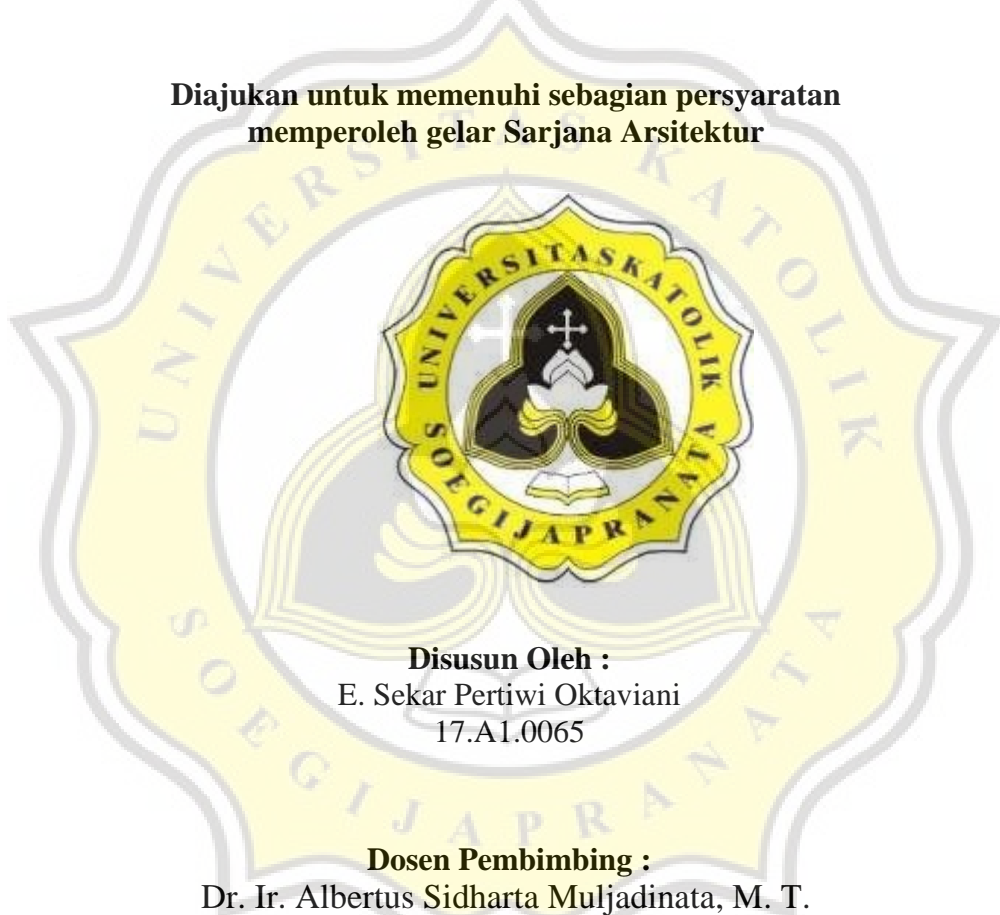


PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode - 82, Semester Ganjil, Tahun 2021/2022

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM
PUSAT EDUKASI DAN HIBURAN BUDAYA
JEPANG
DI SEMARANG

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



Disusun Oleh :
E. Sekar Pertiwi Oktaviani
17.A1.0065

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Albertus Sidharta Muljadinata, M. T.
NIDK 9852150022

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
Januari 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : E. Sekar Pertiwi Oktaviani

NIM : 17.A1.0065

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir tahap Landasan Teori dan Program dengan judul berjudul "Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang" ini merupakan hasil karya, pemikiran dan pemaparan saya sendiri bebas dari plagiasi terhadap karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila kemudian hari Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program ini terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan keaslian, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan pihak Universitas.

Semarang, 2 Januari 2023

Yang Menyatakan,



E. Sekar Pertiwi Oktaviani

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXII, Semester Ganjil, Tahun Akademik 2022/2023

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur Dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Judul : Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang

Penyusun : E. Sekar Pertiwi Oktaviani

NIM : 17.A1.0065

Pembimbing : Dr. Ir. Albertus Sidharta Muljadinata, M.T.

