

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Proyek

2.1.1 Terminologi Proyek

A. Definisi Pusat

Pusat menurut W. J. S Poerwodarminta merupakan area yang menjadi patokan kedudukan, titik pangkal yang menjadi patokan, dan pokok sasaran maupun tujuan.

B. Definisi Edukasi

Edukasi merupakan komponen penting dalam kehidupan seorang manusia. Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan edukasi. Edukasi sendiri merupakan proses tiap individu dalam mengembangkan diri guna melanjutkan kehidupan dan mencapai kesuksesan (Admin Disdikpora, 2014). Edukasi mencakup sejumlah hal yang berkaitan dengan perkembangan manusia. Edukasi yang merupakan usaha manusia dalam menjadikan manusia lain menjadi pribadi yang lebih unggul inilah yang dapat disimpulkan sebagai cara hidup yang diturunkan dan dikembangkan bersama oleh suatu kelompok dari generasi ke generasi. (Azizah, n.d.)

Edukasi ialah segala maupun seluruh situasi, peristiwa maupun hal – hal yang dapat merubah perilaku dan penataan sikap pribadi seorang manusia maupun sekelompok manusia yang berupaya belajar dan berlatih dalam mendewasakan diri. Edukasi biasanya diharuskan untuk diajarkan pada seorang manusia semenjak dia mampu memahami suatu hal dan akan berlangsung terus menerus tanpa batas waktu.

Adapun bentuk edukasi yang diajarkan tidak hanya yang bersifat ilmu pengetahuan dan ilmu teoritis saja. Namun edukasi yang diajarkan akan mencakup sampai pengajaran moral serta adab dalam

hidup bermasyarakat. (Disdik Kota Jambi, 2021)

Salah satu ahli pendidikan, yaitu M. J. Langeveld (1995), menuturkan bahwa ada beberapa pengertian edukasi. Antara lain :

- Merupakan usaha manusia yang telah dewasa membimbing manusia yang belum mencapai kedewasaan
- Merupakan usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya agar mencapai kemandirian, dan memiliki rasa tanggung jawab secara susila.
- Adalah usaha mencapai penentuan diri dan tanggungjawab.

Terdapat beberapa macam edukasi, antara lain edukasi formal, nonformal dan informal. Edukasi formal merupakan edukais yang diberikan melalui lembaga maupun institusi khusus (berupa sekolah) yang memiliki sejumlah peraturan yang harus dipatuhi selama mengikuti edukasi. Sementara untuk edukasi nonformal merupakan edukasi yang didapat melalui kursus yang ada di lingkungan sekitar (kursus setir mobil, kursus musik, kursus merangkai bunga, dan lain sebagainya). Sementara untuk edukasi informal merupakan pendidikan yang didapatkan dalam keluarga maupun lingkungan sekitar rumah. Edukasi informal dapat dilakukan secara mandiri oleh keluarga terdekat sejak usia dini, dan akan terus berlanjut sampai waktu yang tidak ditentukan.

Edukasi merupakan hal yang penting karena dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan, serta memampukan pribadi untuk mengontrol diri dengan baik. Edukasi dapat menambahkan pengetahuan pada seorang manusia, membantu mengembangkan bakat, dan juga dapat berperan sebagai bekal di masa depan. Selain itu edukasi juga berperan dalam merubah kepribadian seorang manusia.

C. Definisi Hiburan

Menurut Morrison, hiburan merupakan kata lain dari hiburan yang merupakan program acara yang bertujuan memberikan rasa senang pada orang yang menonton. Dapat berupa program music, drama,

gameshow, pertunjukan seni budaya, komedi *reality show*, maupun hal lainnya (*Tayangan Stand Up Comedy Terhadap Persepsi Mahasiswa (Studi Deskriptif Kuantitatif Mengenai Tayangan Stand Up Comedy Di Metro TV Terhadap Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara)*, n.d.). Pada dasarnya, hiburan dapat disajikan sebagai penghiburan bagi masyarakat, dengan begitu, masyarakat dapat teralihkannya dari suatu isu (atau suatu ketegangan yang ada di sekitar masyarakat). Selain itu, adanya hiburan dapat memunculkan area berkumpulnya orang – orang yang memiliki suatu ketertarikan yang sama.

D. Definisi Budaya

Budaya, dari asal usul bahasa Indonesia, pengertian kebudayaan diambil dari *Buddayah* yang merupakan bahasa Sansekerta, dengan arti hal – hal yang memiliki sangkut paut dengan kekuatan akal. Menurut Dr. Kuntowijoyo, kebudayaan merupakan sistem yang terbagi dalam tiga uraian, antara lain:

- Bentuk Simbolis. Berkaitan erat dengan konsep hakikat dan lingkup pengetahuan sebagai hasil dari olah pikir masyarakat. Dapat berupa kata benda, laku, mitos, sastra, lukisan, nyanyian dan music maupun kepercayaan.
- Sistem Simbol dan Epistemologis. Merupakan sistem pembedaan penduduk dalam kelas – kelas tertentu berdasarkan gaya hidup, agama, organisasi, sosialisasi dan perilaku sosial lainnya.
- Budaya Material. Merupakan bangunan peralatan dan persenjataan yang dibuat sebagai hasil olah pikir masyarakat.

Menurut Prof, Dr. Koentjaraningrat, kebudayaan merupakan sistem gagasan dan rasa, merupakan sebuah gerakan serta karya yang dihasilkan oleh manusia dalam kehidupannya bermasyarakat. Selain itu, budaya juga memiliki unsur – unsur sebagai berikut :

1. Bahasa

Bahasa merupakan alat yang menciptakan pemahaman dan

mempermudah interaksi antar manusia sehingga mempermudah kehidupan sosial dalam bermasyarakat.

2. Pengetahuan

Pengetahuan bersifat abstrak di dalam ide manusia, pengetahuan inilah yang digunakan manusia guna mempertahankan hidup.

3. Organisasi Sosial

Dalam bermasyarakat, sangat perlu adanya aturan guna mendukung kesatuan hidup bermasyarakat dalam suatu lingkungan. Dasar dari organisasi sosial adalah perkawinan yang kemudian membentuk suatu komunitas (organisasi sosial) baru.

4. Peralatan Hidup dan Teknologi

Merupakan peralatan yang digunakan sebagai penyokong kehidupan manusia

5. Ekonomi

Adalah seperti apa sistem perekonomian suatu kelompok bermasyarakat guna mencukupi kebutuhan hidup melalui mata pencaharian yang mereka tekuni.

6. Religi

Unsur kebudayaan merupakan unsur yang menyatu dengan emosi keagamaan. Emosi keagamaan ini sendiri berupa perasaan dalam manusia yang mendorong manusia melakukan tindakan bersifat religius, sakral. Unsur ini masih terbagi lagi menjadi tiga, yaitu sistem keyakinan, upacara keagamaan, dan umat penganut religi.

7. Kesenian

Unsur ini terdiri dari seni patung, seni music, seni sastra, seni gerak dan tari, merupakan unsur yang melekat pada etnis – etnis tertentu.

Selain itu, suatu budaya juga berguna sebagai identitas, menciptakan batas yang membedakannya dengan budaya lain, meningkatkan sistem sosial dan membentuk perilaku suatu individu.

E. Definisi Fungsi Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya merupakan wadah sebagai sarana memperkenalkan, mempromosikan, mempelajari serta mendalami suatu budaya. Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya juga menjadi tempat yang disediakan sebagai sarana pertukaran budaya antara dua negara atau lebih. Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya ini nantinya dapat memfasilitasi tenaga didik sastra dan pelajar maupun mahasiswa diluar dari pendidikan formal.

F. Kebudayaan Jepang

Salah satu negara yang memiliki hubungan diplomasi dengan Indonesia, Jepang, memiliki ragam budaya yang beragam dan direspon positif oleh masyarakat Indonesia. Seperti Indonesia, kebudayaan Jepang sangat beragam. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, Jepang berkembang hampir tanpa pengaruh asing, maka banyak kebudayaan Jepang yang terbilang unik dan khas, baik budaya tradisional maupun modern. Budaya Jepang beragam dan melingkupi sejumlah hal, antara lain meliputi:

1. Budaya Tradisional

- Bahasa Jepang

Bahasa Jepang yang biasa disebut dengan *Nihongo* (*nihon* = Jepang, *go* = bahasa) adalah bahasa nasional dan resmi di Jepang. *Nihongo* sendiri mempunyai dua bentuk, antara lain *Hyoujungo* yang merupakan penuturan standart (biasanya diajarkan di sekolah dan digunakan dalam siaran televisi, serta digunakan dalam perhubungan resmi), dan *Kyoutsugo* yang merupakan pertuturan umum yang jarang digunakan dalam acara resmi.

- *Shodo*

Shodo merupakan seni kaligrafi Jepang yang merupakan seni menulis huruf/seni lukis huruf Jepang. *Shodo*

merupakan salah satu seni tertua di Jepang, biasanya digunakan sebagai hiasan dinding. Awalnya *Shodo* hanya dibuat berdasarkan keindahan tulisan, namun lama kelamaan, muncul penulisan mengenai filosofi Jepang sehingga munculah kaligrafi dengan kata – kata mutiara. Pada masa kini, *Shodo* masih diminati oleh sejumlah kalangan masyarakat.



Gambar 2.1.1.1 Shodo
Sumber : Pinterest

- *Origami*

Seni lipat yang berasal dari Jepang ini biasanya memakai media kertas atau kain. Seni ini masih populer di Jepang dan di seluruh penjuru dunia.



Gambar 2.1.1.2 Origami
Sumber : Pinterest

- *Karuta*

Salah satu permainan tradisional Jepang adalah *Karuta*. *Karuta* merupakan seni permainan kartu bersajak yang dimainkan oleh 3 orang. Cara bermain *karuta* adalah 2 pemain akan menghadapi sejumlah kartu dengan posisi

berhadapan, lalu 1 pemain yang tersisa akan membacakan syair sajak yang ada dalam salah satu kartu, kartu yang sajaknya disebutkan akan disingkirkan dari hadapan pemain. Seni permainan ini juga dapat dikembangkan menjadi lomba, dimana orang yang paling cepat habis kartunya, adalah ia yang menang.



Gambar 2.1.1.3 Seni Permainan Karuta
Sumber : Pinterest

- Pakaian Tradisional

Kimono dan *Yukata* merupakan seni pakaian tradisional yang hampir mirip. Perbedaan kedua seni berpakaian ini terdapat pada bahan kain dan penggunaannya. *Yukata* biasa dipakai untuk acara tidak formal dan biasanya dipakai untuk festival musim panas maupun festival makan malam santai. Sementara *Kimono*, awalnya merupakan pakaian dalam dari pakaian sakral *Junihitoe*, yang biasa dipakai oleh kalangan atas.



Gambar 2.1.1.4 Kimono
Sumber : Pinterest

Kimono jarang digunakan, namun masih dipakai untuk acara formal seperti pernikahan maupun acara mengunjungi kuil di Tahun Baru, maupun upacara wisuda.



