

**PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
PERIODE LXXVII, Semester Genap, Tahun 2019/2020**

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM WISATA EDUKASI KEBUDAYAAN JEPANG DI SEMARANG

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh:

Gabriella Santika Sabatini NIM: 16.A1.0180

Dosen Pembimbing:

Ir. Ch. Koesmartadi, MT

NIDN: 0616035901

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

Februari 2020

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriella Santika Sabatini

NIM : 16.A1.0180

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program dengan judul "Wisata Edukasi Kebudayaan Jepang di Semarang" ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan tata cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, apabila di kemudian hari dalam Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program ini terbukti adanya peniruan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 6 Maret 2020

Penulis,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'. The stamp number '161421149996926' is also visible.

Gabriella Santika Sabatini

NIM: 16.A1.0180

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Wisata Edukasi Kebudayaan Jepang Di
Semarang

Diajukan oleh : Gabriella Santika Sabatini

NIM : 16.A1.0180

Tanggal disetujui : 17 Februari 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ir. Ch. Koesmartadi M.T.

Penguji 1 : Ir. Edy Prawoto M.T.

Penguji 2 : Christian Moniaga S.T., M. Ars

Penguji 3 : Ir. Etty Endang Listiati M.T.

Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui
alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.A1.0180

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriella Santika Sabatini

Program Studi : Arsitektur

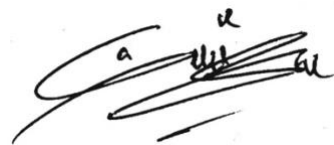
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Wisata Edukasi Kebudayaan Jepang di Semarang”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 17 Februari 2020

Yang menyatakan



Gabriella Santika Sabatini

PRAKATA

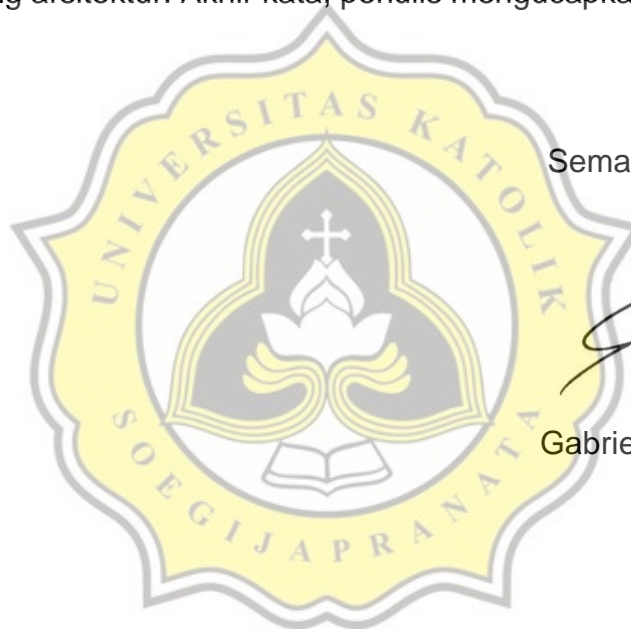
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Program yang berjudul **“Wisata Edukasi Kebudayaan Jepang di Semarang”** sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Katolik Soegijapranata.

Landasan Teori dan Program ini dapat terselesaikan atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. B. Tyas Susanti, MA., Phd., selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
2. Bapak Christian Moniaga, ST., M.Ars., selaku Kepala Program Studi Arsitektur.
3. Ibu Ir. Yulita Titik S, MT., selaku Dosen Koordinator Projek Akhir Arsitektur 77.
4. Bapak Ir. Ch. Koesmartadi, MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dengan memberikan kritik dan saran selama penyusunan.
5. Bapak Gustav Anandhita, ST., MT., yang turut memberikan kritik dan saran.
6. Jajaran dosen dan staff yang juga telah memberikan kritik, saran, dan dukungan selama proses penyusunan.
7. Keluarga yang telah mendukung baik secara materiil dan doa sepenuhnya demi kelancaran penyusunan Landasan Teori dan Program penulis.

