

BAB 5

LANDASAN TEORI

5.1. Pertanyaan Masalah Desain

Setelah menganalisis dan menetapkan masalah desain berdasarkan pengguna, tapak, dan lingkungan. Maka dapat disimpulkan tiga permasalahan utama yang dengan pemecahan masalah sebagai berikut:

Tabel 5. 1. Penetapan dan Pemecahan Masalah Desain
Sumber: Analisis Pribadi, 2020

Penetapan Masalah	Pemecahan Masalah
1. Bagaimana merancang sebuah tempat wisata edukasi budaya Jepang yang bersifat rekreasi serta mampu mewadahi aktivitas kegiatan yang berkaitan dengan budaya Jepang di Kota Semarang?	Mengklasifikasi unsur budaya yang akan diterapkan pada bangunan untuk memunculkan jenis-jenis fasilitas yang dibutuhkan dan mengimplementasikan dan pola ruang serta metode pembelajaran agar ilmu kebudayaan Jepang dapat diserap oleh pengunjung.
2. Bagaimana menerapkan kaidah Arsitektur Neo Vernakular Jepang sebagai interpretasi budaya Jepang?	Menerapkan elemen fisik dan non fisik, elemen fisik berupa material dan bentuk dari Arsitektur Jepang, elemen non fisik berupa prinsip zen buddhisme dan ruang gerak horizontal, yang kemudian kebutuhan akan ruang dan material tersebut akan disesuaikan lagi dengan aktivitas modern (Arsitektur Neo Vernakular) yang terjadi pada bangunan sehingga akan mempengaruhi fungsi ruang dan material, namun tetap tidak meninggalkan kaidah dari Arsitektur Jepang.
3. Bagaimana merancang bangunan yang dapat merespon kearifan lokal setempat?	Penerapan organisasi massa disesuaikan dengan jenis kegiatan pada sebuah fasilitas yang ada di bangunan. Penataan massa dengan memperhatikan vegetasi di dalam tapak serta kegiatan yang berada di lingkungan tapak.

5.1.1. Unsur-unsur Kebudayaan

Kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1974: hlm 9) adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan

belajar. Kebudayaan memiliki tujuh unsur kebudayaan universal menurut C. Kluckhohn (Kluckhohn, 1953 dalam Koentjaraningrat, 1967: hlm 7) dalam karyanya *Universal Categories of Culture* yang kemudian dibagi lagi ke dalam berbagai pokok khusus menurut Koentjaraningrat (Koentjaraningrat, 1967: hlm 7), yaitu:

1. Bahasa

Meliputi bahasa lisan dan tertulis.

2. Sistem religi

Meliputi sistem kepercayaan, kesusasteraan suci, upacara keagamaan, komunitas keagamaan, ilmu gaib, sistem nilai dan pandangan hidup.

3. Sistem kemasyarakatan

Terdiri dari sistem kekerabatan, sistem kesatuan hidup setempat, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan.

4. Sistem pengetahuan

Pengetahuan terdiri dari sekitaran alam, flora fauna, bahan mentah, tubuh manusia, kelakuan sesama manusia, ruang, waktu, dan bilangan.

5. Sistem mata pencaharian hidup

Meliputi bercocok tanam di ladang, bercocok tanam menetap, peternakan, perdagangan, perikanan, berburu dan meramu.

6. Sistem peralatan dan perlengkapan hidup

Meliputi makanan dan minuman, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung, alat-alat produktif, wadah untuk menaruh alat-alat distribusi dan transport, dan senjata.