Gambar 2.1.1.5 Junihitoe

Sumber : Pinterest

Sementara untuk *Junihitoe*, merupakan pakaian sakral yang hanya dapat digunakan oleh orang aristokrat serta kaisar Jepang. Secara harfiah berarti jubah 12 lapis. Namun pada prakteknya, pengguna *Junihitoe* dapat memakai 9 maupun 20 lapis, sesuai dengan keinginan.

- Kintsugi

Kintsugi merupakan seni merangkai barang pecah belah menggunakan campuran pernis bubuk emas sehingga menciptakan karya seni baru (biasanya terbuat dari keramik yang pecah). Dalam seni ini, semua bagian itu berharga dan perlu diperlakukan sebaik – baiknya.



Gambar 2.1.1.6 Kintsugi

Sumber : Pinterest

- Festival

Festival Jepang biasa disebut dengan *Matsuri*. Merupakan acara besar dan meriah yang diadakan dalam rangka

memperingati suatu peristiwa penting, bersejarah maupun pesta rakyat. *Matsuri* sendiri juga bisa diartikan sebagai hari/pekan gembira.



Gambar 2.1.1.7. *Matsuri/Festival Jepang*
Sumber : *Pinterest*

- Seni Pertunjukan Tradisional

Jepang memiliki seni pertunjukan tradisional yang masih eksis sampai masa kini yang disebut Teater *Noh*. Selain itu, terdapat beberapa seni pertunjukan tradisional lainnya yaitu *Kyogen*, *Kabuki* dan *Bunraku*. *Noh* atau *Nougaku* merupakan teater musikal yang dibawakan oleh pemeran yang memakan topeng yang dalam penceritaanya menggunakan dialog, nyanyian, iringan musik, serta tari – tarian. *Kyogen* merupakan teater lelucon klasik, yang dimainkan oleh pemain yang tidak bertopeng dan dimainkan terlebih dahulu sebagai pengantar *Noh*. *Kabuki*, merupakan seni pertunjukan dengan drama, pantomim, musik, tari – tarian. *Kabuki* lebih berfokus pada visual penampilan daripada cerita, serta sengaja dibuat megah untuk menunjukkan pertunjukan yang spektakuler. Sementara *Bunraku* (*Ningyo Joruri*), merupakan seni pertunjukan tradisional yang menggunakan media boneka Jepang. Pertunjukan ini sendiri dimainkan dengan melibatkan *ningyotsukai* (dalang), *tayu* (narator), pemain *shamisen*

sebagai musisi.



Gambar 2.1.1.8 Seni Pertunjukan Tradisional Jepang
Sumber : Pinterest

2. Budaya Pop Jepang (Budaya Modern)

- Manga

Manga merupakan komik (novel grafik) yang dibuat di Jepang serta dengan menggunakan bahasa Jepang. Pada masa kini, terdapat banyak ragam manga yang beredar, hal ini juga dipengaruhi oleh banyaknya *mangaka* (pembuat manga).



Gambar 2.1.1.9 Manga/Komik Khas Jepang
Sumber : Pinterest

- Anime

Anime merupakan animasi khas Jepang yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita, serta ditunjukkan bagi beragam jenis penonton. Penggambarannya sendiri dipengaruhi oleh gambar manga (komik khas Jepang). Berbeda dengan kartun yang dibumbui kisah humor, anime biasanya menyentuh perasaan ketika mencapai konflik cerita. Biasanya, anime merupakan adaptasi dari manga.



Gambar 2.1.1.10 Anime Khas Jepang
Sumber : Pinterest

- Perfilman dan Program TV

Perfilman Jepang atau biasa disebut *Dorama*, yang juga berarti drama televisi

Jepang, merupakan program drama yang ditayangkan di stasiun televisi Jepang. Bisa



Gambar 2.1.1.11 *Dorama/Drama Televisi Jepang*
Sumber : Pinterest

berupa serial dalam berbagai tema, dapat berasal dari adaptasi novel, manga maupun skenario asli.

- Musik Jepang

Musik Jepang atau biasa disebut dengan *Ongaku*, merupakan gaya musik khas Jepang, baik tradisional maupun modern dari beragam artis. Pada masa ini, music modern Jepang banyak diminati oleh masyarakat muda. Music Jepang biasanya digunakan sebagai *soundtrack* maupun *ost* dari *dorama* maupun *anime*.



Gambar 2.1.1.12
Artis Musik Jepang Modern
Sumber : Pinterest

- Tata busana

Jepang merupakan negara yang mempunyai beragam seni tata busana yang cukup berpengaruh. Beberapa tren seni tata busana Jepang yang terkenal antara lain *Harajuku*, *Lolita*, *Kawaii*, *Decora*, *Gyaru*, *Cosplay*, *Male Host*, *Yankii*, *Visual Kei*, *Shironuri*, dan *Ganguro*.



Gambar 2.1.1.13 Seni Tata Busana Jepang (dari atas kiri : Harajuku, Lolita, Kawaii, Decora, Gyaru, Cosplay, Male Host, Yankii, Visual Kei, Shironuri, dan Ganguro)

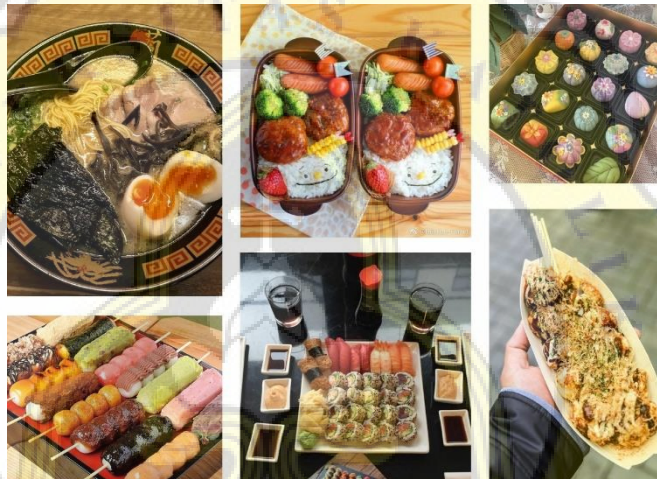
Harajuku sebenarnya adalah salah satu distrik di Jepang, dimana biasanya anak muda berkumpul dan memamerkan *style* busananya yang merupakan perpaduan dari tren barat dan Jepang. *Lolita* merupakan gaya berbusana dengan pakaian ala era Victoria di Inggris, berwarna pastel dan memakai aksesoris. *Style Kawaii* sendiri merupakan seni tata busana dengan penggunaan warna yang cerah, serta menuntut pengguna *style* ini untuk bersuara imut. *Decora* merupakan gaya berbusana dengan memakai baju serta aksesoris berwarna cerah dan cenderung berwarna – warni. *Gyaru* merupakan gaya berbusana glamor, dengan rambut yang diwarnai dengan warna keperakan maupun pirang untuk memberi kesan kulit gelap. *Cosplay* merupakan gaya berpakaian yang menirukan tokoh fiksi dalam manga, anime, film maupun video game. Sementara *Male Host* merupakan gaya berbusana yang populer di kalangan pria muda. Rata – rata penggunanya menggunakan pakaian dan aksesoris mahal, serta parfum bermerk. *Yankii* merupakan gaya berbusana yang berciri khas dengan rambut bercat kekuningan maupun pirang, dengan gaya berpakaian yang “cuek” dan tidak teratur, sering kali disamakan dengan *style punk* ala Jepang. *Visual Kei* merupakan gaya berpakaian yang muncul dari musik Jepang, rata – rata terinspirasi dari aliran musik punk, rock, glam dan metal. *Shironuri*, merupakan gaya riasan yang terinspirasi dari gaya makeup *Geisha* dan *Kabuki* dengan ciri khas wajah yang dicat putih. Sementara *Ganguro*, merupakan gaya berpenampilan dengan kulit berwarna kecoklatan.

- Makanan

Seperti yang sudah diketahui, sajian makanan Jepang sangat beragam dan unik serta memiliki banyak peminat. Makanan

Jepang yang sering disebut *Nihonshoku* atau *Washoku* merupakan makanan yang dimasak dengan cara memasak yang berkembang secara unik di Jepang, memakai bahan makanan yang didapat dari wilayah Jepang.

Beberapa sajian makanan Jepang yang berkembang dan diminati oleh masyarakat Indonesia antara lain adalah *ramen* (sajian mie kuah Jepang), *bento* (bekal), *dango* (kue tusuk dari tepung beras berbentuk bulat dengan rasa manis), *mochi* (kue beras ketan yang ditumbuk sampai lembut dan lengket), *sushi* (makanan Jepang yang terdiri dari nasi, dibentuk dengan sayuran, daging dan makanan laut),



Gambar 2.1.1.14 Beragam Olahan Makanan Jepang
Sumber : Pinterest

takoyaki (bola bola kecil yang dimasak dengan dipanggang dan berisi cumi, namun di Indonesia divariasi dengan isian sosis, ayam maupun keju).

2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang merupakan titik patokan berupa area pengumpulan hasil olah pikir dan kekuatan akal manusia, selain itu juga menjadi wadah ajang perkenalan, promosi dan mempelajari maupun mendalami budaya Jepang yang beragam. Pendirian Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini akan selaras dengan 7 unsur kebudayaan yang sudah dibahas pada bagian sebelumnya. Sementara untuk fungsi utama Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya

Jepang di Semarang merupakan sarana memperkenalkan dan saling mempromosikan budaya antara Indonesia dan Jepang. Berikut merupakan tiga fungsi Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang, antara lain :

- a. Pengenalan Budaya. Karena Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang akan menjadi wadah dimana masyarakat akan datang untuk mempelajari dan berkenalan lebih jauh dengan budaya Jepang. Maka tentunya akan sangat membutuhkan suatu area yang menjadi tempat pengenalan budaya Jepang. Pengenalan akan budaya Jepang ini dapat dimulai dari perubahan seni pakaian, sejarah, adat istiadat, seni tradisional, karya seni dan benda – benda lainnya.
- b. Edukasi. Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang ini nantinya akan menggunakan edukasi (pendidikan) sebagai salah satu cara memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat Indonesia. Beragam kebudayaan dapat diperkenalkan dan di ajarkan pada masyarakat secara mudah melalui pendidikan. Pendidikan dalam Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang akan dibagi menjadi beberapa kelas. Antara lain berupa kelas bahasa, kelas seni kaligrafi Jepang (*Shodoo*), kelas *Chanoyu*, kelas *Ikebana*, dan beberapa kelas pendukung lainnya. Kelas bahasa akan sangat diperlukan sebagai penyambung dan penghubung dalam mengenalkan kebudayaan kepada masyarakat.
- c. Hiburan. Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang juga perlu memunculkan hasil kebudayaan maupun segala hiburan (sesuai dengan konteks) yang menjadi daya tarik tambahan bagi masyarakat ketika mengunjungi Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang tersebut. Hiburan ini dapat berupa pementasan seni pertunjukan, maupun event – event dan pekan raya yang sesuai dengan budaya Jepang. Dalam mewujudkan Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang, diperlukan zona untuk menampilkan sejumlah hasil dari pembelajaran maupun pertunjukan seni musik, seni teatrikal, seni film maupun seni beladiri guna menjadi sajian hiburan di Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang tersebut.

