

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, tentunya banyak budaya luar yang diserap oleh masyarakat Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa sehari-harinya juga kita menemukan hal-hal yang berasal dari negara lain yang bahkan menjadi kesukaan masyarakat Indonesia, terlebih lagi mudahnya akses online yang dapat menjadi panutan masyarakat untuk mencaritahu hal menarik yang sedang terjadi di Indonesia maupun diluar Indonesia. Seiring berjalannya waktu hal tersebut membuat masyarakat Indonesia banyak menyerap budaya asing, ada yang tertarik dan ada yang tidak. Masyarakat Indonesia yang umumnya mengikuti dan menggemari budaya asing mayoritasnya adalah masyarakat yang masih berada dalam usia produktif. Contohnya kegemaran masyarakat Indonesia terhadap film drama atau animasi, makanan dan minuman, aktivitas yang bermanfaat, gaya berpakaian, hingga hal-hal menarik lain yang berasal dari negara lain.

Ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap kebudayaan luar tentunya dapat menjadi motivasi untuk belajar mengenal lebih jauh agar bisa dimanfaatkan menjadi kegiatan yang positif yang bermanfaat, atau bahkan bisa menjadi keinginan untuk mengambil studi atau mencoba mencari peluang pekerjaan di negara yang disukai secara pribadi. Tidak jarang beberapa perusahaan juga mengirimkan karyawan ke luar Indonesia sebagai delegasi untuk kepentingan perusahaan tersebut. Meskipun di Indonesia sendiri sudah banyak sekolah, universitas, dan lapangan pekerjaan yang mumpuni serta berstandar internasional, tetap tidak mengurangi banyaknya masyarakat Indonesia yang memutuskan untuk melanjutkan studi atau bekerja di

negara lain. Sayangnya ada beberapa negara yang masih mengharuskan masyarakat luar untuk belajar beberapa hal dasar seperti etika, dan bahasa negara tersebut.

Disamping kebutuhan tersebut, banyak juga masyarakat yang berkeinginan untuk mempelajari lebih jauh kegemarannya sebagai hobi. Misalnya banyak yang gemar memasak hingga mengikuti workshop memasak dari koki handal, ada juga yang gemar membuat kerajinan tangan sehingga mengikuti workshop *hand-crafting*, hingga gemar acting pun bisa mengikuti klub teater untuk menyalurkan hobi dan kegemarannya, serta masih banyak lagi jenis-jenis kegemaran yang biasanya terdapat tempat khusus untuk mempelajarinya lebih dalam. Tidak jarang kegemaran tersebut datang dari olahan media online, banyak masyarakat Indonesia yang berminat untuk mengikuti klub cabang olahraga hanya karena idolanya adalah atlet cabang olahraga tersebut di film drama asing favoritnya, dan bisa juga berupa kegemaran lain seperti makanan, kerajinan, atau kegiatan lain yang mereka saksikan dari film drama asing atau media online favoritnya.

Jepang adalah salah satu negara di Asia yang memiliki banyak peminat akan tujuan studi dan bekerja. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa di Indonesia sendiri banyak kebudayaan Jepang yang tersebar hingga banyak penggemar budaya Jepang di bidang kuliner, perfilman, aktor dan aktris, tokoh, olahraga, seni pertunjukan dan olahraga, kerajinan khas Jepang dan masih banyak lagi.

Di Indonesia sendiri sudah banyak lembaga pembelajaran khususnya di bidang pembelajaran bahasa asing salah satunya bahasa Jepang untuk memfasilitasi masyarakat yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari bahasa dan tulisan negara tersebut. Namun, fasilitas tersebut belum mencakupi kebutuhan masyarakat di bidang nonformal seperti lembaga pembelajaran etika, memasak, hiburan, kerajinan, dan

lain-lain. Padahal menurut survey yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2018 di media online, dari 100 responden memiliki keinginan dan kebutuhan akan adanya tempat yang bisa memfasilitasi mereka belajar kebudayaan Jepang. Dari survey tersebut dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mahasiswa di Bandung ingin mempelajari budaya Jepang dikarenakan hobi dan kegemaran mereka mengenai Budaya Jepang. Sayangnya fasilitas di Bandung masih belum memadai, padahal mereka sangat membutuhkan tempat untuk mempelajari budaya Jepang terutama bahasa dan system penulisan bahasa Jepang, etika budaya Jepang, memasak masakan Jepang, dan seni budaya khas Jepang lainnya.