7. Kesenian

Seni lukis dan gambar, seni rias, seni patung, seni relief,

5.1.2. Metode Pembelajaran Praktik

Agar suatu wisata yang memiliki tujuan mengedukasi dapat tercapai, metode pembelajaran praktik merupakan hal yang tepat untuk menyalurkan informasi dengan cara yang tepat dan sistematis. Untuk mempermudah proses pembelajaran, penggunaan metode yang baik dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu agar mendapat hasil yang optimal. Pengaplikasian metode praktik dengan menjelaskan materi

pendidikan dibantu dengan alat atau benda, diperagakan, dengan harapan peserta menjadi jelas memahami dan dapat mempraktikkan materi yang telah dijelaskan di lingkup masyarakat suatu saat nanti (Aini, 2010: hlm 11-12).

a. Prosedur Pelaksanaan Metode Praktik

Menurut Edwardes (Edwardes, 1981 dalam Aini, 2010: hlm 17) menyatakan bahwa proses pembelajaran praktik terdiri dari tiga tahap yaitu: penyajian dari pendidik, kegiatan praktik peserta didik, dan penilaian hasil kerja peserta didik.

Tabel 5. 2. Prosedur Pelaksanaan Metode Praktik
 Sumber: Skripsi “*Hubungan Antara Metode Praktik Dengan Keterampilan Ranah Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo*”, 2010

NO	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Menjelaskan tujuan	Menjelaskan tujuan pembelajaran	Memperhatikan dan Mencermati tujuan pembelajaran.
		Memberi kesempatan kepada siswa bertanya tentang tujuan pembelajaran.	Bertanya pada guru tentang tujuan pembelajaran yang harus di capai.
2	Menjelaskan Materi	Menyampaikan materi	Memperhatikan pada guru tentang tujuan pembelajaran yang harus di capai.
		Menggunakan berbagai media untuk memperjelas materi yang di sampaikan.	
		Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang masih di rasa belum jelas.	Bertanya dan mendiskusikan hal-hal yang dianggap belum jelas.
3	Mendemonstrasikan	Meperagakan prosedur	Memperhatikan prosedur
4	Latihan praktik simulasi	Memberi tugas praktik pada siswa yang tertuang dalam lembar kerja	Mencermati tugas yang ada pada lembar kerja
		Membimbing dan mengarahkan siswa	Mengerjakan tugas praktik
		Mengevaluasi dan memberi balikan pada hasil kerja siswa	Memperhatikan balikan dari guru.
5	Latihan Pengalihan	Memberi tugas praktik yang	Mencermati tugas

		hampir menyerupai suatu kejadian yang sesungguhnya.	pada lembar kerja.
		Membimbing dan mengarahkan siswa selama kegiatan praktik	Mengerjakan tugas praktik.
		Mengevaluasi dan memberi balikan siswa selama kegiatan praktik.	Memperhatikan balikan dari guru.

b. Ciri-ciri dan Prinsip Pembelajaran Praktik

Ciri-ciri dan prinsip pembelajaran yang telah dirumuskan oleh adalah sebagai berikut (Daryanto, 2009 dalam Aini, 2010: hlm 17-18) :

- Keegiatannya bersifat praktik.
- Prioritas pada kegiatan latihan.
- Terfokus pada kegiatan belajar produktif.

Adapun prinsip-prinsip pembelajaran praktik, yaitu:

- Melibatkan dan mengaktifkan indera dengan cara melakukan kegiatan sendiri dan mandiri
- Berkaitan atau mendekati dengan praktik sehingga dapat meningkatkan peserta
- Menguasai praktik dengan benar

5.1.3. Zen Buddhisme

Secara umum, estetika adalah keindahan yang ada pada suatu kondisi tertentu yang memiliki perpaduan harmonis dengan objek yang mengandung elemen-elemen keindahan (Kusmiato, 2005: hlm 5 dalam Ariani, 2015: hlm 8). Estetika oleh *Wabi – Sabi* mengekspresikan beberapa nilai Zen Buddhisme. Menurut Hisamatsu Shin'ichi , diantaranya memiliki tujuh ciri, yaitu:

1) *Fukinsei* (Asimetris)