2.1.3 Karakteristik Bangunan

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang memiliki sejumlah karakteristik bangunan yang cukup khusus. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang akan memuat sejumlah pengguna yang singgah ke dalamnya. Antara lain:

- a. Pengunjung. Merupakan masyarakat yang datang guna mengenal dan mempelajari kebudayaan Jepang lebih dekat. Pengunjung yang datang ke
- b. Pengelola. Merupakan pengelola bangunan tersebut guna mempertahankan dan memelihara kelangsungan gedung tersebut.
- c. Tenaga pengajar. Merupakan orang – orang yang datang untuk mengajarkan kebudayaan dan bahasa serta menyediakan materi pengajaran bagi pengunjung yang datang.

Selain pengguna, Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang akan memiliki sejumlah area khusus yang mencukupi kebutuhan bangunan seperti :

- a. Area Pengenalan Budaya.

Area pengenalan budaya ini akan berkisar di area museum seni.

- b. Area Pendidikan.

Area pendidikan ini akan berkisar pada area pelatihan dan workshop yang terbagi – bagi dalam sejumlah kelas berbeda sesuai dengan materi yang disediakan. Akan ada juga area kursus bahasa Jepang serta area seminar bagi tenaga ahli Bahasa Jepang guna mengajarkan Bahasa Jepang.

- c. Area Hiburan.

Area hiburan ini akan berkisar pada area *performing arts* tradisional maupun kontemporer Jepang maupun Indonesia sesuai dengan tema yang berlangsung dalam ruang aula serbaguna.

2.1.4 Fasilitas yang Disediakan

Fasilitas yang disediakan di Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini akan mencakupi sejumlah kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna.

Antara lain:

a. Fasilitas Utama.

Merupakan fasilitas yang menjadi sorotan utama ketika mengunjungi bangunan Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini. Antara lain berupa:

- Ruang Kelas/Kursus

Merupakan ruangan yang disediakan guna menunjang paket belajar bahasa Jepang dan kursus – kursus kebudayaan Jepang lainnya. Kelas yang akan disediakan antara lain :

- 1) Kelas Kursus Bahasa
- 2) Kelas Seni Ikebana
- 3) Kelas Seni Kaligrafi Jepang (*Shodo*)
- 4) Kelas Kursus Menggambar Manga
- 5) Kelas Kursus Upacara Minum Teh (*Cha no Yu*)

- Ruang Aula Serbaguna

Aula serbaguna merupakan ruangan yang disediakan guna memfasilitasi zona seni pertunjukan dan

- Ruang Museum Seni

Merupakan ruang yang disediakan sebagai area penyimpanan dan memamerkan koleksi benda yang bernilai sejarah serta langka.

- *Exhibition Hall*

Merupakan ruangan yang disediakan guna melaksanakan expo, bazar maupun pekan raya.

b. Fasilitas Pendukung.

Merupakan fasilitas penyokong yang disediakan guna mendukung kelancaran selama berkegiatan di Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang. Antara lain berupa:

- *Cafeteria*

Merupakan area kantin yang menyediakan makanan siap saji dengan menggunakan sistem dimana pengunjung dapat mengambil sendiri makanan yang dibutuhkan.

- **Perpustakaan**
Merupakan area koleksi buku, majalah maupun bahan bacaan lainnya, biasanya difasilitasi juga dengan ruang baca
- **Ruang Baca**
Merupakan area membaca buku dalam perpustakaan.
- **ATM Centre**
Merupakan area yang disediakan sebagai zona tarik tunai dan difasilitasi dengan mesin anjungan tunai mandiri.
- **Customer Service**
Merupakan area layanan dimana nantinya pengunjung dapat mendapatkan informasi dan melaporkan keluhan.
- **Entrance**
Merupakan area masuk utama bangunan.
- **Lobby**
Merupakan area teras setelah *entrance*, biasanya lumayan luas.
- **Smoking Room**
Merupakan area yang disediakan bagi orang yang merokok.
- **Nursing Room**
Merupakan area privat yang disediakan bagi wanita untuk mengasuh bayi maupun untuk menggunakan pompa ASI.
- **Ruang Komunal**
Merupakan ruang dimana orang dapat berkumpul untuk berinteraksi dan beraktivitas secara bebas.
- **Mushola**
Merupakan area yang digunakan oleh orang beragama Muslim untuk beribadah.

c. **Fasilitas Pengelola**

Merupakan fasilitas yang disediakan bagi pengelola gedung dan tidak dapat di akses sembarang orang.

- Ruang Karyawan
- Ruang Manajer
- Ruang Karyawan Kebersihan
- Ruang Rapat

- Ruang Administrasi
 - Ruang Pemasaran
 - Ruang Arsip dan Penyimpanan
 - Ruang Tenaga Pengajar
- d. Fasilitas Service
- Merupakan fasilitas yang disediakan bagi seluruh pengguna gedung guna mencukupi kebutuhan service.
- *Lavatory*
Merupakan toilet yang disediakan bagi pengunjung maupun pengelola guna memfasilitasi kebutuhan sanitasi
 - Toilet Difabel
Merupakan toilet yang disediakan bagi pengunjung yang memiliki keterbatasan.
 - Janitor
Merupakan ruang yang disediakan bagi petugas tenaga kebersihan untuk menyimpan peralatan kebersihan.
 - Gudang
Merupakan ruang yang disediakan guna menyimpan barang maupun peralatan, baik yang telah dipakai, akan dipakai maupun untuk menyimpan stok barang.
 - *Loading Dock*
Merupakan area untuk menerima barang dari hasil pengiriman guna menyokong kegiatan dalam bangunan.

2.1.5 Jenis Persyaratan Bangunan dan Ruang

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang memiliki sejumlah karakteristik bangunan yang cukup khusus. Antara lain:

- Telah tersedia fasilitas utilitas, baik listrik, air, drainase, keamanan, penanganan bencana.
- Kondisi tapak aman secara kualitas, seperti tanah stabil, tidak berada pada zona patahan maupun bencana alam.
- Merupakan tapak yang memiliki izin untuk mendirikan bangunan di atasnya.

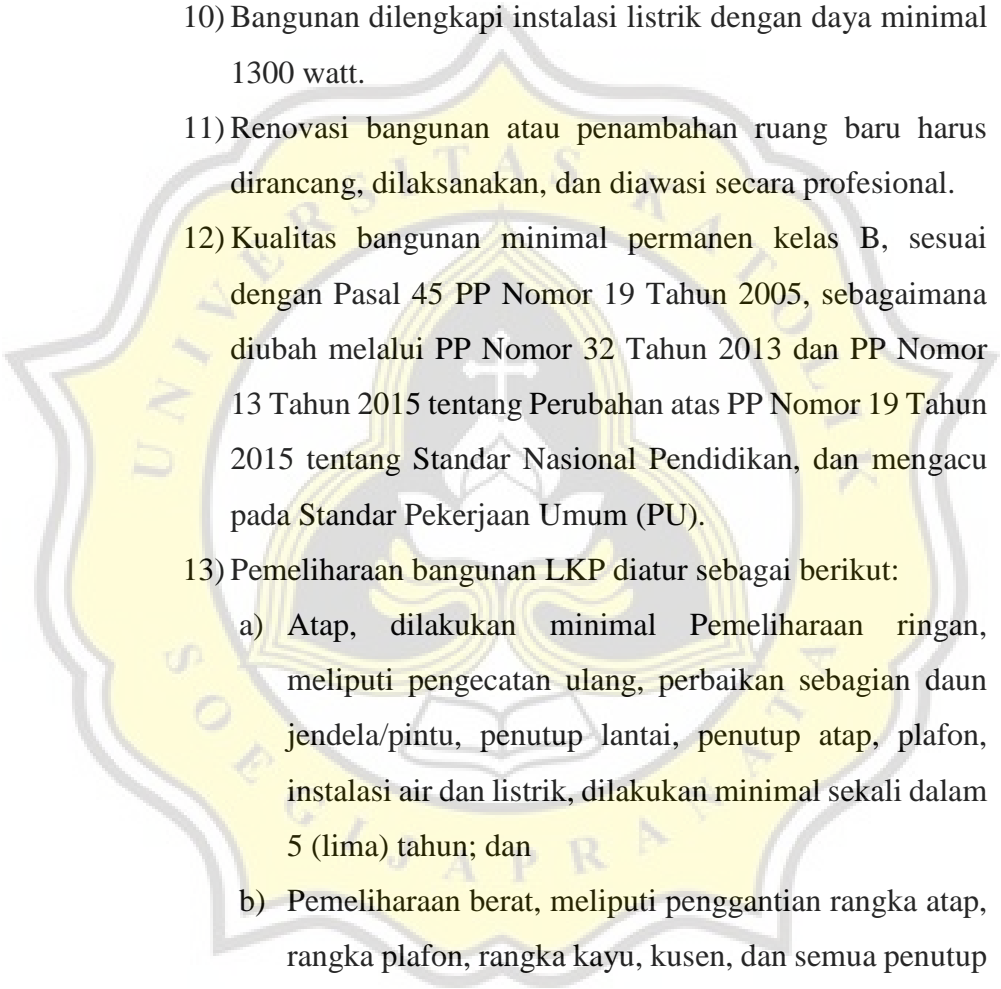
- Telah mengakomodasi sistem transportasi terkait pencapaian.
- Tapak memiliki potensi alam maupun existing yang mampu menambah nilai guna dan fungsi dari bangunan.

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang memiliki fasilitas yang menampung kursus bahasa, maupun pelatihan lainnya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 26 Tahun 2016 (Permendikbud No. 26, 2016, pp. 1–15), terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi seperti :

- Keterampilan Bahasa
 1. Satuan Pendidikan
 - a. Satuan Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) yang menyelenggarakan program kursus dan pelatihan untuk jenis keterampilan bahasa sekurang-kurangnya memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimal 2 (dua) rombongan belajar.
 - b. Satu rombongan belajar dapat menampung maksimal 12 (dua belas) orang peserta didik.
 2. Prasarana
 - a. Lahan
 - 1) Lahan yang digunakan LKP memiliki status hak atas tanah, dan/atau memiliki izin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk jangka waktu minimal 20 tahun dan tidak dalam sengketa.
 - 2) Status lahan adalah milik sendiri atau sewa minimal 3 tahun.
 - 3) Luas tanah/lahan disesuaikan dengan keperluan luas bangunan.
 - 4) Luas lahan yang dimaksud adalah luas lahan yang dapat digunakan secara proposional untuk membangun prasarana LKP berupa bangunan gedung dan prasarana pendukung lainnya.

