

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Pengertian Judul

Judul yang diangkat untuk proyek Tugas Akhir ini adalah: "**Perancangan Interior Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya**" yang mengandung pengertian sebagai berikut:

### 1.1.1 Perancangan

adalah proses, cara, perbuatan merancang.

(Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1988)

adalah suatu sistem yang berliku untuk semua jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai sesuatu kesatuan dimana satu masalah dengan lainnya saling kait-mengkait.

(J. Pamudji Suptandar., *Disain Interior.*, Jakarta: Djambatan, 1999)

### 1.1.2 Interior

- adalah bagian dalam dari gedung (ruang dan sebagainya).

(Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1988)

adalah bidang yang dibatasi oleh lantai, dinding, dan plafon.

(Yoshinobu Ashihara, *Exterior Design in Architecture*, Van Nostrand Reinhold Publisher, 1970)

adalah bagian dalam dari bangunan, apapun dan bagaimanapun bentuknya bangunan itu, misalnya rumah. tempat tinggal, apartemen,

hotel, perkantoran sampai pada bangunan rumah sakit sekalipun, disebut 'interior' atau 'ruangdalam'.

(J.Pamudji Suptandar, *Disain Interior*, Jakarta : Djambatan, 1999)

### 1.1.3 Pusat

merupakan tempat pemusatan aktivitas.

- Pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan berbagai urusan atau hal.

(W.J.S. Poerwadarminta, 1976)

### 1.1.4 Informasi

- adalah pesan atau keterangan berupa suara, isyarat atau cahaya, yang dengan cara tertentu dapat diterima oleh sasaran, yakni pihak penerima yang dapat berupa makhluk hidup atau mesin.

Penambahan pengetahuan bagi penerima atau proses pemecahan kode pada pihak penerima dan bersifat selektif atas bentuk informasi yang sengaja ditampilkan oleh sumber.

- Dari bahasa Latin *informare* : membentuk melalui pendidikan merupakan proses komunikasi satu arah yaitu dari sumber kepada penerima.

(*Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 7.*, Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1990)

### 1.1.5 Kebudayaan

- Dari bahasa Sanskerta "Buddhaya" (bentuk jamak Buddhi), artinya "budi" atau "akal", demikian kebudayaan dapat diartikan "hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal.

- Perkembangan dari kata majemuk "budi-daya", artinya daya dari budi, kekuatan dari akal.

Adalah keseluruhan pengetahuan manusia yang dipunyai sebagai makhluk sosial, digunakan untuk memaknai dan menafsirkan lingkungan yang dihadapinya. (Maryono, dkk, 1982 : 7)

- Adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu. (Koentjaraningrat, *Kebudayaan: Menalitas dan Pembangunan*, Jakarta, 1974)

Jadi, Perancangan Interior Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya dapat diartikan sebagai proses perancangan ruang bagian dalam dari suatu tempat pemusatan aktivitas yang menampung segala fungsi dan kegiatan pengadaan informasi dan pengenalan kebudayaan Jepang untuk penambahan pengetahuan tentang Jepang dan budayanya di kota Surabaya.

## 1.2 Latar Belakang Permasalahan

Pasca Perang Dunia II, Jepang sebagai salah satu negara di benua Asia mulai membenahi diri dan melakukan pembangunan di segala bidang sehingga berkat keuletan dan kegigihan semangatnya, telah berhasil mensejajarkan dirinya dengan negara-negara maju lainnya seperti Amerika, Inggris, Perancis, dan lain-lain. Jepang berdiri sebagai satu-satunya negara maju (*developed country*) di Asia meski wilayah regionalnya tergolong tidak terlalu besar.

Kemajuan demi kemajuan terwujud di segala bidang, baik industri, teknologi, sosial, ekonomi, dan lain-lain. Siapa yang tidak mengenal merek tape Sony, sepeda motor Honda dan Mobil Toyota?. Dapat dipastikan bahwa merek-merek produk elektronik Jepang merajai pasar elektronik di mancanegara dan dipercaya karena kualitas dan kekuatannya. Keuletan dan ketangguhan mental bangsa Jepang memang patut diacungi jempol. Keberhasilan pembangunannya memang tidak lepas dari sikap mental yang disiplin, gigih dan pantang menyerah yang telah menjadi bagian dari budaya bangsa Jepang yang diwariskan secara turun-menurun.

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan jaman, bangsa Indonesia juga akan menghadapi persaingan yang sangat ketat di segala aspek kehidupan. Oleh karena itu Indonesia dan Jepang sebagai sesama negara yang terletak di kawasan Asia Pasifik hendaknya semakin meningkatkan hubungan kerjasama yang baik di segala bidang.