Dosen Penguji : 1. Ir. Yulita Titik S, MT

2. Gustav Arandhita, S.T., M.T.

3. Ir. Etty Endang Listiati, M.T.

Semarang, 2 Januari 2023

Mengetahui dan mengesahkan,

Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain

Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph.D

NIDN 0626076501

Ketua

Program Studi Arsitektur

Christian Mowaga, ST, M.Ars

NIDN 0618039101

Koordinator,

Projek Akhir Arsitektur

Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT

NIDN 0611086201

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXXII, Semester Ganjil, Tahun Akademik 2022/2023

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur Dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Judul : Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang

Penyusun : E. Sekar Pertiwi Oktaviani

NIM : 17.A1.0065

Pembimbing : Dr. Ir. Albertus Sidharta Muljadinata, M.T.

Dosen Penguji: 1. Ir. Yulita Titik S, MT

2. Gustav Anandhita, S.T., M.T.

3. Ir. ETTY Endang Listiati, M.T.

Semarang, 2 Januari 2023

Mengetahui dan mengesahkan,

Pembimbing



Dr. Ir. Albertus Sidharta Muljadinata, M.T.

NIDN : 9852150022

Penguji

Penguji

Penguji



Ir. Yulita Titik S, M.T.

NIDN 0612066201



Gustav Anandhita ST, MT.

NIDN 0622108904



Ir. ETTY Endang Listiati, M.T.

NIDK 8935740022

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : E. Sekar Pertiwi Oktaviani
NIM : 17.A1.0065
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah berjudul "Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media / formatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan 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, 2 Januari 2023

Yang Menyatakan,



E. Sekar Pertiwi Oktaviani

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur serta terimakasih kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur (Periode 82, Ganjil 2022/2023) dengan judul “Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang”.

Selama penulis menyusun Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur ini, begitu banyak ilmu baru, bantuan serta dukungan moral bagi penulis dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT, selaku dosen koordinator PAA 82,
2. Dr. Ir. Albertus Sidharta Muljadinata, M. T., selaku dosen pembimbing PAA 82,
3. Keluarga beserta sahabat penulis yang mendukung penyusunan Landasan Teori dan Program ini,
4. Pihak – pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan seluruhnya

Penulis sadar akan adanya kekurangan dalam penyusunan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur ini. Maka sebab itu, penulis akan terbuka untuk menerima saran maupun masukan demi perkembangan dan penyempurnaan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur ini.

Semarang, 2 Januari 2023



E. Sekar Pertiwi Oktaviani

DAFTAR ISI

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR	1
HALAMAN PERNYATAAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	5
PRAKATA.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
ABSTRAK.....	13
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Pernyataan Masalah.....	5
1.3. Tujuan.....	6
1.4. Orisinalitas	6
BAB II.....	8
GAMBARAN UMUM	8
2.1 Gambaran Umum Proyek.....	8
2.1.1 Terminologi Proyek.....	8
A. Definisi Pusat	8
B. Definisi Edukasi	8
C. Definisi Hiburan.....	9
D. Definisi Budaya.....	10
E. Definisi Fungsi Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya	12
F. Kebudayaan Jepang.....	12
2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	21
2.1.3 Karakteristik Bangunan.....	23
2.1.4 Fasilitas yang Disediakan.....	23