Tidak hanya untuk mempelajari budaya Jepang demi kepentingan pendidikan, pekerjaan atau minat, terdapat juga penggemar budaya Jepang yang hanya ingin menikmati kegemaran mereka untuk bersenang-senang bersama penggemar budaya Jepang lainnya. Tidak ada tujuan atau minat khusus untuk mempelajari budaya Jepang lebih dalam namun lebih suka mengekspresikan diri mereka sebagai penggemar berat budaya Jepang tersebut. Dalam hal ini, para penggemar tersebut hanya berkumpul dalam beberapa perayaan budaya Jepang yang dapat mereka hadiri, sehingga belum ada fasilitas khusus seperti *club* yang dapat menjadi sarana mereka untuk berkumpul dan menikmati kegemaran mereka tersebut secara ekspresif dan bebas.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang dari permasalahan tersebut, berikut ini akan diidentifikasi masalah yang muncul seperti berikut:

1. Kurangnya fasilitas dari lembaga pembelajaran kebudayaan Jepang yang hanya mempelajari penulisan dan bahasa, serta masih terhitung jarang ditemukan.
2. Belum ada sarana fasilitas untuk para pencinta budaya Jepang untuk berkumpul dalam sebuah club tanpa harus mengikuti sarana pembelajarannya.
3. Sarana pembelajaran biasanya masih belum memaksimalkan desain interior dimana itu bisa menjadi unsur yang menarik dari suatu bangunan.

1.3 Gagasan Perancangan

Di kota Bandung, sudah ada beberapa lembaga pembelajaran yang memfasilitasi masyarakat untuk mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang. Sarana pembelajaran tersebut memfasilitasi masyarakat Bandung untuk mempelajari penulisan bahasa Jepang, bahasa Jepang, serta membahas sedikit etika kebudayaan Jepang untuk pengetahuan masyarakat yang akan meneruskan studi atau bekerja di Jepang. Namun belum ditemukan sarana pembelajaran kebudayaan Jepang yang memfasilitasi masyarakatnya untuk mempelajari etika budaya Jepang lebih dalam, atau kegiatan non-formal yang biasanya banyak digemari di Jepang maupun Indonesia seperti misalnya membuat makanan, minuman atau cemilan khas Jepang, mempelajari seni bela diri dan pertunjukan yang terkenal di Jepang, dan mempelajari pembuatan kerajinan seni tradisional Jepang. Maka dari itu lembaga pembelajaran ini lebih tepat disebut dengan Japanese Art and Culture Club. Fasilitas yang memungkinkan dibuat dalam Japanese Art and Culture Club tersebut adalah untuk mengembangkan pengetahuan masyarakat mengenai budaya Jepang. Terdapat fasilitas pembelajaran primer dan fasilitas pembelajaran sekunder yaitu sebagai berikut:

- Kelas-kelas untuk mempelajari bahasa Jepang, penulisan bahasa Jepang, dan etika budaya Jepang. Furniture didesain sebagaimana aturan ergonomi untuk ruangan belajar, namun ruangan kelas akan dibuat terkesan lebih ringan agar siswa yang sedang belajar dapat bekerja sama dengan sesama siswa dan pengajar karena berbeda dengan sekolah formal.
- Perpustakaan sebagai fasilitas member dan non member untuk mencari sumber informasi mengenai semua hal tentang Jepang.
- *Cafe resto* yang dapat dimanfaatkan untuk ruang tunggu. *Cafeteria* akan dibuat lebih *cozy* dengan tujuan dapat menyatukan siswa-siswa yang sedang berkumpul lebih mudah akrab satu sama lain.
- *Workshop hand-crafting* untuk membuat kerajinan tradisional khas Jepang. Banyak sekali jenis kerajinan yang dapat dipelajari di ruangan ini, maka dari itu furniture dalam ruangan akan lebih mudah di pindahkan mengikuti kebutuhan untuk kelas kerajinan yang akan dijalani.
- *Workshop "cook it yourself"* untuk membuat makanan, minuman, serta cemilan khas Jepang. Kelas yang memiliki fasilitas seperti dapur kecil yang dapat digunakan masing-masing siswa untuk mempelajari pembuatan makanan, minuman, serta cemilan khas Jepang.
- Studio untuk mempelajari seni pertunjukan di bidang tari tradisional dan bela diri khas Jepang. Ruang studio yang cukup besar dengan fasilitas yang lengkap untuk seni tari dan seni bela diri yang dapat digunakan bergantian. Terdapat juga loker serta shower room untuk siswa yang membutuhkan fasilitas tersebut.

- Amphiteater untuk pertunjukan di periode tertentu. Setiap akhir periode siswa-siswa tersebut diberi kesempatan untuk tampil di Amphiteater didepan pelajar serta siswa lain, pekan tersebut juga dimanfaatkan seperti pekan seni sekolah.
- Minimarket sebagai fasilitas untuk member dan nonmember untuk mendapatkan makanan, minuman, souvenir atau barang khas Jepang lain. Terdapat juga bahan baku yang dibutuhkan peserta untuk setiap kelas-kelasnya.
- Eksibisi sebagai fasilitas untuk memamerkan kebudayaan Jepang hasil karya pelajar di Art and Culture Club maupun karya khas Jepang lainnya yang dapat dinikmati oleh member club maupun masyarakat umum.

Semua ruangan tersebut akan didesain layaknya bangunan Jepang modern, mulai dari penggunaan bahan material, warna, dan elemen-elemen yang ada didalam Japanese Art and Culture Club tersebut.

Diluar fasilitas edukatif tersebut, akan ada fasilitas spesial untuk para penggemar yang membutuhkan sarana tempat dimana mereka dapat berkumpul dan mengekspresikan kegemaran mereka untuk mencapai kesenangan semata dan menikmati momen tersebut. Fasilitas itu adalah *Lounge* sebagai fasilitas khusus untuk member khusus yang datang dan menikmati fasilitas special atau bisa juga digunakan untuk gathering atas nama member tersebut. Dan sebagian fasilitas lain dapat dinikmati member dengan bebas tanpa harus mengikuti kelas edukasi budaya Jepang. Fasilitas yang dengan bebas dapat diakses oleh member diantaranya adalah: Library, Café resto, minimarket, dan Amphiteater.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan perancangan Japanese Art and Culture Club yaitu:

1. Bagaimana merancang interior sebuah lembaga pembelajaran untuk memenuhi segala kebutuhan peserta peminat dari Japanese Art and Culture Club dengan suasana yang fleksibel?
2. Bagaimana cara merancang sebuah tempat yang memiliki nuansa interior Jepang yang kuat agar dapat memfasilitas penggemar budaya Jepang untuk berkumpul dan tahu lebih banyak mengenai citra Jepang?
3. Apa keuntungan bagi masyarakat yang bisa didapat dari sarana ini?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Merancang interior *Learning Centre* untuk memfasilitasi kebutuhan penggemar kebudayaan Jepang, atau yang membutuhkan pendidikan kebudayaan Jepang di bidang formal dengan rancangan interior yang fleksibel agar tidak membosankan.
2. Memfasilitasi penggemar budaya Jepang yang suka berkumpul dan bersenang-senang sebagai hobi menikmati waktu bersama melalui fasilitas membership dan mendapatkan penawaran khusus spesial untuk member tersebut, sambil menikmati tempat bernuansa Jepang yang kuat sehingga mereka yang belum tahu atau sudah lupa dapat mengingat kembali citra Jepang seperti apa.
3. Memfasilitasi kebutuhan untuk memamerkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat terutama yang memiliki hobi dan minat khusus mengenai budaya Jepang.