8. Teman-teman dan sahabat penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Landasan Teori dan Program ini masih memiliki kekurangan, walaupun begitu besar harapan penulis bahwa Landasan Teori dan Program yang berjudul **“Wisata Edukasi Kebudayaan Jepang di Semarang”** ini dapat menjadi acuan yang dapat memberikan gambaran proyek dengan jelas serta sebagai bahan pembelajaran bersama dalam bidang arsitektur. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.



Semarang, 6 Maret 2020

Penulis

Gabriella Santika Sabatini

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Orisinalitas	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM	5
2.1. Gambaran Umum Proyek.....	5
2.1.1. Terminologi Proyek	5
2.1.2. Studi Banding Proyek Sejenis.....	17
2.1.3. Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	31
2.2. Gambaran Umum Topik	36
2.2.1. Arsitektur Jepang	36
2.2.2. Arsitektur Neo Vernakular	48
2.3. Gambaran Umum Lokasi Dan Tapak	51
2.3.1. Pemilihan Lokasi Dan Tapak	51
2.3.2. Gambaran Umum Lingkungan Tapak	55
2.3.3. Gambaran Umum Lingkungan Sosial – Budaya Tapak.....	56
2.3.4. Gambaran Umum Tapak.....	57
BAB 3 ANALISIS DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR	59
3.1. Analisis dan Program Fungsi Bangunan	59
3.1.1. Kapasitas dan Karakteristik Pengguna.....	59
3.1.2. Pola Sirkulasi Pengguna	63
3.1.3. Studi Aktivitas dan Analisis Kebutuhan Ruang	65
3.1.4. Jadwal Operasional.....	72

3.1.5.	Persyaratan Ruang	73
3.1.6.	Pola Hubungan Ruang dan Zonasi Ruang.....	75
3.1.7.	Studi Ruang Khusus	78
3.1.8.	Studi Besaran Ruang	86
3.2.	Analisis dan Program Tapak	93
3.2.1.	Kebutuhan dan Dimensi Ruang Luar	93
3.2.2.	Luas Lahan Efektif.....	94
3.3.	Analisis Lingkungan Buatan	95
3.3.1.	Analisis Bangunan Sekitar	95
3.3.2.	Analisis Transportasi dan Utilitas Kota	95
3.3.3.	Analisis Vegetasi Perkotaan	96
3.4.	Analisis Lingkungan Alami	96
3.4.1.	Analisis Klimatik	96
3.4.2.	Analisis Lansekap	97
BAB 4	PENELUSURAN MASALAH	98
4.1.	Potensi Dan Kendala.....	98
4.1.1.	Bangunan Terhadap Pengguna.....	98
4.1.2.	Bangunan Terhadap Tapak.....	99
4.1.3.	Bangunan Terhadap Lingkungan	100
4.2.	Analisis Potensi Dan Kendala.....	100
4.2.1.	Bangunan Terhadap Pengguna.....	100
4.2.2.	Bangunan Terhadap Tapak.....	101
4.2.3.	Bangunan Terhadap Lingkungan	102
4.3.	Identifikasi Permasalahan	103
4.4.	Pernyataan Masalah.....	103
BAB 5	LANDASAN TEORI	104
5.1.	Pertanyaan Masalah Desain	104
5.1.1.	Unsur-unsur Kebudayaan	104
5.1.2.	Metode Pembelajaran Praktik.....	105
5.1.3.	<i>Zen</i> Buddhisme	107
5.1.4.	Konsep Ruang Horizontal	110
5.1.5.	Kesetempatan	110
BAB 6	PENDEKATAN PERANCANGAN	112
6.1.	Pendekatan Konsep Khusus.....	112
6.1.1.	Arsitektur Neo Vernakular.....	112
BAB 7	LANDASAN PERANCANGAN	116
7.1.	Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	116