Beberapa bentuk hubungan kerjasama yang telah ditempuh adalah dengan mendirikan pusat kebudayaan masing-masing negara di negara tersebut. Adapun peranan dari pusat kebudayaan tersebut adalah untuk meningkatkan saling pengertian dan perwujudan persahabatan yang lebih erat antara kedua negara dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan, seni, budaya, dan sosial. Selain itu pendirian pusat kebudayaan memberikan kontribusi penting dalam pemahaman lintas budaya antara Jepang dan Indonesia.

Masyarakat Indonesia mendapatkan kesempatan untuk raendapatkan segala informasi yang berhubungan dengan negara Jepang serta mendapatkan kesempatan untuk mempelajari dan mengenal lebih mendalam tentang budaya

Jepang misalnya seni merangkai bunga (*ikebana*), seni melipat kertas (*origami*), pertunjukan Kabuki, Sumo, upacara minum teh (*chanoyu*) dan lain-lain. Wujud dari kegiatan pengenalan budaya ini adalah antara lain melalui pameran seni, seminar, pelatihan (*workshop*) ketrampilan, maupun lewat kelas-kelas kursus yang diadakan secara reguler maupun berkala.

Adapun kendala yang dihadapi dalam kegiatan promosi dan pengenalan budaya hingga saat ini adalah kurangnya wadah permanen yang mendukung terutama bagi negara Jepang. Di samping itu keberadaan dari tempat penyedia informasi tentang Jepang dan budayanya di kota Surabaya masih sangat terbatas padahal perkembangan budaya Jepang yang masuk ke Indonesia tampak subur dan banyak diminati. Oleh karena itu, kegiatan pencarian informasi umumnya dilakukan di Konsulat Jendral Jepang di Surabaya padahal sifat dari Konsulat Jendral Jepang lebih administratif daripada informatif.

Hal inilah yang mendorong untuk mencoba menghadirkan suatu wadah bagi kegiatan pengadaan informasi dan pengenalan budaya Jepang yang lebih representatif dalam rangka pemerataan penyebaran informasi tentang Jepang dan budayanya di kota Surabaya.

### **1.3 Rumusan Permasalahan**

Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Indonesia masih jarang dijumpai dan hanya dapat ditemukan di ibu kota yaitu Jakarta. Pada umumnya masyarakat Indonesia mencari dan mendapatkan informasi tentang Jepang dari Konsulat Jendral Jepang ataupun Kedutaan Besar Jepang yang berkedudukan di kota-kota besar. Selain itu kantor kedutaan dan konsulat yang acla sekarang ini lebih bersifat

formal dan lebih diutamakan untuk kegiatan administratif daripada sebagai pusat informasi dan pendidikan.

Secara sekilas beberapa Budaya Jepang telah cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia, baik di Jakarta pada umumnya maupun di Surabaya pada khususnya. Beberapa tempat penyedia informasi tentang Jepang dan budayanya di Surabaya bermunculan tetapi keberadaannya tidak banyak diketahui.

Selain itu keterbatasan fasilitas serta luasan bangunan yang kurang memadai menyebabkan keberadaannya tidak dapat berperan secara optimal. Pusat Kebudayaan Jepang yang ada saat ini terkesan kwang mewakili dan menampilkan citra dan karakter Jepang, sehingga kurang mengundang minat orang untuk mengetahui lebih jauh.

Dari uraian diatas maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana mewujudkan suatu desain interior Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya yang dapat menampilkan karakter Jepang sehingga menarik minat orang untuk masuk dan mengetahui lebih jauh ada apa di dalamnya ?
- Elemen-elemen interior apa saja yang akan dirancang untuk menciptakan suasana Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang yang nyaman, informatif dan santai ?
- Bagaimana cara mewujudkan Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang yang representatif sehingga dapat tercapai suasana yang dikehendaki seperti tersebut diatas?

#### 1.4 Batasan Permasalahan

Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya bertujuan untuk memperkenalkan segala aspek budaya Jepang dan menyediakan informasi yang berkaitan dengan Jepang kepada masyarakat Surabaya.