2.1.5 Jenis Persyaratan Bangunan dan Ruang.....	26
2.2 Gambaran Umum Lokasi	41
2.2.1 Pemilihan Lokasi.....	41
2.2.2 Gambaran Umum Lokasi	53
2.3 Gambaran Umum Topik.....	56
2.3.1 Arsitektur Zen	57
2.4 Studi Preseden	57
2.4.1 Pusat Studi Jepang (PSJ) Universitas Indonesia	57
BAB III.....	60
ANALISIS PROGRAM ARSITEKTUR.....	60
3.1 Analisis Fungsi Bangunan.....	60
3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna.....	60
3.1.2 Kegiatan yang Terjadi	65
3.1.3 Program Ruang.....	69
3.1.4 Kebutuhan dan Dimensi Ruang Luar	83
3.1.5 Luas Lahan Efektif.....	84
3.2 Analisis dan Program Tapak	85
3.3 Analisis Transportasi.....	85
3.4 Analisis Utilitas	86
3.4.1 Analisis Klimatik.....	86
3.4.2 Analisis Lansekap	86
BAB IV	88
PENELUSURAN MASALAH DESAIN	88
4.1 Analisis Masalah	88
4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Pengguna.....	88
4.1.2 Potensi dan Kendala.....	88
4.1.3 Masalah Fungsi, Lingkungan, Tapak dengan Tema yang Diangkat ...	89
4.2 Identifikasi Permasalahan	89
4.3 Pernyataan Masalah.....	90
BAB V.....	91
LANDASAN TEORI.....	91
5.1 Pendekatan Perancangan secara Umum.....	91
5.1.1 Arsitektur Zen	91

5.1.2	Landasan Teori Arsitektur Zen	91
5.1.3	Gaya Desain Bangunan Zen	92
5.2	Cahaya dan Bentuk Ruang	93
5.3	Penggunaan Warna pada Interior	94
5.4	Standar Ruang yang Menggunakan Konsep Zen	94
5.4.1	Furnitur.....	94
5.4.2	Tanaman dan Lilin	94
5.4.3	Fabric/Kain.....	95
BAB VI	96
PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN	96
6.1	Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	96
6.2	Landasan Perancangan Bentuk dan Wajah Bangunan	96
6.3	Landasan Perancangan Struktur Bangunan.....	99
6.4	Landasan Perancangan Bahan Bangunan.....	100
6.5	Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak.....	101
6.6	Landasan Perancangan Utilitas Bangunan	101
6.6.1	Pencahayaan	101
6.6.2	Sistem MEP (<i>Mechanical, Electrical, Plumbing</i>).....	101
6.6.3	Transportasi dalam Bangunan.....	102
6.6.4	Sistem Proteksi Kebakaran.....	102
6.6.5	Sistem Keamanan.....	103
6.6.6	Sistem Penangkal Petir.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.1 Shodo.....	13
Gambar 2.1.1.2 Origami.....	13
Gambar 2.1.1.3 Seni Permainan Karuta.....	14
Gambar 2.1.1.4 Kimono.....	14
Gambar 2.1.1.5 Junihitoe	15
Gambar 2.1.1.6 Kintsugi	15
Gambar 2.1.1.7. Matsuri/Festival Jepang.....	16
Gambar 2.1.1.8 Seni Pertunjukan Tradisional Jepang	17
Gambar 2.1.1.9 Manga/Komik Khas Jepang	17
Gambar 2.1.1.10 Anime Khas Jepang.....	18
Gambar 2.1.1.11 Dorama/Drama Televisi Jepang.....	18
Gambar 2.1.1.12 Artis Musik Jepang Modern.....	19
Gambar 2.1.1.13 Seni Tata Busana Jepang.....	19
Gambar 2.1.1.14 Beragam Olahan Makanan Jepang.....	21
Gambar 2.2.1.1 Peta Kota Semarang	43
Gambar 2.2.1.2 Peta Rencana Pembagian BWK Kota Semarang	45
Gambar 2.2.1.3 Alternatif Lokasi 1	49
Gambar 2.2.1.4 Alternatif Lokasi 2	50
Gambar 2.2.1.5 Alternatif Lokasi 3	51
Gambar 2.2.1.6 Alternatif Lokasi 4	52
Gambar 2.2.1.7 Peta Kecamatan Candisari.....	53
Gambar 2.2.1.8 Contoh Bangunan yang ada di Kecamatan Candisari	54
Gambar 2.2.1.9 Curah Hujan pada Kecamatan Candisari	55
Gambar 2.2.1.10 Kebencanaan Gempa pada Kecamatan Candisari.....	55
Gambar 2.2.1.11 Lerengan yang ada pada Kecamatan Candisari.....	56
Diagram Sirkulasi Kegiatan Secara Umum	66
Diagram Sirkulasi Kegiatan Pengunjung Umum.....	66
Diagram Sirkulasi Kegiatan Pengunjung Khusus (Tamu dan Pengunjung yang Datang pada Acara Tertentu)	67
Diagram Sirkulasi Kegiatan Pengunjung Khusus (Sensei/Pengajar).....	67