7.2.	Landasan Perancangan Bentuk Bangunan.....	118
7.3.	Landasan Perancangan Struktur Bangunan.....	119
7.4.	Landasan Perancangan Bahan Bangunan.....	121
7.5.	Landasan Perancangan Wajah Bangunan.....	122
7.6.	Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak.....	123
7.6.1.	Massa	123
7.6.2.	<i>Landscape</i>	124
7.7.	Landasan Perancangan Utilitas Bangunan	125
DAFTAR PUSTAKA		132
LAMPIRAN		137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Rangkaian Acara Budaya Jepang di Universitas	10
Gambar 2. 2. Lukisan Tradisional Jepang	11
Gambar 2. 3. Ikebana	12
Gambar 2. 4. Upacara Minum Teh (Sadō).....	12
Gambar 2. 5. Sodo	13
Gambar 2. 6. Origami	13
Gambar 2. 7. Noh	14
Gambar 2. 8. Bunraku	14
Gambar 2. 9. Kabuki.....	14
Gambar 2. 10. Kimono dan Yukata.....	15
Gambar 2. 11. Cosplay dari beberapa tokoh Anime	16
Gambar 2. 12. Gedung Summitmas II (kiri), The Japan Foundation (kanan) 17	
Gambar 2. 13. Lokasi The Japan Foundation	17
Gambar 2. 14. Struktur Organisasi Japan Foundation.....	20
Gambar 2. 15. Denah The Japan Foundation	21
Gambar 2. 16. Area Masuk The Japan Foundai.....	21
Gambar 2. 17. Resepsionis The Japan Foundation	21
Gambar 2. 18. Loker (kiri) dan pintu kaca dengan pengaman kartu kunci pintu (kanan).....	22
Gambar 2. 19. Koryu Space.....	22
Gambar 2. 20. Ruang Baca di sudut Koryu Space.....	22
Gambar 2. 21. Sakura Hall.....	22
Gambar 2. 22. Meeting Room	23
Gambar 2. 23. Kantor The Japan Foundation	23
Gambar 2. 24. Pantry	23
Gambar 2. 25. Storage	23
Gambar 2. 26. Bushido Hall	24
Gambar 2. 27. The Onsen Hot Spring Resort Malang	25
Gambar 2. 28. Area Masuk The Onsen Hot Spring Resort.....	26
Gambar 2. 29. Area Parkir Mobil dan Motor	26
Gambar 2. 30. Resepsionis Resort	26

Gambar 2. 31.	Mobil Golf sebagai transportasi antar-jemput tamu	27
Gambar 2. 32.	Kantor Pengelola Resort.....	27
Gambar 2. 33.	Kantin dan Loker Karyawan Resort.....	27
Gambar 2. 34.	Mushola	28
Gambar 2. 35.	Fushimi Restoran	28
Gambar 2. 36.	Bushido Hall	28
Gambar 2. 37.	Kapasitas Bushido Hall	28
Gambar 2. 38.	Pemandian Air Panas Umum (Genki Onsen)	29
Gambar 2. 39.	Onsen Pribadi.....	29
Gambar 2. 40.	Tempat Upacara Minum Teh	29
Gambar 2. 41.	Eksterior Resort (Ryokan).....	29
Gambar 2. 42.	Interior Ryokan	30
Gambar 2. 43.	Megume Kios	30
Gambar 2. 44.	Taman Jepang The Onsen Hot Spring Resort.....	31
Gambar 2. 45.	Nouka	38
Gambar 2. 46.	Machiya	39
Gambar 2. 47.	Struktur Minka	39
Gambar 2. 48.	Modul Minka	40
Gambar 2. 49.	Bentuk Atap Tradisional Jepang.....	40
Gambar 2. 50.	Sambungan Atap pada Minka	41
Gambar 2. 51.	Papan Kayu (kiri atas) dan Tatami (kanan).....	41
Gambar 2. 52.	Shouji dan Fusuma	42
Gambar 2. 53.	Hongawara-buki dan Sangawara-buki	43
Gambar 2. 54.	Taman Imperial Villa Katsura di Kyoto	43
Gambar 2. 55.	Taman Karesansui Ryoan-ji (kiri) dan The Onsen Hot Spring Resort Malang (kanan).....	45
Gambar 2. 56.	Peta Administrasi Kota Semarang.....	51
Gambar 2. 57.	Peta Rencana Pembagian BWK.....	53
Gambar 2. 58.	Peta Rencana Pola Ruang	54
Gambar 2. 59.	Tapak dan Lingkungan Sekitar	55
Gambar 2. 60.	Dokumentasi Lingkungan Sekitar Tapak.....	56
Gambar 2. 61.	Peta Kecamatan Candisari	57
Gambar 2. 62.	Lokasi Tapak.....	57
Gambar 2. 63.	Area Depan Tapak Bekas Wonderia	58