- 5) Lahan terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan dan keselamatan jiwa, serta memiliki akses untuk penyelamatan dalam keadaan darurat.
 - 6) Kemiringan lahan rata-rata kurang dari 15%, tidak berada di dalam garis sempadan sungai dan jalur kereta api.
 - 7) Lahan terhindar dari gangguan-gangguan berikut:
 - a) pencemaran air;
 - b) kebisingan; dan/atau
 - c) pencemaran udara.
 - 8) Lahan parkir yang ada menyesuaikan dengan kebutuhan kegiatan LKP, dan menyesuaikan dengan peraturan Pemerintah Daerah setempat.
- b. Bangunan dan Gedung
- 1) Luas bangunan minimal adalah 70 m².
 - 2) Bangunan sesuai dengan peruntukan lokasi, yang diatur dalam Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten/Kota, peraturan zonasi, atau rencana lain yang lebih rinci dan mengikat, serta mendapat izin pemanfaatan tanah dari Pemerintah Daerah setempat.
 - 3) Bangunan dilengkapi Izin Mendirikan Bangunan (IMB) dan izin penggunaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan yang berlaku.
 - 4) Bangunan memenuhi persyaratan keselamatan sebagai berikut:
 - a) Memiliki konstruksi yang stabil dan kokoh sampai dengan kondisi pembebanan maksimal dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya; dan
 - b) Dilengkapi sistem proteksi pasif dan atau proteksi aktif untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran dan petir.

- 5) Bangunan memenuhi persyaratan kesehatan sebagai berikut:
- a) Mempunyai fasilitas secukupnya untuk ventilasi udara dan pencahayaan ruangan yang menunjang proses pembelajaran;
 - b) Bangunan mampu meredam getaran dan kebisingan yang mengganggu kegiatan pembelajaran;
 - c) Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan, meliputi saluran air bersih, saluran air kotor dan/atau air limbah, tempat sampah, dan saluran air hujan;
 - d) Bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
- 6) Bangunan memiliki fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman, dan nyaman bagi peserta didik.
- 7) Bangunan memenuhi persyaratan kenyamanan sebagai berikut:
- a) Bangunan mampu meredam getaran dan kebisingan yang mengganggu kegiatan pembelajaran;
 - b) Setiap ruangan memiliki pengaturan sirkulasi udara yang baik;
 - c) Setiap ruangan memiliki sistem pencahayaan yang baik.
- 8) Bangunan bertingkat memenuhi persyaratan sebagai berikut:
- a) Jumlah lantai disesuaikan dengan kebutuhan LKP dan sesuai dengan peraturan pemerintah setempat;
 - b) Tangga bangunan harus memenuhi asas kemudahan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan pengguna;
 - c) Bangunan empat lantai atau lebih harus menggunakan lift/elevator.
- 9) Bangunan dilengkapi dengan sistem keamanan sebagai berikut:

- 
- a) Peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi jika terjadi bencana kebakaran dan/atau bencana lainnya;
 - b) Akses evakuasi yang dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas;
 - c) Alat pemadam kebakaran ditempatkan pada area rawan kebakaran harus mudah dijangkau;
 - d) Setiap ruangan dapat dikunci dengan baik.
- 10) Bangunan dilengkapi instalasi listrik dengan daya minimal 1300 watt.
 - 11) Renovasi bangunan atau penambahan ruang baru harus dirancang, dilaksanakan, dan diawasi secara profesional.
 - 12) Kualitas bangunan minimal permanen kelas B, sesuai dengan Pasal 45 PP Nomor 19 Tahun 2005, sebagaimana diubah melalui PP Nomor 32 Tahun 2013 dan PP Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan mengacu pada Standar Pekerjaan Umum (PU).
 - 13) Pemeliharaan bangunan LKP diatur sebagai berikut:
 - a) Atap, dilakukan minimal Pemeliharaan ringan, meliputi pengecatan ulang, perbaikan sebagian daun jendela/pintu, penutup lantai, penutup atap, plafon, instalasi air dan listrik, dilakukan minimal sekali dalam 5 (lima) tahun; dan
 - b) Pemeliharaan berat, meliputi penggantian rangka atap, rangka plafon, rangka kayu, kusen, dan semua penutup sekali dalam 20 tahun.
 - 14) Bangunan dilengkapi dengan papan nama permanen LKP yang jelas dan mudah dilihat.
- c. Ruang Pembelajaran
- 1) Ruang pembelajaran (ruang kelas) merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

- 2) Luas ruang pembelajaran minimal berukuran 12 m² (3m x 4m).
- 3) Kapasitas maksimal ruang pembelajaran adalah 12 peserta didik.
- 4) Ruang kelas memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup untuk membaca dan untuk memberikan pandangan ke luar ruangan.
- 5) Ruang kelas memiliki pintu yang memudahkan pendidik dan peserta didik dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya, dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.

d. Ruang Penunjang

1) Ruang Pimpinan

- a) ruang pimpinan berfungsi sebagai tempat melakukan kegiatan pengelolaan LKP dan menerima tamu;
- b) luas minimal ruang pimpinan adalah 6 m² (minimal lebar 2 m) dengan rasio satu ruang untuk satu orang pimpinan;
- c) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup;
- d) ruang pimpinan mudah diakses dan dapat dikunci dengan baik.

2) Ruang Pendidik

- a) Berfungsi sebagai tempat pendidik bekerja dan istirahat;
- b) Luas minimal ruang pendidik adalah 4 m²; 5
- c) Ruang pendidik dilengkapi sarana meja dan kursi pendidik serta lemari arsip sesuai kebutuhan; dan
- d) Memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup.

3) Ruang Administrasi

- a) Ruang administrasi berfungsi sebagai tempat untuk mengerjakan administrasi LKP dan menerima pendaftaran atau tamu;
 - b) Luas minimal ruang administrasi adalah 4 m²;
 - c) Memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup; dan
 - d) Ruang administrasi harus mudah dicapai, baik oleh petugas maupun peserta didik.
- 4) Ruang Tunggu
- a) Ruang tunggu berfungsi sebagai tempat menunggu bagi tamu;
 - b) Luas minimal ruang tunggu adalah 2 m²;
 - c) Memiliki kursi tunggu yang memadai;
 - d) Memiliki sistem pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik; dan e) Mudah dicapai, baik oleh petugas maupun tamu.
- 5) Ruang Baca
- a) Berfungsi sebagai tempat membaca baik bagi para peserta didik, pendidik maupun tamu;
 - b) Luas minimal ruang baca adalah 2 m²;
 - c) Memiliki rak buku, meja, dan kursi;
 - d) Memiliki sistem pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik; dan
 - e) Mudah dicapai, baik oleh peserta didik, pendidik maupun tamu.
- 6) Ruang Simpan
- a) Ruang simpan berfungsi sebagai tempat menyimpan peralatan pembelajaran, peralatan, dan arsip LKP;
 - b) Luas minimal ruang simpan adalah 4 m²;
 - c) Dapat dikunci dan digunakan sesuai kebutuhan; dan
 - d) Memiliki sistem pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik.
- 7) Tempat Ibadah

- a) Tempat ibadah berfungsi sebagai tempat untuk melakukan ibadah, sesuai dengan pemeluk agamanya masing-masing;
- b) Luasnya disesuaikan dengan kebutuhan; dan
- c) Memiliki sistem pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik.

8) Toilet

- a) Berfungsi sebagai tempat buang air besar dan/atau air kecil;
- b) Luas minimal toilet adalah 2 m²per unit toilet;
- c) Jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan;
- d) Harus ber dinding, beratap, dapat dikunci, dan mudah dibersihkan;
- e) Tersedia air bersih di setiap unit toilet; dan
- f) Memiliki sistem pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik.

9) Tempat Parkir

- a) Berfungsi sebagai tempat untuk memarkir kendaraan, baik roda dua maupun roda empat;
- b) Luasnya disesuaikan dengan kebutuhan; dan
- c) Harus bersih, rapi dan terjamin keamanannya.

3. Sarana

a. Sarana Ruang Pembelajaran

1) Sarana ruang pembelajaran minimum terdiri atas:

- a) Sarana ruang pembelajaran;
- b) Bahan ajar; dan
- c) Media pembelajaran.

2) Ketentuan mengenai sarana di ruang pembelajaran sebagai berikut:

Selain itu, karena Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang membuka

kelas kursus Ikebana (seni merangkai berbagai macam bunga). Maka menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 26 Tahun 2016 (Permendikbud No. 26, 2016, pp. 33–52), terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi seperti berikut :

- Keterampilan Merangkai Bunga Kering dan Bunga Buatan

1. Satuan Pendidikan

- a. Satu Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) yang menyelenggarakan program kursus dan pelatihan untuk jenis keterampilan merangkai bunga kering dan bunga buatan sekurang-kurangnya memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimal satu rombongan belajar.
- b. Satu rombongan belajar dapat menampung maksimal 10 (sepuluh) orang peserta didik

