

JAPAN THEME PARK DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TRADISIONAL JEPANG

Astri Larasti¹⁾, Ratna Amanati²⁾ dan Muhammad Rijal³⁾

Mahasiswa Program Studi Arsitektur¹⁾, Dosen Program Studi Arsitektur²⁾³⁾
Fakultas Teknik Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: astrilarasti@yahoo.co.id

ABSTRACT

Recreation is one thing that needed by the community, include the people in Pekanbaru City. Pekanbaru is developed city. The media that can accommodate the needs of leisure and entertainment for all society is theme park. Japan Theme Park is designed with the concept Japanese culture. Themes and concepts have to be related to Japan in addition to enjoying recreation and entertainment. Visitors can also learn about positive values such the culture of Japan. Japan is the country that has historical links with Indonesia. Japanese culture is shown into Japan Theme Park, grouped and limited to produce any buildings that will be displayed at the Japan Theme Park. Japanese traditional architecture incorporated into the design of Japan Theme Park through the application of some characteristics of Japanese traditional architecture. The direction of building orientation, mass order, building mass formations, building facades, building structure, and interior of the building are the application of some characteristic of Japanese traditional architecture. The approach was applied to all elements of design, ranging from outdoor fabric, formed by the masses, up to the room within Japan Theme Park. With the application of Japanese culture as a concept and Japanese traditional architecture as a theme could cause a great atmosphere of Japan in ancient times. Visitors who come to Japan Theme Park will be persuaded to enjoy the Japanese culture, accompanied by Japanese traditional architecture.

Keywords: Japan Theme Park, Japanese Culture, Japanese Traditional Architecture

1. PENDAHULUAN

Tempat hiburan dan wisata yang dibutuhkan oleh masyarakat adalah tempat hiburan dan wisata yang mampu memberikan kegembiraan serta pengalaman menarik yang tidak terlupakan bagi semua golongan umur. Dengan mempertimbangkan aspek tersebut, maka salah satu jenis tempat hiburan dan wisata yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap hiburan dan wisata adalah berupa *theme park* atau taman hiburan bertema.

Berdasarkan pengertian *theme park* menurut Michael Sorkin (1992) didalam bukunya yang berjudul "A Variation On

Theme Park : The New American City And The End Of Public Space" yaitu 'dunia', dapat diartikan bahwa *theme park* merupakan suatu tempat yang memiliki satu ciri khas tertentu yang mampu memberikan stimulasi yang berbeda dari lingkungan biasanya serta tertata dalam suatu lingkungan yang terkontrol. Dengan pemilihan konsep yang berbeda dan unik pada *theme park* tentu dapat menimbulkan serta meningkatkan kualitas dari kesan sebuah 'dunia' yang 'wah' pada sebuah *theme park*. *Theme park* yang menarik tentu saja membutuhkan sesuatu konsep ide yang menarik. Untuk mewujudkan

kreasi-kreasi tersebut, terdapat banyak saluran transformasi perancangan yang dapat digunakan. Salah satu saluran transformasi ini adalah *exotic multicultural*, yaitu saluran transformasi yang berkaitan dengan kebudayaan (*cultural*) suatu tempat yang berada diluar lingkungan seseorang (dalam konotasi geografik). Semakin jauh suatu lingkungan tersebut, maka semakin kuat daya eksotiknya. (Amanati, 2011)

Dengan menerapkan kebudayaan Jepang yang jarang ditemukan di Indonesia terutama di Pekanbaru tentu akan mampu menciptakan sebuah dunia tersendiri pada *theme park* tersebut yaitu dunia yang dipenuhi dengan kebudayaan Jepang yang sangat jarang dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia umumnya. *Theme park* dengan tema kebudayaan Jepang merupakan sebuah konsep baru yang unik dan sangat menjanjikan. Oleh karena itu, kebudayaan Jepang dipilih sebagai konsep dari *Japan Theme Park* untuk lebih mengenalkan sisi keindahan yang dimiliki oleh Negara Jepang.

Arsitektur tradisional Jepang merupakan arsitektur yang sederhana akan tetapi memiliki banyak nilai didalamnya. Bangunan dengan arsitektur Jepang memiliki sifat yang kaku dan tidak berlebihan pada fasadnya, meskipun sederhana arsitektur Jepang mampu menunjukkan kesan natural yang sangat mempesona. Arsitektur tradisional Jepang merupakan salah satu bentuk kebudayaan Jepang dalam bidang arsitektur. Dengan mempertimbangkan keterkaitan unsur kebudayaan Jepang dengan arsitektur tradisional Jepang, maka arsitektur tradisional Jepang dipilih sebagai tema yang akan diterapkan dalam *theme park* ini.

Adanya tempat wisata yang menarik dan memiliki tema yang unik tentu dapat menarik perhatian dari masyarakat yang ada diluar kota sehingga berkunjung ke Pekanbaru

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan tema pada setiap bangunan pada *Japan Theme Park* sesuai dengan arsitektur tradisional Jepang?
- b. Bagaimana tatanan bangunan serta tatanan ruang pada *Japan Theme Park* yang menerapkan kebudayaan Jepang sebagai konsep dan arsitektur tradisional Jepang sebagai tema dalam suatu *Japan Theme Park*?

Berdasarkan permasalahan yang telah ditentukan, maka tujuan dari penulisan ini adalah:

- a. Menerapkan tema pada setiap bangunan pada *Japan Theme Park* sesuai dengan arsitektur tradisional Jepang.
- b. Menentukan tatanan bangunan serta ruang pada *Japan Theme Park* dengan menerapkan kebudayaan Jepang sebagai konsep dan arsitektur tradisional Jepang sebagai tema pada kawasan.

2. METODE PERANCANGAN

A. Paradigma

Pada perancangan *Japan Theme Park*, menggunakan konsep kebudayaan Jepang dan tema arsitektur kebudayaan Jepang. Metode perancangan *Japan Theme Park* di Pekanbaru didasarkan pada prinsip dan karakteristik desain arsitektur tradisional Jepang.

Jadi, metode perancangan dimulai dari perancangan lansekap hingga bangunan dengan memperhatikan macam-macam kebudayaan yang akan ditampilkan di dalam *Japan Theme Park* di Pekanbaru dan menyesuaikan dengan prinsip dan karakteristik arsitektur tradisional Jepang yang diterapkan.