Disebut juga dengan ketidakaturan yang berarti tidak seimbang dan berkelak-kelok. Menurut Hisamatsu, asimetris memiliki arti tidak teratur, tidak seimbang dan tidak rata (Hisamatsu dalam Ariani, 2015: hlm 8). Jika suatu bentuk yang sisinya tidak sama atau tidak seimbang dapat dikatakan asimetris. Jika melihat nya berdasarkan

angka, maka asimetris ditunjukkan dengan angka ganjil yaitu angka satu, tiga, lima, tujuh, dan sembilan, sedangkan angka genap merupakan simetris. Angka dua, empat, enam, delapan, dan sepuluh dapat dibagi dengan angka dua, hal tersebut dapat dikatakan sebagai simetris. Dalam bentuk, bentuk simetris dinyatakan dengan lingkaran. Namun ada bentuk lingkaran yang sisinya tidak rata dan tidak seimbang. Bentuk lainnya adalah bentuk segi empat yang panjang sisinya tidak sama. Di dalam seni *ikebana* dan kaligrafi terdapat tiga gaya, yaitu formal, semi formal, dan informal. Asimetris dapat dikatakan informal, sedangkan simetris digambarkan dengan gaya formal (Ariani, 2015: hlm 8).

2) *Kanso* (Kesederhanaan)

Suatu hal yang memiliki kebebasan dan tidak rumit. Menurut Hisamatsu, kesederhanaan merupakan sesuatu yang tidak menyolok (Ariani, 2015: hlm 8). Kesederhanaan dalam warna artinya warna yang dipakai tidak menyolok dan tidak terlihat adanya perbedaan warna. Contoh, tinta yang digunakan dalam lukisan adalah tinta hitam Cina. Lukisan itu hanya menggunakan tinta hitam yang memiliki tujuan untuk memperlihatkan isi dari lukisan, dan tidak menyolok serta tidak berwarna-warni (Ariani, 2015: hlm 8).

3) *Kokou* (Sublimitas)

Kekeringan menjadi sebuah hal yang agung dan merupakan sebuah ciri keindahan. Contohnya adalah batang pohon kayu jati yang tua dan tidak hijau lagi dan kulitnya pun sudah tidak segar justru menampilkan kekeringan yang indah dan bernilai tinggi. Di dalam konsep estetika Zen Buddhisme, tua menunjukkan pencapaian tingkat yang tertinggi dalam seni, dimana hal tersebut hanya bisa dicapai oleh sang ahli, bukan pemula atau orang yang belum ahli di bidangnya (Simanungkalit, 2018: hlm 29).

4) *Shizen* (Alamiah)

Kewajaran atau keaslian yang tidak dibuat-buat. Dengan kata lain yaitu sesuatu yang alami, wajar, natural. Kealamian tersebut sama dengan tidak adanya paksaan, tidak ada maksud tertentu. Kealamian yang sesungguhnya adalah tanpa pikiran atau tanpa tujuan yang muncul dari penyangkalan yang polos atau kealamian yang terjadi secara kebetulan dan niat yang biasa. Contohnya pada mangkuk teh yang bentuknya asimetris secara alami, karena bentuknya tidak beraturan dan asimetris maka hal itu merupakan kealamian yang wajar (Ariani, 2015: hlm 9).

5) *Yugen* (Misteri dan Kedalaman)

Makna yang mendalam pada *yugen* adalah kegelapan. Keggelapan disini bukan berarti kegelapan yang menakutkan, mencekam, ataupun ancaman, melainkan kegelapan yang mengarah pada menciptakan konsentrasi menentramkan batin dan menenangkan pikiran, serta menciptakan suasana hening dan cerah. Cerah maksudnya sebagai lawan dari kesuraman yang tidak menyenangkan (Simanungkalit, 2018: hlm 29).