Diagram Sirkulasi Kegiatan Pengelola (Pimpinan)	68
Diagram Sirkulasi Kegiatan Pengelola (Staff).....	68
Gambar 3.2.1 Analisis Bangunan Sekitar	85
Gambar 3.4.2.1 Jenis Tanah di Tapak.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.1. Tabel Daya Tarik pada Produk Budaya Jepang	3
Tabel 1.1.2. Tabel Peminat Belajar Bahasa Jepang Tertinggi di Beberapa Provinsi di Indonesia.....	4
Tabel 1.4.1 Orisinalitas	6
Tabel 2.2.1.1. Lerengan di Semarang	43
Tabel 2.2.1.2. BWK Kota Semarang	44
Tabel 2.2.1.3. Data Sekolah dan Perguruan Tinggi di Semarang	46
Tabel 2.2.1.4. Data Peserta Didik di Semarang	47
Tabel 2.2.1.5. Tabel Perbandingan Nilai Alternatif Lokasi	52
Tabel 3.1.1.a. Kapasitas dan Karakteristik Pengelola.....	60
Tabel 3.1.1.b. Kapasitas dan Karakteristik Pengajar	61
Tabel 3.1.1.c.2.1. Kapasitas dan Karakteristik Pengelola.....	62
Tabel 3.1.1.c.2.2. Daya Tarik Wisata Kota Semarang	64
Tabel 3.1.3.a. Tabel Persentase Standart Sirkulasi	69
Tabel 3.1.3.b. Tabel Analisis Besaran Ruang Utama	70
Tabel 3.1.3.c. Tabel Analisis Besaran Ruang Pendukung	72
Tabel 3.1.3.d. Tabel Analisis Besaran Ruang Pengelola	75
Tabel 3.1.3.e. Tabel Analisis Besaran Ruang Service	79
Tabel 3.1.3.f. Tabel Analisis Besaran Ruang Basement	81
Tabel 3.1.3.g. Tabel Analisis Besaran Ruang Operator Gedung	82
Tabel 3.1.4. Tabel Kebutuhan Dimensi Ruang Luar	83
Tabel 3.1.4. Tabel Luas Lahan Efektif.....	84

ABSTRAK

Jepang, salah satu negara yang memiliki banyak keragaman budaya seperti Indonesia. Keragaman budaya yang dapat terbilang unik inilah yang membuat banyak orang tertarik untuk mempelajarinya. Ragam budaya Jepang juga terdapat dalam lingkup kehidupan beragama, seni, sajian makanan, festival tahunan, serta budaya pop. Remaja Indonesia sendiri sangat menggemari budaya pop Jepang. Hal ini berawal dari penayangan drama dan anime di Indonesia sejak akhir 1990-an. Adanya Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini, diharapkan dapat menampung sebagian besar pembelajaran yang mengenalkan budaya Jepang di Indonesia. Selain itu diharapkan dengan adanya Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini, masyarakat Indonesia dapat mempelajari kebiasaan baik yang diajarkan dalam pembelajarannya. Pusat Edukasi dan Hiburan Jepang ini akan terbuka bagi pelajar dan umum. Selain itu, Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini nantinya akan dirancang dengan kaidah arsitektur zen dan terbagi jadi beberapa area, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kebudayaan yang diutamakan dan berlokasi di Semarang.

Kata Kunci : *Budaya Jepang, Arsitektur Zen, Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang*