B. Strategi Perancangan

Strategi dalam melakukan perancangan *Japan Theme Park* adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Site

Dalam perancangan *Japan Theme Park*, site yang dipilih berada didalam

Kota Pekanbaru yang berlokasi di daerah tepian sungai Siak, Kecamatan Rumbai Pesisir. Menentukan luasan site yang telah ditentukan, serta faktor eksisting dalam pemilihan lahan dengan kondisi lingkungan dan bangunan yang berada disekitarnya.

2. Konsep

Konsep perancangan *Japan Theme Park* telah ditetapkan berdasarkan Seminar Arsitektur; Kebudayaan Jepang. Strategi dalam penerapan konsep adalah sebagai berikut:

- Menentukan pembagian dan pembatasan kebudayaan Jepang yang akan ditampilkan di dalam *Japan Theme Park*.
- Memperhatikan aspek-aspek perancangan arsitektural dalam kaitannya dengan konsep perancangan agar terjadi keselarasan di dalam desain.

Perancangan *Japan Theme Park* ini menggunakan kebudayaan Jepang dan menerapkan tema arsitektur tradisional Jepang, pada penerapannya tersebut terbagi menjadi:

a. Penzoningan

Proses selanjutnya yaitu menentukan penzoningan. Berikut merupakan strategi penzoningan pada *Japan Theme Park*:

- 1) Diterapkan melalui pembagian zona kawasan utama yang berbentuk persegi yang berdasarkan pada ukuran *cho* (satuan ukuran untuk persatuan kawasan di Jepang) .
- 2) Zona kawasan utama berfungsi sebagai kawasan utama *theme park*. Sisa dari lahan yang ada pada tapak dimanfaatkan sebagai area servis dan area parkir.
- 3) Didalam zona kawasan utama, terdapat beberapa pembagian zona lainnya yang didasarkan pada pembagian zona publik, semi publik, dan privat serta didasarkan juga pada prinsip arsitektur tradisional Jepang pada kawasan. Berikut adalah

beberapa zona yang terdapat didalam zona utama:

a) Zona kegiatan rekreasi dan hiburan (Publik).

Zona ini merupakan zona fungsi utama dari *Japan Theme Park*. Pada zona ini terdapat kawasan wahana yang ditampilkan pada *Japan Theme Park*. Zona ini berada di dekat gerbang utama pengunjung (gerbang barat) yang merupakan salah satu dari dua gerbang utama pada zona kawasan utama (gerbang timur dan gerbang barat). Zona ini akan langsung bisa diakses oleh pengunjung karena merupakan tujuan utama dari pengunjung mengunjungi *Japan Theme Park*.

b) Zona kegiatan pelayanan umum/ servis (Semi Publik)

Zona ini diletakkan berdekatan dengan zona kegiatan pengelola dan memiliki akses masuk tersendiri yaitu gerbang ke dua (gerbang timur) dari dua gerbang pada zona kawasan utama. Gerbang ke dua ini dikhususkan untuk servis dan pengelola.

c) Zona kegiatan pengelola (Privat)

Zona kegiatan pengelola ini diletakkan pada arah yang berlawanan dengan arah masuk utama pengunjung. Zona ini dapat diakses melalui gerbang timur. Perbedaan gerbang merupakan salah satu strategi dalam menjaga ke privasi-an.

b. Konsep Ruang

1) Tatahan Ruang Luar

Perancangan pada tatahan ruang luar meliputi perletakan ruang terbuka, sirkulasi, perletakan vegetasi dan elemen- elemen pelengkap pada lansekap. Tatahan ruang luar pada perancangan *Japan Theme Park* harus mempertimbangkan:

a) Tatahan Lansekap

Pada tatahan lansekap unsur yang diterapkan pada kawasan *Japan Theme Park* adalah unsur-unsur yang terdapat pada taman Jepang, yaitu:

- Kontur Buatan
- Kolam
- Pulau
- Taman pada arah utara
- Air yang mengalir
- Air terjun

Hal yang paling utama yang ditunjukkan pada lansekap adalah tatanan lansekap yang natural dan memiliki batasan yang samar sehingga bangunan bisa langsung menyatu dengan lingkungan.

b) Sirkulasi

I. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan pada *Japan Theme Park* dibedakan menjadi:

i. Sirkulasi Kendaraan Pengunjung, yang terdiri dari:

- Sirkulasi motor
- Sirkulasi mobil
- Sirkulasi bus

ii. Sirkulasi Kendaraan Pengelola dan Servis.

II. Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi pejalan kaki dibedakan menjadi sirkulasi diluar kawasan utama dan didalam kawasan utama. Pada daerah di luar zona utama, dimulai pada area parkir, hingga menuju gerbang utama kawasan. Jarak beberapa area parkir dengan gerbang kawasan utama disengajakan dengan jarak yang tidak dekat untuk membiasakan pengunjung berjalan kaki, karena salah satu budaya orang Jepang adalah berjalan kaki.

2) Tata Ruang Dalam

a) Tata Ruang

Tatanan ruang dalam pada beberapa bangunan memiliki fungsi dan luas yang berbeda, sesuai dengan fungsi bangunan masing-masing. Penataan ruang dalam mengikuti pola modul bangunan yang terbentuk dari pola ruang tatami. Seperti pada bentukan massa bangunan, bentukan pada ruang *Japan Theme Park* juga memiliki bentuk yang sama, yaitu persegi.

b) Interior

Untuk penerapan interior bangunan terdapat beberapa karakteristik bangunan tradisional Jepang yang diterapkan seperti bentukan ruangan dengan menggunakan dasar *tatami*, ruangan yang menerapkan unsur *washitsu* didalamnya, serta penerapan berbagai ornamen interior khas Jepang seperti lampu lantai dan lukisan dan kaligrafi khas Jepang.

c. Konsep Massa

1) Tatanan Massa

Proses selanjutnya yaitu pentuan tatanan massa. Tatanan massa pada *Japan Theme Park* didasarkan pada pembagian dan pengelompokkan kebudayaan Jepang apa saja yang akan ditampilkan di dalam *Japan Theme Park*. Selain itu, tatanan massa juga dipengaruhi oleh prinsip dan karakteristik arsitektur tradisional Jepang yang diterapkan. Pada tatanan massa, menerapkan prinsip bangunan kompleks tradisional jepang dengan tipe *shinden-zukuri*. Pada tatanannya, massa bangunan ditata seimbang di dalam kawasan, namun tidak simetris. Antara satu massa bangunan satu dengan bangunan yang lainnya memiliki penghubung berupa lorong terbuka yang disebut dengan *ro*, yang merupakan salah satu unsur penting pada suatu bangunan kompleks tradisional Jepang.