Gambar 2. 64. Area dalam tapak	58
Gambar 3. 1. SRK-Galeri Display	80
Gambar 3. 2. SRK-Dohyou (Area Gulat Sumo).....	80
Gambar 3. 3. Standar kenyamanan sudut pandang.....	81
Gambar 3. 4. Modul Tatami.....	82
Gambar 3. 5. SRK-Chashitsu	82
Gambar 3. 6. Rumah Teh di Jepang.....	83
Gambar 3. 7. SRK-Machiai.....	83
Gambar 3. 8. SRK-Workshop Ikebana.....	84
Gambar 3. 9. SRK-Workshop Sodo	85
Gambar 3. 10. SRK-Workshop Origami.....	85
Gambar 3. 11. Analisis Bangunan Sekitar	95
Gambar 3. 12. Vegetasi Perkotaan dan Tapak	96
Gambar 3. 13. Vegetasi di Sekitar Tapak.....	96
Gambar 3. 14. Peta Curah Hujan Kota Semarang 2016.....	97
Gambar 3. 15. Peta Jenis Tanah Kota Semarang 2016	97
Gambar 7. 1. Organisasi Linear pada ruang dalam bangunan.....	117
Gambar 7. 2. Skema Melewati Ruang pada Penerapan	117
Gambar 7. 3. Terbuka pada Salah Satu Sisi pada Penerapan.....	117
Gambar 7. 4. Contoh Bentuk Bangunan Keseluruhan.....	118
Gambar 7. 5. Contoh Bentuk Bangunan.....	118
Gambar 7. 6. Contoh Bentuk Bangunan.....	118
Gambar 7. 7. Pondasi Umpak	119
Gambar 7. 8. Pondasi Batu Kali.....	119
Gambar 7. 9. Pondasi Footplat	119
Gambar 7. 10. Struktur Rangka	120
Gambar 7. 11. Rangka Atap Kayu.....	120
Gambar 7. 12. Shoji (kiri) dan Fusuma (kanan)	121
Gambar 7. 13. Genteng Aspal.....	121
Gambar 7. 14. Contoh Bentuk Kesederhanaan pada rumah Jepang.....	122
Gambar 7. 15. Contoh Kepolosan pada Fasad Bangunan.....	122

Gambar 7. 16. Contoh tempat yang memberikan ketenangan batin pada tokonoma (kiri) dan taman Jepang di Imperial Villa Katsura (kanan)	123
Gambar 7. 17. Contoh Kemungkinan Penerapan Arsitektur Neo Vernakular	123
Gambar 7. 18. Organisasi Cluster pada Penerapan.....	124
Gambar 7. 19. Tata Ruang Tapak.....	124
Gambar 7. 20. Contoh Landscape Preseden	125
Gambar 7. 21. Up Feed System	125
Gambar 7. 22. Smoke Detector.....	126
Gambar 7. 23. Sprinkler	127
Gambar 7. 24. Hydrant	127
Gambar 7. 25. Ruang CCTV	128
Gambar 7. 26. Shoji	128
Gambar 7. 27. Krepyak pada ruang Jepang.....	129
Gambar 7. 28. Kaca	129
Gambar 7. 29. Lampu LED TL.....	129
Gambar 7. 30. Lampu Spotlight.....	130
Gambar 7. 31. Void	130
Gambar 7. 32. Orientasi Bukaan.....	130
Gambar 7. 33. Sistem Ducting AC.....	131
Gambar 7. 34. AC Split dan Outdoor AC.....	131