2. Prasarana

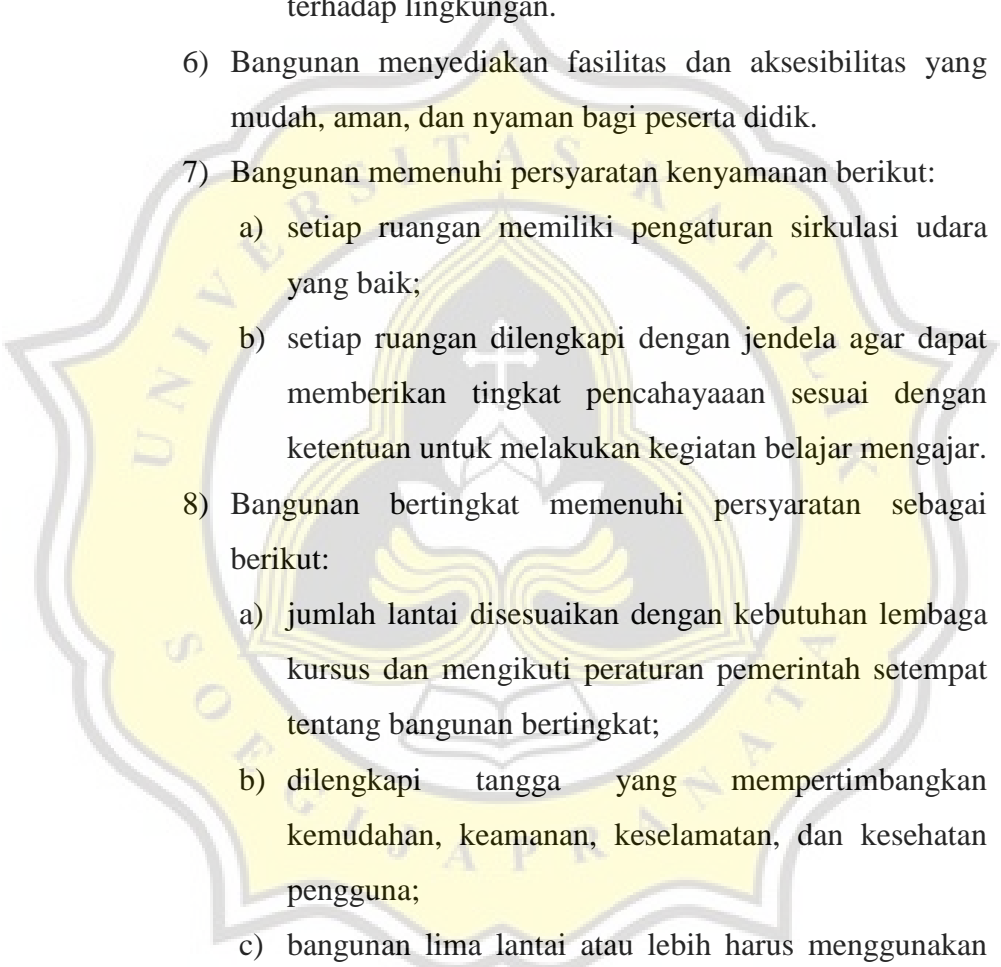
- a. Lahan

- 1) Lahan yang digunakan LKP memiliki status hak atas tanah, dan/atau memiliki izin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk jangka waktu minimal 20 tahun dan tidak dalam sengketa.
- 2) Status lahan adalah milik sendiri atau sewa minimal 3 tahun.
- 3) Luas tanah/lahan disesuaikan dengan keperluan luas bangunan.
- 4) Luas lahan yang dimaksud adalah luas lahan yang dapat digunakan secara proposional untuk membangun prasarana LKP berupa bangunan gedung dan prasarana pendukung lainnya.
- 5) Lahan terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan dan keselamatan jiwa, serta memiliki akses untuk penyelamatan dalam keadaan darurat.

- 6) Kemiringan lahan rata-rata kurang dari 15%, tidak berada di dalam garis sempadan sungai dan jalur kereta api.
- 7) Lahan terhindar dari gangguan-gangguan berikut:
 - a) pencemaran air;
 - b) kebisingan; dan/atau
 - c) pencemaran udara.
- 8) Lahan parkir yang ada menyesuaikan dengan kebutuhan kegiatan LKP, dan menyesuaikan dengan peraturan Pemerintah Daerah setempat.

b. Bangunan dan Gedung

- 1) Luas bangunan minimal adalah 135 m² (lebar minimal 6 meter).
- 2) Bangunan sesuai dengan peruntukan lokasi, yang diatur dalam Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten/Kota, peraturan zonasi, atau rencana lain yang lebih rinci dan mengikat, serta mendapat izin pemanfaatan tanah dari Pemerintah Daerah setempat.
- 3) Bangunan dilengkapi Izin Mendirikan Bangunan dan izin penggunaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan yang berlaku.
- 4) Bangunan memenuhi persyaratan keselamatan berikut:
 - a) memiliki konstruksi yang stabil dan kokoh sampai dengan kondisi pembebanan maksimal dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya;
 - b) dilengkapi sistem proteksi pasif dan atau proteksi aktif untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran dan petir.
- 5) Bangunan memenuhi persyaratan kesehatan sebagai berikut:

- 
- a) mempunyai fasilitas secukupnya untuk ventilasi udara dan pencahayaan ruangan yang menunjang proses pembelajaran;
 - b) memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan meliputi saluran air bersih, saluran air kotor dan/atau air limbah, tempat sampah, dan saluran air hujan;
 - c) bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
- 6) Bangunan menyediakan fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman, dan nyaman bagi peserta didik.
- 7) Bangunan memenuhi persyaratan kenyamanan berikut:
- a) setiap ruangan memiliki pengaturan sirkulasi udara yang baik;
 - b) setiap ruangan dilengkapi dengan jendela agar dapat memberikan tingkat pencahayaan sesuai dengan ketentuan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.
- 8) Bangunan bertingkat memenuhi persyaratan sebagai berikut:
- a) jumlah lantai disesuaikan dengan kebutuhan lembaga kursus dan mengikuti peraturan pemerintah setempat tentang bangunan bertingkat;
 - b) dilengkapi tangga yang mempertimbangkan kemudahan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan pengguna;
 - c) bangunan lima lantai atau lebih harus menggunakan lift/elevator dan berfungsi dengan baik.
- 9) Bangunan dilengkapi sistem keamanan berikut:
- a) peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi jika terjadi bencana kebakaran dan/atau bencana lainnya;
 - b) akses evakuasi yang dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas;

- c) alat pemadam kebakaran ditempatkan pada area yang rawan kebakaran; d) setiap ruangan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.
- 10) Bangunan dilengkapi instalasi listrik dengan daya minimal 1 300 watt.
- 11) Pembangunan gedung atau ruang baru harus dirancang, dilaksanakan, dan diawasi secara profesional.
- 12) Kualitas bangunan minimal permanen kelas B, sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005, sebagaimana diubah melalui PP Nomor 32 Tahun 2013, dan mengacu pada Standar Pekerjaan Umum (PU).
- 13) Pemeliharaan bangunan LKP adalah sebagai berikut:
- a) pemeliharaan ringan, meliputi pengecatan ulang, perbaikan sebagian daun jendela/pintu, penutup lantai, penutup atap, plafon, instalasi air dan listrik, dilakukan minimal sekali dalam 5 tahun;
 - b) pemeliharaan berat, meliputi penggantian rangka atap rangka plafon, rangka kayu, kusen, dan semua penutup atap, dilakukan minimal sekali dalam 20 tahun.
- 14) Bangunan dilengkapi dengan papan nama permanen dan terlihat jelas sebagai identitas lembaga.
- c. Ruang Pembelajaran Teori dan Praktik
- 1) Ruang Pembelajaran Teori dan Praktik
 - a) ruang pembelajaran teori dan praktik (ruang kelas) merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran teori, praktik yang tidak memerlukan peralatan khusus, dan atau praktik dengan alat khusus yang mudah dihadirkan;
 - b) luas ruang pembelajaran teori dan praktik minimal berukuran 48 m² (lebar minimal 4 meter) dengan rasio 4 m²/peserta didik;

- c) kapasitas maksimal ruang pembelajaran teori dan praktik adalah 10 peserta didik;
- d) ruang belajar memiliki ventilasi udara yang cukup dan mempunyai sumber cahaya yang memadai untuk membaca buku dan melaksanakan kegiatan praktik;
- e) ruang belajar memiliki pintu yang memadai agar peserta didik dan pendidik dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya, dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.

2) Ruang Proses Bahan

- a) ruang proses berfungsi sebagai tempat memproses bahan baku bunga kering dan bunga buatan, menyimpan bahan dalam proses, dan yang sudah diproses;
- b) ruang proses dilengkapi dengan alat dan sarana penunjang yang memadai;
- c) luas ruang proses minimal berukuran 48 m² (lebar minimal 4 meter);
- d) ruang proses dilengkapi dengan fasilitas pencahayaan dan ventilasi yang memadai;
- e) ruang proses bahan dilengkapi dengan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan kapasitas minimal 1 (satu) kg dengan posisi yang mudah dijangkau.

d. Ruang Penunjang

1) Ruang Pimpinan

- a) ruang pimpinan berfungsi sebagai tempat melakukan kegiatan pengelolaan LKP dan menerima tamu;
- b) luas minimal ruang pimpinan 6 m² dengan rasio satu ruang untuk satu orang pimpinan (lebar minimal 2 meter);
- c) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup;

d) ruang pimpinan mudah diakses dan dapat dikunci dengan baik.

2) Ruang Pendidik

- a) ruang pendidik berfungsi sebagai tempat pendidik bekerja dan istirahat;
- b) luas minimal ruang pendidik adalah 6 m² dengan rasio 3 m²/pendidik (lebar minimal 2 meter);
- c) ruang pendidik dilengkapi sarana meja dan kursi pendidik serta lemari arsip sesuai kebutuhan;
- d) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup.

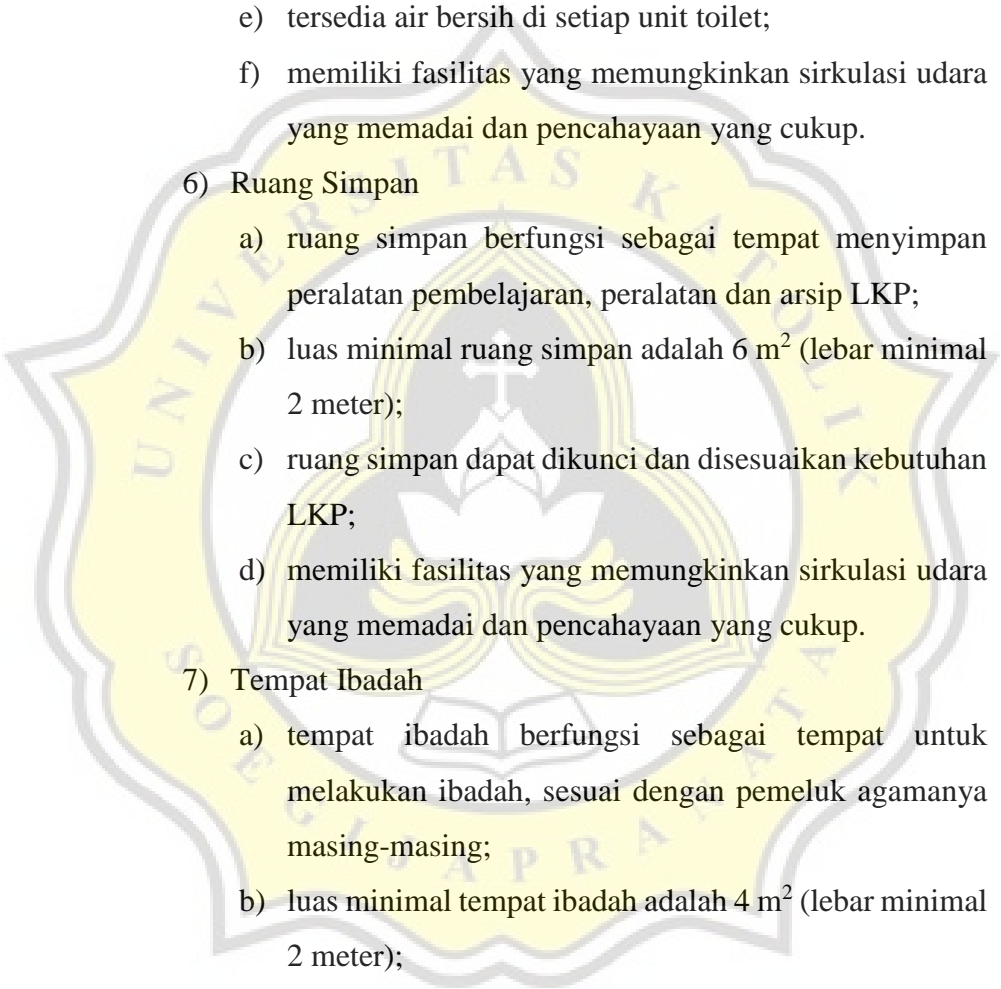
3) Ruang Administrasi

- a) ruang administrasi berfungsi sebagai tempat untuk mengerjakan administrasi LKP dan menerima pendaftaran atau tamu;
- b) luas minimal ruang administrasi adalah 6 m² (lebar minimal 2 meter);
- c) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup;
- d) ruang administrasi harus mudah dicapai, baik oleh petugas maupun oleh peserta didik.