2) Bentuk Massa

Pada massa bangunan menerapkan karakteristik arsitektur tradisional Jepang, yaitu memiliki bentuk persegi dengan struktur inti yang disebut *moya* yang dikelilingi oleh pelataran yang juga berfungsi sebagai sirkulasi yang disebut *hisashi*. Beberapa bangunan juga saling terhubung menggunakan lorong terbuka yang disebut *ro*.

3) Fasad Bangunan

Untuk fasad bangunan tidak menggunakan ornamen. Sebagai

pengganti pintu dan jendela, bangunan pada *Japan Theme Park* menggunakan partisi geser berupa *shoji* dan *fusuma*. Untuk penerapan warna, bangunan menggunakan warna yang natural kayu dan warna natural dari dinding lumpur (*ookabe-zukuri*)

4) Struktur

Penerapan arsitektur tradisional Jepang pada struktur bangunan diterapkan pada beberapa bagian bangunan, yaitu:

- a) Struktur Atap, menerapkan kerangka atap khas Jepang dengan tipe *wagoya*.
- b) Struktur Dinding, menerapkan *ookabe-zukuri / mud wall-structure* (struktur dinding lumpur). Sebagai penyesuaian pada kondisi geografi Kota Pekanbaru, maka semen ditambahkan sebagai salah satu material campuran pada lapisan lumpur.
- c) Struktur Pondasi. Pada bangunan yang hanya memiliki satu lantai, menerapkan struktur pondasi *ishibatatte* yang merupakan tipe pondasi sederhana yaitu pondasi batu yang berada diatas tanah.

5) Material

Bahan bangunan yang dipergunakan antara lain, balok kayu besar untuk tiang utama rumah dan rangka-rangka penting dari kerangka rumah. Kayu juga digunakan untuk dinding, lantai, langit-langit, dan bubungan atap. Bambu digunakan untuk melapisi tempat-tempat kosong di antara dinding kayu dan setelah itu dilapisi dengan tanah liat untuk dijadikan dinding yang rata (*ookabe-zukuri*). Tanah liat juga dibakar menjadi genteng. Rumput jenis tertentu dipergunakan sebagai atap, sedangkan jerami tanaman padi

dipergunakan untuk dianyam menjadi tikar kasar yang disebut dengan *mushiro*, dan tikar halus yang disebut dengan *tatami*, yang digelar di atas tikar kasar. Batu-batu terbatas dipergunakan untuk pondasi rumah, tidak pernah digunakan sebagai dinding.

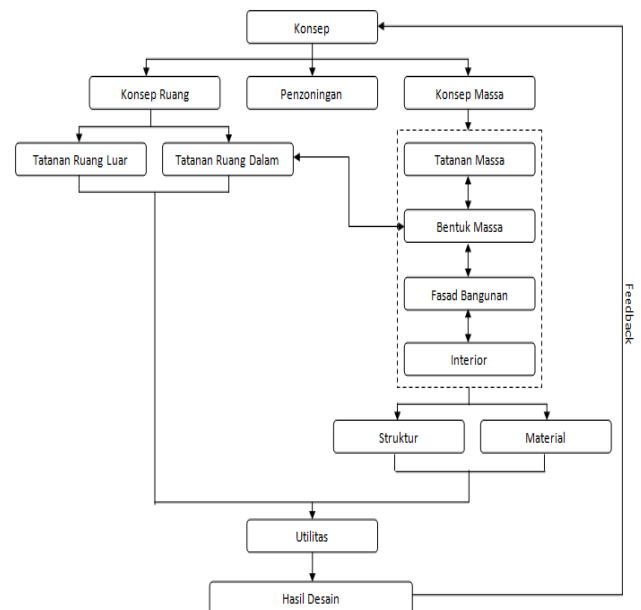
3. Utilitas

Pada sistem utilitas, menyesuaikan dengan prinsip dan kareakteristik di dalam arsitektur tradisional Jepang.

4. Hasil Desain

Setelah melakukan proses langkah-langkah perancangan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dihasilkanlah desain *Japan Theme Park* di Pekanbaru.

C. Bagan Alur Perancangan



Skema 2.1. Bagan Alur Perancangan

3. ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi tapak berada disekitar lokasi Jembatan Siak IV (dalam proses pembangunan) dan disekitar lokasi tepian Sungai Siak, Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

B. Kebutuhan Ruang

No	Fasilitas	Luas (m ²)
1	Bangunan Penerima	320,97
2	Area Bersantai & Bersosialisasi	4550
3	Bangunan Teater Kabuki	614
4	Bangunan Workshop Ikebana	711
5	Bangunan Workshop Porselen Jepang	454
6	Bangunan Tea House	586
7	Bangunan Doujo Samurai	271,05
8	Bangunan Doujo Shinobi	271,5
9	Stall Jajanan Khas Jepang	166
10	Bangunan Restoran	1210
11	Matsuri (Festival)	569,4
12	Stall Souvenir	94
13	Pengelola	353,28
14	Pelayanan (Servis)	250,9
15	Pelayanan Teknis	137,8

C. Konsep

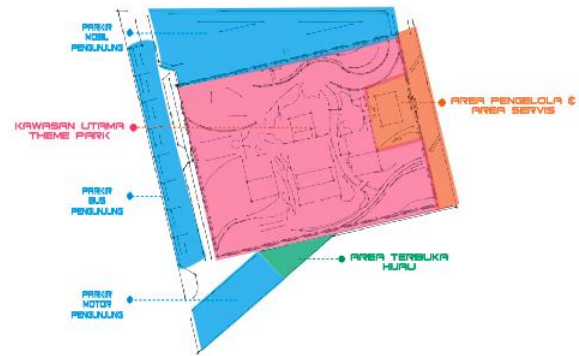
Perancangan *Japan Theme Park* ini menggunakan kebudayaan Jepang dan menerapkan tema arsitektur tradisional Jepang, pada penerapannya tersebut terbagi menjadi dua, yaitu konsep terhadap ruang dan konsep terhadap massa.

1. Penzoningan

Pada penerapan penzoningan ruang luar, terdapat beberapa karakteristik arsitektur Jepang yang diterapkan, yaitu:

- Pola kawasan utama *theme park* yang mencakup zona rekreasi dan hiburan, zona servis dan zona pengelola, yaitu berbentuk persegi dikarenakan pada

arsitektur tradisional Jepang, pola pada kawasan memiliki pola persegi. Selanjutnya, sisa dari pola persegi tersebut pada site, akan dijadikan sebagai zona terbuka yang berfungsi sebagai area parkir pengunjung, servis dan pengelola serta sebagai area lahan hijau terbuka.