DAFTAR TABEL

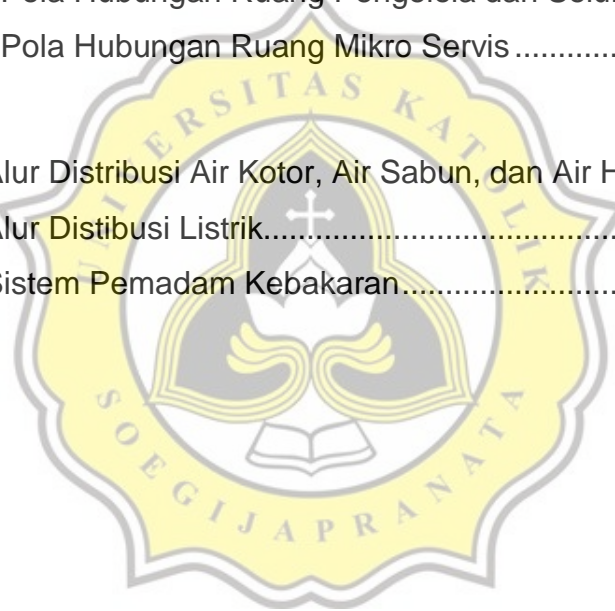
Tabel 1. 1. Daftar Keaslian Penelitian	4
Tabel 2. 1. Daftar Perguruan, Komunitas, dan Lembaga Pembelajar Budaya dan Bahasa Jepang	9
Tabel 2. 2. Daftar Sekolah Menengah Atas Pembelajar Bahasa Jepang.....	10
Tabel 2. 3. Fasilitas The Japan Foundation	21
Tabel 2. 4. Fasilitas The Onsen Hot Spring Resort	26
Tabel 2. 5. Pengelompokan Kegiatan Berdasarkan Unsur Kebudayaan.....	32
Tabel 2. 6. Pengelompokan Kegiatan Edukasi dan Rekreasi	33
Tabel 2. 7. Pengelompokan Kegiatan Berdasarkan Golongan Usia.....	33
Tabel 2. 8. Letak Geografis Kota Semarang.....	52
Tabel 2. 9. Kondisi Lereng Tanah Kota Semarang.....	53
Tabel 2. 10. Ketinggian Wilayah di Kota Semarang	53
Tabel 2. 11. Batas-Batas Tapak.....	58
Tabel 3. 1. Kapasitas dan Karakteristik Pengelola	59
Tabel 3. 2. Data Wisatawan Kota Semarang	60
Tabel 3. 3. Daftar Daya Tarik Wisata Kota Semarang	61
Tabel 3. 4. Analisis Kebutuhan Ruang	65
Tabel 3. 5. Kebutuhan Ruang	71
Tabel 3. 6. Jadwal Operasional	72
Tabel 3. 7. Persyaratan Ruang.....	73
Tabel 3. 8. Macam Pola Sirkulasi Pada Galeri	78
Tabel 3. 9. Teknik Presentasi	79
Tabel 3. 10. Kebutuhan Ruang Khusus Galeri	80
Tabel 3. 11. Tinggi manusia berdasarkan jenis kelamin	81
Tabel 3. 12. Standar Sirkulasi	86
Tabel 3. 13. Studi Besaran Ruang	86
Tabel 3. 14. Total Kebutuhan Ruang Parkir.....	93
Tabel 5. 1. Penetapan dan Pemecahan Masalah Desain	104
Tabel 5. 2. Prosedur Pelaksanaan Metode Praktik	106

Tabel 6. 1. Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular, dan Neo Vernakular	112
Tabel 6. 2. Strategi Pencapaian Kemungkinan Penerapan Topik	115
Tabel 7. 1. Strategi Pencapaian Tata Ruang	116
Tabel 7. 2. Tabel Perancangan Bentuk Bangunan	118
Tabel 7. 3. Alternatif Pilihan Struktur Bangunan	119
Tabel 7. 4. Kemungkinan Penerapan Wajah Bangunan	122
Tabel 7. 5. Penerapan Utilitas pada Bangunan	125



DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1. Pola Aktivitas Datang dan Pergi (Secara Umum).....	63
Bagan 3. 2. Pola Aktivitas Pengunjung Umum.....	63
Bagan 3. 3. Pola Aktivitas Pengunjung Khusus (Seniman dan Sensei)	63
Bagan 3. 4. Pola Aktivitas Pengunjung Khusus (Tamu).....	64
Bagan 3. 5. Pola Aktivitas Pengelola (Jajaran Pimpinan)	64
Bagan 3. 6. Pola Aktivitas Pengelola (Staff)	64
Bagan 3. 7. Pola Hubungan Ruang dan Zonasi Ruang Makro	75
Bagan 3. 8. Pola Hubungan Ruang Mikro Pengunjung Umum.....	76
Bagan 3. 9. Pola Hubungan Ruang Pengunjung Khusus	76
Bagan 3. 10. Pola Hubungan Ruang Pengelola dan Seluruh Staff	77
Bagan 3. 11. Pola Hubungan Ruang Mikro Servis	78
Bagan 7. 1. Alur Distribusi Air Kotor, Air Sabun, dan Air Hujan	125
Bagan 7. 2. Alur Distibusi Listrik.....	126
Bagan 7. 3. Sistem Pemadam Kebakaran.....	127



ABSTRAK

Baru-baru ini, Wali Kota Semarang bekerjasama dengan Kota Toyama melalui program “*sister city*” atau kota kembar dengan kota-kota maju yaitu dengan Kota Toyama di Jepang dengan menginovasi dan transfer teknologi ke Kota Semarang. Selain itu, baik di bidang pariwisata maupun pendidikan, Kota Semarang mengalami peningkatan yang pesat. Di bidang pendidikan, khususnya Bahasa dan budaya Jepang juga semakin tinggi, baik dalam bentuk formal (lembaga pendidikan, lembaga kursus) maupun non formal (komunitas, *event*). Untuk menumbuhkan jalinan bilateral yang lebih baik lagi pada kedua negara, pertukaran di bidang budaya menjadi pilihan yang tepat dalam menumbuhkan persahabatan antar kedua negara sekaligus menambah wawasan bagi masyarakat kota Semarang, agar nantinya dapat menjadi bekal untuk masyarakat dibidang pengetahuan, masyarakat yang akan berwisata ke Jepang maupun saat menyambut turis dari Jepang yang datang ke Indonesia, khususnya Semarang. Dengan demikian, rasa saling menghormati dan menghargai antar kedua negara dapat terjalin dengan harmonis. Maka dalam implementasinya, dibutuhkan tempat yang dapat menjadi sumber informasi dan wadah aktivitas berkaitan dengan bahasa dan budaya Jepang dengan harapan akan menjadi tempat untuk edukasi yang menyenangkan bagi masyarakat Kota Semarang. Perjalanan wisata edukasi dan budaya menjadi pilihan agar masyarakat dapat berkunjung dan mempelajari budaya dan bahasa Jepang yang bersifat rekreasi, serta mewadahi aktifitas kebudayaan Jepang yang ada di Kota Semarang.

Mengingat masa penjajahan bangsa Jepang yang hanya 3 tahun, jenjang waktu tersebut masih kurang untuk melakukan proses *transfer* budaya di Kota Semarang, sehingga budaya Jepang yang masih ‘baru’ dalam lingkup masyarakat ini akan menjadi asing kehadirannya jika dalam penerapannya tidak tepat. Maka, perlu adanya penyesuaian tertentu pada saat perancangan agar proyek wisata edukasi kebudayaan jepang dapat beradaptasi dengan baik yaitu dengan memperhatikan aspek kearifan lokal, dan dapat menginterpretasikan Jepang melalui pendekatan arsitektur neo vernakular.

Kata kunci: wisata edukasi budaya Jepang, kebudayaan Jepang, arsitektur neo vernakular