4) Ruang Penerima Tamu /Resepsionis

- a) ruang resepsionis sebagai tempat menerima tamu, tempat menempatkan brosur dan leaflet dan lain-lain yang berkaitan dengan informasi mengenai kursus dan pelatihan;
- b) ruang resepsionis juga berfungsi sebagai tempat gelar produk hasil praktik;
- c) luas minimal ruang resepsionis adalah 9 m² (lebar minimal 3 meter);
- d) ruang resepsionis dilengkapi dengan fasilitas pencahayaan dan ventilasi yang memadai.

5) Toilet

- 
- a) toilet berfungsi sebagai tempat buang air besar dan atau air kecil;
 - b) luas minimal 1 (satu) unit toilet adalah 2 m² (lebar minimal 1 meter).
 - c) jumlah minimal toilet setiap LKP disesuaikan dengan kebutuhan;
 - d) toilet harus ber dinding, beratap, dapat dikunci, dan mudah dibersihkan;
 - e) tersedia air bersih di setiap unit toilet;
 - f) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup.
- 6) Ruang Simpan
- a) ruang simpan berfungsi sebagai tempat menyimpan peralatan pembelajaran, peralatan dan arsip LKP;
 - b) luas minimal ruang simpan adalah 6 m² (lebar minimal 2 meter);
 - c) ruang simpan dapat dikunci dan disesuaikan kebutuhan LKP;
 - d) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup.
- 7) Tempat Ibadah
- a) tempat ibadah berfungsi sebagai tempat untuk melakukan ibadah, sesuai dengan pemeluk agamanya masing-masing;
 - b) luas minimal tempat ibadah adalah 4 m² (lebar minimal 2 meter);
 - c) memiliki fasilitas yang memungkinkan sirkulasi udara yang memadai dan pencahayaan yang cukup.
- 8) Tempat Parkir
- a) tempat parkir berfungsi sebagai tempat untuk memarkir kendaraan, baik roda dua maupun roda empat;

- b) luas minimal tempat parkir disesuaikan dengan kebutuhan;
- c) tempat parkir harus bersih, rapi dan terjamin keamanannya.

3. Sarana

a. Sarana Ruang Pembelajaran Teori dan Praktik

- 1) Sarana ruang pembelajaran teori dan praktik minimum terdiri atas:
 - a) sarana pembelajaran teori dan praktik;
 - b) bahan ajar teori dan praktik;
 - c) media pembelajaran teori dan praktik.
- 2) Ketentuan mengenai sarana di ruang pembelajaran teori dan praktik sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut:

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang memiliki sejumlah kebutuhan yang antara lain:

- Lokasi berada pada pusat masyarakat sehingga potensi pengunjung tinggi
- Merupakan area yang sering dilewati dan dikunjungi
- Dikelilingi oleh existing penting
- Lokasi berpotensi untuk semakin berkembang lebih di kemudian hari

2.2 Gambaran Umum Lokasi

2.2.1 Pemilihan Lokasi

Kota Semarang merupakan ibukota Jawa Tengah yang memiliki beragam keunikan dan masih memiliki tempat wisata alam yang memukau. Kota Semarang dikelilingi bentang alam yang asri, berupa lautan dan pegunungan. Untuk bentang alam di kota ini sendiri terdiri dari dataran rendah, pantai dan perbukitan.

Kota Semarang dirasa memenuhi sejumlah faktor yang mendukung pembangunan Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang. Faktor yang mempengaruhi Semarang cocok menjadi lokasi terpilih antara lain sebagai berikut :

- Terjalannya kerjasama melalui MoU *Sister City* (Kota Kembar) dengan Kota Toyama Jepang oleh Hendrar Prihadi sebagai Walikota Semarang.
- Semarang merupakan salah satu kota metropolitan dan berada pada tingkat ke – 5.
- Mendapat penghargaan “ASEAN Clean Tourist City Standart’, yaitu penghargaan kota terbersih se Asia Tenggara periode 2020 – 2022.
- Terdapat 4 universitas yang menawarkan pendidikan sastra Jepang di Semarang. (Sabatini, 2020a)

Kota ini memiliki luas wilayah administratif sebesar 373,70 km² dan memiliki 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Batas wilayah Kota Semarang antara lain :

- Sebelah Utara = Laut Jawa
- Sebelah Timur = Kabupaten Demak
- Sebelah Selatan = Kabupaten Semarang
- Sebelah Barat = Kabupaten Kendal



Gambar 2.2.1.1 Peta Kota Semarang
 Sumber : petalengkap.blogspot.com

Topografi di kota ini berupa perbukitan, dataran rendah serta pantai, dengan berbentuk miring. Wilayah kota Semarang yang berbentuk pantai sebesar 65,22% memiliki kemiringan 25%., sementara 37,78% dengan kemiringan 15-40% berupa perbukitan. Berikut merupakan tabel 4 jenis lerengan tanah di Semarang.

Tabel 2.2.1.1. Lerengan di Semarang

No.	Kemiringan	Lerengan	Kecamatan
1.	0% – 2%	I	Genuk, Pedurungan, Gayamsari, Semarang Timur, Semarang Utara, Tugu, serta sebagian Tembalang, Banyumanik, Mijen
2.	2% – 5%	II	Semarang Barat, Semarang Selatan, Candisari, Gajahmungkur, Ngaliyan, Gunungpati.
3.	5% – 40%	III	Kaligarang, Gunungpati (Kali Kreo), Mijen (Wonoplumbon), sebagian Banyumanik dan Candisari

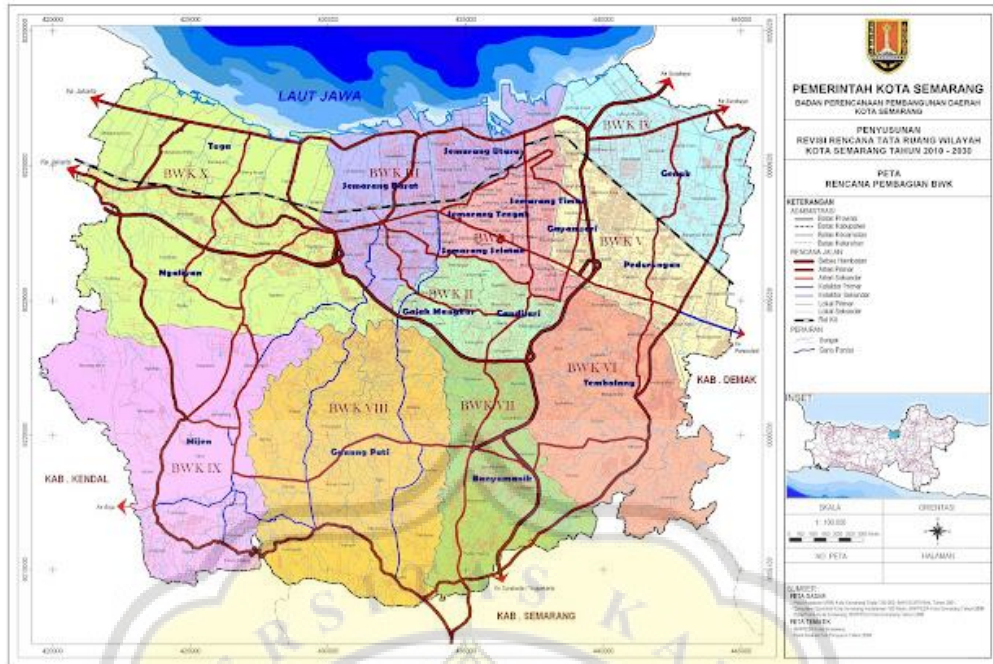
4.	> 50%	IV	Sebagian wilayah Banyumanik (area tenggara), Gunungpati (Kali Grang, Kali Kripik)
----	-------	----	---

Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang tahun 2010 – 2030, Semarang dibagi menjadi 10 Bagian Wilayah Kota (BWK), dengan ketentuan seperti berikut :

Tabel 2.2.1.2. BWK Kota Semarang

No.	Bagian Wilayah Kota (BWK)	Kecamatan
1.	BWK I	Semarang Tengah, Semarang Timur, Semarang Selatan
2.	BWK II	Candisari, Gajahmungkur
3.	BWK III	Semarang Barat, Semarang Utara
4.	BWK IV	Genuk
5.	BWK V	Gayamsari, Pedurungan
6.	BWK VI	Tembalang
7.	BWK VII	Banyumanik
8.	BWK VIII	Gunungpati
9.	BWK IX	Mijen
10.	BWK X	Ngaliyan, Tugu

Sebagai penjabar pembagian BWK Kota Semarang, berikut merupakan Peta Rencana Pembagian BWK Kota Semarang:



Gambar 2.2.1.2 Peta Rencana Pembagian BWK Kota Semarang
 Sumber : pamboedifiles.blogspot.com

a. Kriteria Pemilihan Lokasi

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang merupakan area dengan fungsi pengenalan budaya, pendidikan dan hiburan bagi pengunjung, maka harus ada sejumlah kriteria guna mendukung dan memaksimalkan fungsi bangunan. Antara lain :

1. Pendidikan :

Menurut lampiran VII Peraturan Daerah Kota Semarang No. 5 tahun 2011 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang tahun 2011 – 2031(Goldman, Ian. and Pabari, 2021), menyebutkan bahwa Program Utama Kawasan Pendidikan dengan :

- Peningkatan kualitas kawasan pendidikan melalui pengaturan kawasan dan penataan lingkungan, berlokasi di BWK II, BWK IV, dan BWK VIII.
- Pengembangan fasilitas pendidikan menengah kejuruan unggulan berlokasi di Kecamatan Mijen.