Gambar 3.1. Penzoningan Pola Ruang Luar

Berikut merupakan zona-zona yang terdapat didalam *Japan Theme Park*, yaitu:

- Zona Kawasan Utama. Pada zona ini berisi area-area sebagai berikut:
 - Area kegiatan rekreasi dan hiburan (Publik)
 - Area kegiatan pelayanan umum / servis (Semi Publik)
 - Area kegiatan pengelola (Privat)
- Area Parkir. Pada area parkir ini terdapat beberapa area:
 - Area parkir motor pengunjung (Publik)
 - Area parkir mobil pengunjung (Publik)
 - Area parkir bus pengunjung (Publik)
 - Area parkir pengelola dan servis (Privat)
- Area lahan hijau terbuka.

2. Konsep Ruang

a. Konsep Tatahan Ruang Luar

Penerapan karakteristik arsitektur tradisional Jepang dapat dilihat dari pola lansekap yang terbentuk, dan pola sirkulasi yang digunakan.



Gambar 3.2. Pola ruang Luar

Berikut penjelasan mengenai pola lansekap dan sirkulasi yang terbentuk pada *Japan Theme Park*:

- 1) Pola Lansekap
Pada pola lansekap yang diterapkan yaitu merupakan penerapan beberapa karakteristik dari arsitektur tradisional Jepang. Penerapan karakteristik arsitektur tradisional tersebut ke dalam lansekap menimbulkan terbentuknya pola lansekap dengan karakteristik sebagai berikut:
 - a) Kawasan utama memiliki bentuk persegi dengan tatanan lansekap yang dinamis dan *free*.
 - b) Sesuai dengan salah satu prinsip arsitektur tradisional Jepang yang sangat dekat alam, maka bagian yang akan dijadikan dasar bangunan dan bagian lahan terbuka (taman, kolam, dll) memiliki batasan yang samar sehingga bangunan bisa lebih menyatu dengan lingkungannya.

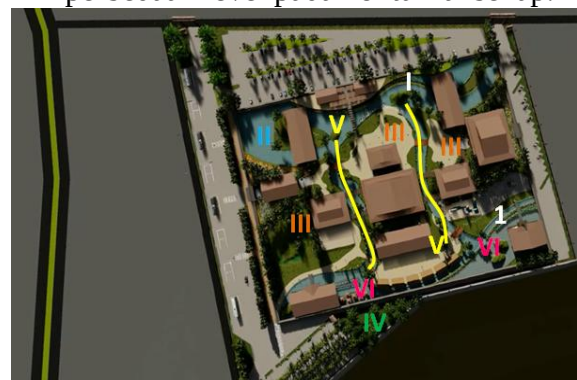


Gambar 3.3. Point a & b Pada Lansekap

- c) Pada lansekap terdapat penerapan beberapa elemen dasar yang terdapat pada taman Jepang. Elemen-elemen

dasar tersebut akan diterapkan secara kawasan pada lansekap *Japan Theme Park*. Berikut adalah penerapan elemen-elemen dasar taman Jepang pada lansekap *Japan Theme Park*, yaitu:

- I. Kontur buatan
Kontur buatan diciptakan pada beberapa bagian lansekap dengan ketinggian berbeda.
- II. Kolam
Kolam merupakan unsur penting yang ada pada *Japan Theme Park*, karena perairan hampir mendominasi lansekap.
- III. Pulau
Pulau dibentuk dalam bentuk besar maupun kecil. Pada bagian pulau yang besar, terbentuk karena adanya aliran sungai yang terbentang menghubungkan antara dua kolam yang ada pada arah utara dan selatan lansekap.
- IV. Taman pada arah utara
Taman ini merupakan area terbuka hijau yang berada diluar kawasan persegi. Hanya untuk sebagai simbol dari salah satu karakteristik tradisional Jepang.
- V. Air yang mengalir
Air yang mengalir pada taman Jepang, di transformasikan menjadi dua buah sungai yang saling menghubungkan dua kolam besar yang ada pada kawasan lansekap *Japan Theme Park*.
- VI. Air terjun
Air terjun yang ada hanya sebuah aliran yang diakibatkan oleh perbedaan level pada kontur lansekap.



Gambar 3.4. Rincian Point c Pada Lansekap

2) Sirkulasi

Sirkulasi yang terdapat pada *Japan Theme Park* memiliki satu pintu masuk (Pengunjung, Pengelola, dan Servis) dan dua Pintu keluar (*Out 1*, diperuntukkan untuk pengunjung. *Out 2*, diperuntukkan untuk pengelola dan servis). Sirkulasi kendaraan yang terdapat pada *Japan Theme Park* terbagi menjadi:

a) Sirkulasi kendaraan pada *Japan Theme Park* dibedakan menjadi:

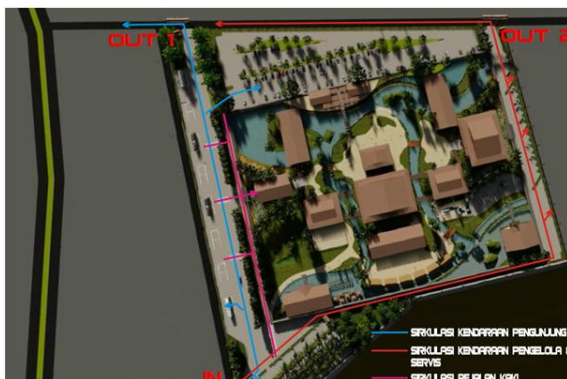
- I. Sirkulasi Kendaraan Pengunjung, yang terdiri dari:
 - i. Sirkulasi motor
 - ii. Sirkulasi mobil
 - iii. Sirkulasi bus

II. Sirkulasi Kendaraan Pengelola dan Servis

b) Sirkulasi Pejalan Kaki

Pada daerah di luar zona utama, dimulai pada area parkir, hingga menuju gerbang utama kawasan. Jarak beberapa area parkir dengan gerbang kawasan utama disengajakan dengan jarak yang tidak dekat untuk membiasakan pengunjung berjalan kaki, karena salah satu budaya orang Jepang adalah berjalan kaki.

Pada zona kawasan utama, hanya terdapat sirkulasi pejalan kaki didalamnya, karena kendaraan sama sekali tidak memiliki akses untuk masuk kedalam kawasan utama.



