bahasa Jepang diluar Jepang, The Japan Foundation melaksanakan program-program yang dituangkan dalam bentuk ahli bahasa Jepang pada Universitas-universitas di Indonesia, mempersiapkan para tenaga pengajar Jepang lokal dan mempersiapkan tenaga ahli Indonesia yang akan dikirim ke Jepang.

2. Studi Jepang (rutin setiap tahun)

Studi Jepang yang dilaksanakan perguruan tinggi di Indonesia pada awalnya menitik beratkan pada pemahaman kesusteraan Jepang klasik semata. Dewasa ini bidang studi Jepang telah beralih ke penelitian ilmiah dalam berbagai aspek Jepang modern. Wadah kegiatan ini adalah Kantor pusat studi Jepang. Disamping melaksanakan kegiatan berupa studi Jepang menyelenggarakan berbagai kegiatan, bertujuan membantu penerima beasiswa yang diundang ke Jepang oleh The Japan Foundation dan menyelenggarakan orientasi awal bagi mahasiswa Indonesia yang akan berkunjung ke Jepang.

b. Kerjasama Kesenian

1. Pameran dan Pementasan (beberapa kali dalam setahun)

Kegiatan pameran yang dilakukan tidak hanya dalam bidang seni rupa semata, tetapi mencakup pula bidang seni lain seperti photography, video, arsitektur, desain, hasil kerajinan dan benda-benda kepurbakalaan. Kegiatan pementasan yang umum dilakukan terutama pementasan seni drama klasik seperti Kabuki, Noh, Kyogen dan Bunraku, di samping itu juga dipentaskan seni musik rakyat, tarian rakyat kontemporer dan bentuk seni tradisional lainnya.

2. Kerjasama Publikasi Kebudayaan (rutin setiap tahun)

Dalam rangka memperkenalkan kebudayaan Jepang secara lebih luas di Indonesia .

The Japan Foundation melaksanakan berbagai program seperti :

- 1.Menerbitkan buku dalam kaitannya dengan pertukaran budaya.
- 2.Memberikan sumbangan buku-buku tentang Jepang untuk beberapa Universitas dan perpustakaan di Indonesia.
- 3.Memberikan sumbangan buku-buku dan bahan-bahan pengajaran bahasa Jepang kepada lembaga-lembaga bahasa Jepang.
- 4.Memproduksi, menyalurkan, melakukan pertukaran, kegiatan festival film dan memutar film-film kebudayaan Jepang.

c. Aktivitas Pusat Kebudayaan Jepang

Kegiatan di pusat Kebudayaan Jepang bertujuan memperkenalkan kebudayaan Jepang pada masyarakat luas, secara intesif. Macam kegiatan yang ditampung di dalamnya adalah:

1. Perpustakaan
2. Pemutaran Film
3. Kursus Bhs.Jepang
4. Kursus Ikebana
5. Ceramah dan Seminar
6. Lomba Pidato

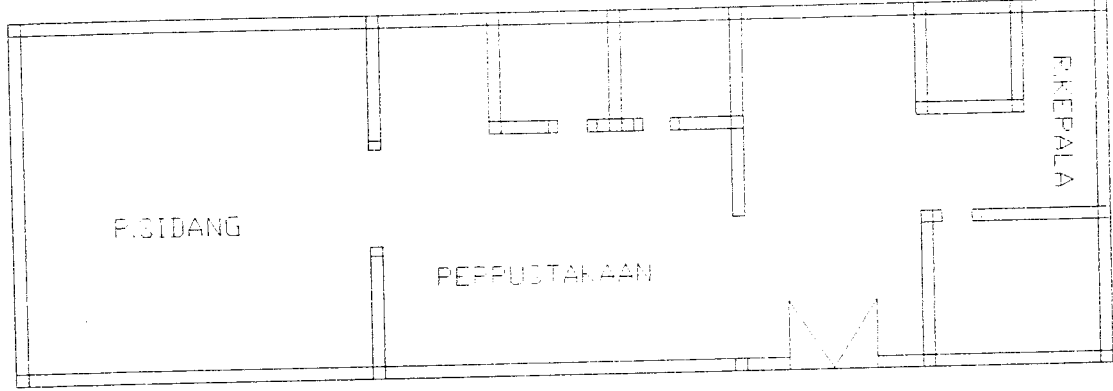
C. Pusat Studi Jepang UGM Jogjakarta

Pusat Studi Jepang UGM yang berada di Gedung Pusat UGM merupakan salah satu pusat studi yang dimiliki UGM. Kegiatan yang diwadahi antara lain adalah kursus-kursus singkat bahasa Jepang, seminar-seminar baik yang rutin maupun yang tidak rutin, pelatihan



terhadap mahasiswa yang Jepang yang hendak belajar di UGM maupun mahasiswa Indonesia yang hendak belajar di Jepang, dan lain-lain.

Dilihat dari ruang-ruang yang ada, sebenarnya wadah ini belum memenuhi standar, karena tempatnya yang sangat terbatas. Ruang-ruang yang terdapat di Pusat Studi Jepang UGM adalah : ruang sidang kecil, ruang sidang sedang, perpustakaan, dan kantor pengelola.



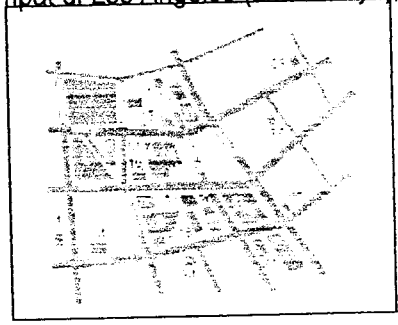
Gb.2.68. Denah Pusat Studi Jepang UGM
 Sumber : observasi lapangan dan analisis

Berdasarkan wawancara langsung dengan pengelola PSJ UGM, minat masyarakat Indonesia khususnya Jogjakarta terhadap budaya Jepang sangat besar, yaitu dilihat dari banyaknya mahasiswa yang belajar ke Jepang, mahasiswa yang belajar bahasa Jepang, bahkan tenaga ahli dari Jepang yang berkunjung ke Indonesia baik untuk menetap maupun yang sementara makin meningkat jumlahnya.

2.6.2. Pusat Studi Jepang di Luar Indonesia

A. Japanese American Cultural & Community Center (JACCC)²⁸

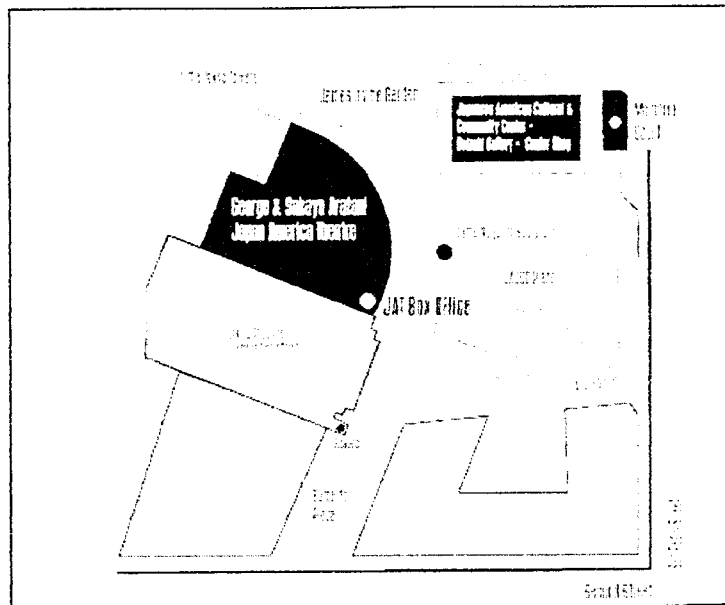
Bertempat di Los Angeles (Little Tokyo), Amerika Serikat.



LITTLE TOKYO

1. JACCC/Center Building/JAT/ Plaza/Garden/Memorial Court

²⁸ Internet : www.Nihongo.org



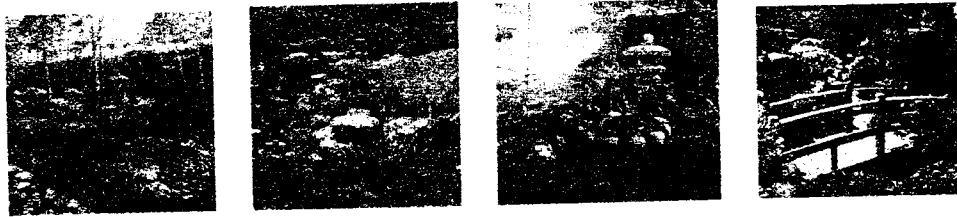
Gb.2.69.Sumber : www.Nihongo.org

PLAN OF THE FACILITIES

1. Center Shop
2. Center Building
3. JACCC Plaza
4. Aratani/Japan America Theatre
5. George Doizaki Gallery
6. Franklin D.Murphy Library
7. James Irvine Garden
8. Memorial Court
9. Calligraphy center/
Japan Cultural Room

JACCC adalah pusat kebudayaan Jepang yang ada di Amerika Serikat. Bangunan ini antara lain mewadahi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan budaya Jepang, misalnya upacara minum teh, seni merangkai bunga, dll. Untuk dapat mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut, maka ruang-ruangnya dibuat sesuai dengan karakteristik kegiatan tersebut, misalnya 'Calligraphy Center/Japanese Cultural Room' menerapkan sistem ukuran Jepang ($4\frac{1}{2}$ tikar pada ruang upacara minum teh).

JACCC berusaha untuk menjadi dinamis dengan alam yang ditunjukkan dalam 'The James Irvine Garden' yang merupakan sumber ketenangan dari pusat kota dengan desain taman yang memberi kesan natural.



Gb.2.70. James Irvine Garden JACCC (Sumber Internet : www.Nihongo.org)

B. American French Japan Cultural Center²⁹

Jenis kegiatan yang diwadahi meliputi bidang :

- Ilmu pengetahuan sebagai sarana educational dengan mengadakan kursus dan menyediakan perpustakaan.
- Pusat kesenian (sastra, drama, patung, lukis, musik, dll).
- Pusat pelatihan bahasa.

Pengenalan unsur-unsur kebudayaan masing-masing negara disajikan dalam bentuk kegiatan yang bersifat informatif, edukatif, kreatif, komunikatif, dan rekreatif.

Kebutuhan Ruang

1. R.Perpustakaan
2. R.Khusus
3. R.Kantor
4. R.Pertunjukan (auditorium)
5. R.Serbaguna (pameran, pertemuan, pertandingan, seminar, ceramah, dll)

C. Botta's Malraux Cultural Center, Chambéry, Perancis³⁰

Penggambaran sebuah pusat pembaharuan budaya pada kota bersejarah Chambéry.

Harmoni dan bentuk bangunan menggambarkan harmoni dari bentuk baru dan bentuk lama sehingga menyatakan bahwa bangunan berasal dari dua dunia, yaitu dunia lama dan dunia baru.

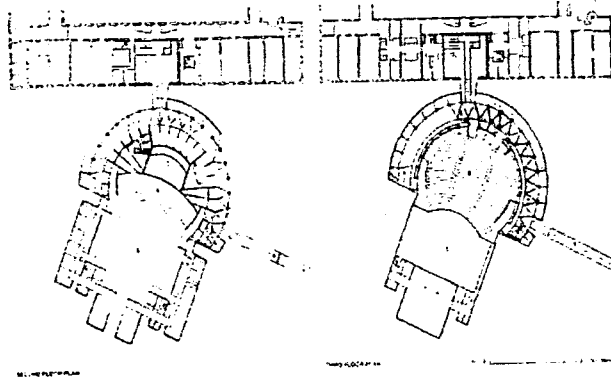
Menggunakan fasade batu alam dan dinding beton dengan mengambil beberapa bagian bangunan gereja Romanic.

²⁹ Architecture Monographs 4, Academi Edition London, 1978

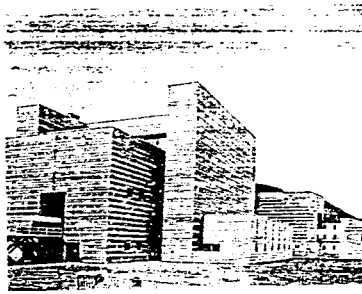
³⁰ Progressive Architecture, June 1988

Kebutuhan Ruang :

- Teater - Art Gallery - Perpustakaan
- Bioskop - Ruang Latihan - Ruang Pendidikan



Gb.2.71.Denah Ground Floor



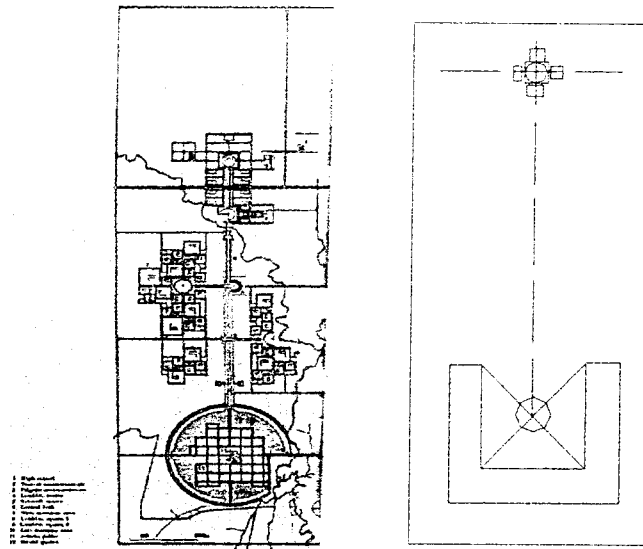
Gb.2.72Perspektif

D. Lumbini Sacred Garden – Birthplace of Buddha³¹

Site dari taman ini adalah satu mil dari barat ke timur dan tiga mil dari utara ke selatan.

Pada bagian selatan ada sebuah taman yang berbentuk lingkaran yang berpusat pada tiang Asoka. Pada bagian utara, di kedua sisi jalan kecil terdapat kuil, Lumbini Plaza, pusat kebudayaan, dan Lumbini Centre. Bagian-bagian ini disatukan dengan keharmonian antara air, vegetasi, dan ruang pedestrian.

³¹ Kenzo Tange



Gb.2.73. Site Plan Lumbini Sacred Garden

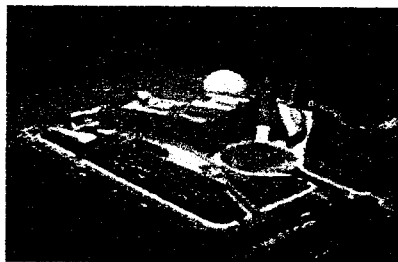
E. Ehime Prefectural Science Museum³²

Bangunan semi-futuristik dengan planetarium terbesar di dunia. Bangunan ini bertempat di kota Niihama, Ehime Prefecture bagian timur.

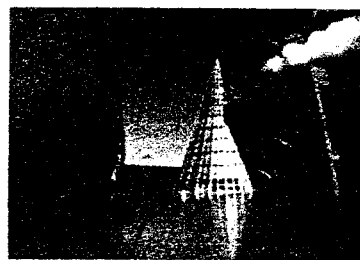
Museum yang terdiri dari lima bangunan ini didesain oleh arsitek Jepang Kisho Kurokawa.

Kompleks bangunan ini terdiri dari entrance hall dengan bentuk cone, hall pameran yang berbentuk kubik, dua bangunan berbentuk sabit adalah restoran dan ruang belajar, dan planetarium yang berbentuk seperti belahan bumi.

Bentuk-bentuk tersebut merupakan simbolisasi dari mekanisme alam dan pikiran manusia dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

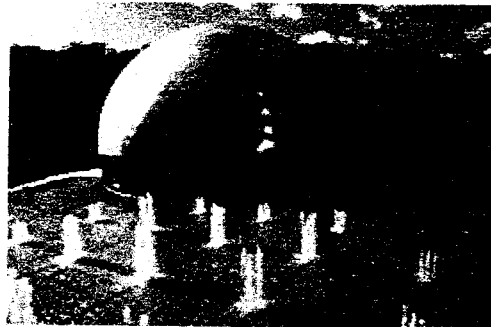


Gb.2.74. Model Keseluruhan Museum



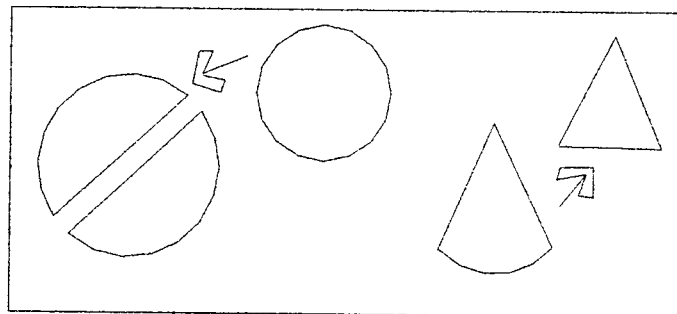
Gb.2.75. Salah satu sudut entrance

³² Internet : www.google.com



Gb.2.76. Bagian Observatorium

Masa-masa pembentuk bangunan merupakan penjiplakan dari bentuk-bentuk unsur alam, seperti bumi, piramida kehidupan, yang semuanya diselesaikan dengan bahan buatan dengan menggunakan teknologi canggih. Disini terlihat bahwa antara yang alami dengan buatan terdapat suatu keselarasan yang justru ditunjukkan dengan kekontrasan.



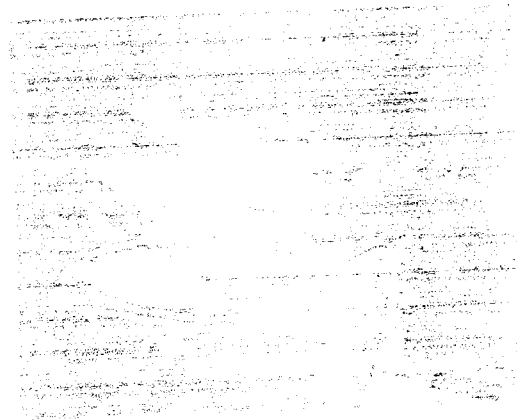
Gb.2.77. Bentuk-bentuk yang ditiru dari unsur alam
(Sumber : Analisis)

2.6.3. Kesatuan Bangunan dengan Alam

A. Koshino House³³

Rumah tinggal Koshino yang terletak di kaki bukit, terdiri dari bagian lama dan bagian baru. Tema utama dari desain ini adalah kontras antara yang lama dengan yang baru, membentuk hubungan dengan menata permukaan tanah, dan dengan kelompok penataan interior tertentu. Komposisi keseluruhan merupakan suatu paralel berbentuk garis lengkung. Dibawah taman yang terletak diantara bagian paralel adalah suatu koridor penghubung. Koridor ini menghubungkan bagian lama dan bagian baru dengan bukaan kaca besar dengan pemandangan lereng yang tertutup tanaman yang merambat.

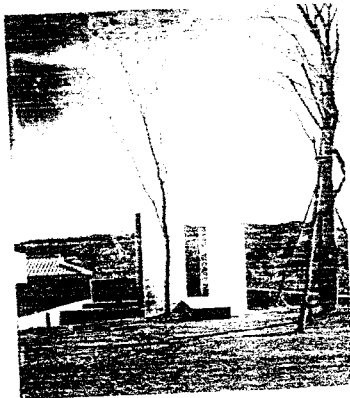
³³ JA Architect, Tadao Ando



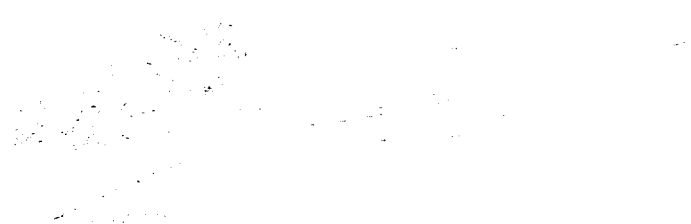
Gb.2.78. Site Plan Koshino House

Gb.2.79. Perspektif Mata Burung Koshino House

Kesatuan dengan alam ditunjukkan dengan adanya ruang-ruang bawah tanah yang dilengkapi dengan taman. Strukturnya adalah dinding pemikul dengan ketebalan yang relatif tipis dan dilengkapi dengan pengulangan bentuk-bentuk kotak.



Gb.2.80. Tata Ruang Luar



Gb.2.81. Potongan Melintang Bangunan

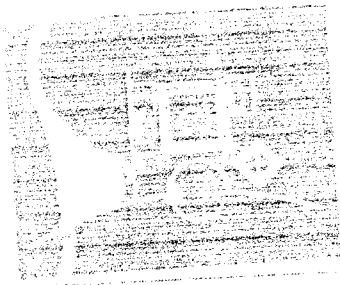
B. Zeus Museum, Nima, Shimane³⁴

Museum yang berdiri diatas gurun pasir buatan pada lokasi yang dekat dengan jalan utama, memberikan kesan dan suasana pantai ketika kita pertama kali memasuki museum ini. Dalam museum ini terdapat enam rangka berbentuk piramida dengan berbagai skala yang memeberikan cahaya pada ruang interior di siang hari dan pada malam hari cahaya memancar dari ruang interior ke ruang luar.

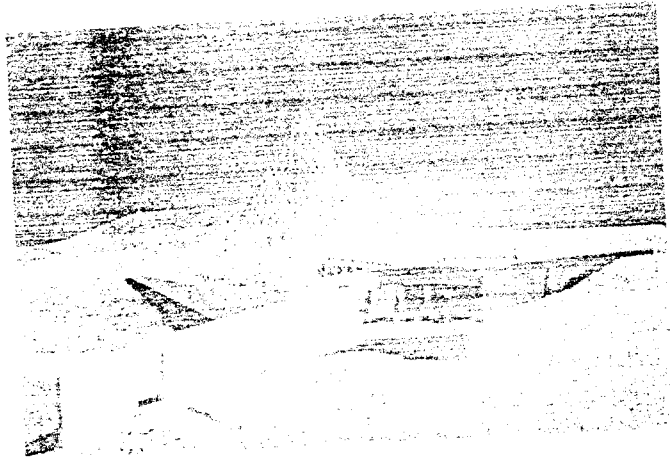
Bukaan-bukaan pada bangunan ini adalah kaca berdimensi besar dengan view keluar bangunan yang menunjukkan kemenerusan ruang dalam dan ruang luar. Fleksibilitas ruang

³⁴ GA Architect

jepang di tunjukkan dengan multifungsi seperti museum, gedung pertemuan, gedung pertunjukan dan theater terbuka.



Gb.2.82.Komposisi Bangunan 'Zeus'



Gb.2.83.Tata Ruang Luar

2.7. Kesimpulan

Kesimpulan Arsitektur Jepang Secara Umum :

1. Karakter yang kuat pada arsitektur Jepang selama masih dalam pengaruh Cina adalah pada atap dan tiang-tiang baik struktur maupun non struktur yang diberi ornamen dan warna yang rumit. Kemudian Jepang lepas dari pengaruh Cina dan menemukan jati dirinya setelah meninggalkan penggunaan ornamen dan warna yang rumit. Arsitektur Jepang merupakan penerapan filosofi agama yang dianut masyarakatnya yaitu Shinto dan Budha Zen. Konsep dasar estetika arsitektur Jepang adalah kemampuan untuk menemukan keindahan dalam kesederhanaan.
2. Semplicitas ditunjukkan dalam tata ruang luar maupun tata ruang dalam. Semplicitas terlihat pada kepolosan dan kesederhanaan terhadap penggunaan ornamen dan warna pada setiap sisi dan bagian bangunan.
3. Bangunan transparan dan seolah-olah menyatu dengan alam. Dengan adanya transparansi hubungan antara ruang dalam dengan ruang luar seolah-olah bersatu dalam suatu wadah peruangan, dan hal ini pulalah yang menjadi dasar adanya ruang yang saling berkaitan di setiap produk arsitektur Jepang.



4. Kontras merupakan salah satu konsep yang sering ditemui pada bangunan arsitektur Jepang, misalnya pada permainan ruang luar dan ruang dalam, garis bidang geometrik lurus-datar-ketat dan bentuk organik yang luwes, kebersihan polos netral warna di dalam dan yang serba variasi warna-warni di luar. Selain itu hubungan antara ruang luar dan ruang dalam juga terlihat sebagai suatu gradasi bahan, alam, ruang yang dibentuk yaitu mulai dari bahan yang kasar berupa batu-batuan, kerikil, sampai pada bahan yang paling halus berupa lantai kayu yang licin di dalam bangunan.

Kesimpulan Penampilan Tradisional Arsitektur Jepang :

1. Konsep Zen dan Shinto tentang kesatuan tunggal diri manusia dan alam semesta membentuk pola ruang yang menerus.
2. Penggunaan ornamen dalam bangunan dipengaruhi oleh Cina, kesederhanaan sebagai jati diri Jepang muncul dari bidang-bidang polos tanpa hiasan kecuali permainan garis lurus dan bidang murni. Ornamen diciptakan dari unsur geometri, detil konstruksi, bukan merupakan hiasan tetapi penghayatan, menghadirkan unsur alam dengan adaptasi langsung. Ornamen diusahakan seminimal mungkin dan lebih banyak membuang ornamen yang tidak perlu. Keindahan arsitektur Jepang dapat terlihat pada detil yang diselesaikan. Penyelesaian detil Jepang menerapkan konsep “dimulai dari keseluruhan menuju per bagian”.
3. Struktur terbuka : batas ruang yang tidak jelas antara ruang dalam dan ruang luar. Lantai memegang peranan terpenting dalam batasan ruang dibanding komponen pembentuk ruang lain, yaitu dinding dan atap.
2. Atap rumah tradisional Jepang banyak didapati kesamaan dengan atap rumah Jawa, yaitu dengan struktur atap yang lebar. Struktur atap yang lebar ini merupakan tanggapan terhadap iklim di Jepang. Struktur atap lebar ini terlihat pada rumah-rumah tradisional di Jepang dan pada bangunan pemujaan, seperti kuil Shinto dan kuil Budha.

Kesimpulan Penampilan Modern Arsitektur Jepang :

1. Bentuk-bentuk bangunan sebagian besar menerapkan format arsitektur tradisional melalui pengolahan idea-idea ruang dan pengolahan bentuk fisik bangunan.

2. Konsep tradisional yang banyak dijadikan parameter desain oleh arsitek-arsitek Jepang modern adalah pola geometrik dan moduler, misalnya :
 - Tadao Ando : Penggunaan ide-ide geometris dalam blok-blok beton moduler.
 - Arata Isozaki : Konsepnya pada ide dasar geometris persegi dan lingkaran.
 - Kazuo Sinohara : Ide geometris dengan merusak dan mengacak-acaknya sebagai ambivalensi.

Sedangkan di Indonesia, pengolahan bentuk yang didasarkan pada konsep tradisional lebih banyak didapati pada pengolahan bentuk atap.

3. Rangka yang jelas dan penempatan blok dengan pola grid.
4. Ide ruang dalam dan ruang luar yang menerus dengan mengekspos struktur rangka.
5. Ide ruang dalam dan ruang luar seringkali sesuai dengan bentuk-bentuk seni Jepang, misalnya Haiku, dll.
6. Menterjemahkan struktur kompleks alam sadar manusia dan fenomena alam, dan memberi rasa bahwa arsitektur, alam, dan manusia adalah harmoni.
7. Bangunan dan lingkungan alam sekitar adalah alam yang tunggal, bangunan terpisah di bawah pepohonan mengadopsi ide rumah minum teh.
8. Peletakan posisi bangunan seringkali didasarkan pada peletakan massa pada bangunan-bangunan tradisional maupun bangunan pemujaan.
9. Bentuk bangunan modern banyak yang didasarkan pada alegori bentuk-bentuk maupun simbol-simbol tradisional/spiritual Jepang dalam bentuk bangunan.