1.6 Manfaat Perancangan

Penulisan laporan ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak.

1. Penggemar kebudayaan Jepang
 - Memperkenalkan budaya Jepang lebih dalam.
 - Menyediakan fasilitas yang nyaman dan lengkap sesuai minat dari penggemar kebudayaan Jepang.
2. Tenaga kerja
 - Membuka lapangan kerja baru untuk orang-orang yang memiliki pengetahuan atau skill di bidang kebudayaan Jepang maupun hal lain yang dibutuhkan di sarana tersebut.
3. Calon pelajar dan pekerja yang akan pindah ke Jepang
 - Menyediakan fasilitas yang nyaman dan lengkap untuk membekali diri perihal etika dan budaya Jepang, bahasa Jepang, dan penulisan bahasa Jepang.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan interior Japanese Art and Culture Club ini terdapat beberapa fasilitas yang menjadi ruang lingkup perancangan. Terbagi menjadi dua yaitu fasilitas primer dan fasilitas sekunder. Fasilitas primer diperuntukan untuk masyarakat yang ingin mempelajari budaya Jepang secara formal dengan materi yang jelas dan pasti. Sementara terdapat fasilitas sekunder sebagai pelengkap yang dapat di akses oleh masyarakat umum.

1. Ruangan-ruangan kelas. (Fasilitas primer)
2. Perpustakaan. (Fasilitas primer)

3. *Café resto*. (Fasilitas sekunder)
4. *Lounge membership*. (Fasilitas sekunder)
5. *Workshop hand-crafting*. (Fasilitas primer)
6. *Workshop “cook it yourself”*. (Fasilitas primer)
7. Studio. (Fasilitas primer)
8. Amphiteater. (Fasilitas primer)
9. Minimarket. (Fasilitas sekunder)
10. Eksibisi. (Fasilitas primer)

1.8. Batasan Desain

Terdapat dua batasan pokok yang dapat menjadi landasan mendesain Japanese Art and Culture Club ini yaitu batasan budaya dan batasan usia. Batasan budaya yang akan di aplikasikan terhadap desain hanyalah budaya tradisional yang pada umumnya diminati masyarakat Indonesia dan dapat diikuti dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat serta kemampuan orang Indonesia. Sementara lain, batasan usia terhitung fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga dapat diikuti oleh anak-anak dimulai dari usia 8 tahun, hingga orang tua usia 50 tahun.

1.9 Sistematika Penulisan

- BAB 1 PENDAHULUAN

Penelitian dilakukan untuk menjawab keingintahuan peneliti guna mengungkapkan suatu konsep desain. membahas tentang uraian mengenai penjabaran Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Gagasan

Perancangan, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Penelitian, dan Sistematika penulisan.

- **BAB 2 JAPANESE ART AND CULTURE CLUB**

Membahas tentang tinjauan umum yang terdiri dari penjelasan uraian singkat yang memberi gambaran mengenai bangunan lembaga pembelajaran Japanese Art and Culture Club secara umum mulai dari definisi, fungsi, jenis-jenis kegiatan yang diwadahi, sarana dan prasarana, standar-standar ruang, serta semua hal yang berhubungan dengan lembaga pembelajaran.

- **BAB 3 DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN JAPANESE ART AND CULTURE CLUB**

Pada bab ini menjabarkan pengumpulan data yang dilakukan juga penganalisaan masalah yang terdapat dari tempat yang akan dirancang menjadi lembaga pembelajaran. Kemudian setelah analisa permasalahan selesai dilanjutkan dengan membuat program ruang yang terdiri dari diagram matriks, total program ruang, diagram *bubble*, dan hubungan antar ruang, dan selanjutnya dilakukan perancangan layout.