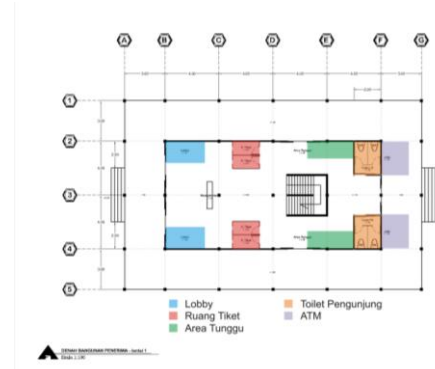
Gambar 3.5. Sirkulasi *Japan Theme Park*

- a. Konsep Tata Letak Ruang Dalam
Penerapan konsep ruang dalam pada perancangan *Japan Theme Park* yaitu pada tata ruang, dan interior bangunan.

1) Tata Ruang

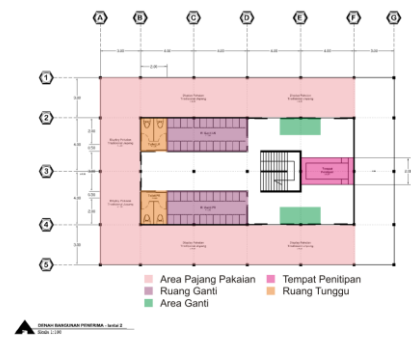
a) Bangunan Penerima

I. Lantai 1



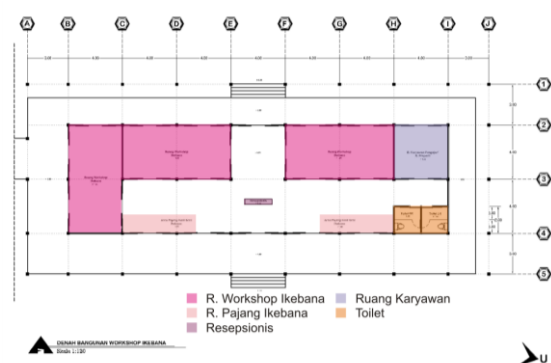
Gambar 3.6. Denah Ruang Bangunan Penerima Lantai 1

II. Lantai 2



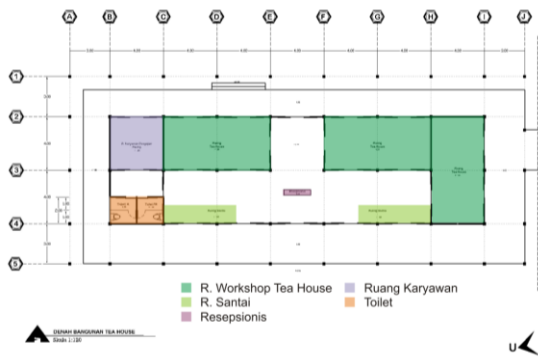
Gambar 3.7. Denah Ruang Bangunan Penerima Lantai 2

b) Bangunan *Workshop Ikebana*



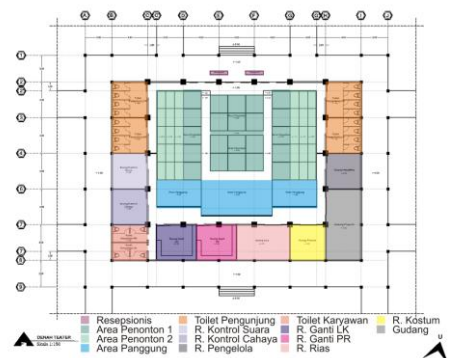
Gambar 3.8. Denah Ruang Bangunan *Workshop Ikebana*

c) Bangunan *Tea House*



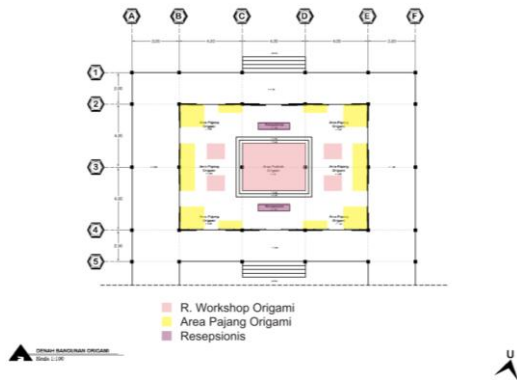
Gambar 3.9. Denah Ruang Bangunan *Tea House*

f) Bangunan Teater *Kabuki*



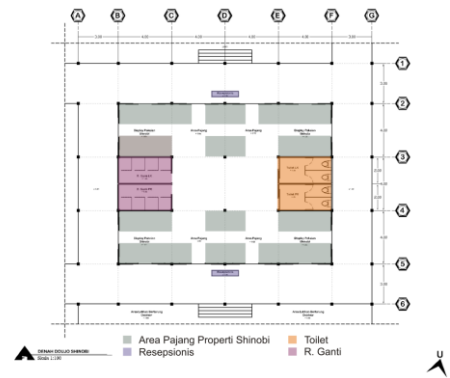
Gambar 3.12. Denah Ruang Bangunan Teater

d) Bangunan *Origami*



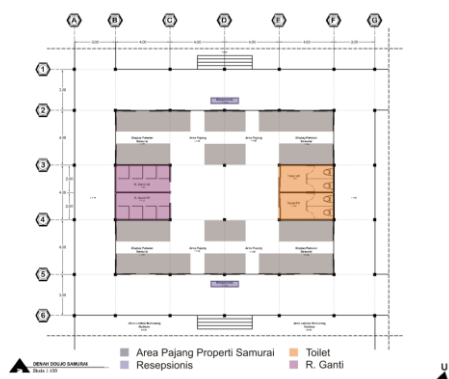
Gambar 3.10. Denah Ruang Bangunan *Origami*

g) Bangunan *Doujo Shinobi*



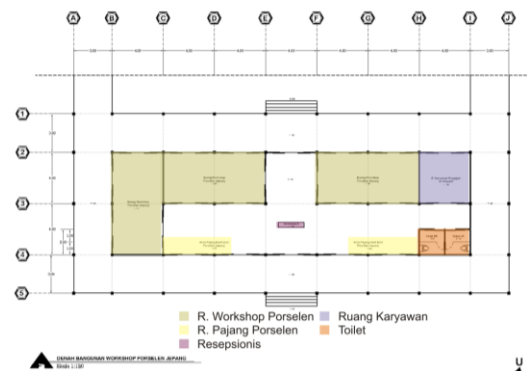
Gambar 3.13. Denah Ruang Bangunan *Doujo Shinobi* (Ninja)