Kesimpulan penampilan bangunan yang berdasarkan nilai spiritual Zen Budhism :

1. Penampilan dan konsep bangunan sesuai dengan konsep *wahi* tentang kesederhanaan dan *sabi* tentang konsep yang bersahabat dengan alam. Bangunan selalu mengutamakan adanya sebuah taman yang ditata dengan sangat hati-hati, gaya yang diterapkan adalah gaya sudut tunggal. Kuil Zen merupakan kompleks bangunan yang terdiri dari beberapa bagian yang menggambarkan tahap-tahap atau fase dalam kehidupan, diawali dengan melewati "main gate" yang disebut *somon*.



2. Ketidaksimetrisan dicapai tidak hanya dengan bentuk fisik, melainkan melalui pertimbangan massa yang menjadi unsur pembentuk bangunan, pengalaman, dan *sense of balance*. Parameter keseimbangan lebih dominan pada 'rasa' yang dialami manusia.
3. Simplisitas/kesederhanaan dan pengekangan terhadap detail yang rumit. Keindahan dalam kesederhanaan dan "keheningan" adalah konsep dasar kesederhanaan dalam fasade. Elemen-elemen yang tampak dalam fasade adalah elemen geometris yang minimalis.
4. Bangunan-bangunan pemujaan Budha menggambarkan suatu jiwa yang tenang sesuai konsep Zen. Dalam ketenangan ini muncul suatu rasa spiritual.
5. Alam merupakan pembentuk kompleks bangunan yang dominan sehingga keharmonisan antara keduanya mutlak dimiliki setiap bangunan Zen. Keharmonian ini bisa ditunjukkan melalui hubungan ruang dalam dan ruang luar secara langsung, kontras, maupun gradasi dalam bahan, penataan, dan lain-lain. Selain itu setiap unsur alam ditata dengan sangat indah dan hati-hati.

Kesimpulan Pusat Kebudayaan Jepang di Indonesia :

1. Secara fisik bentuk bangunan pusat kebudayaan Jepang yang ada di Indonesia belum bisa menggambarkan aktifitas yang diwadahi yaitu sebagai suatu pusat kebudayaan Jepang.
2. Dilihat dari standar kebutuhan, pusat-pusat kebudayaan yang ada kurang memenuhi syarat dalam hal kualitas maupun kuantitas. Fasilitas yang disediakan tidak sebanding dengan kebutuhan akan ruangnya.
3. Tempatnya kurang representatif untuk menunjang kegiatan yang diwadahi, yaitu sebagai suatu pusat kebudayaan jika dilihat dari segi penampilan fisik bangunan.

Kesimpulan Center for Japanese Studies University of Indonesia :

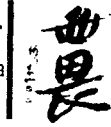
1. Tempat ini sudah cukup menggambarkan kondisi kebudayaan Jepang yaitu dengan menerapkan konsep-konsep dalam arsitektur Jepang, misalnya dalam hal penggunaan material, dimana material yang digunakan adalah material-material alam (kayu, pengeksposan batu bata, dll), dalam hal penampilan bangunan yang menerapkan



- konsep simplisitas terhadap detil-detil (menerapkan bentuk-bentuk geometris persegi dalam panampilan bangunan), hubungan ruang dalam dan ruang luar yang menunjukkan keharmonisan antara ruang dalam dan ruang luar sebagaimana konsep ruang Jepang, dan lain-lain.
2. Dilihat dari segi fungsi, tempat ini kurang bervariasi dalam menyediakan ruang-ruang yang mendukung kegiatan kebudayaan Jepang, seperti misalnya tidak adanya ruang-ruang khusus untuk mempelajari budaya Jepang seperti tea ceremony, ikebana, seni drama noh, dan lain-lain.
 3. Koridor dengan kolom-kolom bulat tanpa detail yang rumit membentuk suatu ruang linier yang mencirikan ruang Jepang.
 4. Bentuk bangunan merupakan bentuk-bentuk geometri dasar, misalnya bentuk persegi dan bentuk lengkung.
 5. Bentuk atap disesuaikan dengan kondisi alam Indonesia tanpa meninggalkan bentuk atap rumah Jepang, yaitu atap dengan tritisan yang lebar.
 6. Pengolahan tata ruang luar dengan mengekspos unsur-unsur alam, misalnya dengan gundukan-gundukan sebagai tata lansekap, taman dengan kolam, dan penataan unsur-unsur alam secara langsung.

Kesimpulan Pusat Kebudayaan yang ada di luar Indonesia :

1. Menggabungkan antara konsep maupun bentuk arsitektur dari asal negara budaya yang dipelajari dengan konsep dan bentuk arsitektur negara tempat pusat-pusat kebudayaan itu berada, misalnya dengan menerapkan ciri khas arsitektur dari kedua negara.
2. Menggambarkan dunia lama dan dunia baru, misalnya dengan mengekspos bagian-bagian yang sangat familiar pada dunia lama (khususnya dalam bentuk arsitektumnya) dengan menggunakan material baru, dan sebaliknya.
3. Merefleksikan konsep spiritual masyarakat Jepang sebagai konsep bangunan.
4. Keharmonisan antara bangunan dengan alam sekitar merupakan hal yang paling dominan, yaitu dengan menata ruang dalam dan ruang luar secara harmonis, baik secara langsung dengan mengekspos unsur-unsur alam, penggunaan material alam,



maupun dengan menerapkan konsep kontras maupun gradasi antara ruang dalam dan ruang luar.

5. Ruang luar diolah dengan taman sebagai unsur dominan yang merefleksikan alam.
6. Bentuk-bentuk bangunan modern menyimbolkan mekanisme pikiran manusia tentang alam.



BAB III. PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JOGJAKARTA

3.1. Analisis Lokasi dan Site

3.1.1. Analisis Pemilihan Lokasi

Lokasi yang dipilih berada di Jalan Palagan Tentara Pelajar, desa Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Jogjakarta. Kriteria yang mendasari penentuan lokasi yang harus diperhatikan dalam perencanaan pusat kebudayaan Jepang adalah sebagai berikut:

- a. Faktor skala kota, lokasi berada di pusat kota atau sekitarnya yang termasuk wilayah perkotaan sehingga bisa melayani seluruh wilayah Jogjakarta dan wilayah yang termasuk perkembangan kota.
- b. Faktor pencapaian, lokasi mudah dicapai dengan adanya sistem transportasi kota yang memadai baik prasarana jalan ataupun sarana angkutannya.
- c. Faktor teknis, lokasi dilengkapi dengan jaringan utilitas yang memadai.

Lokasi yang dipilih ini telah memenuhi kriteria-kriteria yang ada dan berada pada area pemukiman, pemerintahan, pendidikan, dan fasilitas sosial yang lain. Selain itu kriteria yang sangat dominan adalah kondisi alam yang sangat bagus sehingga bisa menciptakan suasana bangunan yang menyatu dengan alam sebagaimana konsep Jepang tentang alam.

3.1.2. Analisis Pemilihan Site

Kriteria pemilihan site yang harus diperhatikan dalam perancangan pusat kebudayaan Jepang adalah :

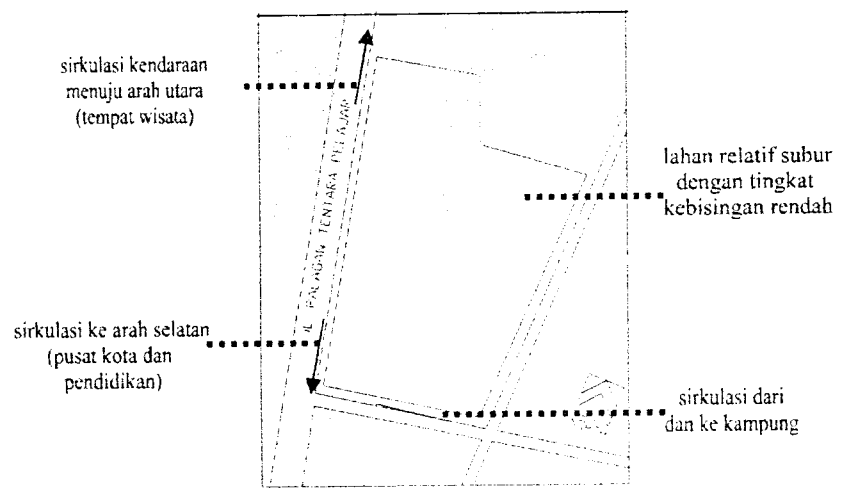
- a. Adanya kemudahan pencapaian, baik dari segi pintu masuk utama (*main entrance*) maupun pintu masuk pendukung (*side entrance*).
- b. Ketersediaan lahan yang cukup.
- c. Peruntukan tanah yang sesuai dengan tata guna lahan dan tanah sedapat mungkin memiliki kontur yang dapat menunjang perletakan massa bangunan.
- d. Keterkaitan antara kegiatan dengan tuntutan spesifiknya, baik terhadap privacy maupun kebisingannya.
- e. Tersedia sarana dan prasarana jaringan utilitas.



Gb.3.84. Peta Site Terpilih
Sumber Bappeda DI. Jogjakarta

Tautan Lingkungan

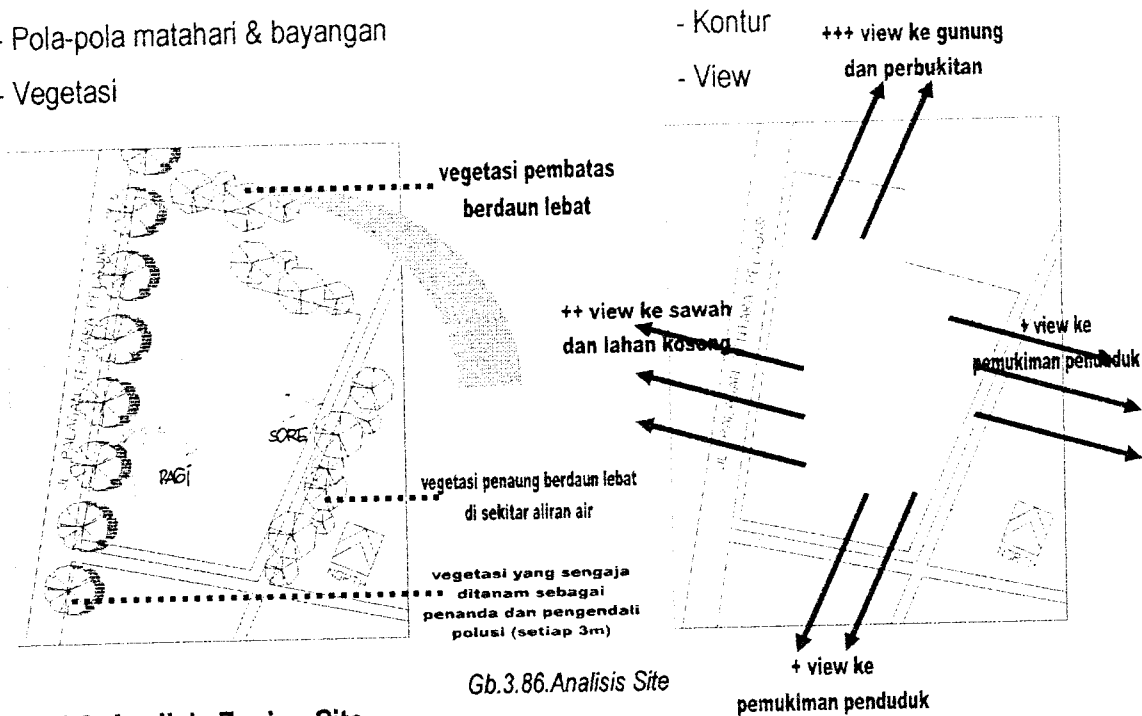
- Tata guna yang ada
- Keistimewaan Lahan yang utama
- Pola-pola arsitektural penting



Gb.3.85. Analisis Site



- Pola-pola matahari & bayangan
- Vegetasi



Gb.3.86. Analisis Site

3.1.3. Analisis Zoning Site

Pemilihan zoning dipertimbangkan terhadap :

- Tingkat pencapaian
- Tingkat fungsi ruang
- Tingkat privacy

Maka zoning yang terbentuk dibagi menjadi :

a. Area Publik

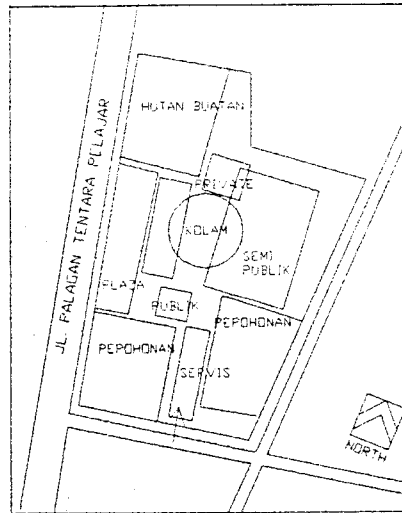
Area ini adalah area yang bisa dipergunakan oleh semua orang, baik itu pengguna maupun orang luar yang hendak memanfaatkan fasilitas ini. Area ini juga merupakan area sosialisasi bagi semua pengguna fasilitas.

b. Area Semi Publik

Area ini adalah area yang lebih diperuntukkan bagi pengguna bangunan yang berkepentingan di dalam fasilitas ini.

c. Area Privat

Area ini mempunyai tingkat privacy tinggi, hanya orang-orang tertentu saja yang bisa memanfaatkan area ini. Namun hubungan dengan area-area lain masih tetap ada.



Gb.3.87.Zoning Tapak
Sumber : Analisis

Penzoningan kelompok kegiatan ke dalam tapak disesuaikan tingkat privasinya. Dalam pusat kebudayaan Jepang ini, salah satu konsep yang ingin dicapai adalah konsep 'keheningan', maka ruang-ruang yang mewadahi kegiatan inti letaknya jauh dari kebisingan atau makin jauh dari entrance.

3.2. Analisis Kegiatan

3.2.1. Pengertian Pusat Kebudayaan Jepang

Pusat Kebudayaan Jepang merupakan suatu wadah atau tempat kedudukan yang menampung semua aktivitas kegiatan budaya baik cara berfikir, karya, dan hasil karya sesuai dengan unsur budaya yang disajikan, yaitu unsur budaya Jepang dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya Jepang maupun untuk menggali unsur-unsur budaya Jepang melalui kegiatan-kegiatan budaya yang bisa dicerna baik secara langsung maupun tidak langsung.

3.2.2. Lingkup Kegiatan

Lingkup kegiatan pada fasilitas ini dibedakan menjadi :

1. Kegiatan kebudayaan/pelatihan
 - Bahasa
 - Budaya/seni



2. Kegiatan pendidikan/pusat informasi pendidikan
3. Kegiatan administrasi
4. Kegiatan penunjang

Dalam pusat kebudayaan Jepang ini, kegiatan pendidikan dan kegiatan kebudayaan merupakan kegiatan utama atau primer yang akan dibahas dalam porsi yang lebih besar, sedangkan kegiatan administrasi, servis, dan penunjang akan menjadi kegiatan sekunder.

1. Kegiatan kebudayaan/pelatihan

Kegiatan kebudayaan yang diwadahi disini meliputi kegiatan yang sifatnya edukatif dan kegiatan yang sifatnya rekreatif atau hiburan. Kegiatan yang sifatnya edukatif diwadahi dalam suatu wadah pelatihan/kursus sedangkan kegiatan yang sifatnya rekreatif diwadahi dalam suatu wadah pertunjukan ataupun pameran.

Ruang edukatif meliputi ruang-ruang pelatihan/kursus seni-seni Jepang, seperti :

- | | |
|----------------|----------------|
| - Tea Ceremony | - Seni pahat |
| - Ikebana | - Seni lukis |
| - Kaligrafi | - Seni patung |
| - Origami | - Seni musik |
| - Komik | - Seni pentas |
| - Sastra | - Martial Arts |

Ruang rekreatif meliputi ruang-ruang gallery, ruang pameran, ruang teater (baik terbuka maupun tertutup), dan ruang bioskop yang semuanya memenuhi standar untuk mempertunjukkan seni-seni Jepang sesuai dengan standar dan ukuran Jepang yang agak berbeda dengan ukuran internasional.

2. Kegiatan pendidikan/pusat informasi

Kegiatan yang diwadahi meliputi kegiatan yang berhubungan dengan studi/belajar dari dan ke Jepang, baik yang secara formal maupun non formal dengan sasaran pelakunya adalah :

- Mahasiswa/pelajar Jepang yang hendak belajar di Indonesia
- Mahasiswa/pelajar Indonesia yang hendak belajar ke Jepang
- Tenaga-tenaga pengajar Indonesia

- Tenaga-tenaga pengajar Jepang

Secara garis besar kegiatan-kegiatan yang diwadahi dalam kategori kegiatan pendidikan ini antara lain :

- Pusat informasi studi
- Pusat pelatihan bahasa
- Penelitian

3. Kegiatan Administrasi

Merupakan kegiatan yang menunjang kelancaran semua kegiatan yang ada pada pusat kebudayaan Jepang ini, meliputi :

- Administrasi umum (seluruh pusat kebudayaan Jepang)
- Administrasi khusus (setiap bagian dari lingkup kegiatan pusat kebudayaan Jepang)

4. Kegiatan Penunjang

Merupakan kegiatan pada fasilitas pusat kebudayaan Jepang yang sifatnya mendukung atau menunjang kegiatan utama (kegiatan pendidikan dan kegiatan kebudayaan), meliputi :

- Ruang Pengelola
- Ruang servis
- Plaza
- Kafetaria
- Gudang
- Toilet
- Guest house
- Kafe
- Taman terbuka
- Center shop

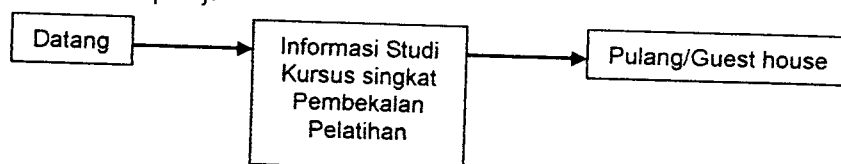
3.2.3. Pelaku dan Pola Kegiatan

Dalam hal ini pelaku dan pola kegiatannya didasarkan pada jenis-jenis kegiatan yang telah disebut dalam lingkup kegiatan, yaitu :

1. Kegiatan pendidikan/pusat informasi pendidikan

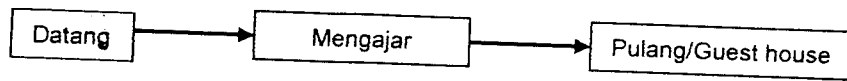
Pelaku kegiatan meliputi :

- Mahasiswa/pelajar

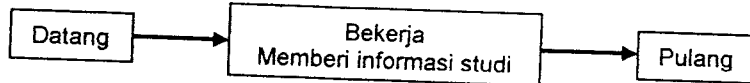




- Pengajar



- Pegawai/official

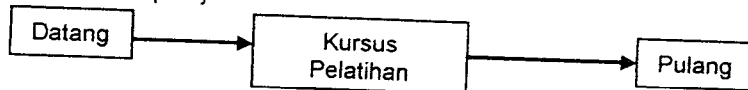


Bagan 3.2. Pola Kegiatan Pendidikan/Pusat Informasi Pendidikan
Sumber : Analisis

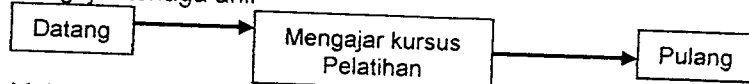
2. Kegiatan kebudayaan/pelatihan

Pelaku kegiatan meliputi :

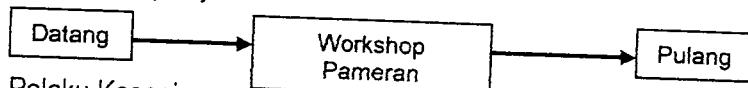
- Mahasiswa/pelajar



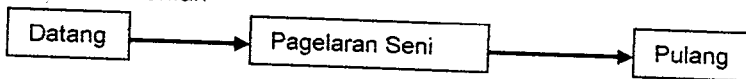
- Pengajar/tenaga ahli



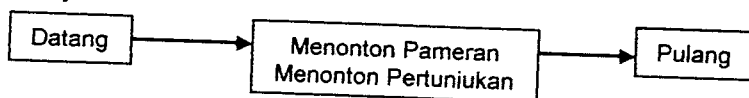
- Mahasiswa/pelajar



- Pelaku Kesenian



- Masyarakat

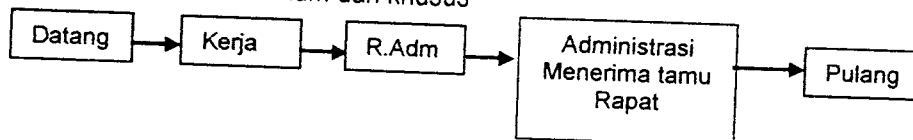


Bagan 3.3. Pola Kegiatan Kebudayaan/Pelatihan
Sumber : Analisis

3. Kegiatan Administrasi

Pelaku kegiatan meliputi :

- Tenaga administrasi umum dan khusus

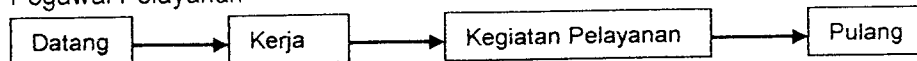


Bagan 3.4. Pola Kegiatan Administrasi
Sumber : Analisis

4. Kegiatan Pendukung

Pelaku kegiatan meliputi :

- Pegawai Pelayanan



Bagan 3.5.Pola Kegiatan Pendukung

Sumber : Analisis

3.2.4. Analisis Kegiatan Pusat Kebudayaan Jepang

Kegiatan-kegiatan yang diwadahi merupakan hasil atau produk dari kebudayaan Jepang terdiri dari kegiatan utama maupun pendukung.

1. Kegiatan Utama

Merupakan kegiatan yang berhubungan langsung dengan kebudayaan Jepang. Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam kegiatan utama ini menjadi penting karena didalamnya akan memicu proses interaksi antara masyarakat termasuk mahasiswa dan pelajar dengan pemikir budaya maupun tenaga ahli dan pengajar.

Kegiatan Kebudayaan

a. Kegiatan Pentas Seni dan Hasil Budaya

Kesenian menjadi kegiatan terpenting dalam kebudayaan karena merupakan perwujudan dan penuangan ekspresi dan dapat pula menjadi media dalam penyampaian nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan Jepang. Kegiatan ini merupakan kegiatan pelatihan/kursus seni pentas dan seni budaya Jepang lainnya secara rutin, dan pada waktu-waktu tertentu diadakan pentas seni sebagai evaluasi secara live maupun pameran hasil budaya dari murid/peserta. Kesenian akan menjadi sesuatu yang diharapkan mampu menarik perhatian pengunjung. Dalam hal ini adalah :

- Kegiatan pelatihan/kursus seni pentas,dll
- Kegiatan evaluasi/pentas seni
- Kegiatan pameran
- Kegiatan display tentang kebudayaan



Kegiatan seni dan budaya yang akan ditampung :

Seni Pentas		Seni Pahat	Seni Lukis	Seni Ketrampilan	Martial Arts
- Seni Drama - Noh - Kabuki - Bunraku - Kyogen	- Seni Taman - Bonsai	- Pottery - Dolls	- Sumi-e - Woodblock Prints	- Chanoyu - Ikebana - Origami - Komik - Kaligrafi	- Kendo - Karate - Aikido - Yoga

Tabel 3.1. Sumber : Analisis

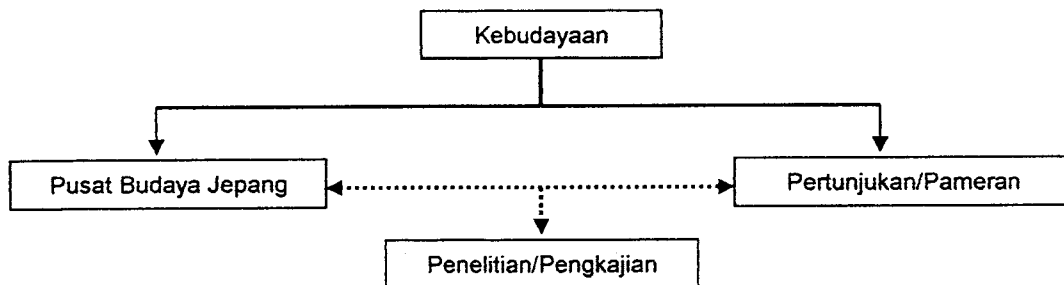
b. Kegiatan Diskusi

Kegiatan diskusi formal maupun non formal yang melibatkan masyarakat, mahasiswa/pelajar, pengajar, budayawan, seniman, dan peminat kebudayaan dari segala lapisan masyarakat. Dengan diadakannya kegiatan ini, diharapkan mampu menghasilkan pemikiran yang membangun dalam hal budaya Jepang.

c. Kegiatan Penelitian dan Pengkajian

Kegiatan ini meliputi kegiatan penelitian tentang budaya Jepang yang dipelajari beserta unsur-unsurnya dengan tujuan agar lebih mengerti mengenai kebudayaan yang dipelajari dan makna-makna yang terkandung dalam budaya tersebut. Kegiatan penelitian dan pengkajian ini meliputi kegiatan-kegiatan konferensi, simposium, workshop, dan lain-lain.

Secara garis besar kegiatan kebudayaan ini mempunyai pembagian sebagai berikut :



Bagan 3.6. Kegiatan Penelitian dan Pengkajian
(Sumber : Analisis)

Kegiatan Pendidikan

a. Kegiatan Informasi Studi

Kegiatan ini meliputi kegiatan pemberian informasi umum maupun khusus bagi mahasiswa/pelajar yang ingin belajar keluar negeri yaitu Jepang, selain itu juga merupakan kegiatan yang memberi informasi umum tentang Jepang kepada masyarakat luas. Dalam

kegiatan ini juga meliputi kegiatan pelatihan/persiapan studi bagi mereka yang hendak belajar ke Jepang maupun mereka yang hendak belajar ke Indonesia.