- Pengembangan fasilitas pendidikan dasar sampai menengah berlokasi di seluruh kota.
2. Memiliki lokasi yang strategis, berada dekat dengan pusat kota, dikitari oleh fasilitas pendukung seperti area industri yang berkembang dan berkecimpung dalam jasa.
 3. Memiliki pencapaian yang mudah untuk menuju ke dalam tapak, mudah dicapai dengan alat transportasi umum maupun pribadi, memiliki fasilitas maupun sarana yang menunjang kebutuhan bangunan.
 4. Lahan yang cenderung datar.

b. Alternatif Lokasi

Karena Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini juga berfokus pada pendidikan, maka sasaran utama adalah pengunjung dengan rentang usia belajar yang membutuhkan bantuan belajar bahasa Jepang secara nonformal guna memperlancar pelajaran maupun mata kuliahnya. Berikut merupakan data sekolah dan perguruan tinggi di Kota Semarang

Tabel 2.2.1.3. Data Sekolah dan Perguruan Tinggi di Semarang

No .	Kecamatan	BW K	SD	SM P	SM A	SM K	PKB M	SL B	Perguruan Tinggi	TOTAL
1.	Pedurungan	V	49	16	6	6	2	5	4	88
2.	Tembalang	VI	35	18	1	4	1	4	1	64
3.	Banyumanik	VII	44	16	9	6	5	1	2	83
4.	Semarang Barat	III	45	18	13	8	1	1	2	88
5.	Gunungpati	VIII	38	14	4	5	2	0	1	64

Sumber: Dapodikdasmen Semarang

6.	Ngaliyan	X	36	7	2	3	1	0	2	51
7.	Genuk	IV	24	9	3	5	5	0	1	47
8.	Mijen	IX	31	12	5	4	1	0	0	53
9.	Semarang Tengah	I	33	18	8	10	1	3	3	76
10.	Semarang Utara	III	32	8	2	4	3	1	1	51
11.	Semarang Timur	I	28	12	4	9	2	0	1	56
12.	Semarang Selatan	I	30	11	5	7	1	0	5	59
13.	Candisari	II	26	9	3	5	3	1	0	47
14.	Gajah Mungkur	II	21	8	5	5	3	0	5	47
15.	Gayamsar i	V	21	9	3	7	1	0	0	41
16.	Tugu	X	14	5	1	1	1	0	0	22
TOTAL			507	190	74	89	33	16	28	937

Selain itu, berikut merupakan data tabel total peserta didik dalam jenjang sekolah (tanpa perguruan tinggi) :

Tabel 2.2.1.4. Data Peserta Didik di Semarang

No.	Kecamatan	BW K	SD	SMP	SMA	SMK	PKB M	SLB	TOTAL
1.	Pedurungan	V	13.202	5.777	1.742	1.990	254	200	23.165
2.	Tembalang	VI	10.684	4.728	1.076	314	288	652	17.742
3.	Banyumanik	VII	12.462	4.322	3.440	2.216	304	14	22.758

4.	Semarang Barat	III	12.685	5.659	3.386	1.101	0	13	22.844
5.	Gunungpati	VIII	5.645	3.870	1.771	432	57	0	11.775
6.	Ngaliyan	X	7.329	2.237	2.147	924	122	0	12.759
7.	Genuk	IV	7.390	2.190	1.219	877	1.456	0	13.132
8.	Mijen	IX	8.387	4.135	1.816	1.731	0	0	16.069
9.	Semarang Tengah	I	7.075	6.366	3.906	3.239	46	321	20.953
10.	Semarang Utara	III	6.964	1.369	1.163	6.542	282	45	16.365
11.	Semarang Timur	I	7.275	3.608	1.106	1.922	317	0	14.228
12.	Semarang Selatan	I	7.168	5.528	4.532	8.042	0	0	25.270
13.	Candisari	II	6.462	2.102	509	883	109	45	10.110
14.	Gajah Mungkur	II	5.700	3.071	989	969	133	0	10.862
15.	Gayamsari	V	5.001	2.401	691	2.876	0	0	6.293
16.	Tugu	X	2.292	1.746	753	1.358	144	0	6.293
TOTAL			135.418	62.742	28.298	37.050	3.512	1.290	268.310

Berdasarkan kriteria pertama, yaitu peningkatan kualitas kawasan pendidikan melalui pengaturan kawasan dan penataan lingkungan, berlokasi di BWK II, BWK IV, dan BWK VIII. Maka yang terpilih menjadi lokasi alternatif adalah Kecamatan Candisari, Kecamatan Gajah Mungkur, Kecamatan Gunungpati dan Kecamatan Genuk.

1. Alternatif Lokasi I

Alternatif lokasi I ini berada di area BWK II, Kecamatan Candisari. Lokasi ini memiliki 47 sekolah yang terbagi menjadi beberapa jenjang, antara lain :

- 26 Sekolah Dasar
- 9 Sekolah Menengah Pertama

- 3 Sekolah Menengah Atas
- 5 Sekolah Menengah Kejuruan
- 3 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat
- 1 Sekolah Luar Biasa

Selain itu, kecamatan Candisari memiliki jumlah peserta didik sebesar 10.110 orang.



Gambar 2.2.1.3 Alternatif Lokasi 1
Sumber : Google Maps

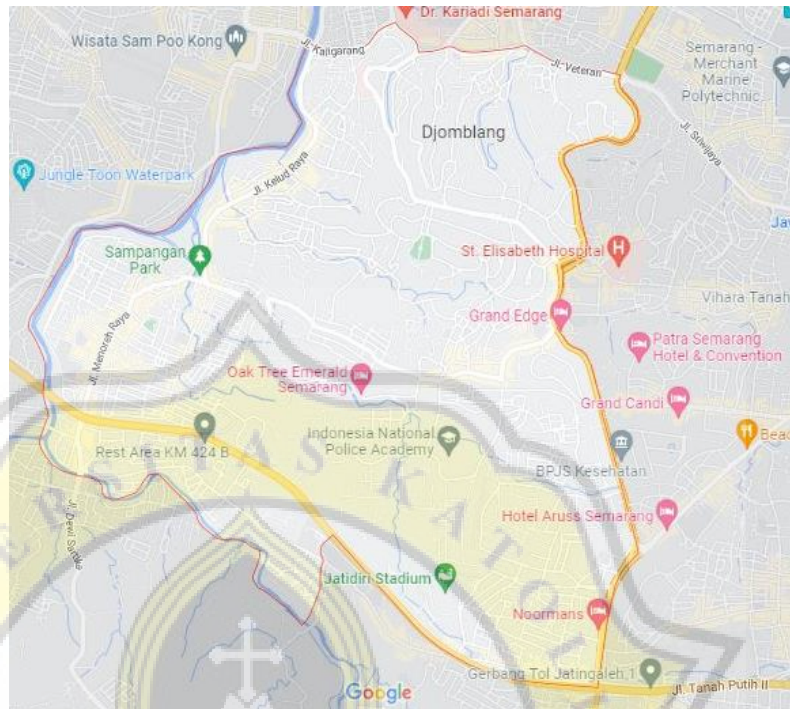
2. Alternatif Lokasi II

Alternatif lokasi II ini berada di area BWK II, Kecamatan Gajah Mungkur. Lokasi ini memiliki 47 sekolah yang terbagi menjadi beberapa jenjang, antara lain :

- 21 Sekolah Dasar
- 8 Sekolah Menengah Pertama
- 3 Sekolah Menengah Atas
- 5 Sekolah Menengah Kejuruan
- 1 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat

- 5 Perguruan Tinggi

Selain itu, kecamatan Gajah Mungkur memiliki jumlah peserta didik sebesar 10.862 orang.



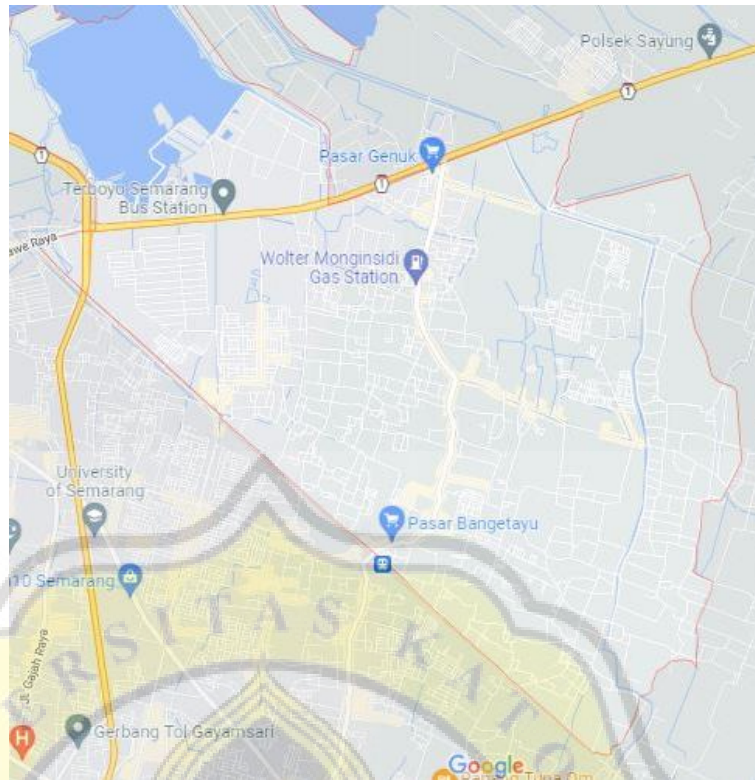
Gambar 2.2.1.4 Alternatif Lokasi 2
Sumber : Google Maps

3. Alternatif Lokasi III

Alternatif lokasi III ini berada di area BWK IV, Kecamatan Genuk. Lokasi ini memiliki 47 sekolah yang terbagi menjadi beberapa jenjang, antara lain :

- 24 Sekolah Dasar
- 9 Sekolah Menengah Pertama
- 5 Sekolah Menengah Atas
- 5 Sekolah Menengah Kejuruan
- 1 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat
- 1 Perguruan Tinggi

Selain itu, kecamatan Genuk memiliki jumlah peserta didik sebesar 13.132 orang.



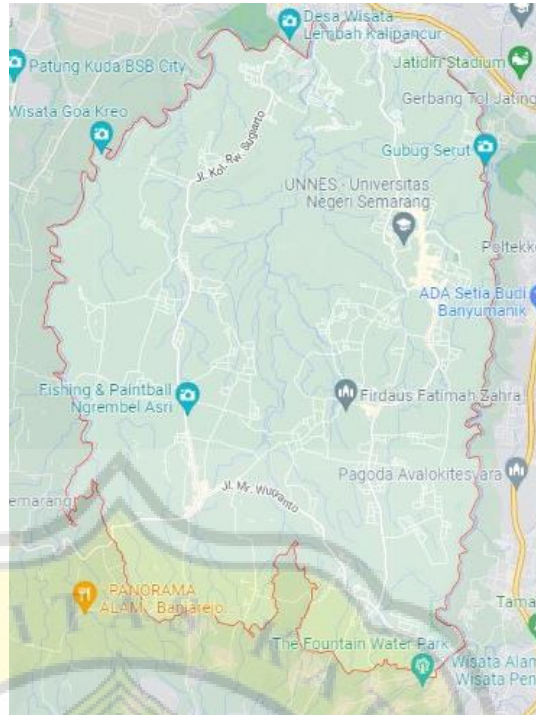
*Gambar 2.2.1.5 Alternatif Lokasi 3
Sumber : Google Maps*

4. Alternatif Lokasi IV

Alternatif lokasi IV ini berada di area BWK VIII, Kecamatan Gunungpati. Lokasi ini memiliki 64 sekolah yang terbagi menjadi beberapa jenjang, antara lain :

- 38 Sekolah Dasar
- 14 Sekolah Menengah Pertama
- 4 Sekolah Menengah Atas
- 5 Sekolah Menengah Kejuruan
- 2 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat
- 1 Perguruan Tinggi

Selain itu, kecamatan Gunungpati memiliki jumlah peserta didik sebesar 11.775 orang.