e) Bangunan *Doujo Samurai*



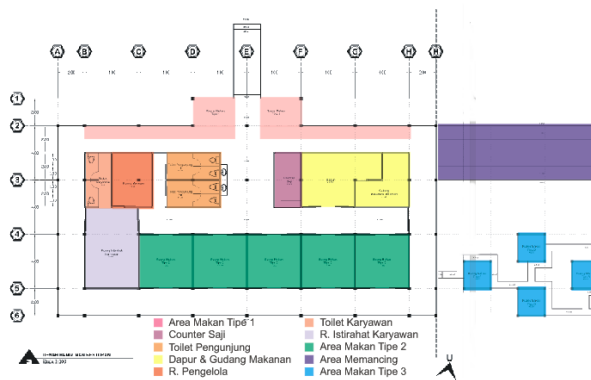
Gambar 3.11. Denah Ruang Bangunan *Doujo Samurai*

h) Bangunan *Workshop Porselen Jepang*



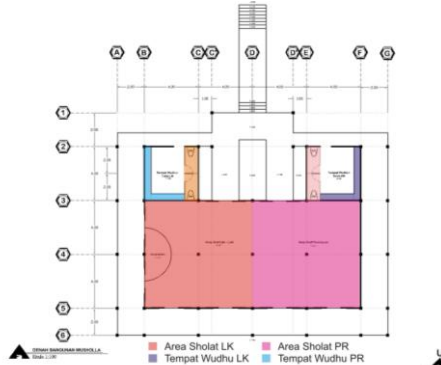
Gambar 3.14. Denah Ruang Bangunan *Workshop Porselen Jepang*

i) Bangunan Restoran



Gambar 3.15. Denah Ruang Bangunan Restoran

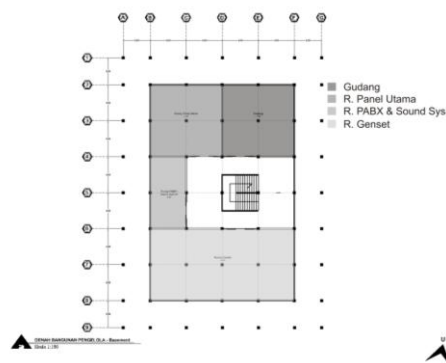
j) Bangunan Musholla



Gambar 3.16. Denah Ruang Bangunan Musholla

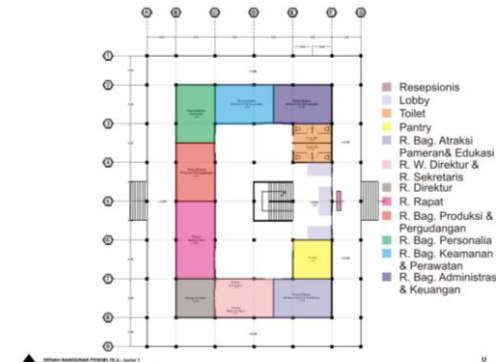
k) Bangunan Pengelola

I. Lantai Basement



Gambar 3.17. Denah Ruang Bangunan Pengelola Lantai Basement

II. Lantai 1



Gambar 3.18. Denah Ruang Bangunan Pengelola Lantai 1

3. Konsep Massa

a. Tatanan Massa

Berikut adalah pengelompokan serta pembatasan yang menimbulkan munculnya bangunan dengan kebudayaan Jepang apa saja yang akan ditampilkan di dalam *Japan Theme Park*:



Skema 4.1. Pembagian dan Pembatasan Kebudayaan Jepang yang Akan di Tampilkan di Dalam *Japan Theme Park*

Selain dari penerapan konsep, tatanan massa juga dipengaruhi oleh penerapan tema yaitu arsitektur tradisional Jepang. Berikut merupakan beberapa karakteristik arsitektur tradisional Jepang yang diterapkan dalam tatanan massa:

- 1) Pada tatanan massa, menerapkan prinsip bangunan kompleks tradisional Jepang dengan tipe *shinden-zukuri*.
- 2) Massa-massa yang ada di tata seseimbang mungkin (pada sumbu Y) di dalam kawasan persegi (zona kawasan utama *theme park*) namun tidak simetris.

- 3) Pada beberapa massa, akan terdapat lorong terbuka yang disebut *ro* (merupakan salah satu unsur penting dalam bangunan kompleks tradisional Jepang) yang menyatukan beberapa massa tersebut sehingga terlihat sebagai satu kesatuan.



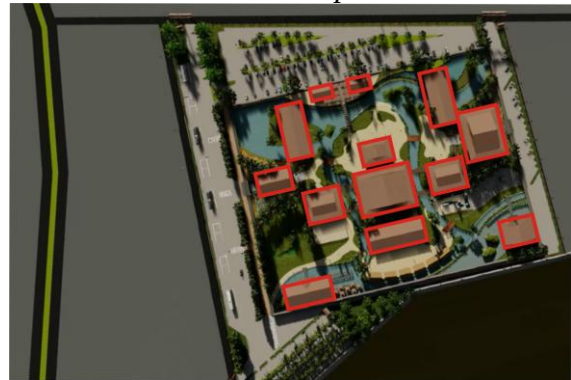
Gambar 3.19. Tataan Massa Pada *Japan Theme Park*

b. Bentukan Massa

Bentukan massa pada *Japan Theme Park* ini menerapkan salah point utama dari arsitektur tradisional Jepang, yaitu bangunan memiliki bentukan persegi. Oleh karena itu, pada semua bangunan yang ada di *Japan Theme Park* ini memiliki bentukan yang tipikal, yaitu bentuk persegi, dimulai dari bangunan utama seperti bangunan teater hingga bangunan penunjang seperti restoran, musholla dan sebagainya.

Jumlah lantai pada semua massa bangunan dominan hanya memiliki satu lantai. Bangunan yang memiliki jumlah lantai paling banyak yaitu bangunan penerima, yang terdiri dari dua lantai (lantai 1 dan 2). Pada bangunan pengelola juga terdapat dua lantai (*basement* dan lantai 1), karena pada bangunan ini menggunakan *basement* sehingga tinggi nya tetap dihitung 1 lantai. Pada bangunan teater, hanya memiliki satu lantai, akan tetapi bangunan ini memiliki ketinggian yang lebih tinggi dibandingkan dengan bangunan lainnya. Hal ini disebabkan karena

bangunan teater merupakan *point of view* dari kawasan *Japan Theme Park*.



Gambar 3.20. Bentukan Massa Bangunan yang Tipikal Persegi

c. Fasad Bangunan

Berikut merupakan beberapa prinsip serta karakteristik yang diterapkan ke dalam fasad bangunan *Japan Theme Park*:

1) Fasad Sederhana Tanpa Ornamen

Kepolosan yang diterapkan pada fasad bangunan *Japan Theme Park* ini dapat menimbulkan kesan ketenangan dan keheningan. Meskipun tanpa ornamen, tetapi fasad terlihat indah karena adanya perpaduan antara penggunaan material, susunan kolom dan balok yang terkspos, serta penggunaan pintu geser khas Jepang (*shoji*).