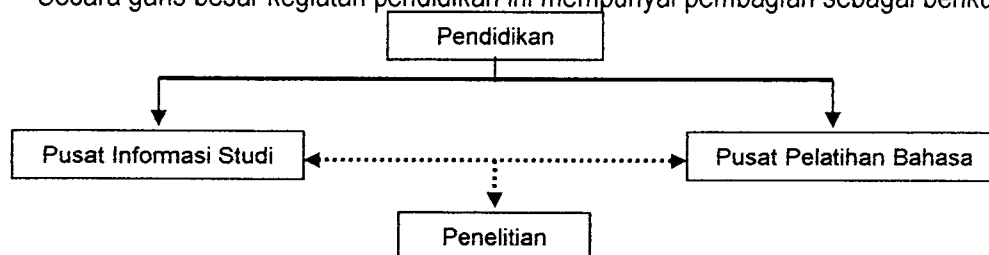
b. Kegiatan Pusat Pelatihan Bahasa

Kegiatan ini meliputi kursus bahasa Jepang bagi mahasiswa/pelajar Indonesia dan kursus bahasa Indonesia bagi mahasiswa/pelajar Jepang yang ada di Indonesia khususnya Jogjakarta.

c. Kegiatan Penelitian Pendidikan

Kegiatan ini meliputi kegiatan penelitian yang berhubungan dengan studi, pendidikan, dan teknologi dari negara Jepang maupun negara Indonesia secara lebih khusus. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan informasi dan perkembangan pendidikan dan teknologi dari kedua negara menjadi mudah didapat. Kegiatan ini meliputi kegiatan seminar, konferensi, simposium, dan lain-lain.

Secara garis besar kegiatan pendidikan ini mempunyai pembagian sebagai berikut :



Bagan 3.7. Kegiatan Penelitian Pendidikan
(Sumber : Analisis)

2. Kegiatan Pendukung

Kegiatan yang berfungsi sebagai penunjang dan pemberi nilai tambah, dengan tujuan agar kegiatan utama bisa mencapai sasarannya. Kegiatan ini adalah kegiatan yang sifatnya keseharian yang berfungsi sosial dan akan menjadikan ruang-ruang di dalam Pusat Kebudayaan Jepang lebih hidup.

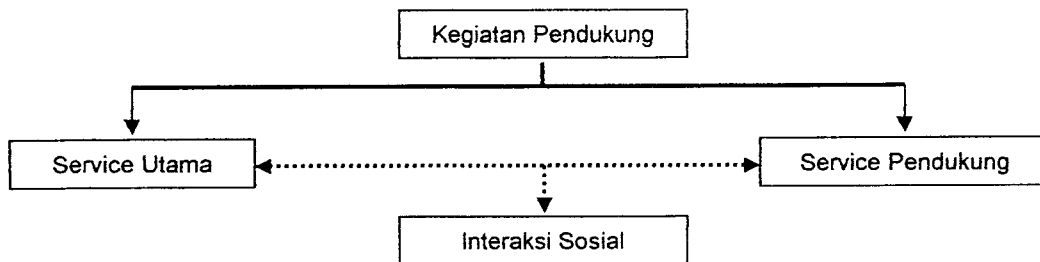
a. Kegiatan Service Utama

Kegiatan ini meliputi kegiatan yang diwadahi dalam guest house, plaza, dan taman terbuka sebagai wadah kegiatan yang mendukung kegiatan utama

b. Kegiatan Service Pendukung

Kegiatan service atau layanan kepada pengunjung baik yang berfungsi untuk melayani kegiatan utama maupun kegiatan penunjang guna membantu memperlancar kegiatan utama.

Secara garis besar kegiatan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.8. Kegiatan Servis
(Sumber : Analisis)

3.3. Analisis Ruang

Analisis terhadap ruang-ruang yang tersedia pada pusat kebudayaan Jepang ini didasarkan pada unsur-unsur budaya maupun spiritualitas Jepang yang dijadikan dasar dalam perencanaan dan perancangan. Spiritualitas Jepang yang dijadikan dasar analisis ruang adalah Zen Budhism yang merupakan agama yang dianut masyarakat Jepang, dan merupakan agama yang berasal dari India dan masuk ke Jepang melalui Cina dan Korea, dan kini menjadi agama mayoritas orang Jepang.

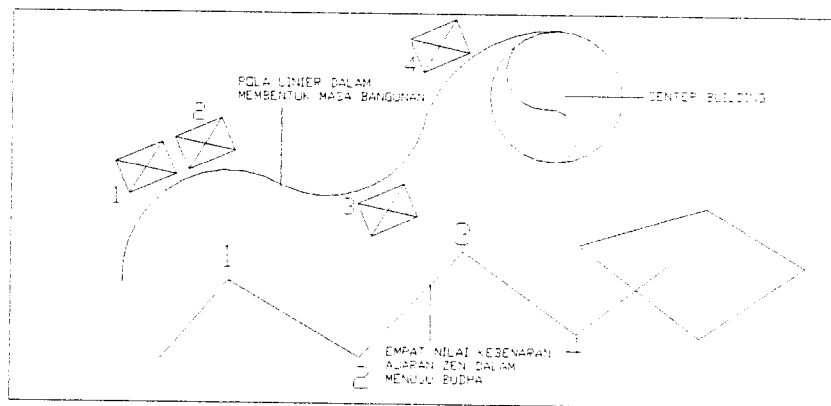
3.3.1. Analisis Konsep Ruang

Jalan Menuju Budha

Pokok ajaran Zen Budhism adalah Satori dimana orang mampu melihat atau menemukan inti diri dan menjadi Budha, namun pengalaman itu tidak bisa diucapkan dan diungkapkan dengan kata-kata yang hanya terbatas. Hubungannya dengan pola ruang pada pusat kebudayaan Jepang adalah bahwa dalam bangunan ini nantinya ada satu *point interest* dimana untuk mencapainya kita diarahkan untuk bisa merasakan kesan dan suasana yang tak terbatas ruangnya tidak hanya dengan merasakan apa yang ada dan apa yang bisa diindera namun lebih dalam kita diarahkan untuk bisa merasakan makna yang terkandung dan rasa yang tersimpan dalam setiap pergerakan elemen pada ruang yang

dilewati. Alternatif-alternatif yang dapat dilakukan dalam upaya menciptakan pencapaian rasa kesan dan suasana yang tak terbatas ke dalam bangunan adalah :

- a. Pencapaian yang tidak langsung kepada kegiatan-kegiatan utama, melainkan melalui beberapa massa dan elemen bangunan dari kegiatan penunjang seperti halnya ajaran Zen Budhism bahwa untuk menjadi Budha, maka orang harus melewati 'Empat Kebenaran Luhur' dan 'Delapan Jalan Kebenaran' dalam ajaran Zen.
- b. *Point interest* ini merupakan suatu massa atau ruang yang mewadahi kegiatan utama dari fungsi bangunan dimana kolam sebagai pusatnya.

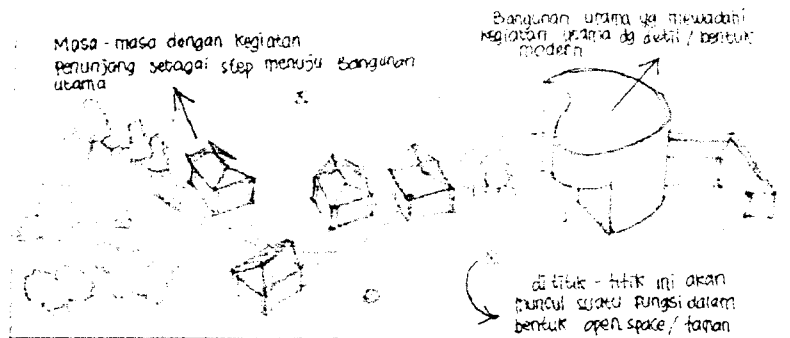


Gb.3.88. Analisa Pokok Ajaran Zen dalam menciptakan ruang-ruang yang memberikan rasa 'fantastis'
Sumber : Analisis

Kemampuan untuk Menemukan Keindahan dalam Kesederhanaan

Konsep dasar estetika arsitektur Jepang adalah kemampuan untuk menemukan keindahan dalam kesederhanaan. Keindahan dalam kesederhanaan dan "keheningan" adalah konsep dasar kesederhanaan dalam fasade, namun dari kesederhanaan ini akan ditemui suatu keindahan. Alternatif-alternatif bentukannya dalam bangunn adalah :

- a. Penciptaan bentuk dan fasade yang sederhana namun mengandung makna, yaitu dengan mengambil simbol-simbol sebagai konsep bangunan.
- b. Pada pola pergerakan antar massa bangunan, secara fisik dari segi bentuk dan fasade adalah sederhana namun pada point-point tertentu ada sesuatu yang memiliki bentuk dan fasade yang indah maupun dengan skala yang sangat berbeda/*gigantisme*.

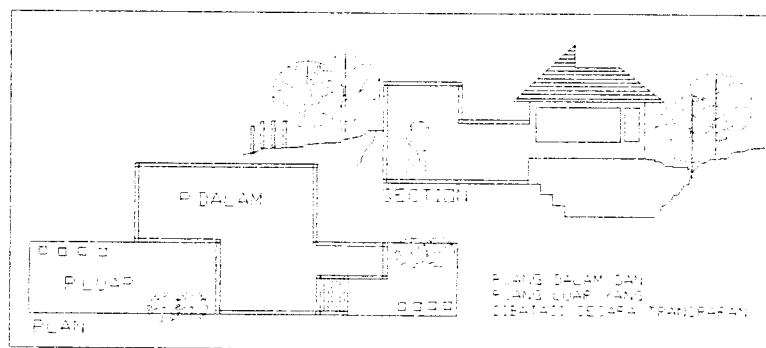


Gb.3.89. Analisa 'kesederhanaan' dalam menciptakan ruang yang indah dari suatu kesederhanaan
Sumber : Analisis

Keseimbangan Unsur Alam dan Buatan

Arsitektur Jepang merupakan salah satu penerapan dari religi Shinto dan Zen Budhism yang mengutamakan keseimbangan antara unsur alam dan buatan serta menghadirkan kesederhanaan dan keselarasan. Alternatif-alternatif dalam bentuk bangunan adalah :

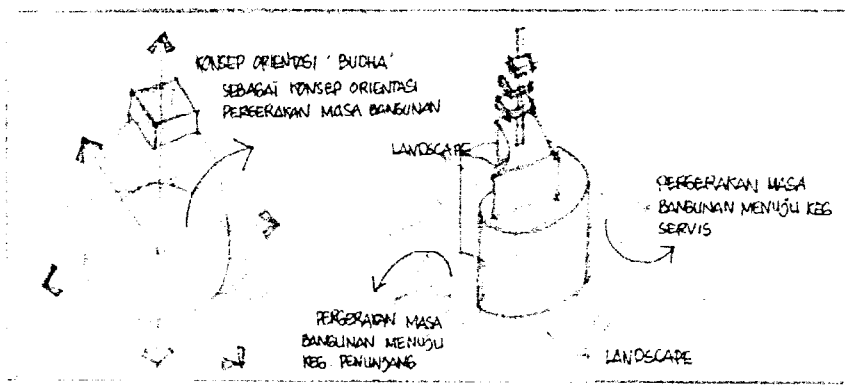
- Mengadaptasi bentuk-bentuk alam ke dalam bangunan dan membentuk suatu ruang yang memberikan rasa menyatu dengan alam.
- Perbandingan yang serasi antara ruang dalam dan ruang luar. Setiap fungsi kegiatan hendaknya dibagi dalam kegiatan indoor dan outdoor agar tata ruang luar seimbang dengan massa bangunan, juga dengan memasukkan perkerasan eksterior ke ruang dalam.



Gb.3.90. Analisa keseimbangan unsur alam dan buatan dalam menciptakan ruang yang menyatu dengan alam
Sumber : Analisis

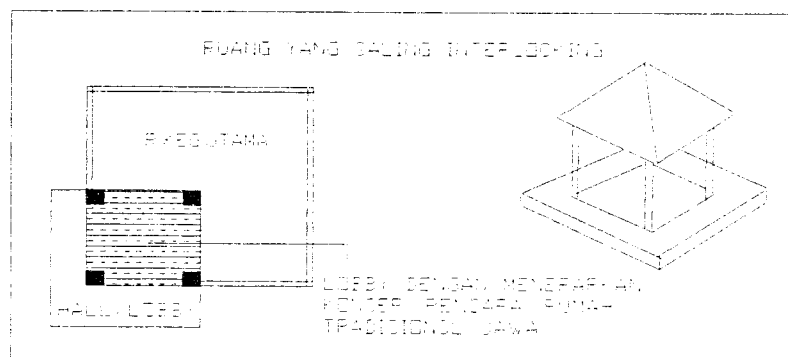
The Way of Enlightenment

Enlightenment (Satori) yang dilakukan oleh Budha dengan posisi duduk bersila adalah penggambaran posisi yang bebas terhadap hal-hal duniawi. Posisi seperti ini mengandung arti kedudukan pada pusat kehidupan dengan enam arah secara horisontal, yaitu arah atas-bawah, depan-belakang, kanan-kiri. Arah atas menunjukkan bagian dari kehidupan kosmos, bawah menunjukkan keberadaan dunia di atasnya. Dalam bangunan pusat kebudayaan Jepang, keenam arah ini menuju ruang-ruang terbuka sebagai 'emptiness'.



Gb.3.91. Analisa 'Satori' dalam menentukan orientasi setiap ruang
 Sumber : Analisis

Dengan gaya sudut tunggal dimana hanya salah satu sisi saja yang diselesaikan dengan sangat detail. Pada konsep ruang pusat kebudayaan Jepang ini ditunjukkan dalam pembagian ruang, yaitu bahwa setiap ruang memiliki dua bagian utama dimana bagian satu hanya mewadahi kegiatan penunjang yang mendukung kegiatan utama pada bagian yang lain.



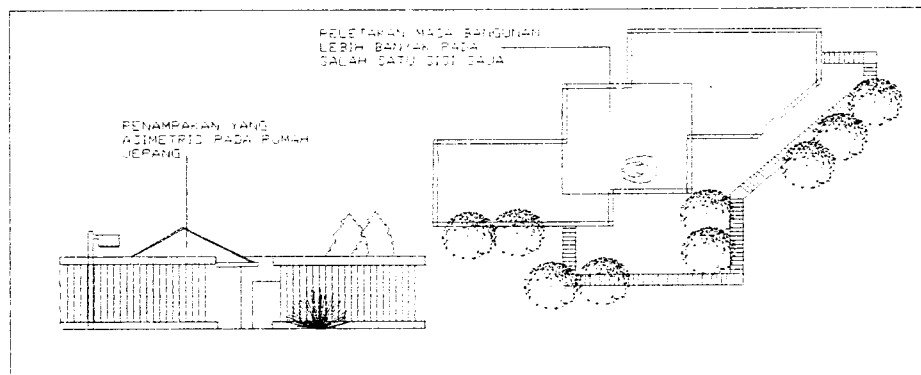
Gb.3.92. Analisis 'gaya sudut tunggal' dalam pembagian fungsi ruang
 Sumber : Analisis



Keseimbangan asimetri

Keseimbangan dalam arsitektur Jepang yang merupakan penerapan religi Budha dan Shinto yang ingin menjaga keseimbangan antara manusia dan alam sekitar adalah keseimbangan asimetri. Keseimbangan asimetri dicapai tidak hanya dengan bentuk fisik, melainkan pertimbangan massa, pengalaman dan *sense of balance*. Parameter keseimbangan lebih dominan pada 'rasa' yang dialami manusia. Alternatif-alternatif penerapan pada konsep ruang dalam bangunan misalnya :

- a. Pembagian ruang yang tidak simetri dengan mengumpulkan kegiatan-kegiatan utama hanya pada satu sisi saja.
- b. Secara fisik dapat diterapkan pada fasade maupun bentuk bangunan yang tidak simetri, misalnya dengan penggunaan elemen-elemen asimetri.



Gb.3.93. Analisa 'keseimbangan asimetri' menciptakan ruang yang memberi pengalaman *sense of balance*
 Sumber : Analisis

3.3.2. Analisis Persyaratan Ruang

Ruang-ruang yang mewadahi kegiatan-kegiatan tertentu mempunyai persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

1. Kapasitas Ruang

a. Ruang Kelas Bahasa

Terdiri dari kelas kecil dan kelas besar, dengan kapasitas sebagai berikut:

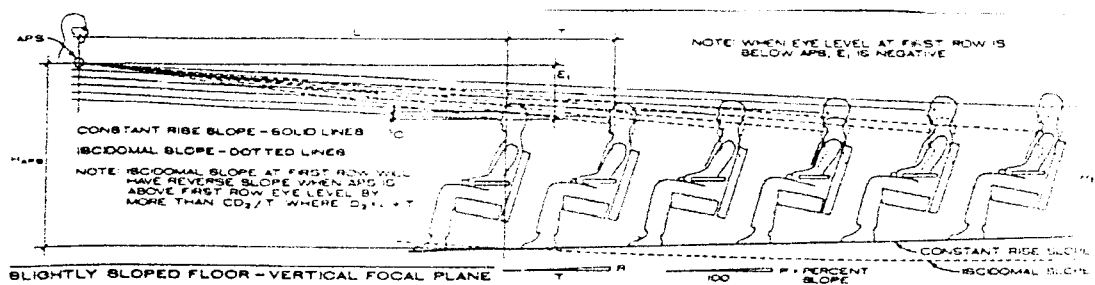
- Ruang Kelas
 1 ruang untuk 15-25 orang



- Laboratorium Bahasa
1 Laboratorium untuk 10-15 orang, dengan perbandingan kelas dan laboratorium adalah 4 : 1
- b. Ruang Kursus/Pelatihan Seni
 - Ruang kursus indoor, kapasitas ruang disesuaikan dengan jenis seni yang dipelajari
 - Ruang kursus outdoor
- c. Ruang Sidang
 - Ruang Konfrensi, kapasitas kecil untuk 50 orang dan kapasitas besar untuk 100 orang.
 - Ruang Simposium, kapasitas per ruangnya adalah 50 orang.
 - Ruang Penelitian, kapasitas kecil untuk 20-30 orang, kapasitas besar untuk 40-50 orang.
- d. Ruang Pameran
Ruang pameran terdiri dari ruang pameran permanen dan temporer dengan kapasitas dan standar sesuai dengan fungsi ruang.
- e. Ruang Pertunjukan
 - Ruang Pertunjukan dengan kapasitas kecil yaitu 40-50 orang.
 - Ruang Pertunjukan dengan kapasitas besar sebagai ruang pertunjukan utama yaitu 200-300 orang.

2. Jarak Pandang

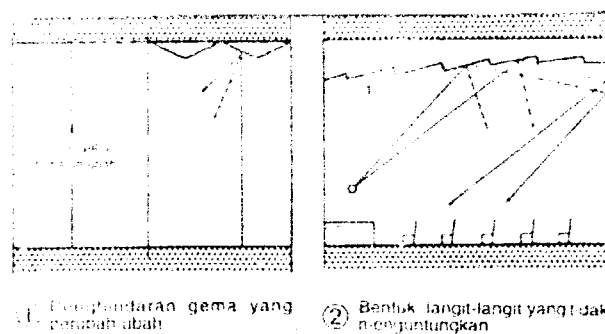
Jarak pandang untuk setiap fungsi ruang berbeda, yaitu untuk ruang kelas, ruang pelatihan/kursus, ruang pameran, dan ruang pertunjukan. Jarak pandang ini harus sesuai dengan standar pemakai ruang secara internasional. Bukaan-bukaan ruang seperti pintu, jendela, dan skylight harus dapat memberikan area pandang yang menarik dan dapat menimbulkan rasa yang menyatu dengan alam, misalnya dengan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam ruangan secara visual.



Gb.3.94. Standar Jarak Pandang
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

3. Kontrol Akustik

Kontrol akustik dalam setiap ruang memerlukan perhatian khusus, karena sesuai dengan konsep 'keheningan' Jepang yang selalu ingin menonjolkan unsur-unsur alam dalam setiap sisi bangunan termasuk dalam hal suara. Ruang dengan fungsi yang berbeda-beda memerlukan standar akustik tertentu. Macam-macam suara yang diterima oleh setiap ruang dapat dinetralisir dengan unsur-unsur pelengkap ruang seperti perkerasan lantai, taman dalam bangunan, dan lain-lain.



Gb.3.95. Kontrol Akustik
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

3.3.3. Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Pendekatan besaran ruang pada Pusat Kebudayaan Jepang ini mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain :

1. Standar Dimensi
2. Kelancaran dan Kenyamanan Kegiatan
3. Tuntutan Karakteristik Ruang

Kebutuhan dan besaran ruang pada Pusat Kebudayaan Jepang ini, standar besarab atau dimensi dari pelaku ataupun fungsi ruangnya diambil dari Time Saver Standart,



Architect Data, Human Dimension & Interior Space dan standar dari studi kasus yang diambil.

a. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan kebudayaan :

Kegiatan Kursus/ Pelatihan	Kegiatan Pentas seni/Pameran	Kegiatan Diskusi	Kegiatan Penelitian dan Pengkajian	Bidang Service
- R.Kursus & pelatihan seni pentas - R.Kursus & pelatihan seni pahat - R.Kursus & pelatihan seni lukis - R.Kursus & pelatihan seni ketrampilan - R.Staf pengajar - R.Peralatan - Perpustakaan	- R.Pertunjukan - R.Pameran - R.Workshop -R.Perengkapan - R.Official - Lobby - Gallery	- R.Sidang - R.Audio Visual	- R.Seminar - R.Konfrensi - R.Simposium	- Theatre - Hall - Kantin - R.Fotocopy - R.Security - Gudang Peralatan Umum - Lavatory

Tabel 3.2.Sumber : Analisis

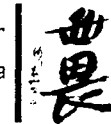
▪ Besaran ruang kegiatan kursus *martial arts* :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
R.Kursus Kendo	1 ruang @ 30 orang	Standar Ruang 1,2m ² /orang 30 x 1,2 = 36m ² sirkulasi 30 % = 46,8m ² R.Ganti = 20m ² Total = 102,8m ² = 103m ²
R.Kursus Karate	1 ruang @ 30 orang	103m ²
R.Kursus Aikido	1 ruang @ 30 orang	103m ²
R.Kursus Yoga	4 ruang @ 10 orang	Standar ruang 1,2m ² /orang 10 x 1,2 = 12m ² sirkulasi 30 % = 3,6m ² R.Ganti = 10m ² Empty Space = 9m ² Total = 34,6m ² = 35m ² 4 x 35m ² = 140m ²
TOTAL		449 m²

Tabel 3.3.Sumber : Analisis

▪ Besaran ruang kegiatan kursus dan pelatihan :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Kursus Drama Noh	1 ruang @ 25 orang	Standar ruang 4m ² /orang - 2 x 25 = 50 m ² - peragaan = 20 m m ² total = 70 m ²
- R.Kursus Kabuki	1 ruang @ 25 orang	70 m ²
- R.Kursus Bunraku	1 ruang @ 25 orang	70 m ²
- R.Kursus Kyogen	1 ruang @ 25 orang	70 m ²
- R.Kursus pottery	1 ruang @ 20 orang	Standar ruang 1,2m ² /orang



- R.Kursus Dolls - R.Kursus Outdoor - R.Kursus Sumi-e	1 ruang @ 20 orang 50 m ² 2 ruang @ 10 orang	- 1,2 x 20 = 24 m ² - peragaan = 16 m ² Total 40m ² 40 m ² 50 m ² Standar ruang 1,2m ² /orang - 1,2 x 10 = 12 m ² - peragaan = 16 m ² total = 28 m ² x 2 = 56 m ² 56 m ² 50 m ²
- R.Kursus woodblock prints - R.Kursus outdoor - R.Kursus Chanoyu - R.Kursus Ikebana	2 ruang @ 10 orang 50 m ² sesuai standar rumah minum teh 2 ruang @ 20 orang	Standar ruang 1,2m ² /orang - 1,2 x 20 = 24 m ² - peragaan = 6 m ² total = 30 m ² x 2 = 60 m ² 60 m ²
- R.Kursus origami - R.Kursus komik - R.Kursus kaligrafi - R.Kursus seni taman (outdoor) - R.Kursus seni bonsai (outdoor)	2 ruang @ 20 orang 2 ruang @ 20 orang 2 ruang @ 20 orang 2 buah @ 40 m ² 2 buah @ 40 m ²	60 m ² 60 m ² 60 m ² 80 m ² 80 m ²
- R.Staf pengajar - R.Perengkapan - Lobby - R.Pendaftaran - R.Official	5 ruang @ 25 m ² 5 ruang @ 20 m ² 20 m ² 10 m ² 20 m ²	125 m ² 100 m ² 20 m ² 10 m ² 20 m ²
TOTAL		1247 m²

Tabel 3.4. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan pentas seni/pameran :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Pertunjukan Kecil	2 ruang @ 40 orang	- Standar ruang 0,6m ² /orang 0,6 x 40 = 24 m ² - panggung = 40 m ² total = 64 m ²
- R.Pertunjukan Besar	1 ruang dengan kapasitas 300 orang	- Standar ruang 0,6m ² /orang 0,6 x 300 = 180 m ² - panggung = 120 m ² total = 300 m ²
- R.Pentas outdoor - R.Pameran Kecil	100 m ² 2 ruang @ 50 orang 25 sculpture	100 m ² - untuk pameran @ 1,2m ² =60m ² - untuk sculpture @ 6m ² =150m ² - sirkulasi 40% x 150 = 60m ² total = 270m ² x 2 = 540m ²
- R.Pameran Besar	1 ruang @ 200 orang 100 sculpture	- untuk pameran @ 1,2m ² =240m ² - untuk sculpture @ 6m ² =600m ² - sirkulasi 40% x 600 = 240m ² total = 1080m ²
- R.Perengkapan - Gallery - R.Official	1 ruang @ 30 m ² 4 ruang @ 60 m ² 20 m ²	30 m ² 240 m ² 20 m ²



- Lobby	20 m ²	20 m ²
TOTAL		2394 m²

Tabel 3.5. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan diskusi :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Sidang Kecil	2 ruang @ 50 orang	- Standar ruang 1m ² /orang - 1m ² x 50 = 50m ² - 2 x 50m ² = 100m ²
- R.Sidang Besar	1 ruang @ 100 orang	100 m ²
- R.Audio Visual	1 ruang @ 50 orang	- Standar ruang 1,2m ² /orang - 1,2m ² x 50 = 60m ² - Sirkulasi 40% = 24m ² - R.Persiapan = 12m ² total = 96m ²
TOTAL		296 m²

Tabel 3.6. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan penelitian dan pengkajian :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Seminar	2 ruang @ 50 orang	Standar ruang 1m ² /orang Total = 50m ² 2 x 50m ² = 100m ²
- R.Konfrensi	2 ruang @ 50 orang	100 m ²
- R.Simposium	2 ruang @ 50 orang	100 m ²
TOTAL		300 m²

Tabel 3.7. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan servis :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- Kantin	1 buah @ 50 orang	Standar ruang 1,2m ² /orang 1,2m ² x 50 = 60 m ²
- R.Fotocopy	1 buah 6m ²	6 m ²
- R.Security	1 buah 6m ²	6 m ²
- Gudang Peralatan Umum	1 buah 10m ²	10 m ²
- Lavatory	20 m ²	20 m ²
TOTAL		102 m²

Tabel 3.8. Sumber : Analisis

- b. Kebutuhan dan Besaran Ruang Kegiatan Pendidikan :

- Besaran ruang kegiatan pusat informasi studi :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Pelayanan Umum	1 ruang 30m ²	30 m ²
-R.Pelayanan pendidikan ke Jepang	1 ruang 30m ²	30 m ²
- R.Informasi	1 ruang 60m ²	60 m ²
- R.Pelatihan	4 ruang 25 orang	- Standar ruang 0,6m ² /orang - 0,6 x 25 = 15m ² - 4 x 15m ² = 60m ²



