

**PROYEK AKHIR ARSITEKTUR**  
**Periode 89 Genap 2025/2026**

**LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

# **Pusat Kreatif Budaya Populer Jepang di Yogyakarta**

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



**Disusun Oleh:**

**Iqbal Kresnaya Putra Santoso / 22.A1.0078**

**Dosen Pembimbing:**

**Vanessa Aulia Geraldine, S.Ars., M.Arch**

**NUPTK: 7646775676230172**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2026**

## ABSTRAK

*Fenomena budaya populer Jepang mulai dari anime, manga, cosplay, musik, hingga street fashion telah berkembang pesat di Yogyakarta sebagai kota pelajar dengan ekosistem komunitas yang sangat aktif. Kegiatan jejepangan yang berlangsung konsisten dari tahun 2022–2025 menunjukkan tingginya kebutuhan ruang yang representatif untuk menampung aktivitas kreatif, edukatif, serta komunal, namun hingga kini seluruh kegiatan masih memanfaatkan ruang sementara seperti aula kampus, gedung serbaguna, atau mal yang tidak dirancang secara spesifik untuk kebutuhan produksi kreatif, pertunjukan, maupun ruang berkumpul komunitas. Hal tersebut menjadi urgensi utama perancangan, yaitu bagaimana menyediakan wadah permanen yang mampu merespons kebutuhan komunitas sekaligus memperkuat identitas budaya populer Jepang secara arsitektural. Permasalahan inti penelitian ini adalah bagaimana merancang pusat kreatif budaya populer Jepang yang bukan hanya menghadirkan karakter arsitektur Jepang yang kuat, tetapi juga tetap fungsional, kontekstual, dan harmonis dengan budaya serta material lokal Yogyakarta, serta bagaimana integrasi ruang luar seperti taman, plaza komunitas, dan elemen air dapat meningkatkan kualitas pengalaman ruang bagi pengunjung. Topik yang diangkat adalah “Pusat Kreatif Budaya Populer Jepang di Yogyakarta” dengan pendekatan arsitektur Neo- Vernakular Jepang, yaitu reinterpretasi prinsip tradisi Jepang kesederhanaan bentuk, modularitas, hubungan ruang-dengan-alam, fleksibilitas tatami layout, dan permainan Cahaya ke dalam konteks tropis Yogyakarta melalui material lokal seperti kayu, bambu, dan bata, serta penerapan ruang transisi seperti engawa dan selasar terbuka. Bangunan dirancang untuk mewadahi fungsi edukasi (kelas bahasa Jepang, workshop manga dan digital art), komunitas (ruang latihan cosplay, meeting room), pertunjukan dan pameran (auditorium, exhibition hall), produksi kreatif (studio rekaman, digital lab, studio fashion), hingga komersial dan rekreasi (café tematik, retail jejepangan, rooftop event space), sehingga mampu menjadi pusat aktivitas yang berkelanjutan. Lokasi proyek dipertimbangkan pada kawasan yang memiliki konektivitas tinggi dengan kampus dan pusat seni seperti Sewon, Umbulharjo, atau Kotagede dengan tujuan memperkuat hubungan antara komunitas, pelaku industri kreatif, dan jaringan pendidikan. Selain menghasilkan konsep arsitektur, penelitian ini juga menekankan pentingnya model pengelolaan kolaboratif antara pemerintah daerah, The Japan Foundation, pelaku kreatif lokal, dan komunitas agar pusat kreatif ini dapat beroperasi secara berkelanjutan dalam jangka panjang.*

**Kata Kunci :** Budaya Populer Jepang, Komunitas, Neo-Vernakular, Pusat Kreatif, Yogyakarta