Gambar 3.21. Fasad Tanpa Ornamen

2) Penggunaan Material Alami

Pada bangunan *Japan Theme Park* menerapkan beberapa material alami di dalamnya, seperti penggunaan material balok kayu sebagai kolom dan balok yang memiliki dimensi tidak terlalu besar. Apabila bagian

bangunan tidak bisa menggunakan material kayu secara utuh, maka akan dikamuflasekan dengan menggunakan beberapa teknologi sehingga bisa menyerupai visual alami kayu.



Gambar 3.22. Penggunaan Material Yang Alami

Selain itu, struktur dinding lumpur, juga memberikan warna alami tersendiri pada fasad bangunan.

- 3) Penggunaan *Shoji* (Pintu Geser Transparan)



Gambar 3.23. Penggunaan *Shoji*

Penggunaan salah satu pintu geser khas Jepang yaitu *shoji* dapat memberikan kesan tersendiri pada bangunan. *Shoji* adalah pintu geser khas Jepang yang transparan.

Selain itu, dengan penggunaan *shoji*, bisa menimbulkan kesan pengulangan pada bangunan sehingga terlihat menarik namun tetap tertata.

- 4) Penggunaan Ornamen Pada Bagian Atap

Penggunaan ornamen diterapkan pada bagian atap bangunan. Jenis ornamen atap yang digunakan pada bangunan terdapat dua jenis, yaitu

ornamen atap *sachihoko* dan *onigawara*.

Ornamen atap ini hanya diterapkan pada bangunan teater, dikarenakan bangunan teater merupakan *point of view* dari semua bangunan yang ada *Japan theme Park*.

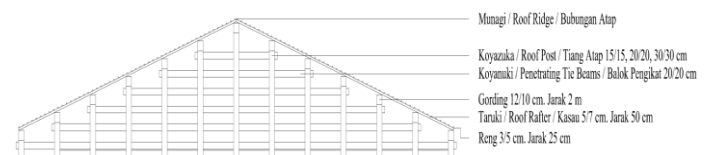


Gambar 3.24. Penggunaan Ornamen Atap *Sachihoko* dan *Onigawara*

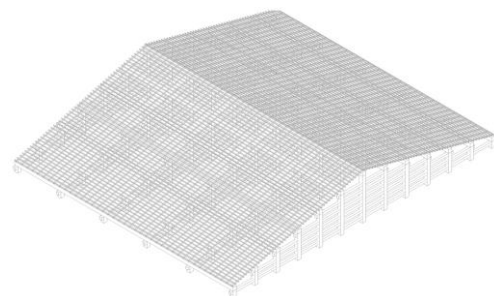
- d. Struktur
1) Struktur Atas
a) Struktur Atap

Jenis struktur kerangka atap yang digunakan pada bangunan adalah struktur kerangka atap *wagoya*.

Berikut merupakan bentuk dari kerangka atap *wagoya* pada salah satu bangunan yang ada pada *Japan Theme Park*.



Gambar 3.25. Kerangka Atap *Wagoya* Beserta Penjelasannya



Gambar 3.26. Iso Kerangka Atap *Wagoya*

2) Struktur Tengah

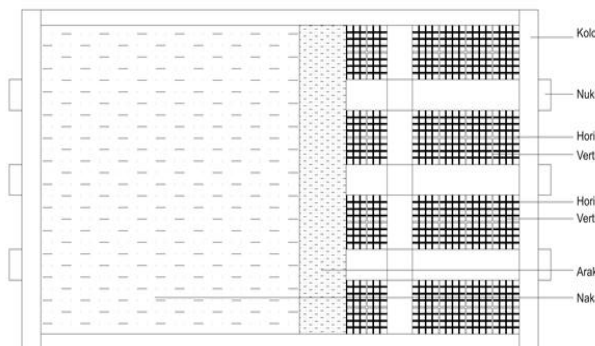
a) Struktur Kolom dan Balok

I. Pada struktur kolom, sebagian bangunan terbuat dari bahan material beton bertulang dengan ukuran 30 x 30 cm dan ukuran 60 x 60 cm, dan sebagian lagi menggunakan material kayu balok dengan ukuran 20 x 20 cm dan 15 x 15 cm.

II. Pada struktur balok, sebagian bangunan terbuat dari bahan material beton bertulang dengan dimensi 30 x 20 cm dan 50 x 30 cm, sebagian menggunakan balok kayu dengan ukuran 20 x 15 cm dan 15 x 10 cm.

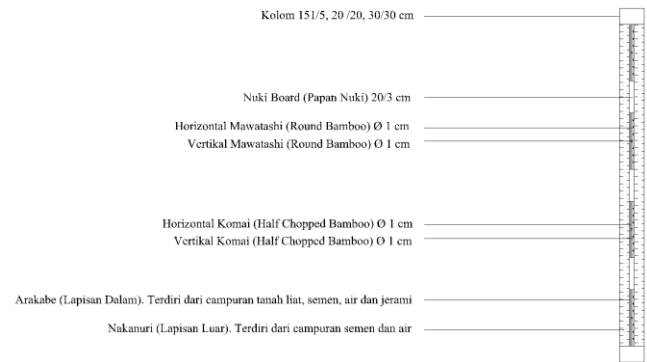
b) Struktur Dinding

Struktur dinding yang digunakan di dalam bangunan yang ada pada *Japan Theme Park* adalah struktur dinding *ookabe-zukuri* (*mud wall-structure*).

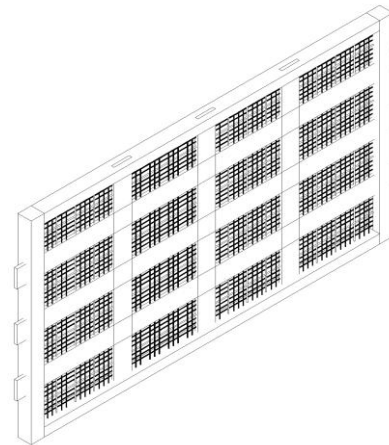


Gambar 3.27. Struktur Dinding Lumpur (*Ookabe-Zukuri*) Tampak Depan

Struktur dinding ini menggunakan rangkaian bambu sebagai tulangnya, kemudian dilapisi dengan campuran lumpur (atau tanah liat) dan campuran jerami, pasir dan air. Untuk lebih memperkuat struktur, campuran lumpur tersebut dimodifikasi dengan menambahkan material semen didalam campurannya.