	TOTAL	180 m²
--	--------------	--------------------------

Tabel 3.9. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan pusat pelatihan bahasa :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Kursus bahasa	16 Kelas @ 25 orang	- 0,6 x 25 = 15m ² - 15 x 16 = 240m ²
- Laboratorium bahasa	4 buah @ 15 orang	- 1,2 x 15 = 18m ² - 18 x 4 = 72m ²
- R.Audio Visual	1 ruang @ 50 orang	96 m ²
- Perpustakaan		
- R.Baca	100 orang (2,32m ² /kursi)	232 m ²
- R.Buku	40 m ²	40 m ²
- R.Katalog	8 m ²	8 m ²
- R.Penitipan	12 m ²	12 m ²
- R.Staf & Kepala	7 orang (6,5m ² /orang)	45 m ²
- R.Fotocopy	10 m ²	10 m ²
- R.Audio Visual	5 TV (1,2m ² /buah)	6 m ²
- R.Staf pengajar	1 ruang 25 m ²	25 m ²
- Lavatory	2 ruang @ 10 m ²	20 m ²
	TOTAL	806 m²

Tabel 3.10. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan penelitian pendidikan :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Konfrensi	1 ruang @ 30 orang	- 1m ² /orang - 30 m ²
- R.Seminar	1 ruang @ 30 orang	30 m ²
	TOTAL	60 m²

Tabel 3.11. Sumber : Analisis

- c. Kebutuhan dan Besaran Ruang Kegiatan Pendukung :

- Besaran ruang kegiatan servis utama :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- R.Administrasi Umum		
- R.Direktur	1 orang (48m ²)	48 m ²
- R.Sekretaris	1 orang (24m ²)	24 m ²
- R.Staf	4 orang (6,5m ² /orang)	26 m ²
- R.Rapat	1 ruang (30m ²)	30 m ²
- R.Resepsionis	2 orang (6,5m ² /orang)	13 m ²
- R.Informasi	30 m ²	30 m ²
	TOTAL	171 m²

Tabel 3.12. Sumber : Analisis

- Besaran ruang kegiatan servis pendukung :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
- Plaza	100 m ²	100 m ²
- Souvenir shop	4 toko @ 16 m ²	64 m ²
- Guest house	200 m ²	200 m ²
- Caffee	1 buah @ 50 orang	0,9m ² /orang x 50

- Kantin	1 buah @ 100 orang	45 m ² + 10 m ² (dapur) 55 m ² 90 m ² + 10 m ² (dapur) 100 m ²
- Gudang	20 m ²	20 m ²
- M & E	12 m ²	12 m ²
- Lavatory	20 m ²	20 m ²
- Parkir		
- Mobil	50 buah @ 14 m ²	700 m ²
- Bus	2 buah @ 28 m ²	56 m ²
- Truk	1 buah @ 28 m ²	28 m ²
- Sepeda Motor	200 buah @ 2 m ²	400 m ²
	TOTAL	1755 m²

Tabel 3.13. Sumber : Analisis

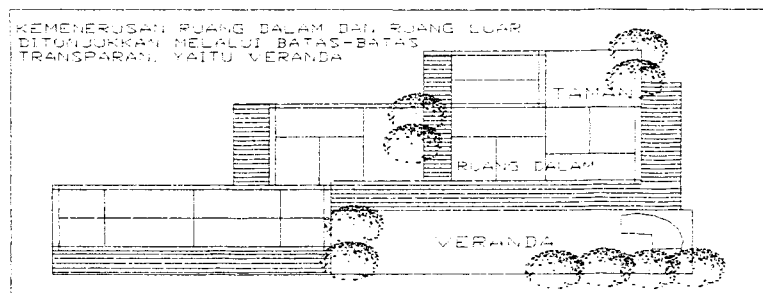
3.4. Analisis Hubungan Ruang

3.4.1. Analisis Konsep Hubungan Ruang

Beberapa macam pendekatan hubungan ruang yang digunakan pada Pusat Kebudayaan Jepang yang berdasarkan ini antara lain :

a. Kemenerusan

Pola menerus terbentuk dari adanya pandangan Zen tentang kesatuan tunggal diri manusia dengan alam semesta, jadi antara ruang dalam dan ruang luar seakan tidak ada batas yang membatasinya. Konsep ini membentuk pola hubungan ruang yang menerus dan antar ruang dihubungkan dengan koridor-koridor terbuka.



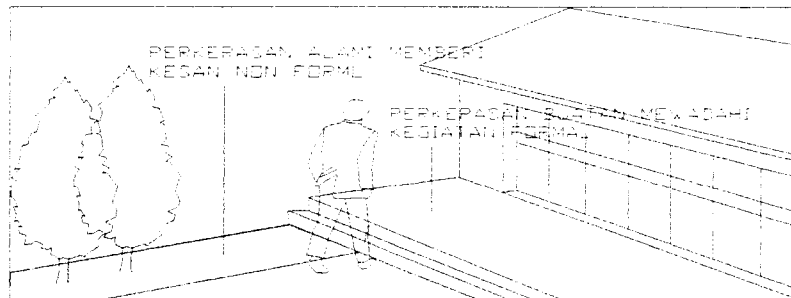
Gb.3.96. Kemenerusan

Sumber : Analisis

b. Pembedaan ruang dengan perkerasan

Ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda memiliki jenis dan perkerasan lantai yang berbeda tanpa harus dibatasi dengan dinding-dinding karena sesuai dengan konsep

arsitektur Jepang bahwa lantai memegang peranan yang dominan dalam pembedaan ruang, atau bisa juga dengan perbedaan ketinggian sesuai kontur tanah.

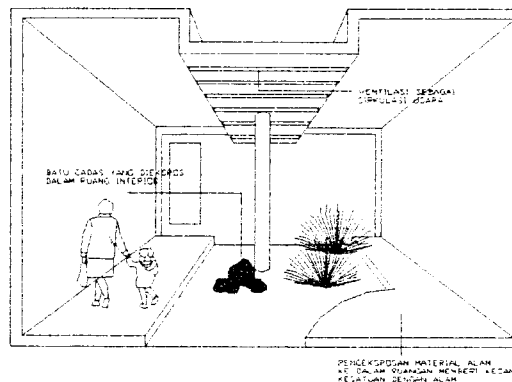


Gb.3.97. Perkerasan Lantai

Sumber : Analisis

c. Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Dua buah ruang yang terbagi oleh jarak maupun fungsi yang berbeda dapat dihubungkan atau dikaitkan oleh ruang antara yaitu ruang terbuka (open space). Dengan adanya pola hubungan ruang ini maka akan muncul rasa kembali pada alam sebagai salah satu unsur yang sangat penting dalam arsitektur Jepang dan pandangan Zen. Dengan mengekspos unsur-unsur alam, maka konsep kesatuan dengan alam dapat terpenuhi.



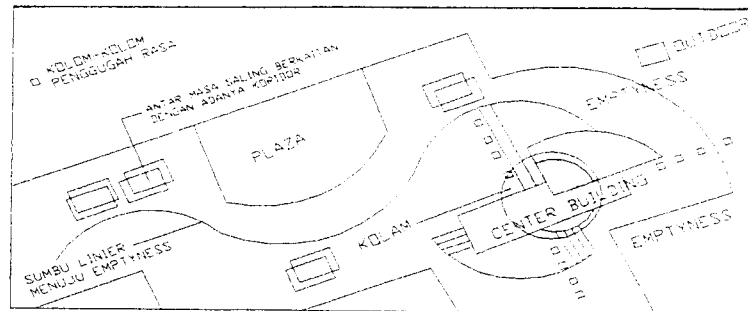
Gb.3.98. Ruang Bersama

Sumber : Analisis

c. Linier dan terpusat

Pola hubungan ruang yang diterapkan dalam bangunan adalah pola linier sebagai wujud konsep 'menerus' dimana pola linier ini akan berpusat pada satu point interest sebagai wadah kegiatan utama dari keseluruhan fungsi bangunan. Dalam pola linier ini

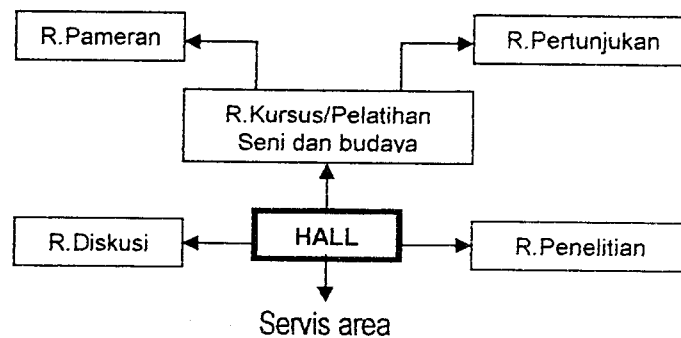
antar ruang harus mempunyai suatu keterkaitan seperti halnya ajaran Zen tentang 'empat kebenaran luhur' yang saling terkait antara satu kebenaran dengan kebenaran yang lain.



Gb.3.99.Linier dan Terpusat
Sumber : Analisis

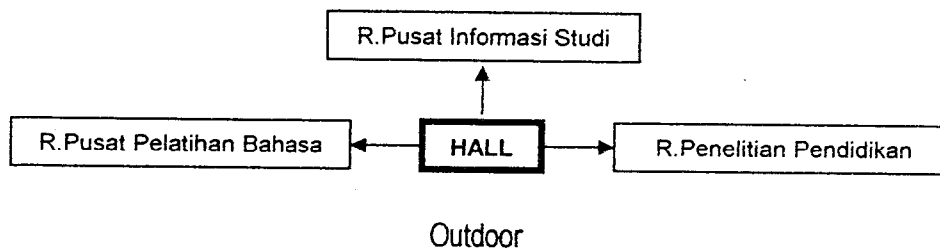
3.4.2. Hubungan Ruang

A. Hubungan ruang yang terjadi dalam kegiatan kebudayaan adalah sebagai berikut :



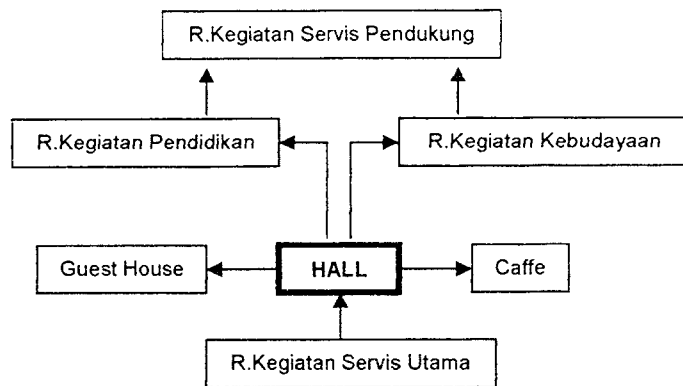
Bagan 3.9.Sumber : Analisis

B. Hubungan ruang yang terjadi dalam kegiatan pendidikan adalah sebagai berikut:



Bagan 3.10.Sumber : Analisis

C. Hubungan ruang yang terjadi dalam bangunan secara garis besar adalah sebagai berikut :



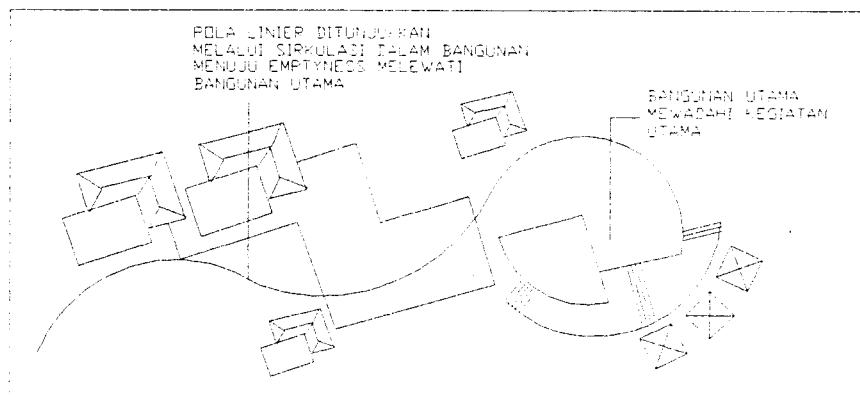
Bagan 3.11. Sumber : Analisis

3.5. Analisis Gubahan Massa

Pendekatan gubahan massa yang diterapkan dalam bangunan pusat kebudayaan Jepang ini antara lain :

a. Linier

Organisasi linier ini menunjukkan suatu arah dan menggambarkan adanya suatu gerak menuju sesuatu yang dianggap lebih dominan atau penting, dalam pandangan Zen Budhism yaitu suatu gerak manusia menuju Satori melewati 'empat nilai kebenaran' yang dijalankan melalui 'delapan jalan kebenaran'. Hal tersebut dikarenakan karakter dari organisasi ini yang memanjang, sehingga akan terbentuk beberapa massa yang berulang.

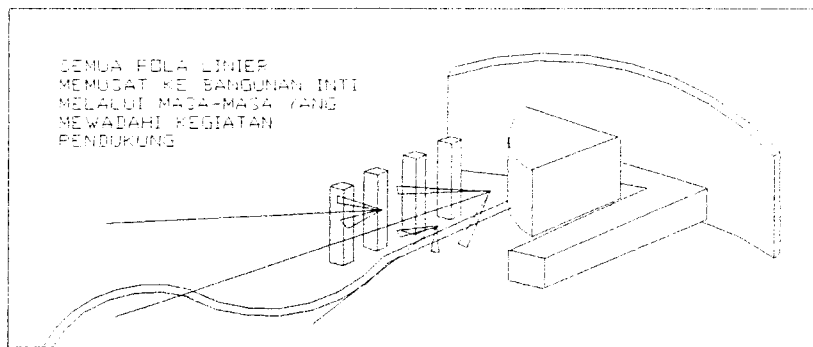


Gb.3.100. Bentuk Linier.
Sumber : Analisis

b. Terpusat

Konsep ini diterapkan pada massa bangunan yang menjadi inti dari fasilitas ini. Dengan menerapkan konsep 'enam arah dalam Satori' maka massa inti ini dapat dibedakan

pula dalam enam orientasi baik secara vertikal maupun secara horisontal. Dengan adanya pola terpusat ini, seolah-olah semua massa bangunan berpusat dan berorientasi ke massa inti dengan kolam ditengahnya.



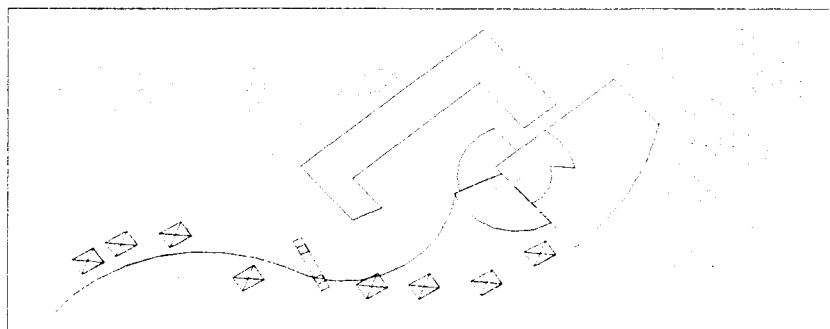
Gb.3.101 Bentuk Terpusat.
Sumber : Analisis

c. Suasana Tertutup

Suasana tertutup tercipta dalam bangunan ini yaitu dengan adanya penataan masa-masa bangunan sebagai pelingkup bangunan inti maupun dengan adanya pagar-pagar permanen.

d. Sumbu

Sesuai dengan konsep bangunan kuil Jepang, dalam kompleks bangunan ini juga dapat ditarik sumbu dari gerbang utama (*entrance*) sampai ke ruang terbuka (hutan buatan) melewati bangunan utama.



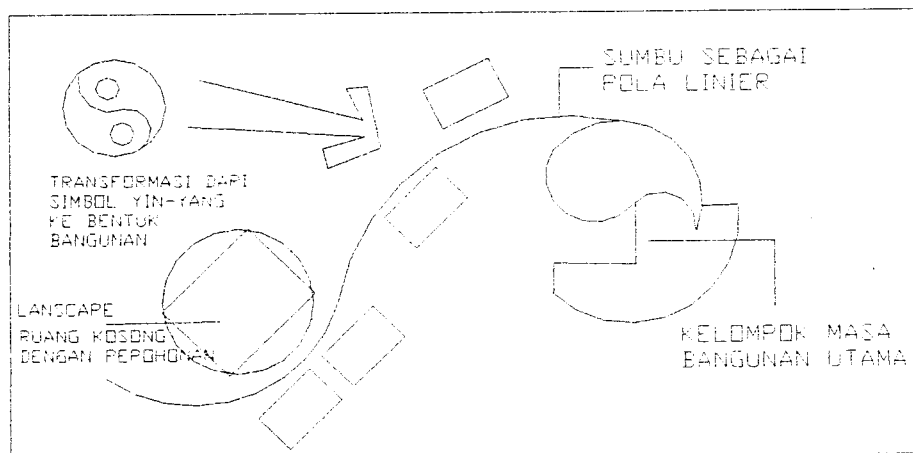
Gb.3.102. Konsep Sumbu
Sumber : Analisis

Secara garis besar gubahan massa dari bangunan pusat kebudayaan Jepang ini menerapkan konsep kontras antara budaya Jepang dengan budaya Jawa sebagai tempat

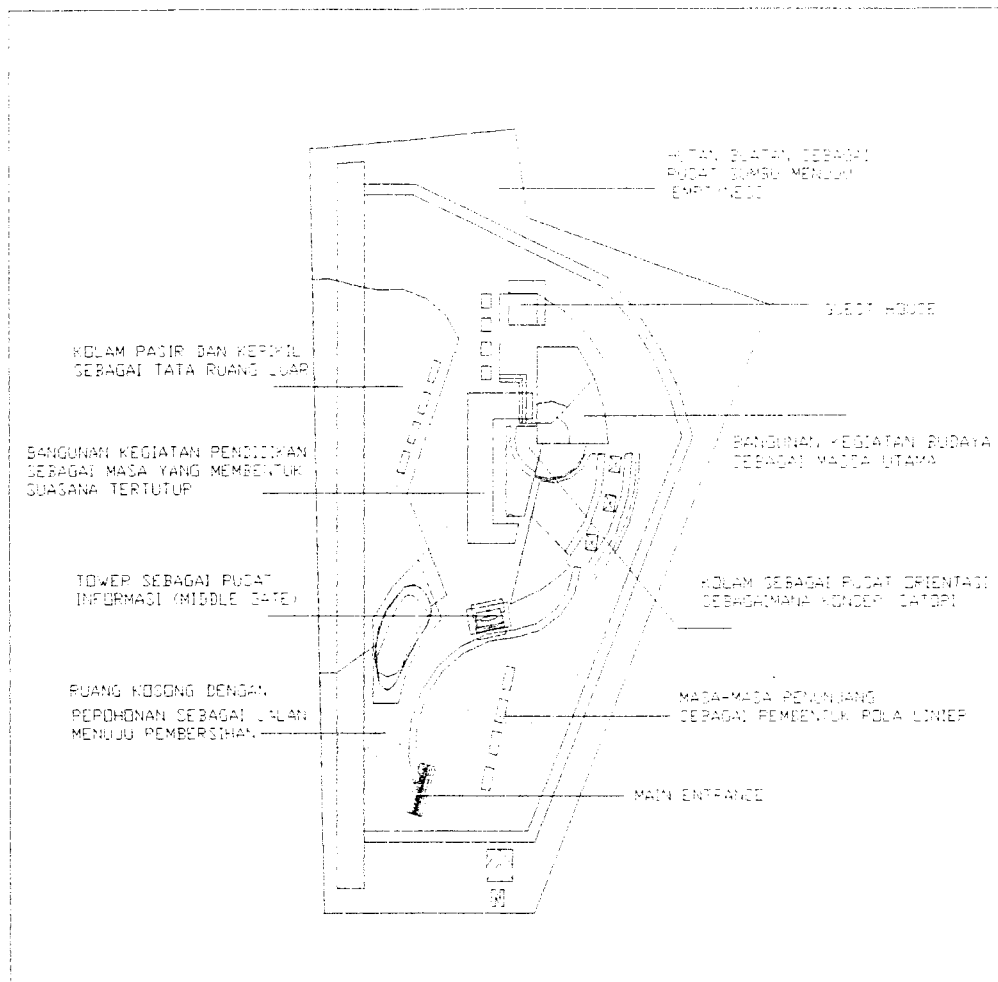
berdirinya bangunan, yaitu pada konsep filosofi kedua negara yaitu filosofi masyarakat Jawa yang selalu ingin menjaga keseimbangan antara diri sendiri (pusat), masyarakat (dunia nyata), dan Tuhan (dunia supranatural) dan filosofi Jepang dalam penerapan religi Budha Zen yang ingin menjaga keseimbangan antara manusia dan alam sekitarnya. Penerapan konsep keseimbangan ini diterapkan dengan cara yang berbeda, pada arsitektur Jepang keseimbangannya adalah asimetri sedangkan arsitektur Jawa keseimbangannya adalah simetri.

Konsep keseimbangan yang sangat melekat dengan budaya dan masyarakat Jepang adalah konsep keseimbangan 'Yin-Yang'. Filosofi yang berasal dari Cina ini menganggap bahwa dalam kehidupan terdapat esensi yang disebut *qi*, yang membawa bentuk *Yin* dan *Yang*. *Yin* dan *Yang* merupakan harmoni kosmos yang dihasilkan dari transformasi spontan satu dengan yang lain.

Penerapannya dalam gubahan massa adalah pada bentuk massa bangunan secara keseluruhan dari alegori simbol 'Yin-Yang' sebagaimana dalam studi kasus *Saint Mary's Cathedral*, Tokyo. Disini Kenzo Tange mengalegorikan simbol dari gereja kristen ke dalam bentuk bangunan.



Gb.3.103 Konsep Keseimbangan
Sumber : Analisis



Gb.3.104. Analisis Gubahan Massa

Sumber : Analisis

Arsitektur Jawa dan arsitektur Jepang mempunyai bentuk dasar yang sama yaitu kotak dan bujursangkar, maka bentuk-bentuk massa yang paling dominan dalam pusat kebudayaan Jepang ini adalah bentuk kotak dan bujursangkar ditambah dengan bentuk-bentuk dasar lain yang sederhana seperti lengkung dan segitiga sebagai bentuk yang tidak dominan.

3.6. Analisis Bentuk

Suatu fasilitas pusat kebudayaan Jepang ini harus bisa menggambarkan suasana dan budaya dari negara Jepang sehingga citra rancangan harus dapat mewakili karakter arsitektur budaya Jepang dan sekaligus budaya Indonesia sebagai tempat bangunan itu berada.

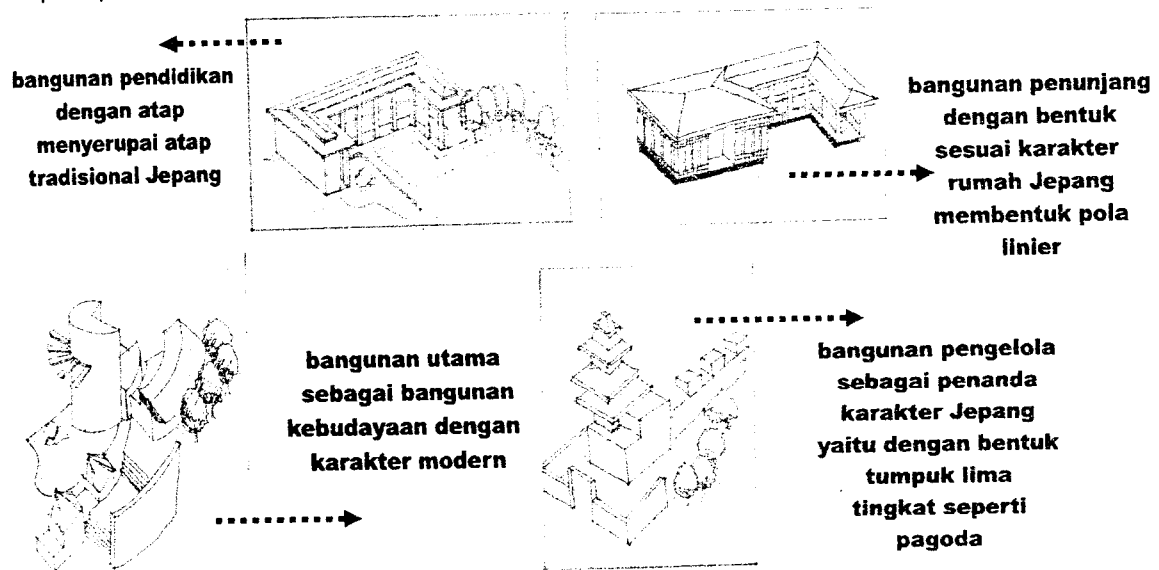
Menurut Josef Prijotomo, 1988, mengatakan bahwa karya arsitektur dapat dirasakan sebagai karya yang bercorak budaya tertentu bila :

1. Dapat membangkitkan perasaan dan suasana tentang suatu budaya.
2. Menghadirkan unsur nyata yang dapat mewakili yang merupakan karakter arsitektural suatu budaya dan bukan merupakan tempelan atau eklektik.

Untuk menghadirkan unsur nyata dua budaya yang dapat membangkitkan suasana, alternatif yang ditempuh adalah dengan menghadirkan dua budaya sebagai suatu kontras dengan menampilkan perbedaan filosofis dan arsitektural kedua budaya dengan sengaja.

Secara garis besar bangunan pusat kebudayaan ini menerapkan konsep 'Yin-Yang' yang merupakan konsep keseimbangan Jepang yang berasal dari Cina. Konsep ini diambil karena sesuai dengan fungsi bangunan sebagai pusat kebudayaan Jepang, maka unsur Jepang lebih dominan dalam bangunan.

Bentuk yang dapat mewakili pandangan Zen tentang alam adalah bentuk geometri sederhana yang disusun secara linier menuju ke suatu pusat tertentu. Bentuk linier ini menunjukkan pola ruang Jepang yang menerus. Sedang bentuk-bentuk geometri sederhana seperti persegi panjang dan lingkaran merupakan bentuk dasar asli sederhana.



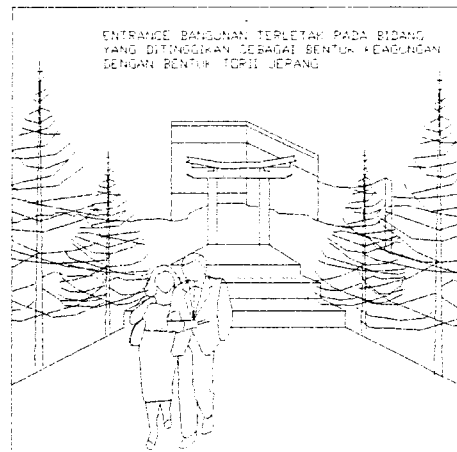
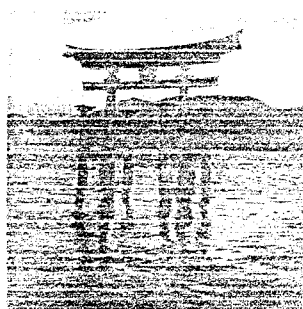
Gb.3.105. Bentuk massa bangunan
Sumber : Analisis

3.6.1. Citra Visual Bangunan

Sebagai suatu fasilitas pusat kebudayaan Jepang yang ada di Jogjakarta, bangunan ini harus mampu menggambarkan karakter arsitektur dari kedua negara. Elemen/sarana yang paling potensial sebagai penggambaran ini adalah pada citra visual bangunannya.