Adapun permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut:

1. Luasan proyek yang dirancang adalah + 1650 m<sup>2</sup>.
2. Denah merupakan denah hasil karya perancangan arsitektur dan bukan merupakan bangunan yang nyata.
3. Perancangan interior fasilitas umum 'Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya'.
4. Perencanaan dan perancangan menitikberatkan pada desain dengan tidak memperhitungkan faktor biaya yang diperlukan bagi perencanaan, perancangan, perwujudan desain maupun perawatan dari Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya.
5. Disiplin ilmu desain interior merupakan dasar dari perancangan dan pembahasan desain.
6. Perancangan adalah berdasarkan pengamatan dan penelitian dari perancang dan narasumber yang ada.
7. Budaya Jepang yang hendak diperkenalkan dalam konteks perancangan ini adalah seni rupa Jepang baik tradisional seperti *ikebana*, *origami*, *ukiyo-e*, *sumi-e*, seni kaligrafi, dan lain-lain maupun seni rupa modern seperti menggambar komik (*manga*), animasi Jepang (*anime*), dan lain sebagainya.

8. Perancangan interior Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya menitikberatkan pada perancangan interior area pameran atau galeri seni rupa Jepang baik tradisional maupun modern beserta segala fasilitas penunjangnya seperti ruang pelatihan (*workshop*) keterampilan, toko souvenir (*art / gift shop*), dan ruang tradisional Jepang yang juga menjadi salah satu ruang yang dipamerkan di area pameran atau galeri seni rupa.
9. Area servis yang berupa toilet pria dan wanita, ruang panel dan shaft, ruang AHU dan tangga darurat kebakaran tidak termasuk dalam lingkup perancangan.
10. Lingkup pelayanan adalah memberikan informasi tentang Jepang dan budayanya kepada masyarakat luas terutama masyarakat Surabaya, serta menyediakan berbagai fasilitas seperti perpustakaan, laboratorium bahasa, gedung pelatihan olahraga khas Jepang, restaurant Jepang, auditorium untuk seminar dan pertunjukan seni gerak Jepang, serta membuka kelas-kelas untuk kursus bahasa dan pelatihan (*workshop*) keterampilan.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Adapun tujuan dan manfaat dari adanya Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya yakni sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Perancangan**

Masyarakat Umum :

- a. Menciptakan suatu wadah yang menyediakan fasilitas dan informasi lengkap tentang Jepang dan kebudayaannya serta menampung berbagai aktivitas yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang.

Akademisi:

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang perancangan interior bernuansa Jepang.

Pengelola:

- a. Membina dan mempererat hubungan persahabatan antara Indonesia dan Jepang.
- b. Menciptakan suatu wadah yang menyediakan fasilitas dan informasi lengkap tentang Jepang dan kebudayaannya serta menampung berbagai aktivitas yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang.
- c. Memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia khususnya di Surabaya.

### 1.5.2 **Manfaat Perancangan**

Masyarakat Umum :

- a. Masyarakat Umum terutama masyarakat Surabaya semakin mudah dalam mendapatkan informasi seputar Jepang dan budayanya.
- b. Semakin bertambahnya wawasan masyarakat umum tentang Jepang dan budayanya.
- c. Bertambah luasnya wawasan dan khazanah budaya bangsa Indonesia.

Akademisi:

- a. Bertambahnya wawasan dan pengetahuan tentang budaya Jepang dan perancangan interior yang bernuansa Jepang berikut persyaratan-persyaratan yang diperlukan.

Pengelola:

- a. Jepang dan kebudayaannya semakin dikenal di Indonesia.

## 1.6 Tema Perancangan

Pokok pikiran yang diangkat sebagai tema perancangan dari "Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya" adalah penonjolan karakter bangsa Jepang. Karakter bangsa Jepang yang sangat menonjol dalam hal ini adalah semangat kerja keras, disiplin dan pantang menyerah. Semangat tersebut adalah penerapan dari semangat Bushido (semangat samurai) di jaman sekarang (setelah perang dunia ke-2). Secara mendasar, 'SEMANGAT atau *SPIRIT*' diangkat sebagai tema karena bangsa Jepang sendiri menjadi maju dan berkembang karena dorongan semangat tersebut yang sangat berpengaruh dan menjiwai segala aspek kehidupannya.

Semangat atau spirit yang dalam hal ini erat kaitannya dengan etos kerja bangsa Jepang sering disebut juga dengan istilah '*KAIZEN*' yaitu semangat memperbaiki diri menuju kesempurnaan. Semangat tersebut adalah penerapan dari semangat Bushido (semangat samurai) di jaman sekarang (setelah perang dunia ke-2). Adapun sifat dan karakter yang mendasar dari spirit '*KAIZEN*' ini adalah dinamis, kontinu dan pembaharuan diri atau pengembangan diri. Karakter-karakter dari etos kerja '*KAIZEN*' inilah yang nantinya akan diterapkan dalam Perancangan Interior Pusat Informasi dan Kebudayaan Jepang di Surabaya.