Gambar 3.28. Struktur Dinding Lumpur (*Ookabe-Zukuri*) Tampak Samping

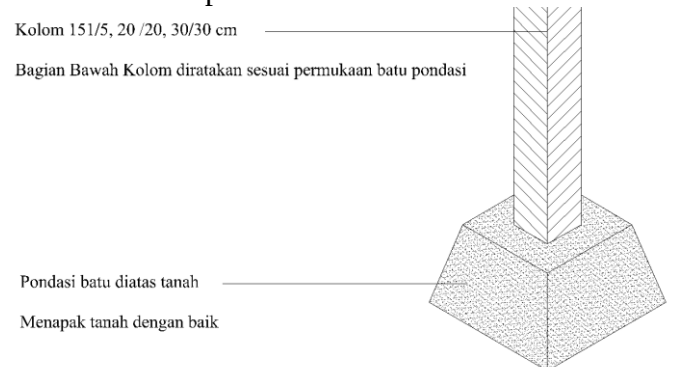


Gambar 3.29. Iso Struktur Dinding Lumpur (*Ookabe-Zukuri*)

3) Struktur Bawah

a) Struktur Pondasi

I. Jenis struktur pondasi yang digunakan pada bangunan adalah struktur pondasi *ishibatatte*.



Gambar 3.30. Struktur Pondasi *Ishibatatte*

II. Akan tetapi pada masa bangunan besar yang memiliki ketinggian lebih dari satu lantai seperti bangunan penerima, bangunan teater dan bangunan pengelola,

maka tipe pondasi yang digunakan adalah tipe pondasi tapak lajur.

e. Interior

1) Interior Bangunan *Doujo* Samurai

Interior pada bangunan *doujo* samurai menggunakan material lantai yang menyerupai kayu, selain itu pada *plafond*, material yang digunakan pun juga diberi warna alami kayu. Selain itu pada dinding yang terbuat dari campuran material lumpur menghasilkan warna khas tersendiri dan berpadu dengan baik dengan warna kayu yang mendominasi ruangan.



Gambar 3.31. Interior Bangunan *Doujo* Samurai

Pada beberapa bagian dinding dihiasi oleh gambar-gambar yang berkaitan dengan samurai dan beberapa kaligrafi khas Jepang mengenai prinsip samurai. Selain itu, juga terdapat berbagai macam properti yang berkaitan dengan samurai yang di pajang maupun digantung pada dinding.

2) Interior Bangunan *Tea House*



Gambar 3.32. Interior Bangunan *Tea House*

Untuk pewarnaan ruangan, warna didominasi oleh warna natural, seperti

warna jerami pada tikar *tatami*, warna kayu pada *plafond*, serta pada *fusuma*, memiliki tekstur warna dengan gambar lukisan khas Jepang.

Pada ruangan *tea house*, terdapat penerapan ruangan khas Jepang yaitu *washitsu*. Pada ruangan yang menerapkan gaya *washitsu* ini terdapat beberapa unsur khas yang ada didalamnya, seperti penggunaan *tatami* (tikar jerami), *fusuma* (pintu geser), *shoji* (pintu geser transparan), *tokonoma* (tempat pemajangan benda khas), *chigaidana* (susunan lemari), *oshiire* (tempat penyimpanan). Selain itu, pada ruangan ini juga menggunakan properti yang khas seperti meja rendah, *zabuton* (bantal duduk) dan lampu lantai.

3) Interior Bangunan *Origami*

Bangunan ini sama sekali tidak ada sekat yang membatasi didalamnya, sehingga terciptanya suasana yang lapang meskipun ukuran bangunan sama sekali tidak besar.



Gambar 3.33. Interior Bangunan *Origami*

Untuk pola susunan properti, properti disusun secara simetri baik dari sumbu x maupun sumbu y. Properti yang digunakan juga merupakan properti khas Jepang, seperti penggunaan meja pendek, *zabuton* (bantal kursi), dan lampu lantai.

4) Interior Bangunan Rumah Boneka

Interior pada bangunan rumah boneka didominasi oleh tekstur yang tercipta dari pintu geser transparan (*shoji*) dikarenakan pada bangunan ini

tidak menggunakan dinding masif sama sekali. Penggunaan lantai meyerupai kayu juga diterapkan pada bangunan ini untuk memperkuat kesan natural pada interior bangunan.

Susunan dari pajangan boneka pun juga tersusun rata secara horinzontal maupun vertikal.



Gambar 3.34. Interior Bangunan Rumah Boneka

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil perancangan *Japan Theme Park* di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional Jepang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan tema pada setiap bangunan pada *Japan Theme Park* dengan menerapkan berbagai macam karakteristik arsitektur tradisional Jepang di dalam perancangannya seperti pada tata ruang, sistem struktur bangunan (pada atap menerapkan sistem struktur *wagoya*, dinding menerapkan struktur *ookabe-zukuri* dan pondasi menerapkan struktur *ishibadatte*), interior ruangan, serta desain eksterior bangunan.
2. Tatanan bangunan serta tatanan ruang pada *Japan Theme Park* ditata berdasarkan pembagian point-point kebudayaan Jepang yang telah dibatasi untuk ditampilkan di dalam *Japan Theme Park* dan kemudian disesuaikan dengan penerapan karakteristik arsitektur tradisional Jepang ke dalam tatanan bangunan serta tatanan ruang pada *Japan Theme Park*.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan *Japan Theme Park* di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional Jepang, penulis dapat mengutarakan pendapat sebagai berikut:

1. Dapat dilakukan perancangan lebih lanjut mengenai perancangan mengenai fungsi yang sama dengan penerapan konsep kebudayaan jepang dan tema arsitektur tradisional Jepang.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk perancangan *theme park* dengan konsep maupun tema yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanati, Ratna. 2008. *Transformasi Makna Dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park*. Jurnal sains dan teknologi 7 (2), september 2008.
- Amanati, Ratna. 2001. *Transformasi Makna Dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park*. Tesis Bidang Keahlian Perancangan Dan Kritik Arsitektur, Program Studi Arsitektur, Program Pascasarjana, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- Falck, Henrik. Juni 2004. *The Historical Development of Japanese Capital Cities, their Houses, Temples, and Gardens*. Linkoping University.
- Yamazaki, Yutaka and Nakao, Makoto. 2009. *Shear Strength of Mud-Plastered Walls used in Japanese Traditional Wooden Houses*. Faculty of Engineering Yokohama National University.