- Entrance

Pertama kali memasuki suatu bangunan kita akan melewati sebuah 'entrance' yang biasanya dari sini kita sudah bisa menilai kegiatan apa yang akan diwadahi dalam bangunan ini. Dalam arsitektur Jepang terdapat sebuah gerbang masuk yang disebut dengan 'Torii'. *Torii* ini sangat berarti bagi masyarakat Jepang dan sudah menjadi ciri khas arsitektur Jepang yang diambil dari gerbang rumah-rumah pemujaan Budha pada masa lalu. Untuk menghindari tempelan atau eklektik, maka bentuk torii ini dimodifikasi dan disesuaikan dengan bentuk modern tanpa menghilangkan unsur filosofisnya.

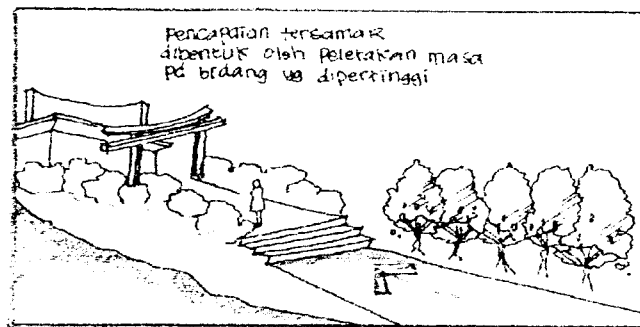


Gb.3.106.Entrance
Sumber : Analisis

Bentuk entrance dibuat menarik dan memberikan rasa menerima sehingga orang akan tertarik untuk memasuki bangunan. Selain bentuk entrance yang 'menerima', pola sirkulasi menuju bangunan juga menentukan makna yang terkandung dalam sebuah entrance. Hal tersebut dapat dilihat dari tipe pencapaiannya, yaitu langsung, tersamar, atau berputar.

Dalam pandangan Jepang, setelah melewati *torii* atau gerbang masuk yang sering disebut gerbang gunung, maka seseorang telah melewati tahap pembersihan diri. Dari

sini dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah *torii* mempunyai arti yang tersamar, maka sesuai konsep tersebut tipe pencapaian yang dipakai dalam bangunan ini adalah tipe pencapaian yang tersamar.



Gb.3.107.Pencapaian Tersamar
Sumber : Analisis

- **Fasade Bangunan**

Ungkapan fasade bangunan pada pusat kebudayaan Jepang ini mempunyai kriteria sebagai berikut :

- Ekspresi bangunan merupakan wujud dari pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh perancang terhadap pengamatnya. Ungkapan tersebut harus dapat menunjang kegiatan atau aktivitas yang terdapat di dalamnya, yaitu kegiatan kebudayaan, termasuk kegiatan edukasi dan penelitian mengenai budaya suatu bangsa yaitu Jepang.
- Memperhatikan unsur-unsur karakter, gaya, warna, serta material yang dapat mempengaruhi kualitas visual dalam mewujudkan citra budaya yang dipelajari yaitu Jepang.
- Memasukkan unsur budaya Jawa sebagai negara tempat bangunan itu didirikan melalui telaah filosofis ke dalam fasade bangunan.

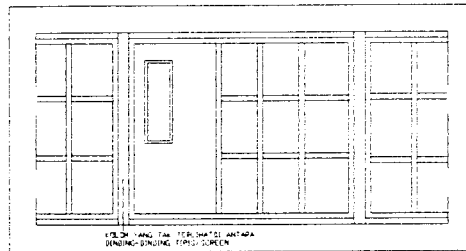
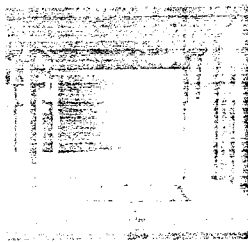
Penerapan prinsip-prinsip tersebut pada fasade bangunan adalah :

Kolom

Kolom-kolom dan balok-balok diekspose untuk menunjukkan eensi rangka yang ada pada arsitektur Jepang dan Jawa. Misalnya dengan menampilkan kolom-kolom sebagai penggugah rasa.

Dinding

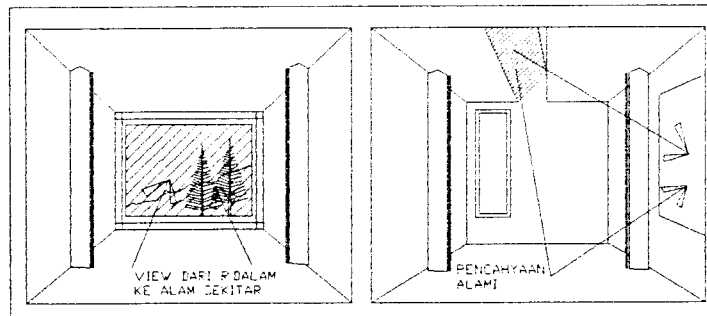
Dinding bukan merupakan pembentuk ruang yang sangat dominan. Ruang-ruang Jepang mempunyai karakter tipis dan ringan, maka pada pusat kebudayaan Jepang ini nanti akan diterapkan pemakaian dinding partisi Gypsum sebagai pembentuk ruang dalam yang fleksibel.



Gb.3.108.Elemen Dinding
Sumber : Analisis

Bukaan

Kontinuitas ruang-ruang diupayakan dengan bukaan-bukaan, misalnya *vide* antar lantai maupun bukaan pada bidang vertikal.



Gb.109.Bukaan pada bangunan
Sumber : Analisis

- Bahan Material

Material yang digunakan merupakan material yang khas dari kedua negara. Material yang dominan adalah material-material alam yang ringan dengan tujuan untuk mencapai harmoni dengan alam, dan menghadirkan unsur alam dalam lingkungan buatan. Tetapi tidak semuanya menggunakan material alam namun disesuaikan dengan kondisi dn fungsi bangunan. Penggunaan material alam yang digabung dengan material buatan justru menunjukkan keseimbangan antara alam dengan lingkungan buatan.



Penggunaan bahan material dalam bangunan dengan konsep 'kesatuan dengan alam' dapat diterapkan pada :

Selain penerapan karakter-karakter dari kedua budaya ke dalam bangunan, juga dilakukan pendekatan-pendekatan pada fasade bangunan dengan menggunakan parameter pada :

1. Skala

Skala yang diterapkan sebagai pendekatan pada fasade bangunan adalah skala yang seimbang antara bagian-bagian yang didetil dengan sempurna dengan bagian-bagian yang meninggalkan detil sesuai dengan '*gaya sudut tunggal*' pada ajaran Zen.

2. Keseimbangan

Keseimbangan yang dicapai disini adalah keseimbangan asimetris pada tampak, namun dengan pengalaman *sense of balance* keseimbangan yang dirasakan adalah keseimbangan yang simetris. Hal ini merupakan penggabungan dari rasa keseimbangan Jepang yang asimetris dengan keseimbangan orang Jawa yang serba simetris.

Penggunaan keseimbangan ini dengan tujuan agar dapat memberikan efek visual bagi para pengguna bangunan dan dapat memberikan rasa 'tempat' budaya yang dipelajari yaitu Jepang, misalnya dengan penerapan konsep asimetris pada komposisi massa bangunan maupun pada fasade/tampak bangunan.

3. Proporsi

Proporsi dapat dicapai dengan geometri, analogi, maupun unsur alamiah. Penggunaan elemen ini tentu saja harus disesuaikan dengan skala yang manusiawi bagi semua pengguna fasilitas ini.

Sistem proporsi Jepang yang juga diterapkan pada bangunan ini adalah sistem proporsi "Ken". Pada mulanya ukuran ini hanya digunakan untuk menetapkan jarak dari dua buah tiang dengan ukuran yang bervariasi, tetapi kemudian Ken dibakukan untuk arsitektur rumah tinggal. Ken merupakan ukuran yang mutlak. Ken tidak hanya merupakan suatu ukuran konstruksi bangunan, tetapi telah berkembang menjadi modul estetis yang menyusun struktur, bahan dan ruang pada Arsitektur Jepang.

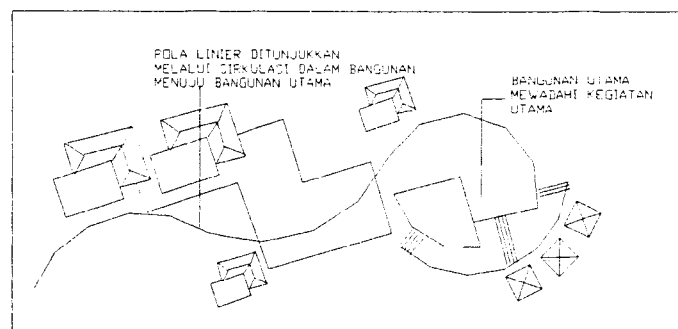
Ukuran-ukuran ruang ditetapkan oleh jumlah tikar lantai, dimana pada awalnya ukuran tikar lantai tersebut direncanakan untuk dua orang yang sedang duduk atau tidur. Dengan berkembangnya sistem aturan grid Ken tikar lantai kehilangan kebebasannya terhadap dimensi-dimensi manusia dan tergantung pada kebutuhan sistem struktur dan jarak antar tiang. Oleh karena modulnya 1 : 2, tikar-tikar lantai dapat disusun dalam bermacam-macam cara untuk ukuran ruang yang ada. Dan untuk masing-masing ukuran ruang, ketinggian langit-langit (shaku) ditentukan melalui perkalian jumlah tikar dengan 0,3.

Sistem proporsi ini digunakan pada ruang-ruang tertentu saja yang membutuhkan dimensi ruang dengan ukuran Ken, misalnya pada rumah upacara minum teh. Sedangkan pada ruang-ruang yang fungsinya umum menggunakan proporsi geometri yang umum.

4. Irama/Pengulangan

Irama dihasilkan oleh masa-masa bangunan, elemen-elemen bangunan, dan ornamen bangunan yang membentuk suatu keteraturan dan ketidakteraturan suatu komposisi.

Irama yang diterapkan pada bangunan ini adalah irama yang sesuai dengan ajaran Zen tentang kebenaran, dimana Zen berpandangan bahwa untuk menuju 'Budha' orang harus menempuh 'empat kebenaran luhur' dengan menjalankan 'delapan jalan kebenaran' terlebih dahulu. Jadi iramanya adalah 4 : 8 (1 : 2) atau kelipatannya.

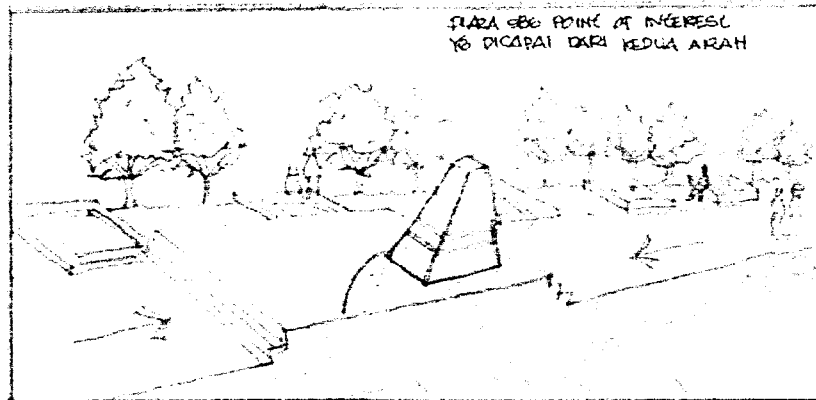


Gb.3.110. Irama dalam pandangan Zen
Sumber : Analisis

5. Point of interest

Untuk menarik perhatian bagi pengamat, maka suatu elemen bangunan dapat diolah secara visual sehingga tampak menonjol dari lingkungan sekitarnya. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai tujuan utama dalam proses pergerakan. Penerapannya bisa dengan

memainkan berbagai bentuk geometri, maupun dengan mengadopsi bentuk-bentuk alam seperti bentuk kerucut sebagai pengadopsian bentuk gunung, dan lain-lain. *Point of interest* dapat berupa kolam, *landmark*, dan *sculpture*. Dengan demikian diharapkan seorang pengamat menangkap adanya kesan menarik pada bangunan tersebut.



Gb.3.111. *Point of Interest*
Sumber : Analisis

Pengolahan fasade bangunan pusat kebudayaan Jepang ini akan mempergunakan preseden yang diambil dari bentuk-bentuk geometri dasar yang diadaptasi dari konsep-konsep, simbol-simbol, dan filosofi dari arsitektur Jepang yang didasarkan pada nilai spiritual Zen Buddhism.

3.7. Analisis Tata Ruang

Pada prinsipnya terbentuknya sebuah ruang akan menentukan pola aktivitas bagi pelaku di dalamnya. Untuk dapat menciptakan suatu ruang yang memberikan 'rasa' ruang Jepang yang penuh dengan keindahan yang diperoleh melalui kesederhanaan dan keheningan, maka ruang-ruang pada fasilitas ini diolah sedemikian rupa sehingga membentuk ruang yang sesuai dengan konsep ruang arsitektur Jepang.

Pendekatan-pendekatan yang dilakukan untuk menciptakan suatu wadah pusat kebudayaan Jepang yang dapat mewadahi seluruh kegiatan yang diwadahi dengan optimal, maka harus memperhatikan beberapa aspek, antara lain :

1. Pengolahan bidang dasar

Diterapkan pada pemilihan perkerasan dan penutup lantai dalam bangunan agar sesuai dengan konsep kesatuan dengan alam.

2. Pengolahan bidang vertical

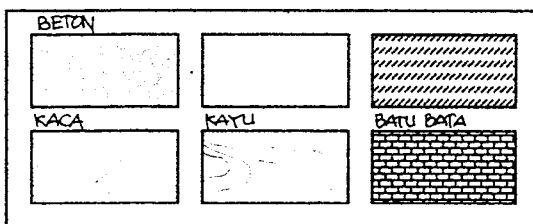
Diterapkan dengan penonjolan kolom-kolom sebagai elemen penggugah rasa dan penciptaan karakter dari arsitektur Jepang maupun Jawa.

Pemilihan Material Bangunan

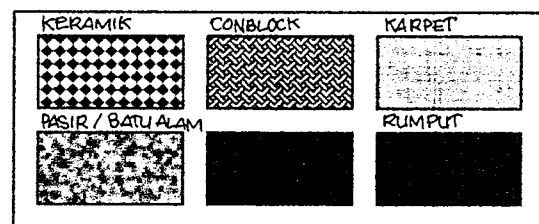
Untuk ruang dalam digunakan material alam yang memberi kesan ringan, seperti kayu yang diekspos, penggunaan wall paper pada dinding batu bata/beton untuk ruang dalam, kaca-kaca penuh pada bukaan-bukaan, bahkan pada ruang-ruang tertentu menggunakan bahan serat kain ataupun kertas sebagai dinding non permanen. Untuk ruang luar misalnya dengan mengekspos beton, batu bata, maupun batu alam sebagai elemen pembentuk struktur bangunan.

Pemilihan Bahan Perkerasan dan Penutup Lantai

Untuk perkerasan ruang luar menggunakan bahan yang merefleksikan alam baik secara langsung maupun dengan olahan berupa rumput, tanah, pasir, batu pecah/batu alam, dan bahan sintetis. Sedangkan untuk penutup lantai selain kayu juga digunakan bahan sintetis (karpet) dan keramik. Pemilihan bahan tersebut disesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang.



Gb.3.112.a.Pemilihan Material Bangunan
Sumber : Analisis



Gb.3.112.b.Pemilihan Bahan Perkerasan
(Sumber : Analisis)

Warna

Pemilihan warna pada bangunan, baik untuk ruang dalam maupun untuk ruang luar sangat mempengaruhi kesan yang timbul dalam sebuah ruang. Untuk memberi kesan yang

natural sesuai konsep ruang Jepang maka warna-warna yang dipilih adalah warna-warna alam yang ringan.

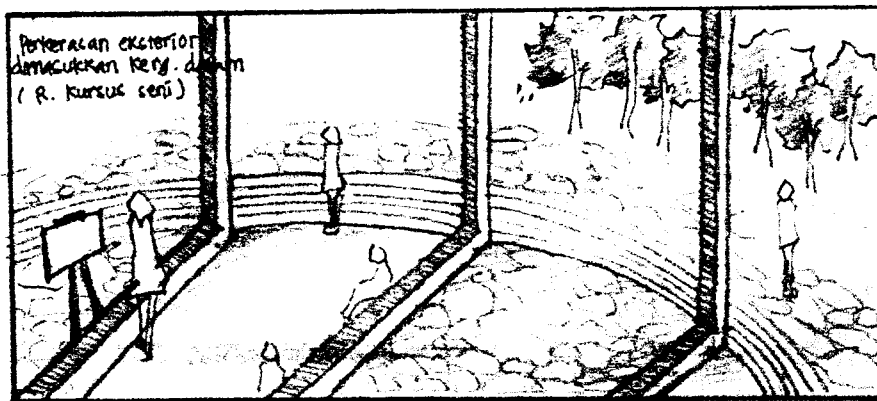


Gb.3.113.Pemilihan Warna
Sumber : Analisis

Pengolahan Bidang Dasar

Pengolahan bidang dasar meliputi peninggian dan penurunan bidang dasar, yang dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Dengan adanya pengolahan bidang dasar ini maka akan tercipta suatu perbedaan ruang secara tidak langsung sesuai dengan fungsi dan tingkat kegunaan suatu ruang.

Pengolahan bidang dasar ini dibuat sesuai dengan kontur yang ada pada site sehingga ruang yang terbentuk akan memberikan rasa transparan yang menyatu dengan alam. Konsep ruang ini adalah pada ruang-ruang kursus seni yang membutuhkan kesan dan view alam.



Gb.3.114.Pengolahan Bidang Dasar
Sumber : Analisis

Pengolahan Bidang Vertikal

Pengolahan bidang vertikal meliputi : dinding masif, transparan, dan semu. Penggunaan bidang vertikal dapat dikombinasikan satu sama lain untuk memberikan artikulasi suatu ruang. Pemilihan jenis bidang tersebut disesuaikan dengan pemakaiannya, yaitu di luar ruangan dan di dalam ruangan.

Beberapa alternatif jenis bidang vertikal yang digunakan pada bangunan pusat kebudayaan Jepang, adalah sebagai berikut :

- Dinding Masif

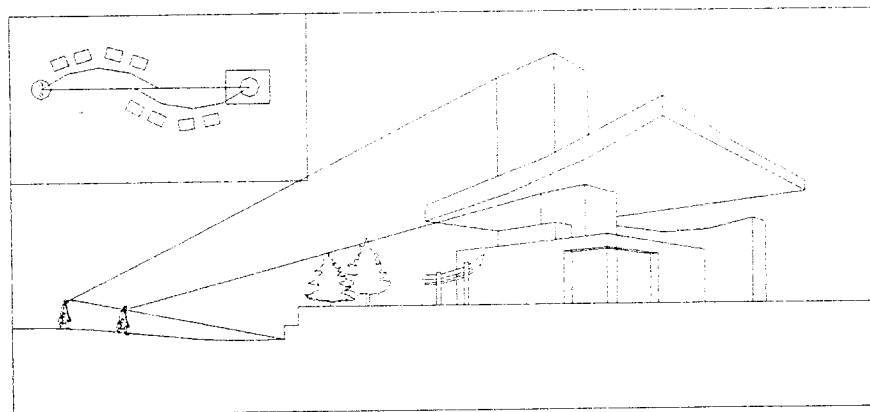
Meliputi dinding pasangan bata, beton, kayu, dan permukaan tanah yang vertikal.

- Dinding Transparan

Meliputi tumbuh-tumbuhan, deretan kolom-kolom, dan dinding pembatas yang menggunakan bahan masif yang tidak rapat.

- Dinding Semu

Meliputi batas air dan batas dinding. Untuk batas air dapat berupa kolam pada ruang luar yang merupakan unsur dominan yang terdapat pada bangunan tradisional Jepang.



Gb.3.115.Pengolahan Bidang Vertikal
Sumber : Analisis

3.7.1. Tata Ruang Dalam

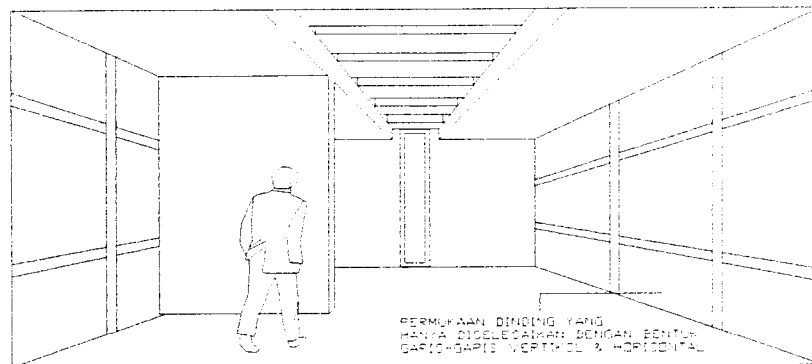
Pada tata ruang dalam ini meliputi lingkungan yang berada di dalam bangunan dengan fungsi yang bermacam-macam. Dalam bangunan pusat kebudayaan Jepang ini, pengolahan tata ruang dalam meliputi ruangan untuk melakukan aktivitas atau kegiatan di dalam bangunan seperti ruang-ruang yang bersifat privat maupun publik.

Pengolahan tata ruang dalam ini terlihat pada setiap sudut dan sisi ruang yang diciptakan dalam mewadahi suatu aktivitas tertentu dengan menerapkan beberapa konsep ruang arsitektur Jepang, yaitu :

1. *Simplicity & Restraint*

Simplicity disini ditunjukkan dengan adanya komposisi selaras antara garis, bidang, dan prisma baik pada dinding maupun pada langit-langit. Kesederhanaan disini bukan

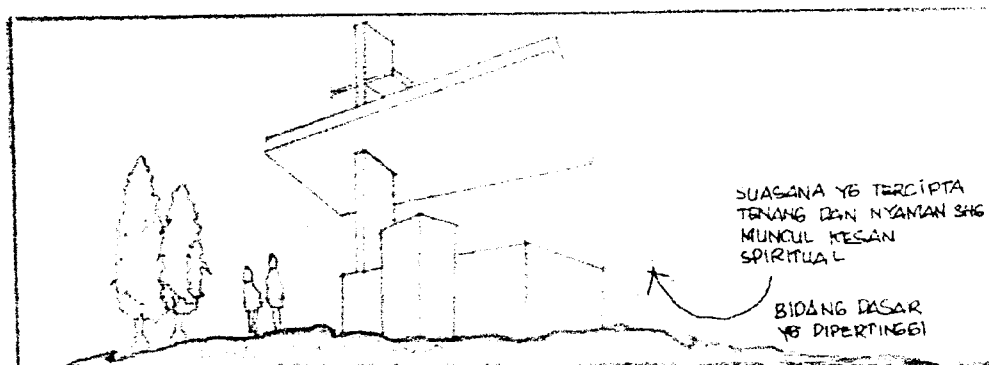
berarti miskin ornamen/detil namun tetap ada detil walaupun hanya dalam standar yang 'cukup', misalnya dengan goresan sajak-sajak yang sangat dalam artinya pada salah satu sisi dinding maupun dengan membentuk suatu ceruk atau bidang yang menjorok ke dalam dengan lantai yang ditinggikan untuk fungsi tertentu. Sedangkan restraint yang ditunjukkan disini adalah melalui pengeangan terhadap detil yang tidak perlu.



Gb.3.116.Simplicity & Restraint
Sumber : Analisis

2. Penuh ketenangan dan spiritual

Ketenangan disini dapat diperoleh dengan 'cukup'nya detil dan ornamentasi pada elemen pembentuk ruang maupun suasana yang tercipta melalui penataan ruang dalam yang melibatkan unsur alam, seperti tanaman dan air dalam bangunan. Suara gemericik air yang terdengar dalam ruangan memberikan suasana yang tenang. Selain itu kesan spiritual ditunjukkan dengan adanya atap pencerahan sebagai ruang pandang dengan view area-area terbuka dan hutan buatan sebagai 'emptiness'.



Gb.3.117.Penuh Ketenangan dan Spiritual
Sumber : Analisis

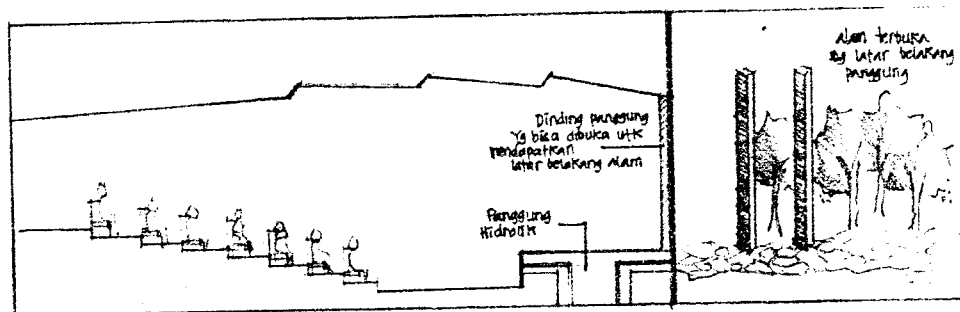
3. Harmoni dengan alam

Harmoni dengan alam yang tercipta pada ruang dalam dicapai dengan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan seperti halnya suasana yang tercipta pada ruang yang penuh ketenangan dan spiritual.

4. Asimetris dan fleksibel

Keseimbangan asimetri dalam suatu ruang ditunjukkan dengan 'sense of balance' pada komposisi ruang maupun pada detail elemen pembentuk suatu ruang atau dengan rasa yang tak seimbang antara materi-materi yang serba halus pada ruang inti dengan materi-materi yang serba kasar pada ruang yang mengekspos unsur alam.

Fleksibilitas terlihat pada dinding-dinding non permanen sebagai pembentuk ruang sehingga ruang yang dihasilkan berfungsi fleksibel. Selain itu pada ruang pertunjukkan menerapkan dinding yang bisa dibuka pada panggung pementasan untuk mendapatkan latar belakang berupa alam terbuka, panggungnya sendiri dengan system hidrolik.