6) *Datsuzoku* (Bebas dari kemelakatan)

Bebas dari kebiasaan, adat, rumus, peraturan, atau bebas dari keterikatan pada sesuatu, tidak memaksa. Tidak adanya batasan dalam berpikir dan bertindak. Karena berbagai macam peraturan akan menjadi penghalang aktivitas dan kreatifitas. Hal ini berhubungan dengan asimetris yang meninggalkan aturan dan kesempurnaan, serta berhubungan dengan kreatifitas seniman dalam mengekspresikan pemahamannya terhadap alam ke suatu karya seni (Ariani, 2015: hlm 9).

7) *Seijaku* (Ketenangan, Kediaman), ketenteraman dan tidak ada kegelisahan. Keheningan yang menimbulkan ketenangan hati (Simanungkalit, 2018: hlm 30).

5.1.4. Konsep Ruang Horizontal

Sejak zaman dahulu, sifat horizontal pada konsep ruang telah melekat pada masyarakat Jepang yang dimaksudkan aktif untuk hidup berdampingan secara serasi dengan alam. Dalam gaya kehidupan sehari – hari, masyarakat Jepang menggunakan ruang dalam dan ruang luar secara horizontal dimana rumah yang kecil memang didirikan sejajar dan merapat dengan bumi dan dipandang sebagai peneduh sementara terhadap udara yang ekstrim agar masyarakat dapat hidup berdekatan dengan alam (Chang, 1986: hlm 62-63).

5.1.5. Kesetempatan

Pangarsa menyatakan, baik secara pengertian umum maupun secara pengertian arsitektur, kesetempatan diartikan sebagai lokalitas (Pangarsa, 2006 dalam Hidayatun, et.al, 2014: hlm 4). Vitruvius mengatakan, bentuk arsitektur tercipta karena adanya dialog antara unsur alam dan rasionalitas manusia di sekitar lingkungan hidup manusia yang membedakan karya-karya arsitektur di setiap daerah (Lefaire&Tzonis, 2003 dalam Hidayatun, et.al, 2014: hlm: 4). Dengan demikian lokalitas dapat diartikan sebagai 'perbedaan' yang terbentuk dari dimana karya itu dibuat dan ditumbuhkan yang dapat membantu untuk mendapatkan identitas sebagai prioritas daripada campur tangan internasional yang bersifat universal (Tzonis, Lefavre&Stagno, 2001 dalam Hidayatun, et.al, 2014: hlm: 4).

Nilai lokalitas pun dibagi dalam beberapa poin menurut Pangarsa (Pangarsa, 2006 dalam Hidayatun, et.al, 2014: hlm 4), yaitu:

1. Sejarah tidak identik dengan lokalitas atau hanya sekedar menduplikat konstruksi jaman dulu, namun bagaimana kita dapat memahami, mengkritisi, dan memanfaatkannya sehingga menghasilkan karya baru dengan jiwa setempat.
2. Lokalitas adalah bagaimana kita menyikapi sebuah tempat yang pasti memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri.
3. Dalam perkembangannya, lokalitas harus dapat menunjukkan keberlanjutan dalam hal material dan teknologi sehingga hasil yang didapat bersifat berkelanjutan.

4. Dapat memodifikasi dan mengintegrasikan antara bentuk dan nilai-nilai yang didapat melalui tafsir ulang dalam arsitektur.

Dalam beberapa pengertian dan rujukan, lokalitas acap kali dikaitkan dengan identitas. Identitas menurut Crowther adalah tempat, negara, sesuatu yang sangat mirip dengan seseorang atau sesuatu yang terlibat erat dengan bagian dari sesuatu (Crowther, 1995 dalam Hidayatun, et.al, 2014: hlm 4).

Kaitannya dengan arsitektur, identitas berarti mewakili sebuah fitur atau karakter bangunan yang akan menunjukkan dimana bangunan itu dibuat dan oleh siapa bangunan itu disajikan. Fitur atau karakter bangunan ini berkaitan erat dengan budaya setempat, sumber daya alam lokal yang meliputi topografi, geografis, dan ketersediaan bahan bangunan.