Gambar 2.2.1.6 Alternatif Lokasi 4
Sumber : Google Maps

c. Penilaian Lokasi

Pemilihan lokasi yang tepat sesuai kriteria, sangat diperlukan dalam perancangan Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang. Maka karena itu, berikut merupakan tabel penilaian tapak, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup sesuai
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Tabel 2.2.1.5. Tabel Perbandingan Nilai Alternatif Lokasi

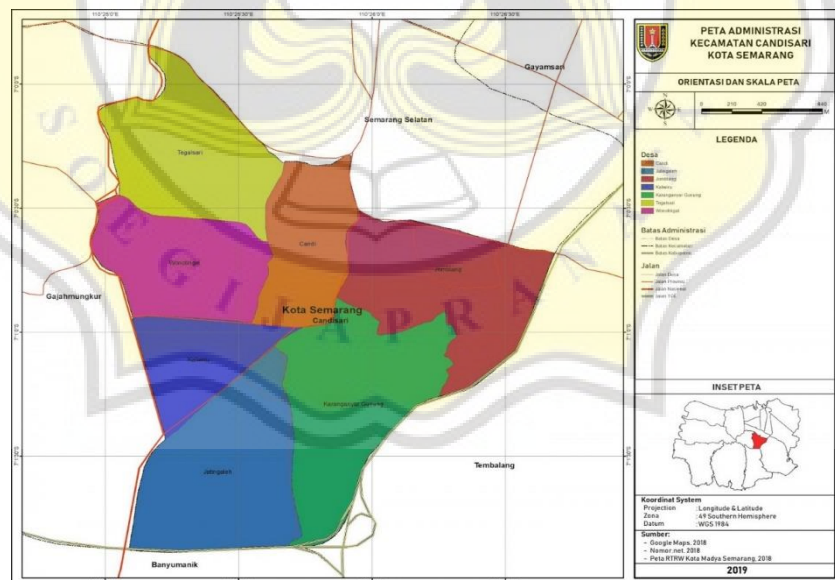
No.	Kriteria Pemilihan Tapak	Lokasi I	Lokasi II	Lokasi III	Lokasi IV
1.	Merupakan Kawasan Pendidikan	4	4	4	4
2.	Lokasi Strategis	5	4	3	3

3.	Pencapaian menuju tapak mudah	4	4	4	2
4.	Lahan cenderung datar	4	3	5	2
TOTAL		17	15	16	11

Berdasarkan data tabel tersebut, lokasi yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang di Semarang adalah lokasi II, yaitu Kecamatan Candisari.

2.2.2 Gambaran Umum Lokasi

Kecamatan Candisari yang menjadi lokasi terpilih, termasuk dalam BWK II dengan total luas wilayah sebesar 654 hektar atau sekitar 6,54 km². Kecamatan Candisari ini sendiri memiliki ketinggian tanah sebesar 2 km (136 mdpl) dari permukaan air laut. Dengan perbandingan tanah datar sampai berombak dengan berombak sampai berbukit sekitar 1:4 (25% :75%). Selain itu, wilayah ini memiliki curah hujan yang rendah, sekitar 500 mm pertahun atau sekitar 41,6 mm perbulannya.



Gambar 2.2.1.7 Peta Kecamatan Candisari
Sumber : keccandisari.semarangkota.go.id

a. Karakteristik Bangunan

Rata – rata bangunan yang ada di area Kecamatan Candisari berupa permukiman, area pendidikan dan berupa area jasa.



*Gambar 2.2.1.8 Contoh Bangunan yang ada di Kecamatan Candisari
Sumber : Google Maps*

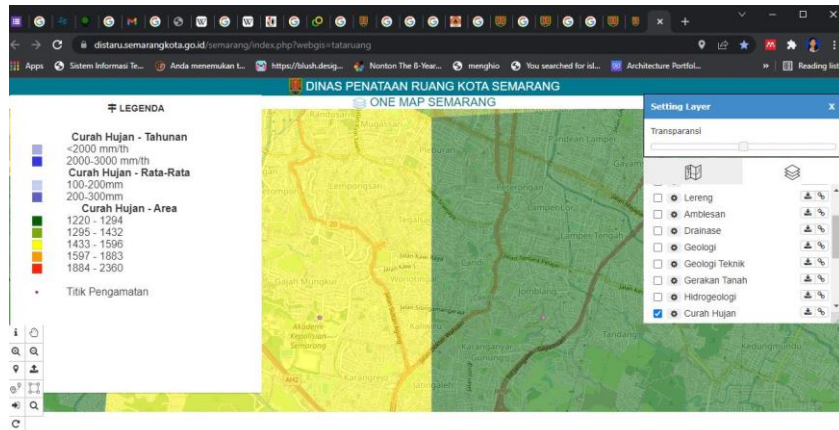
b. Karakteristik Jalan dan Transportasi

Jalan yang ada di Kecamatan Candisari berbahan aspal, baik pada jalan raya maupun jalan dalam permukiman, serta cukup ramai dilewati oleh kendaraan pribadi dan umum. Kendaraan pribadi yang melalui jalan ini berupa mobil, motor maupun sepeda. Kendaraan umum yang melewati jalan ini berupa bus trans Semarang.

c. Karakteristik Iklim

Iklim yang ada di Kecamatan Candisari ini antara lain seperti berikut:

- Curah hujan 500 mm pertahun
- Untuk kegempaan termasuk pada wilayah MMI < IV.



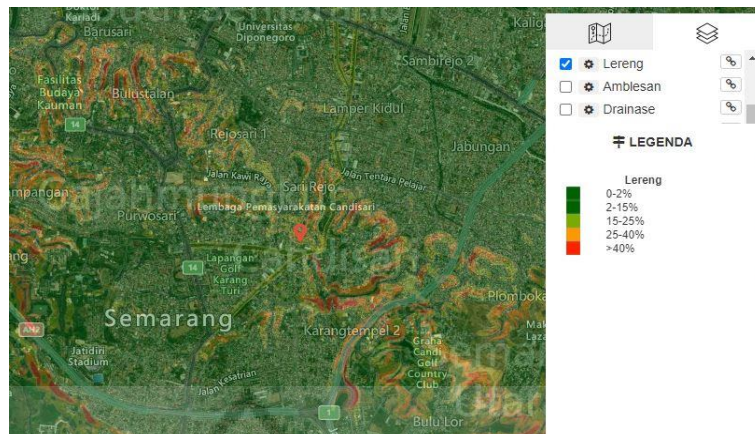
Gambar 2.2.1.9 Curah Hujan pada Kecamatan Candisari
Sumber : Distaru Semarang



Gambar 2.2.1.10 Kebencanaan Gempa pada Kecamatan Candisari
Sumber : Distaru Semarang

d. Karakteristik Lansekap

Karakteristik lansekap yang ada pada Kecamatan Candisari ini merupakan tanah datar dengan kemiringan rata – rata 2 – 15% dan digunakan sebagai area perdagangan, permukiman dan sekolah. Namun ada juga di beberapa sisi yang agak curam.



*Gambar 2.2.1.11 Lerengan yang ada pada Kecamatan Candisari
Sumber : Distaru Semarang*

e. Peraturan yang Berlaku

Menurut Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah, tapak tersebut tergolong dalam BWK II, dengan :

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = maksimal 60 %
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) = 3,0 (maksimal 5 lantai)
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) = 23 meter

2.3 Gambaran Umum Topik

Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang merupakan area pembelajaran kebudayaan Jepang dengan lokasi strategis, dan dapat digunakan oleh pelajar yang ingin mempelajari Jepang secara lebih dalam. Pelajar pun tidak terbatas pada generasi muda yang masih dalam usia belajar, namun juga terbuka bagi segala usia, yang ingin belajar dan mengenal sejumlah kebudayaan Jepang yang tersedia dalam bangunan tersebut. Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini nantinya mencakupi sejumlah fasilitas bersama dan fasilitas pendukung industri yang menyokong kebutuhan dan fungsi bangunan tersebut. Perancangan Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang ini nantinya menggunakan pendekatan arsitektur zen.

2.3.1 Arsitektur Zen

a. Pengertian

Arsitektur Zen merupakan penciptaan keterbukaan ruang (kekosongan) dalam mengupayakan dan menciptakan tercapainya kualitas batin. Pada awalnya, agama Buddha Zen mengalami perkembangan pesat dari masa pemerintahan Tang sampai dinasti Sung (618 – 1279). Zen makin berkembang dengan pemikiran Lao Tsu, dan makin berkembang setelah mendapat inkorporasi dengan budaya serta etika Konfusius. Agama ini masuk ke Jepang dari India sekitar 538 Masehi. Kata Zen merupakan logat Jepang (*Zanna*), yang mengartikan meditasi yang menghasilkan wawasan dalam. Seorang Zen akan selalu berupaya untuk menyerap alam dari seluruh aspek hidup. Berbekal dari pengalaman yang emosional (meliputi kegembiraan, kekaguman, dan sebagainya), ketertarikan dan obsesi. Dalam zen, seseorang akan membiarkan suatu rasa emosional tersebut berlalu dan kemudian memunculkan sudut pandang baru yang apa adanya.

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Pusat Studi Jepang (PSJ) Universitas Indonesia

Pusat Studi Jepang Universitas Indonesia berlokasi di Jl. Prof. DR. Selo Soemardjan, Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16424. Pusat Studi Jepang (PSJ) dibentuk sebagai lambang kerja sama dan persahabatan antara pemerintah Jepang dan pemerintah Indonesia



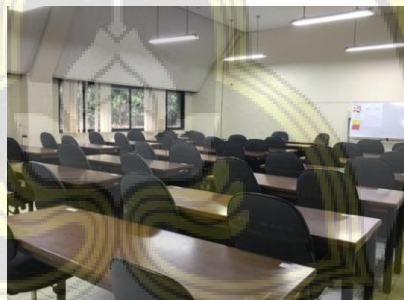
Memiliki fasilitas yang dapat digunakan oleh warga akademika Universitas

Indonesia juga masyarakat umum, sebagai berikut.

1. *Guest House* atau penginapan yang berisikan:

- 1 buah kamar VIP
- buah kamar *Suite*
- 13 buah kamar *Twin*
- kamar *Single*
- Cafe, kantin lokal dan kantin khusus (*Hiroya Cafe / Japanese Food*)

2. Penyewaan Ruang dan area



Sumber:

3. Ruang Seminar
4. Perpustakaan, berisikan koleksi pustaka yang membahas Jepang. Koleksi tersedia dalam 3 bahasa, Indonesia, Inggris, dan Jepang. Fasilitas dan layanan perpustakaan, seperti Ruang baca, Sirkulasi (peminjaman koleksi), Fotokopi, Referensi, Loker, Ruang Audio Visual
5. Ruang auditorium
6. Ruang sidang