Gb.3.118. *Fleksibilitas Ruang Panggung*

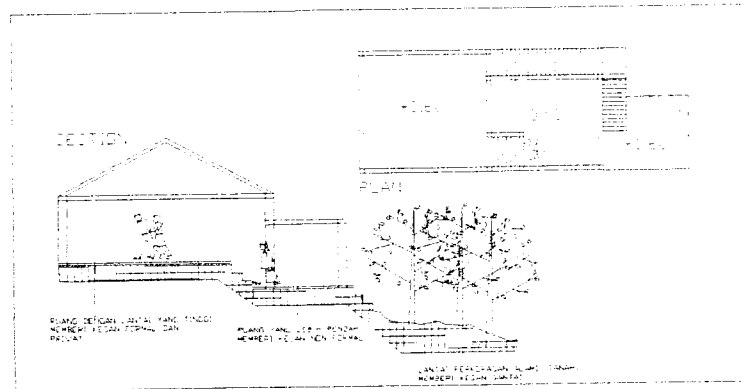
Sumber : Analisis

Untuk membentuk ruang arsitektur Jepang sesuai dengan nilai spiritual Zen Buddhism, maka diterapkan konsep, bentuk, serta transformasi dari simbol-simbol ke dalam elemen pembentuk ruang sebagai berikut :

1. Lantai

Lantai sebagai pembentuk ruang yang dominan dalam ruang arsitektur Jepang dipakai sebagai pembagi ruang dengan fungsi yang berbeda dalam bangunan, misalnya untuk ruang-ruang yang sifatnya lebih privat menggunakan penutup lantai karpet, sedangkan

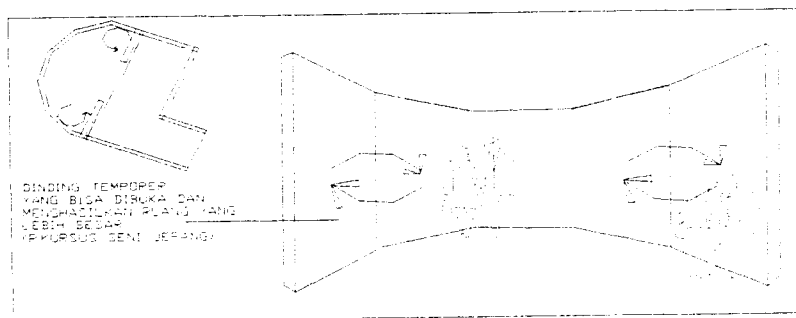
ruang yang fungsinya umum menggunakan penutup lantai keramik, dan lain-lain. Pada ruang-ruang tertentu seperti rumah upacara minum teh menggunakan lantai tatami.



Gb.3.119.Lantai sebagai pembentuk ruang
Sumber : Analisis

2. Dinding

Dinding ada yang bersifat permanen dan ada yang bersifat non permanen sesuai dengan fungsi ruang dan bahan dinding yang digunakan. Untuk dinding dengan bahan alami seperti kayu, kertas, dan sutra didetil dengan lukisan maupun sajak-sajak, sedangkan dinding bata dan beton di finishing dengan *wall paper* dengan motif dan warna yang merefleksikan alam.

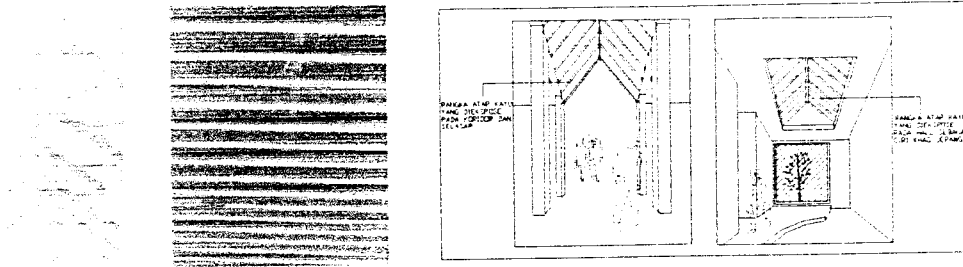


Gb.3.120.Dinding sebagai tata ruang dalam
Sumber : Analisis

3. Langit-langit

Langit-langit pada setiap ruang menggunakan bahan kayu dengan detil yang sesuai dengan konsep dan bentuk langit-langit ruang Jepang yang menerapkan konstruksi yang sederhana, sebab sederhana adalah lebih dari cukup.

Selain itu langit-langit juga bisa berfungsi sebagai filter masuknya cahaya matahari sebagai pencahayaan alami pada ruang-ruang tertentu. Bentuk konstruksinya biasanya adalah bentuk geometris dasar segitiga yang mempunyai nilai kestabilan yang tinggi.



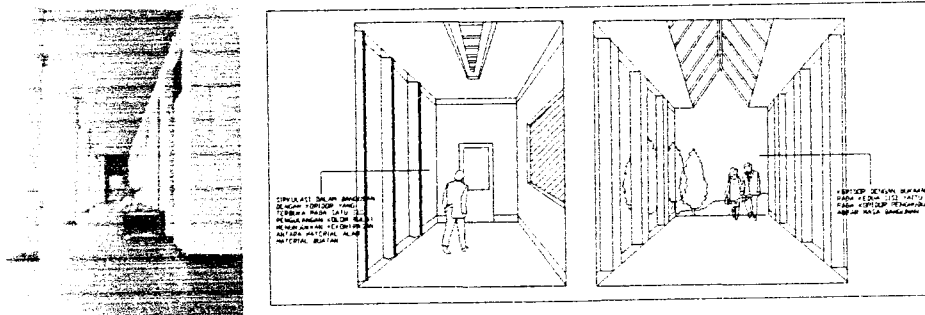
PSJ-UI Jakarta

Gb.3.121. Langit-langit sebagai pembentuk ruang dalam
Sumber : Analisis

4. Sirkulasi dalam Bangunan

Sirkulasi yang digunakan pada ruang dalam meliputi : lorong, selasar, dan koridor. Jenis lorong digunakan untuk sirkulasi antar ruang, selasar digunakan untuk sirkulasi yang mengelilingi ruang dan koridor digunakan untuk menghubungkan ruang yang tertutup.

Kemenerusan pada ruang arsitektur Jepang tercipta dengan adanya lorong, selasar, dan koridor. Penataan kolom-kolom secara linier pada sirkulasi ini akan lebih menonjolkan karakter ruang arsitektur Jepang.

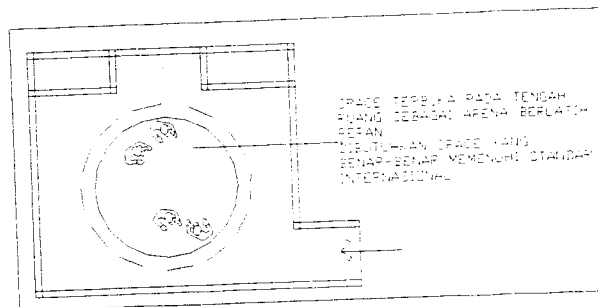


Gb.3.122. Sirkulasi dalam Bangunan
Sumber : Analisis

Penataan ruang dalam yang sesuai dengan ruang arsitektur Jepang ini digabungkan pula dengan konsep ruang Jawa yang membagi ruang sesuai fungsinya. Disini ditunjukkan melalui ruang yang berfungsi umum yang letaknya sebelum ruang inti dilengkapi dengan empat kolom di tengah sebagaimana halnya sebuah 'pendapa' pada rumah Jawa.

Persyaratan ruang-ruang spesifik :

- Ruang kursus & pelatihan seni pentas
Kegiatan ini membutuhkan dimensi ruang yang berbeda dengan kegiatan lain karena kegiatan ini memungkinkan gerak yang bebas bagi setiap peserta. Dibutuhkan space yang cukup besar melakukan aktivitas ini, seperti : space kosong di tengah ruang untuk berakting.



Gb.3.123.R.Kursus dan Pelatihan Seni Pentas
(Sumber : Analisis)

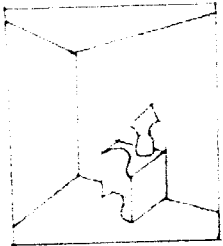
- Ruang Pameran
Karya seni budaya yang ditampilkan dalam wadah pameran ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

- Dua Dimensi
 - Seni lukis : Sumi-e, woodblock prints, seni lukis kontemporer
 - Seni kaligrafi
- Tiga Dimensi
 - Seni pahat : pottery, dolls
 - Seni ketrampilan : chanoyu, ikebana, origami, komik
- Ruang pameran outdoor
 - Seni taman
 - Bonsai

Sistem penyajian dari karya seni budaya yang ditampilkan dalam ruang pameran adalah sebagai berikut :

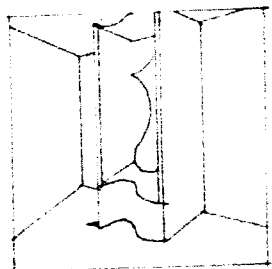
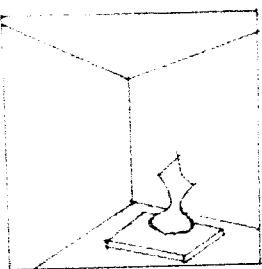


▪ Karya dua dimensi



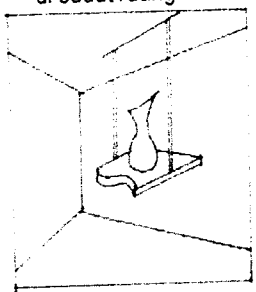
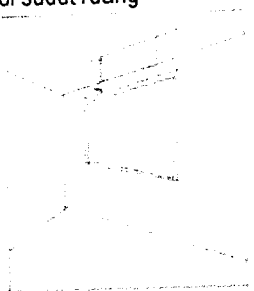
1. Dipasang horisontal di atas meja 2. Dipasang vertikal pada dinding 3. Dipasang pada bidang miring

▪ Karya tiga dimensi



1. Berdiri sendiri bebas/di tengah/
di sudut ruang

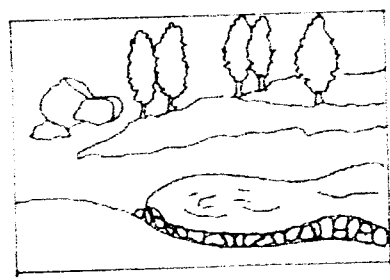
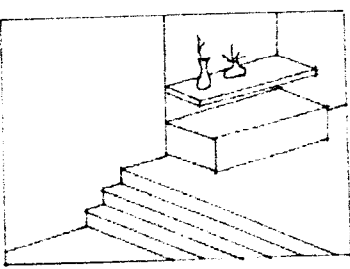
2. Terletak dalam panil/di tengah/
di sudut ruang



3. Berdiri bebas di bingkai/di tengah
di sudut ruang

4. Melayang di gantung

▪ Ruang pameran outdoor



1. Penataan di rak/ meja peraga

2. Penataan bebas dengan gaya taman

Gb.3.124. Penyajian karya seni pada R. Pamer

(Sumber : Analisis)

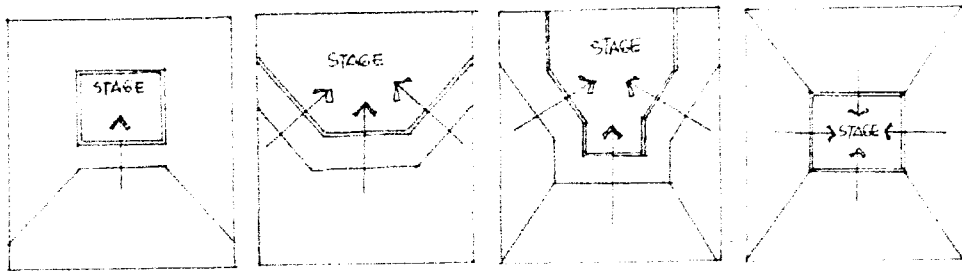
- Ruang Pertunjukan

Penghayatan visual dipengaruhi oleh empat faktor agar penonton dapat menikmati pementasan secara akrab dan komunikatif, yaitu :

1. Faktor jarak pandang penonton terhadap panggung.

Untuk dapat melihat wajah pementas diperlukan jarak sampai 24,8m dan untuk mengenal wajah secara jelas butuh jarak sampai 13,95m, sedangkan untuk dapat melihat gerakan pementas secara keseluruhan diperlukan jarak antara 25-30m.¹

2. Faktor arah pandang penonton terhadap panggung

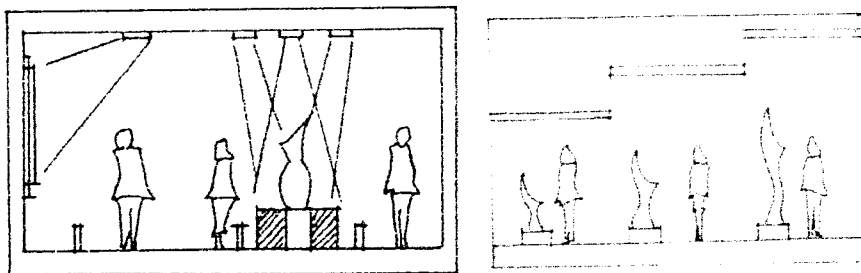


Gb.3.125.Faktor arah pandang
Sumber : Analisis

Ditinjau dari keempat jenis panggung tersebut, maka jenis hubungan tiga arah (open stage) dan hubungan empat arah (arena stage) sangat sesuai bagi penyelenggaraan pentas seni tradisional karena dapat menciptakan suasana yang akrab antara pementas dengan penonton.

3. Faktor perilaku pementasan terhadap panggung

4. Kualitas ruang pandang

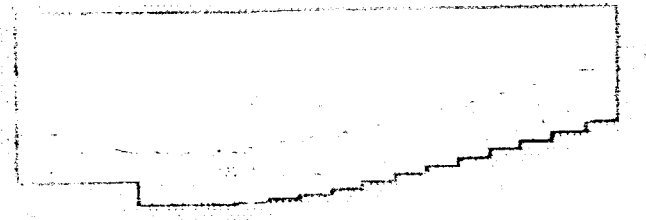


Gb.3.126.Kualitas Ruang Pandang
Sumber : Analisis

¹ Milwaukee Repertory, theatre Facilities : Guidelines and strategies, Theatre Facility Impact Study, Washington DC, 1982

- Ruang Diskusi

Karakteristik kegiatan yang ingin dicapai dari kegiatan diskusi ini adalah terciptanya komunikasi secara langsung maupun tidak langsung antara pemikir budaya dengan masyarakat.



Gb.3.127. Jarak Pandang R. Diskusi
Sumber : Ernst Neufert

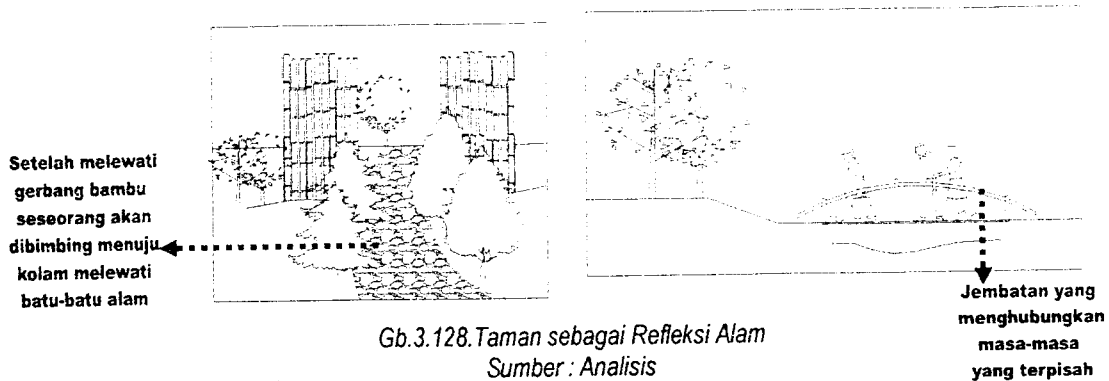
3.7.2. Tata Ruang Luar

Pada tata ruang luar meliputi lingkungan yang berada di luar bangunan. Dalam bangunan pusat kebudayaan Jepang ini, pengolahan tata ruang luar meliputi ruangan untuk melakukan aktivitas atau kegiatan di luar bangunan seperti tempat pertunjukkan outdoor, kursus yang dilakukan di luar ruang, dan tempat-tempat umum sebagai area sosialisasi dalam kompleks bangunan.

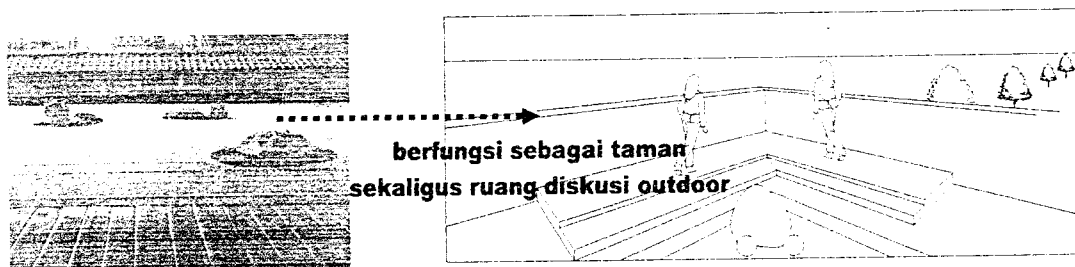
Pengolahan tata ruang luar dalam fasilitas pusat kebudayaan Jepang ini sangat penting dan dominan karena tema yang diambil adalah estetika ruang arsitektur Jepang dalam nilai spiritual Zen Buddhism, dimana pandangan ini sangat mengutamakan alam sebagai unsur pembentuk ruang.

Taman sebagai refleksi kehidupan

Halaman dan taman Jepang bukan merupakan hiasan untuk menjadi pelengkap yang mempercantik bangunan, akan tetapi untuk menghayati misteri kehidupan. Misalnya jalan setapak berbatu-batu licin besar dalam Sanggar Teh 'Roji' yang dimaksudkan sebagai citra perjalanan rohani. Taman ditata dengan irama yang pasti, batu alam sebagai sirkulasi pedestrian ditata dengan step-step tertentu yang mengarahkan pejalan kaki melewatinya dengan tenang menuju air/kolam yang memberikan rasa kedamaian. Hal ini sesuai dengan pandangan orang Jawa '*alon-alon asal klakon*' untuk menuju suatu tujuan tertentu.

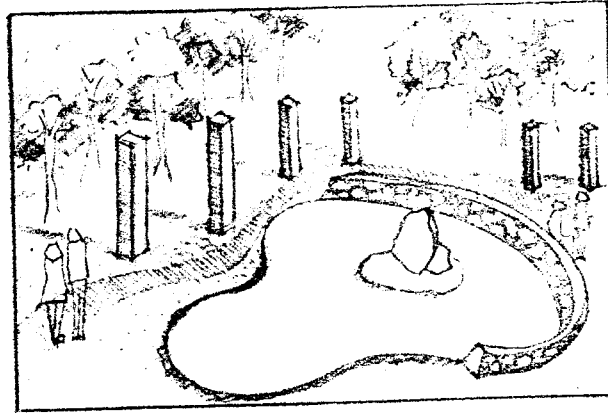


Stone Garden Ryoanji merupakan konsep taman yang diterapkan dalam penataan taman di pusat kebudayaan Jepang ini. Taman hanya terdiri dari pasir, kerikil, dan bongkahan cadas yang melambangkan ombak-ombak samudra yang mengelilingi pulau-pulau. Materi-materi alam ini ditata dengan sangat sederhana namun mempunyai makna yang mendalam.



Kolam sebagai Tata Lansekap

Penataan kolam yang sesuai dengan kolam-kolam pada bangunan pemujaan Jepang, yaitu dengan adanya permukaan tanah yang menonjol ditengah-tengah kolam yang merefleksikan sebuah pulau dijadikan sebagai dasar penataan kolam. Kolam merupakan bagian yang sangat penting, karena disini suasana keheningan yang hendak dicapai diperoleh. Kolam disini sebagai area rekreatif maupun tempat menuangkan dan mencari ide bagi para budayawan. Kolam diletakkan pada pusat bangunan utama yang menunjukkan konsep '*enlightenment*', dimana dari kola mini kita bisa memandng keenam arah secara horizontal.

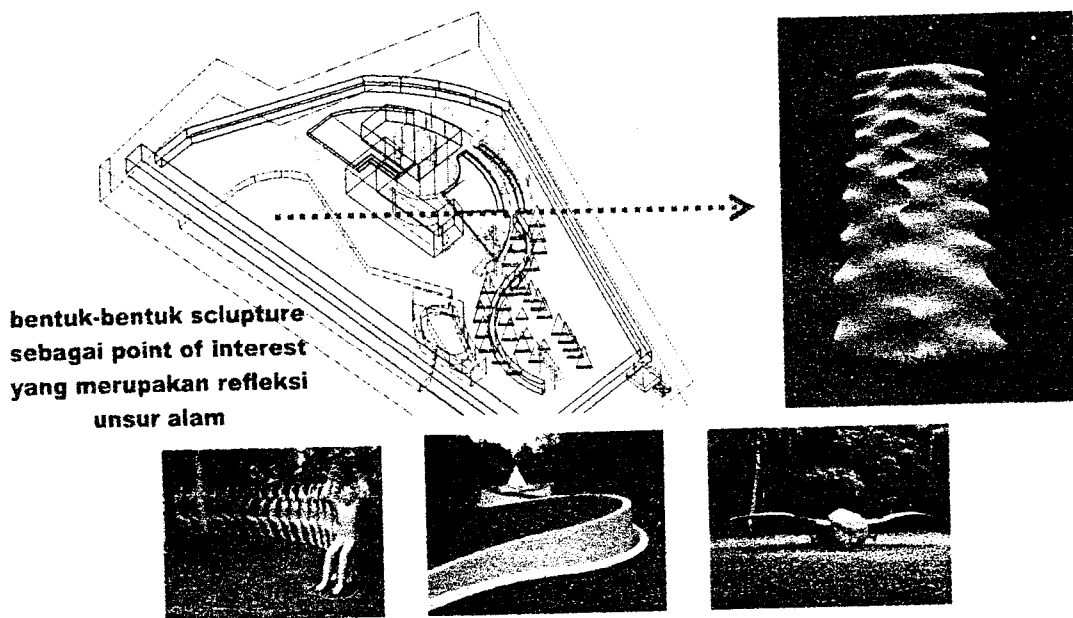


Gb.3.130. Kolam sebagai tata ruang luar
Sumber : Analisis

Ruang Luar sebagai Area Sosialisasi

Realisasi dari ruang luar yang berfungsi sebagai area sosialisasi dan transisi dari semua bidang kegiatan yang diwadahi dalam kompleks bangunan ini adalah ruang luar sebagai pusat linier yang dikelilingi oleh taman dan dilengkapi dengan 'point of interest' dengan bentuk yang menjadi landmark dari tempat bangunan ini berada, yaitu bentuk tumpeng Monumen Jogja Kembali. Bentuk ini juga merupakan refleksi bentuk alam yaitu bentuk gunung.

sapporo art park



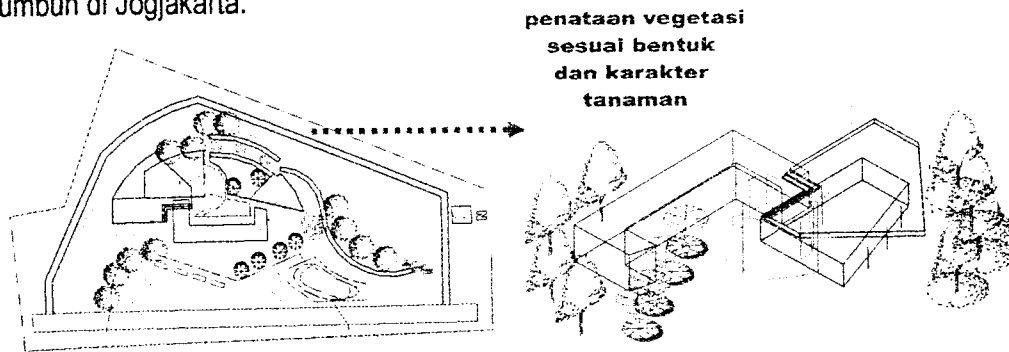
Gb.3.131. Point of Interest
Sumber : Analisis

Bahan Material

Bahan-bahan yang digunakan dalam penataan ruang luar adalah materi-materi alam, baik yang diekspos secara mentah maupun yang telah diolah, seperti: pasir, kerikil, batu alam, batu cadas, conblock, tanah, air, dan lain-lain.

Vegetasi

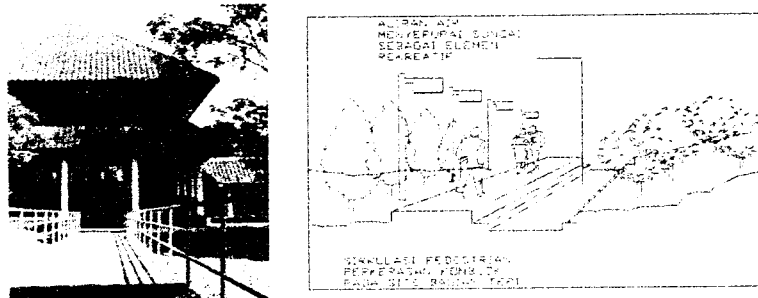
Vegetasi yang dipakai sebagai elemen tata ruang luar adalah vegetasi yang dapat berfungsi sebagai pengarah, pelindung/barier, maupun akustik suatu ruang. Penempatan vegetasi pada ruang luar diarahkan untuk dapat menguatkan konsep kesatuan bangunan dengan alam. Vegetasi yang banyak diekspos adalah jenis tanaman khas Jepang yang tumbuh di Jogjakarta.



Gb.3.132. Vegetasi sebagai Elemen Tata Ruang Luar
Sumber : Analisis

- Sirkulasi Pedestrian

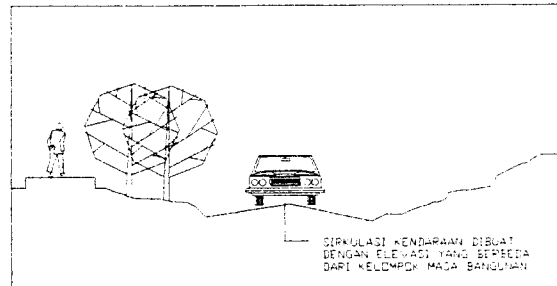
Sirkulasi pedestrian dalam taman adalah dengan perkerasan batu kali. Sirkulasi yang menyeberangi kolam adalah dengan jembatan-jembatan dengan karakter Jepang. Untuk jalur yang berundak mengikuti kontur, jalur pedestriannya adalah tangga dari batu alam.



Gb.3.133. Sirkulasi Pedestrian
Sumber : Analisis

- Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan dalam bangunan menggunakan perkerasan conblock yang dilengkapi dengan vegetasi pengarah dan peneduh pada area parkir serta dilengkapi dengan *street furniture* yang sesuai dengan karakter Jepang.

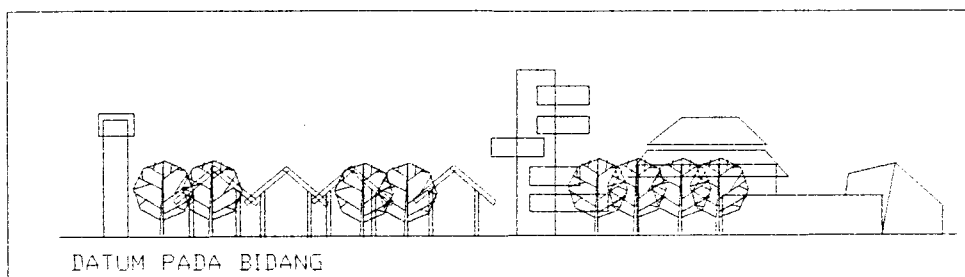


Gb.3.134. Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Analisis

Tata ruang luar dalam pusat kebudayaan Jepang ini merupakan hal yang dominan, maka penataannya harus sesuai dengan konsep tata ruang luar Jepang dengan memasukkan unsur landmark Jogjakarta sebagai tempat bangunan itu berdiri.

Secara keseluruhan penampilan kompleks bangunan Pusat Kebudayaan Jepang ini membentuk suatu datum 'garis' seperti pada penampilan kompleks bangunan kuil *Horyuji*, Nara, Jepang.



Gb.3.135. Tampak Bangunan sebagai Datum

Sumber : Analisis

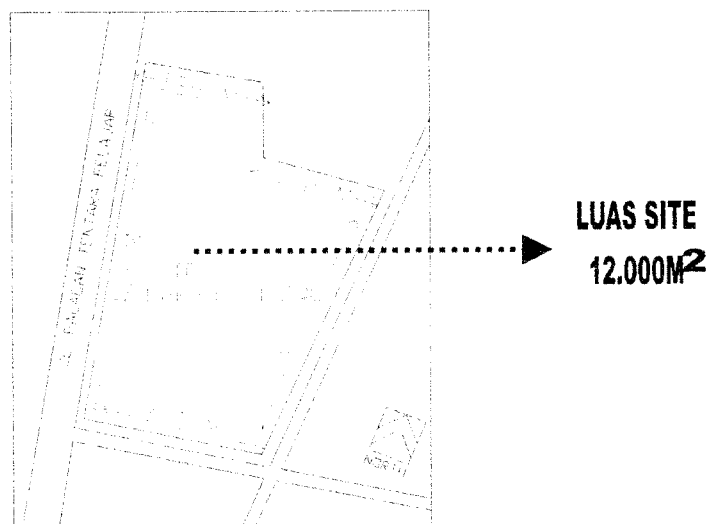
BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JOGJAKARTA

4.1. Lokasi dan Site

Lokasi diprioritaskan berada di Jogjakarta bagian Utara, yaitu di daerah Sleman. Selama ini konsentrasi untuk fasilitas-fasilitas yang berhubungan dengan kebudayaan kebanyakan terletak di kota Jogjakarta, karena itulah melalui lokasi yang dipilih mencoba untuk melepaskan diri dari pengaruh pusat. Selanjutnya dipilihlah lokasi semi urban (pinggir kota), mudah pencapaiannya, dan berada pada jalur wisata dan merupakan as dari Tugu Jogjakarta, Monumen Jogja Kembali, dan Gunung Merapi. Dengan demikian diharapkan bangunan Pusat Kebudayaan Jepang pada lokasi tersebut dapat menjadi node baru yang cukup menonjol.

Beberapa faktor yang berkaitan dengan intensitas bangunan di kawasan efektif pengembangan kota diatur sebagai berikut :

1. Besaran Koefisien Dasar Bangunan (KDB) komersial maksimal 40 % sampai dengan 50 %.
2. Koefisien Lantai Bangunan adalah maksimal 0,5.
3. Garis Sempadan

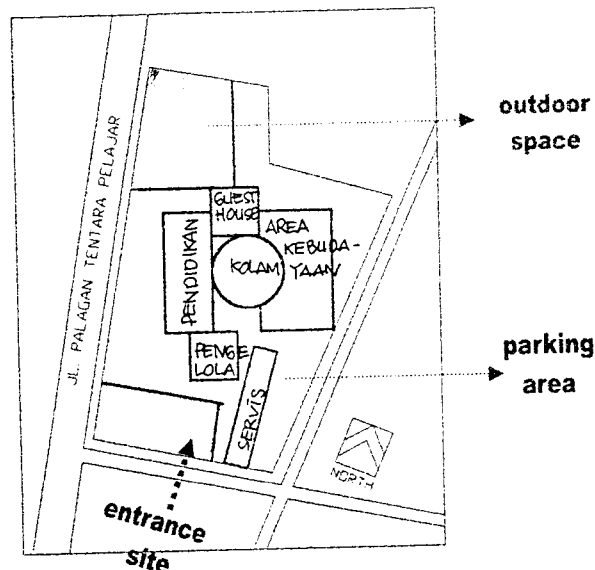


Gb.4.136.Letak site pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta

4.1.1. Konsep Zoning

Zoning ditentukan oleh pengelompokan ruang berdasarkan pada sifat kegiatan yang diwadahi. Pada area site pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta ini dikelompokkan pada sifat kegiatannya, yaitu sebagai berikut :

- Publik Zone : parkir, plaza, kafe/kantin, souvenir shop, mushola
- Semi Publik Zone : area kegiatan kebudayaan dan area kegiatan pendidikan
- Privat Zone : guest house
- Service Zone : kegiatan pengelola dan administrasi umum



Gb.4.137.Zoning dan Orientasi pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta

(Sumber : Analisis)

Pada konsep zoning ini terdapat beberapa kriteria yang diterapkan pada penzoningan site, antara lain :

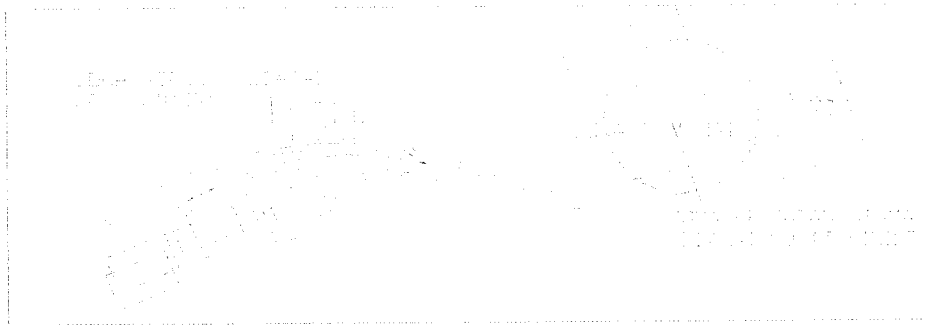
- Kegiatan yang bersifat publik ditempatkan di daerah yang mudah dicapai dan mudah diketahui oleh pengunjung.
- Kegiatan semi publik yang merupakan kegiatan utama ini diletakkan pada simpul linier, yaitu di bagian belakang dan bersebelahan dengan kegiatan privat.
- Kegiatan privat yang letaknya setelah kegiatan semi publik ini ditempatkan di daerah yang mempunyai ketenangan cukup tinggi.

- Kegiatan service yang berfungsi untuk melayani kelompok kegiatan utama ini ditempatkan di daerah yang mudah dijangkau oleh pengunjung dan petugas, disini letaknya diantara publik dan semi publik yang membentuk pola linier.

4.1.2. Konsep Pola Sirkulasi

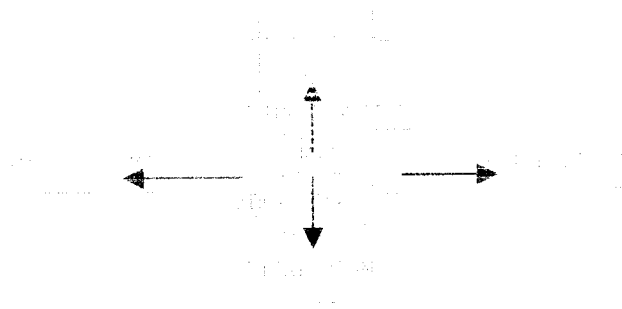
Sirkulasi pada fasilitas pusat kebudayaan Jepang ini terdiri dari sirkulasi di luar bangunan (ruang luar) dan sirkulasi di dalam bangunan (ruang dalam).

Sirkulasi ruang luar membentuk pola linier dengan arah pergerakan menuju area kegiatan utama yaitu area kegiatan budaya dan pendidikan yang dilingkupi oleh taman terbuka sebagai space penerima. Pola linier ini mentransformasikan pola pergerakan manusia menuju Budha.



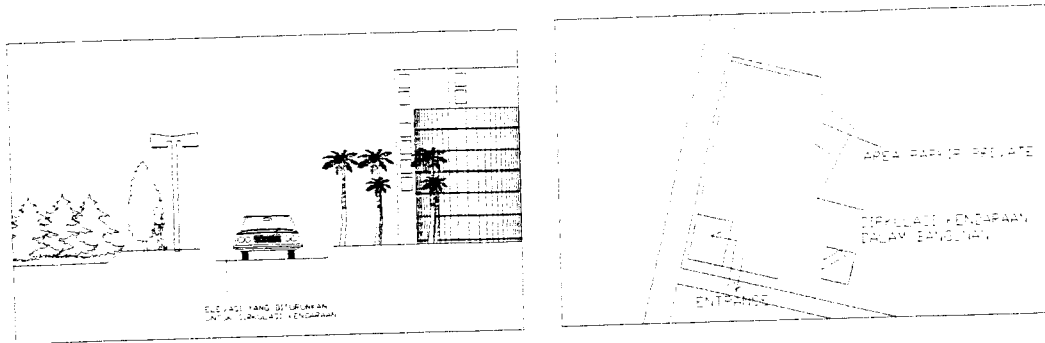
Gb. 4.138. Sirkulasi dengan pola linier yang menunjukkan keterarahan pada suatu kegiatan utama
(Sumber: Pemikiran)

Sedangkan untuk ruang dalam pola sirkulasinya adalah menyebar dari hall utama sebagai kegiatan penunjang, kemudian menyebar menuju ruang-ruang kegiatan utama. Hall juga berfungsi sebagai zona transisi dan ruang luar menuju ruang dalam.

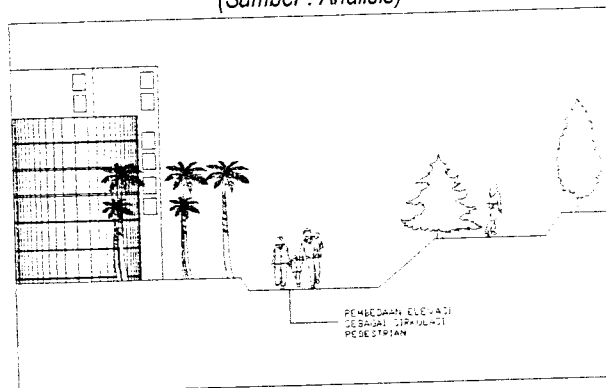


Gb.4.139. Sirkulasi ruang dalam dengan pola menyebar
(Sumber: Pemikiran)

Pembedaan jalur sirkulasi untuk pejalan kaki dan kendaraan dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan dalam bergerak dan area pedestrian untuk memberi kenyamanan dan keamanan bagi para pejalan kaki. Pembedaan jalur sirkulasi ini ditunjukkan melalui perkerasan yang berbeda, perletakan vegetasi, batu-batu, dan lain-lain.



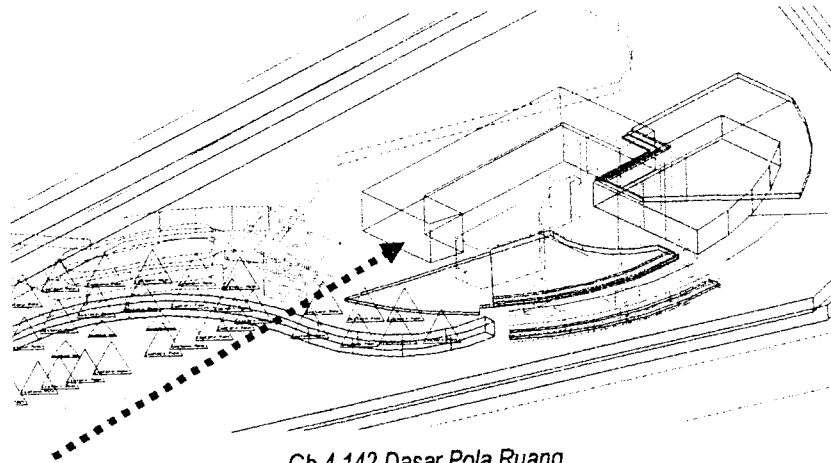
Gb.4.140.Pembedaan sirkulasi kendaraan
(Sumber : Analisis)



Gb.4.141.Sirkulasi Pejalan Kaki
(Sumber : Analisis)

4.2. Konsep Ruang

Konsep ruang pada pusat kebudayaan Jepang ini adalah pola linier digabung dengan pola terpusat. Bangunan utama digunakan sebagai kegiatan kebudayaan dan pendidikan, sedang ruang lain menyertai bangunan utama dengan orientasi bangunan lurus searah ruang utama sebagai transformasi dari konsep ruang 'jalan menuju Budha'. Peletakan masa dengan pola linier ini menerapkan konsep 'keseimbangan asimetri', yaitu masa diletakkan hanya pada salah satu sisi sumbu linier saja.



arah pergerakan linier
ke utara

Gb.4.142.Dasar Pola Ruang
(Sumber : Analisis)

4.2.1. Konsep Program Ruang dan Besaran Ruang

KELOMPOK AKTIVITAS	RUANG	LUAS (M ²)	
Kelompok Aktivitas Utama 1. Kegiatan Kebudayaan	- Kelompok ruang kegiatan kursus & pelatihan	1247	
	- Kelompok ruang kegiatan pentas seni/pameran	2394	
	- Kelompok kegiatan kursus Martial Arts	449	
	- Kelompok ruang kegiatan diskusi	296	
	- Kelompok ruang kegiatan penelitian & pengkajian	300	
	- Kegiatan servis	102	
	Jumlah	4788	
	2. Kegiatan Pendidikan	- Kelompok ruang kegiatan pusat informasi studi	180
		- Kelompok ruang kegiatan pusat pelatihan bahasa	806
		- Kelompok ruang kegiatan penelitian pendidikan	60
Jumlah	1046		
Kelompok Kegiatan Pendukung 1. Kegiatan Servis Utama	R.Administrasi Umum	43	
	R.Informasi	30	
	R.Direktur	72	
	R.Staf	26	
	R.Cleaning Service	20	
	Jumlah	191	
2. Kegiatan Servis Pendukung	Plaza	100	
	Souvenir Shop	64	
	Guest House	200	
	Caffe	55	
	Kantin	100	



Gudang	20	
M & E	12	
Pos Jaga	10	
Telepon Umum	10	
Mushola	50	
Parkir Pengunjung		
Parkir Pengelola	1184	
Lavatory Umum	20	
Jumlah		1825
TOTAL KESELURUHAN		7849

Tabel 4.14. Sumber : Analisa

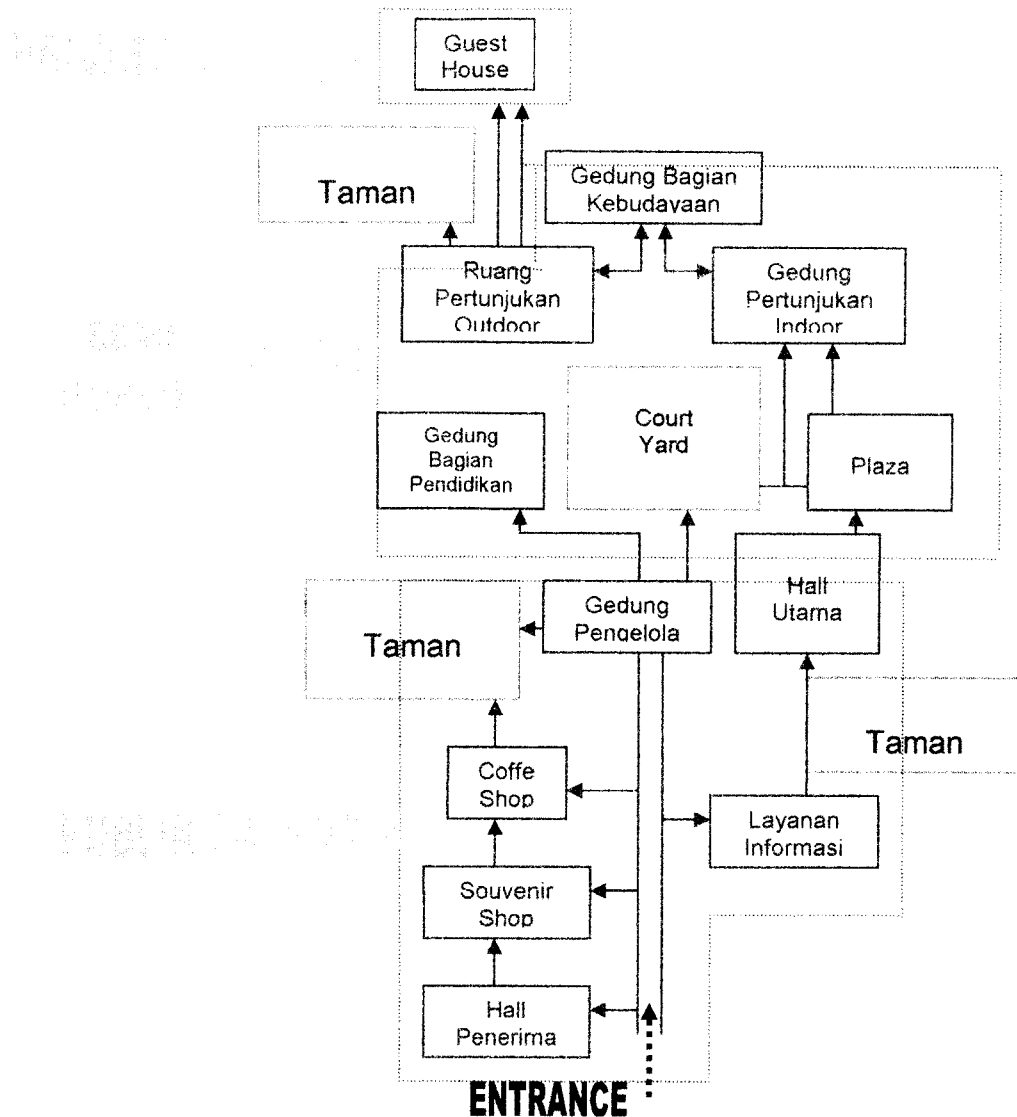
Jumlah kebutuhan besaran ruang untuk seluruh bangunan pada pusat kebudayaan Jepang di Jogjakarta adalah :

- Jumlah luasan ruang = 7849 m²
 - Sirkulasi 20 % = 1569,8 m² = 1570 m²
 - Jadi jumlah total untuk besarab ruang yang dibutuhkan adalah = 9419 m²
 - Luasan Site = 12.000 m²
 - Sisa luasan site = 2581 m²
(Dimanfaatkan untuk ruang terbuka yaitu sebagai area sirkulasi dan pertamanan)
- KDB 40% x 12.000 = 4800 m² Luasan ruang yang dibutuhkan 7849 m² maka dibuat bertingkat**

4.2.2. Konsep Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang ini dengan memperhatikan beberapa pertimbangan, antara lain :

- Hubungan antar ruang-ruang dalam kelompok ruang
- Hubungan antar kelompok ruang
- Erat tidaknya hubungan yang ada yaitu terjadinya interaksi antar kelompok ruang



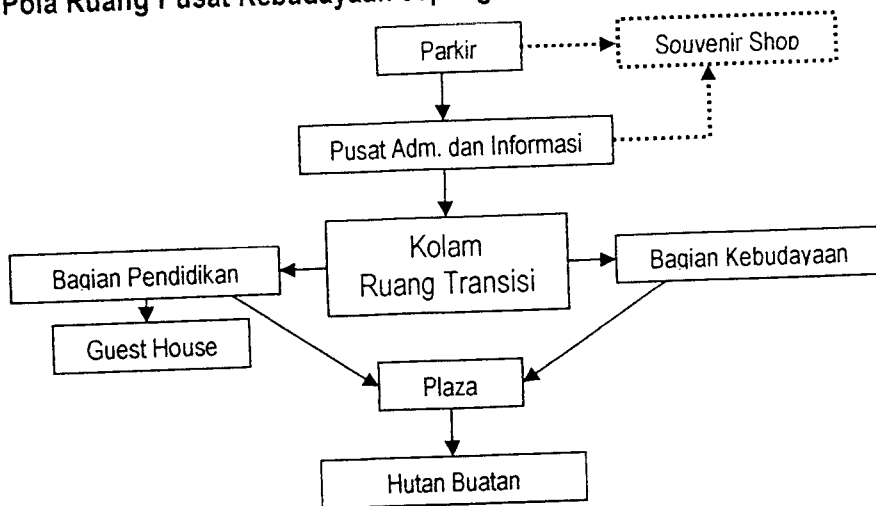
Bagan 4.12. Organisasi Ruang
(Sumber : Analisis)

4.2.3. Konsep Pola Ruang

Pola ruang pada pusat kebudayaan Jepang ini terdiri dari dua bagian yaitu kelompok ruang kebudayaan dan kelompok ruang pendidikan. Secara keseluruhan pola kegiatan pada pusat kebudayaan Jepang ini adalah dari area parker ke tower administrasi umum dan pusat informasi melewati beberapa souvenir shop, kemudian ke bagian kebudayaan, bagian pendidikan, plaza, lalu ke hutan buatan sebagai 'emptyness'.

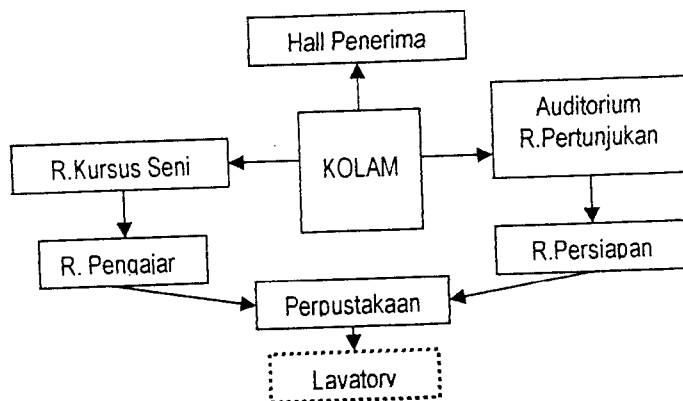


▪ Pola Ruang Pusat Kebudayaan Jepang secara Keseluruhan



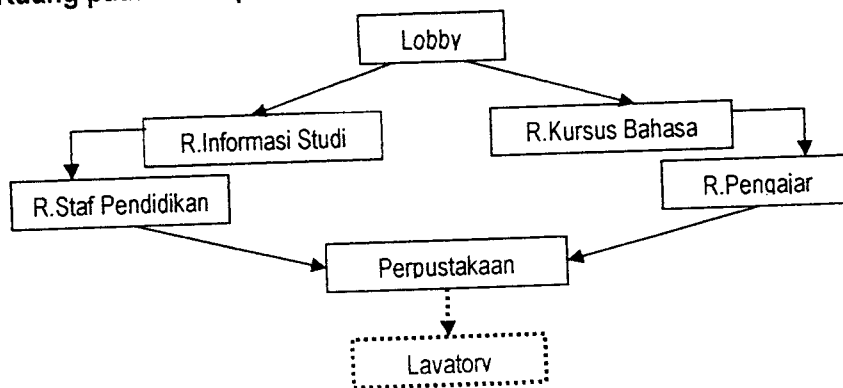
Bagan 4.13. Pola Ruang secara Keseluruhan

▪ Pola Ruang pada Kelompok Ruang Kebudayaan



Bagan 4.14. Pola Kelompok Ruang Kebudayaan

▪ Pola Ruang pada Kelompok Ruang Pendidikan



Bagan 4.15. Pola Kelompok Ruang Pendidikan



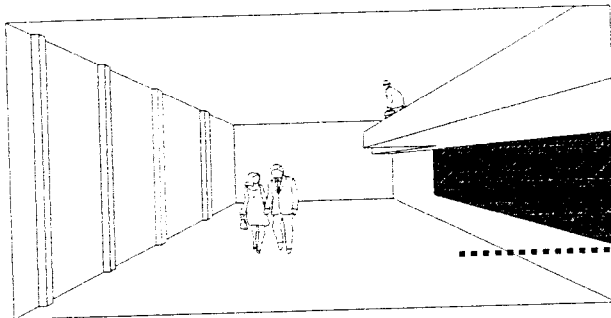
4.3. Konsep Tata Ruang

Tata ruang yang ingin diciptakan dalam pusat kebudayaan Jepang ini adalah suatu ruang yang memberikan 'rasa' ruang Jepang yang penuh dengan keindahan yang diperoleh melalui kesederhanaan dan keheningan.

4.3.1. Tata Ruang Dalam

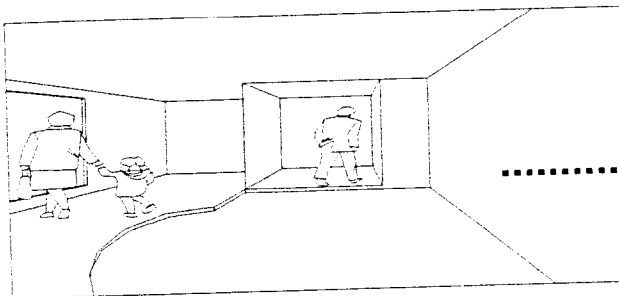
Pengolahan tata ruang dalam terlihat terdapat pada setiap sudut dan sisi ruang yang diciptakan dalam mewadahi suatu aktivitas tertentu dengan menerapkan beberapa konsep ruang arsitektur Jepang yaitu :

1. *Simplicity & Restraint*



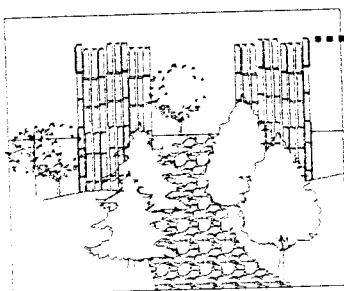
kesederhanaan ditunjukkan lewat ornamentasi yang minimal pada tata ruang dalam

2. Penuh ketenangan dan spiritual

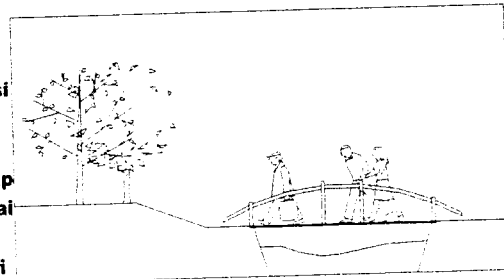


untuk mewujudkan kesan ruang yang tenang seperti pada ruang Jepang pada sudut-sudut ruang terdapat tempat yang ditinggikan dengan dihiasi oleh lukisan alam maupun kata-kata yang bermakna dalam

3. Harmoni dengan alam

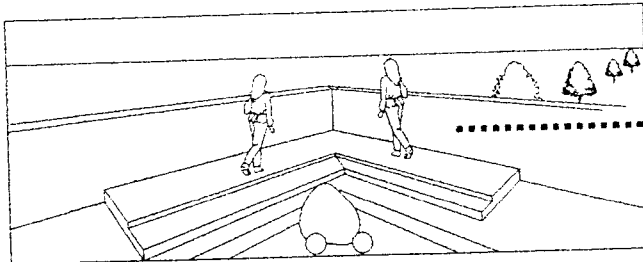


penataan vegetasi pada ruang luar tidak hanya sebagai pelengkap namun mempunyai fungsi dan makna tersendiri





4. Asimetris dan fleksibel

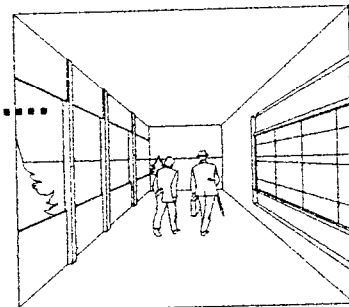


sesuai konsep 'stone garden' yang bergaya sudut tunggal berarti asimetris berfungsi rekreatif dan diskusi non formal

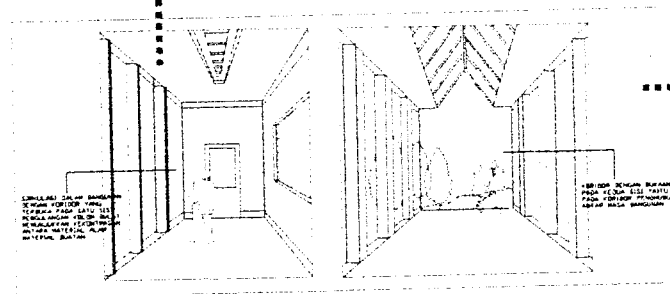
5. Sirkulasi dalam bangunan

Kemenerusan pada ruang arsitektur Jepang tercipta dengan adanya lorong, selasar, dan koridor.

sirkulasi horisontal dalam bangunan didominasi oleh koridor dan selasar panjang yang menghubungkan antar ruang dan gedung dalam bangunan



koridor terbuka pada satu sisi



sirkulasi yang terbuka pada kedua sisi

Gb.4.143. Tata Ruang Dalam
(Sumber : Analisis)

4.3.2. Tata Ruang Luar

Pengolahan tata ruang luar dalam fasilitas pusat kebudayaan Jepang ini sangat penting dan dominan sesuai dengan pandangan Zen Budhism tentang alam. Ruang luar terbentuk oleh :



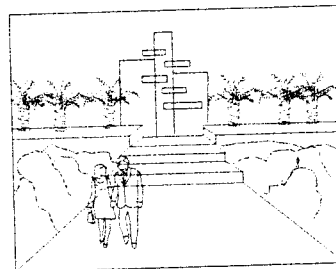
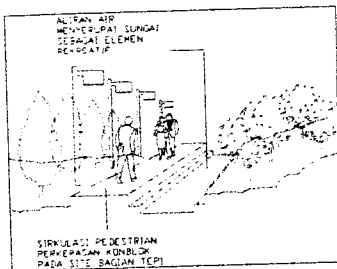
1. Kolam dan taman sebagai elemen pembentuk ruang luar



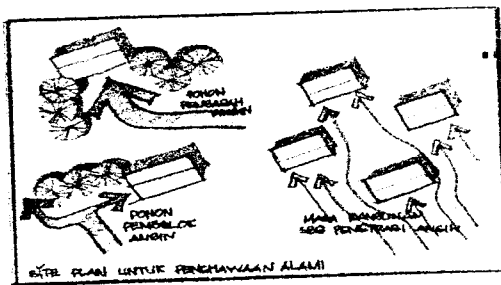
Gb.4.144. Kolam dan Taman
(Sumber : Analisis)

2. Penataan vegetasi pada tata ruang luar yang berfungsi sebagai :

- Mengarahkan sirkulasi
- Sebagai unsur keindahan

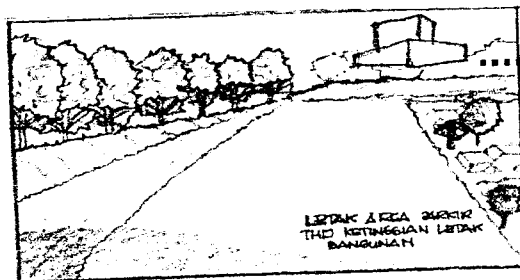


- Elemen Penghijauan dan pelindung/barrier



vegetasi sebagai unsur pelindung pada penghawaan alami pada ruang tertentu

- Mengurangi polusi udara dan mengurangi polusi suara pada sirkulasi kendaraan.



vegetasi sebagai pengendali polusi udara dan suara pada area parkir dan sirkulasi kendaraan

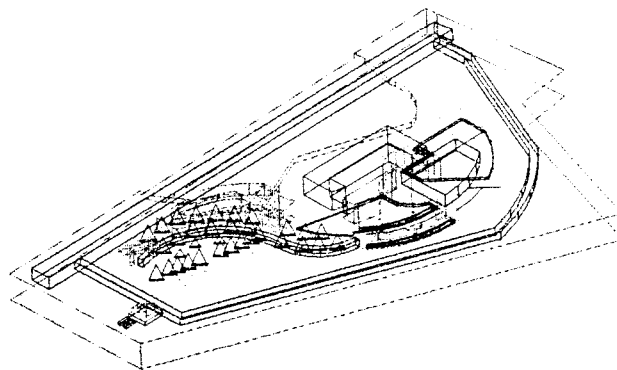
Gb.4.145. Penataan Vegetasi sebagai tata ruang luar
(Sumber : Analisis)

4.4. Konsep Bentuk

Bentuk yang mewakili pandangan Zen tentang alam adalah bentuk-bentuk geometri sederhana yang disusun secara linier menuju ke suatu pusat tertentu. Bentuk bangunan secara keseluruhan adalah linier dengan pola lengkung menuju ke pusat bangunan yang bentuknya lingkaran.

4.4.1. Konsep Tata Masa Bangunan

Konsep dasar tata masa bangunan adalah linier dari bentuk-bentuk masa segiempat yang ditata secara asimetris dan adanya pola hirarki dalam kelinieran masanya. Pola liniernya adalah melengkung sesuai simbol 'Yin-Yang' yang memandang dua hal yang kontras sebagai suatu unsur yang harmoni.



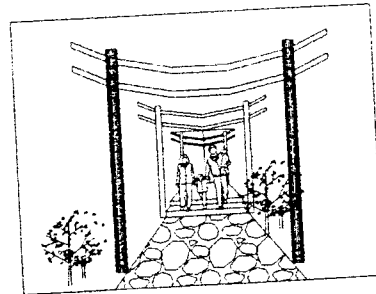
Gb.4.146. Konsep tata masa bangunan
(Sumber : Analisis)

4.4.2. Konsep Citra Visual Bangunan

Sebagai suatu fasilitas pusat kebudayaan Jepang yang ada di Jogjakarta bangunan ini harus mampu menggambarkan karakter arsitektur dari kedua negara, yaitu melalui citra visual bangunannya.

4.4.2.1. Konsep Entrance

Bentuk entrance mengadopsi dari bentuk gerbang 'Torii' Jepang dengan pencapaian yang tersamar sesuai dengan konsep *Torii* sendiri yang sebenarnya mempunyai makna yang tersamar dari bentuk fisiknya.

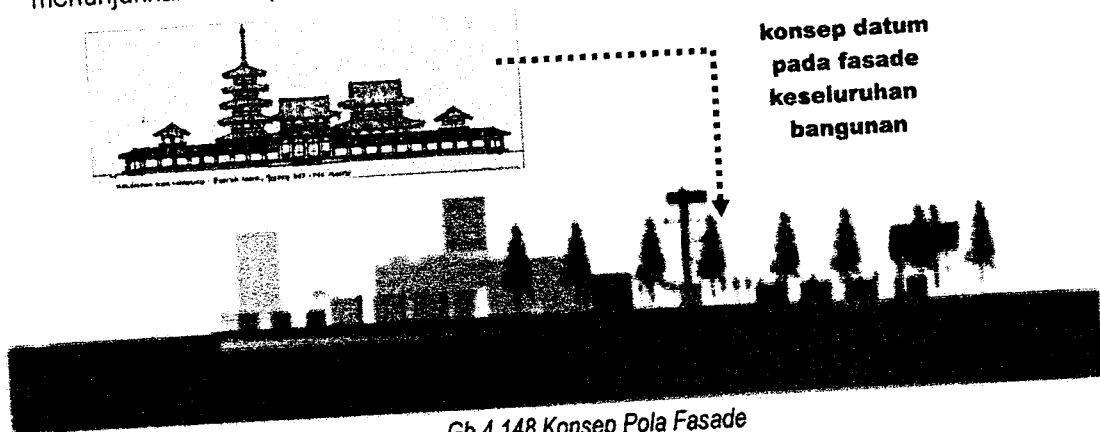


Gb.4.147.Konsep Entrance
(Sumber : Analisa)

4.4.2.2. Konsep Dasar Fasade

▪ Konsep Pola Fasade

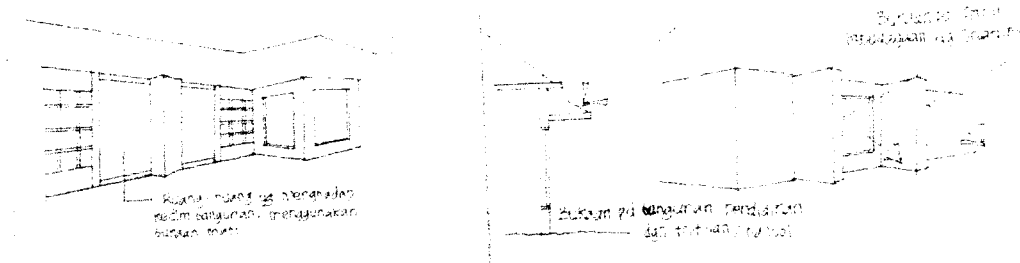
Bangunan utama adalah fasade utama yang berada di pusat kompleks bangunan. Masa-masa lain yang berada di sekitar bangunan membentuk kompleksitas fasade. Perbedaan skala antara bangunan utama dengan bangunan pendukung akan menunjukkan konsep harmoni antara dua hal yang kontras.



Gb.4.148.Konsep Pola Fasade
(Sumber : Analisis)

▪ Konsep Dasar Bukaan

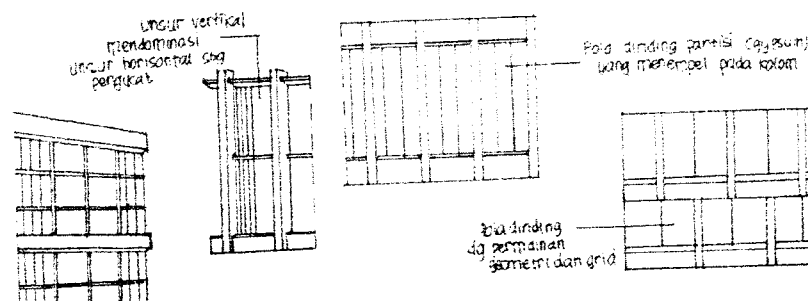
Bukaan pada bangunan ini didasarkan atas kebutuhan pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, permainan tampak yang menumbuhkan citra, transparansi bangunan sebagai transformasi pandangan Zen yaitu keharmonisan antara alami dan buatan, antara ruang luar yang alami dengan ruang dalam yang buatan. Bentuk-bentuk bukaan adalah geometri sederhana yaitu segiempat.



Gb.4.149.Konsep Bukaannya
(Sumber : Analisis)

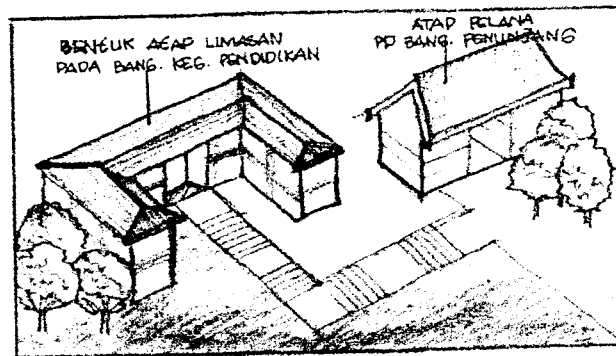
▪ Konsep Dasar Pola Dinding dan Atap

Pola grid sebagai ornamen utama dengan penggunaan bahan beton, kayu, maupun bahan lain tanpa detail yang rumit ditujukan untuk menciptakan kesan kesederhanaan. Sedangkan perpaduannya dengan materi kaca akan menciptakan kesan menyatu dengan alam.



Gb.4.150.Konsep Pola Dinding
(Sumber : Analisis)

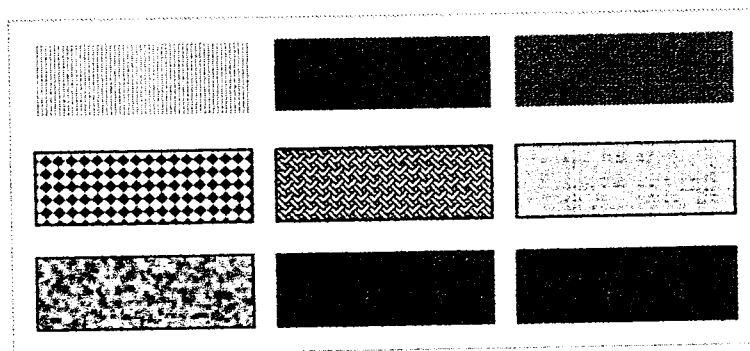
Penggunaan atap merupakan perpaduan antara atap tradisional yaitu bentuk atap pelana sebagai ciri khas atap rumah tradisional Jepang maupun Jawa dipadukan dengan bentuk atap dak yang mengambil ide dari bentuk 'torii' dengan bentuk-bentuk yang dimodifikasi untuk menciptakan kesan modern. Atap genting dengan bentuk tradisional diterapkan pada bangunan pendidikan, sedangkan atap dak diterapkan pada bangunan kebudayaan. Selain itu pada kegiatan-kegiatan yang membutuhkan ruang Jepang asli seperti untuk upacara minum the diterapkan bentuk-bentuk masa yang sesuai dengan bentuk Jepang asli.



Gb.4.151.Konsep Pola Atap
(Sumber : Analisis)

▪ Konsep Dasar Warna Material Bangunan

Pemilihan warna didasarkan atas kesan alami yang hendak dimunculkan pada bangunan pusat kebudayaan Jepang ini, yaitu warna-warna alam seperti hijau, coklat, dan warna-warna alami lainnya sesuai dengan fungsi ruang. Misalnya untuk ruang-ruang kelas yang membutuhkan suasana teduh dan tenang dipilih warna coklat, sedangkan untuk ruang-ruang pameran yang membutuhkan kesan atraktif dan dinamis dipilih warna hijau dengan permainan garis-garis sebagai kesan dinamis. Selain itu pada ruang-ruang tertentu material diekspos sesuai warna asli.



Gb.4.152.Warna Material Bangunan
(Sumber : Analisis)

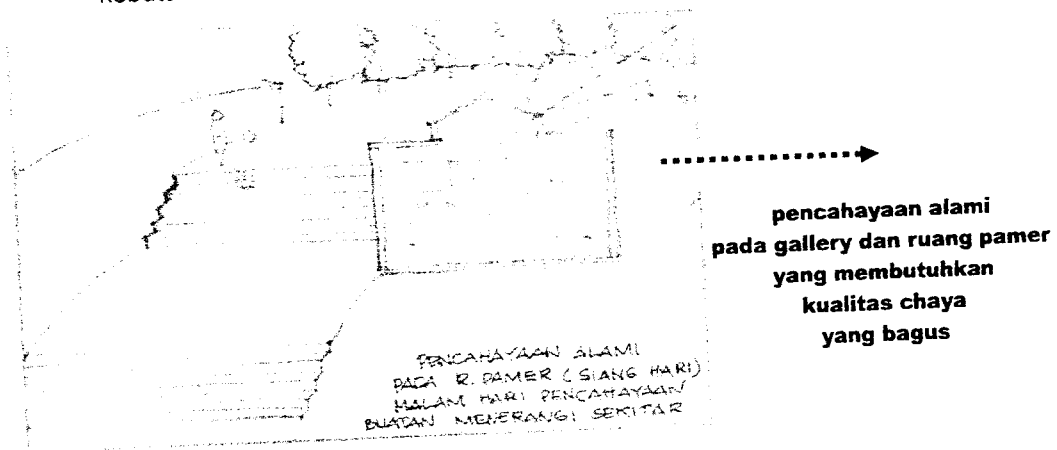
4.5.Konsep Sistem Pencahayaan dan Penghawaan

4.5.1. Konsep Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada fasilitas pusat kebudayaan Jepang ini meliputi :



1. Pencahayaan alami yang didapat melalui bukaan pada bagian tengah maupun tepi sisi bangunan selainitu juga didapat melalui pencahayaan alami dari atap (*sky light*).
2. Pencahayaan buatan menggunakan lampu dengan sistem pencahayaan menyeluruh pada ruang dan pencahayaan individual pada tiap-tiap obyek seni pada ruang pameran.
3. Kemudahan pengaturan pencahayaan diberikan melalui permainan tinggi rendah langit-langit sebagai modul-modul peletakan lampu dalam ruang pameran.
4. Penggunaan lampu spot berkekuatan kecil dan didukung lampu lingkungan (TL) dipasang pada koridor-koridor.
5. Ruang pameran obyek seni tiga dimensi menggunakan penataan lampu spot dari lantai untuk memberi kesan hidup pada obyek seni yang dipamerkan.
6. Ruang pertunjukan menggunakan standar pencahayaan sesuai dengan kebutuhan.



Gb.4.153.Konsep Sistem Pencahayaan
(Sumber : Analisis)

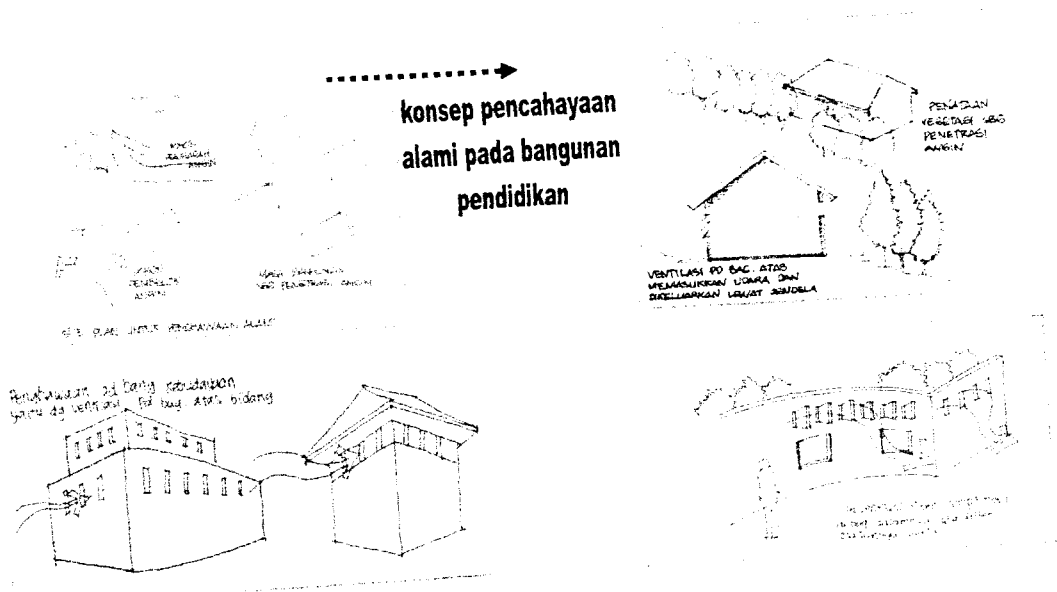
4.5.2. Konsep Sistem Penghawaan

Konsep penghawaan pada ruang-ruang pada fasilitas pusat kebudayaan Jepang ini adalah :

1. Penghawaan alami melalui bukaan-bukaan terutama untuk ruang-ruang yang mewadahi kegiatan non formal, misalnya pada lobby, hall, kantin, dan lain-lain.



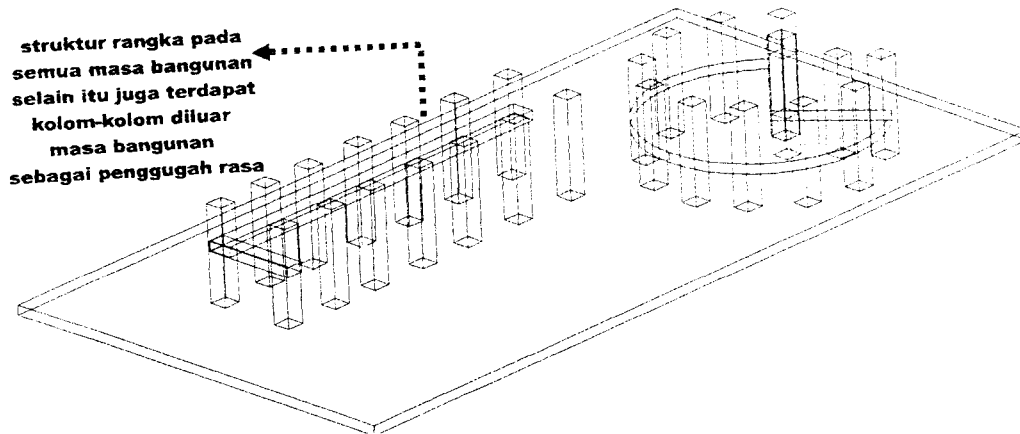
- Penghawaan alami ini didukung oleh adanya peletakan vegetasi sesuai dengan kebutuhan
2. Penghawaan buatan melalui AC sentral pada tiap-tiap ruang.



Gb.4.154.Konsep Penghawaan
 (Sumber : Analisis)

4.6. Konsep Struktur dan Bahan Bangunan

Konsep dasar perancangan sistem struktur pada bangunan pusat kebudayaan Jepang ini adalah sistem struktur rangka beton yang dipadu dengan penggunaan material non struktur seperti kayu, screen, dan lain-lain. Struktur rangka ini untuk bangunan/masa yang berbentuk persegi, sedangkan untuk masa bangunan yang bentuknya lingkaran/lengkung menggunakan struktur dinding pemikul. Untuk atap bangunan dengan menggunakan atap dak, sedang untuk masa bangunan dengan bentang lebar menggunakan konstruksi rangka atap baja. Untuk bangunan pendukung yang berdimensi kecil menggunakan sistem rangka kayu dengan konstruksi atap dari kayu yang diekspos.

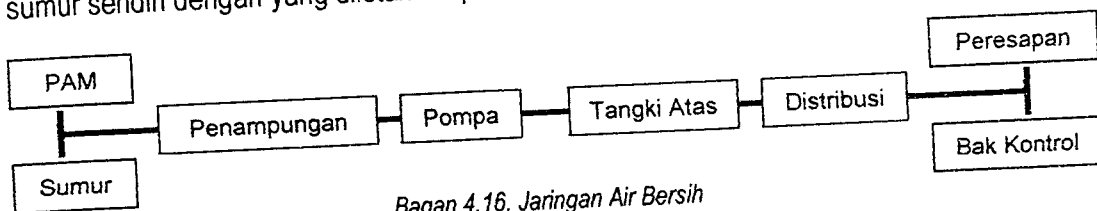


Gb.4.155.Konsep Struktur Bangunan
(Sumber : Analisis)

4.7. Konsep Sistem Utilitas Bangunan

4.7.1. Jaringan Air Bersih dan Sanitasi

Jaringan air bersih menggunakan sistem down feed dengan sumber air dari PAM dan sumur sendiri dengan yang diletakkan pada tiap-tiap masa bangunan.



Bagan 4.16. Jaringan Air Bersih
(Sumber : Data & Analisis)

Sistem pembuangan air kotor melalui septictank sebagai tempat penyaringan dan diteruskan ke sumur peresapan. Sistem ini terletak pada area publik untuk mempermudah pemeliharaan.

Sistem pembuangan air hujan berdasarkan atas pertimbangan untuk mencegah dan menghindari genangan air hujan, maka dibuat saluran-saluran air hujan yang ditampung dalam bak pengumpul.

4.7.2. Jaringan Listrik

Jaringan listrik menggunakan sumber dari PLN dan generator sebagai cadangan yang kemudian disalurkan ke trafo, baru kemudian didistribusikan.



Bagan 4.17. Jaringan Listrik
(Sumber : Data & Analisis)

4.7.3. Jaringan Komunikasi

Menggunakan telepon dan intercom, disamping terdapat perangkat sound system yang digunakan sebagai *back ground* musik, pengumuman, dan keamanan.

4.7.4. Sistem Proteksi Kebakaran

Memakai tabung pemadam api dan sistem hydrant (luar bangunan) dan sprinkler untuk bagian dalam bangunan. Kedua sistem ini ditempatkan pada tempat-tempat yang strategis yang dapat menjangkau tiap sudut ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ando, Tadao, *JA Architect*
- Angelo Megantara, Peter, ST, *Naskah Arsitektur Nusantara : Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural*, Makalah Penyerta Dalam Simposium Nasional.
- Antoniades, Anthony C, *Poetics of Architecture*, 1990.
- Academy Edition London, *Architecture Monographs 4*, 1978.
- Bellah, Robert N, *Religi Tokugawa, Akar-Akar Budaya Jepang*, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1992.
- Ching, Francis, D.K, *Architecture : Form, Space, and Order*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1979.
- Ernst Neufert, *Data Arsitek*
- Futagawa, Yukio, *Japan '90, GA Document Volume 25*, A.D.A. Edita, Tokyo, 1990.
- GA Architect.
- Giroux, Joan, *The Haiku Form*, 1974.
- Hamersma, Harry, *Filsafat Eksistensi Karl Jasper*, 1985.
- Ishar, H.K., *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, Jakarta:PT. Gramedia, 1992.
- Tadao Ando, *JA Architect*.
- Koenjtaraningrat, Pengantar Antropologi, PT. Aksara, Jakarta, 1969.
- Kementrian Luar Negri Jepang, *Jepang Dewasa Ini*, 1979.
- Kenzo Tange
- Mangunwijaya, Y.B., *Wastu Citra, Pengantar Ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur*, PT.Gramedia, Jakarta, 1988.
- Milwaukee Repertory, *Theatre Facilities : Guidelines and strategies, Theatre Facility Impact Study*, Washington DC, 1982
- Musashi, Miyamoto, *The Book of Five Rings*, Bantam Books Inc, New York, 1982.
- Nishihara, Kiyoyuki, *Japanese Houses*, 1971.
- Pangarsa, Galih Widjil, *Budaya Simbol dan Arsitektur Hedonis*, Kompas, 6 agustus, 1993.
- Peter Angelo Megantara, ST, *Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural*.

- Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.
- Progressive Architecture, June 1988
- Pusat Bahasa Jepang, *Berita Bahasa Jepang*, Jakarta, Juli 1993.
- Pusat Kebudayaan Jepang, *Aneka Jepang*, Jakarta, Mei-Juli 1993.
- Schirmbeck, Egon, *Gagasan dan Bentuk Arsitektur*, Intematra, Bandung, 1988.
- Sullivan, Michael, *Chinese and Japanese Art*, The Book of Art Volume 9, Grolier Inc, New York, 1971.
- Suzanne Slesinstafford Clief, and Daniel Rozensztroch, *Japanese Style*, Thames and Hudson, New York, 1987.
- Tange, Kenzo, Urtec, *The Japan Architec : International Edition of Shinkenchiku-Sha Co., LTD.*, 1979.
- The Japan Foundation, *Buku Laporan Tahunan Pusat Kebudayaan Jepang*, Jakarta, 1985.
- The Japan Foundation, *Berita Bahasa Jepang*, Juli 1993.
- The Japan Foundation, *Overview of Program for Fiscal 1991*, Tokyo, 1993.

Brosur

- Brosur : Center for Japanese Studies University of Indonesia
- Wajah Jepang Dewasa Ini.

Internet

- www.shinnova.com/ English/Arts/Architecture
- www.shinnova.com/part/q-q Japan
- www.google.com/Japanese Architecture