

3 LANDASAN TEORI

3.1 Teori yang berhubungan dengan latar belakang permasalahan yang diangkat.

Pusat Kebudayaan Jepang didirikan dengan tujuan untuk meningkatkan pertukaran kebudayaan antara Jepang dengan dunia internasional serta meningkatkan pemahaman lintas budaya dalam rangka mempererat persahabatan dan rasa saling pengertian antara Jepang dan negara sahabat yang bersangkutan, dalam hal ini adalah Indonesia . Adapun visi dan misi yang diembannya adalah memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat di negara tempat berdirinya Pusat Kebudayaan Jepang tersebut

Pentingnya pemahaman lintas budaya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan untuk menyerap nilai-nilai positif yang patut diteladani dari negara Jepang. Dahlan Iskan, CEO Jawa Pos dalam sambutannya pada The 1st Anniversary of The Jawa Pos NICE Center mengatakan bahwa:

.....Kegiatan-kegiatan seminar yang menampilkan topik-topik ringan tentang perbandingan tatanan kehidupan antara masyarakat Jepang dan masyarakat Indonesia seperti yang telah dilakukan perlu lebih mendapat perhatian. Hal ini penting, karena kesadaran diri (self-awareness) hanya mungkin dicapai melalui kegiatan membandingkan budaya sendiri dengan budaya yang lain. Jepang lebih lazim ditafsirkan dalam arti ekonomi dan teknologinya. Tetapi, saya merasakan bahwa sumbangan kebudayaan Jepang terhadap penyusunan konsep paradigma baru terutama dalam pengembangan konsep otonomi daerah di Indonesia mempunyai peranan penting. Oleh karena itu, kalau dua dasawarsa yang lalu para cendekiawan berupaya memahami kebudayaan Barat, maka sekarang mutlak perlu memahami siapa manusia Jepang berikut kebudayaan yang dimilikinya..... ("Booklet The 1st Anniversary of The Jawa Pos NICE Center 1 Oktober 2001", The Jawa Pos NICE Center: Surabaya, 2001)

Berkaitan dengan kemajuan Bangsa Jepang dalam membangun negaranya terdapat ungkapan bahwa ".....Latar Belakang Jepang, dalam membangun negerinya sampai seperti dewasa ini, tak terlepas dari suatu dasar kokoh yaitu "mencuri" kebudayaan. (Takashi Ishitani)"

"....Saya pikir, yang disebut kebudayaan Jepang ialah hasil penciptaan yang berulang kali dilakukan dengan penelitian seperti tersebut di atas, dan yang disebut kebudayaan itu adalah yang ada di dalam benak kita, yang merupakan penciptaan suatu kebiasaan yang khas; tetapi mungkin kita akan menganggap yang disebut kebudayaan itu ialah kebiasaan yang khas dan tradisi-tradisi lama, namun kalau hanya itu, maka itu bukan kebudayaan Jepang, karena yang disebut kebudayaan Jepang adalah sosok Jepang dewasa ini....." (Ishitani, Takashi. "Kebudayaan Jepang dalam Masyarakat Modern", Ajisai April, 2002. hal 38)

Kebudayaan Jepang, baik tradisional maupun modern, mencakup banyak sekali aspek kehidupan antara lain:

1. Seni Rupa, antara lain terdiri dari Buddhist Art (*fiukkyo biju(su)*), lukisan Jepang (*kaiga*), *Ilkiyo-e* (seni lukisan yang dicetak di atas papan kayu), seni kaligrafi, pedang (*nihonto*), keramik (*tojiki*), *lacguer*, dan kerajinan tradisional (*mingei*),
2. Seni Pertunjukan, antara lain seperti teater tradisional (*koten geino*), *No*, *Kabuki*, *Bunraku*, seni musik tradisional (*hogaku*), *gagaku*, *rakugo*, *Manzai*, film Jepang (*nihon eiga*), dan lain-lain
3. Arsitektur, mencakup arsitektur Jepang tradisional, arsitektur Jepang modern, seni menata taman (*teien*), dan arsitektur puri atau istana (*shiro*).
4. Bahasa dan Literatur, terdiri dari puisi Jepang [*wakci*], fiksi modern, cerita rakyat (*minwa*), *haiku*, dan lain-lain
5. Olah Raga, antara lain: Judo, kendo, seni memanah (*kyudo*), *karate*, *swno*, *ekiden kyoso*, *baseball*, dan lain-lain

6. Kegiatan Rekreatif seperti upacara minum teh (*chanoyu*), seni merangkai bunga (*ikebana*), seni kaligrafi, bonsai, seni melipat kertas (*origami*), go, catur Jepang (*shogi*), mahjong, pachinko, karaoke, *onsen*, komik (*manga*), animasi Jepang (*anime*), *o-Jiuro*, masakan khas Jepang, dan lain-lain
7. Ekonomi
8. Sosial tercakup dalam konsep-konsep sosial seperti *Giri dan ninjo*, etiket, kedudukan sebagai senior atau junior (*sempai-kohai*), dan lain sebagainya
9. Upacara, seperti upacara pernikahan yang menggunakan adat agama Shinto dan upacara kematian yang menggunakan tata cara agama Budha.
10. Perayaan Tahunan seperti perayaan tahun baru, festival kembang api (bon Festival), Festival boneka *Hina*, menikmati bunga sakura yang baru mekar (*hanami*), dan lain-lain

(JAPAM: *Profile of a Nation*, Kodansha International Ltd, 1999)

Salah satu hasil dari kebudayaan Jepang modern adalah majalah komik (*manga*) yang memiliki pengaruh cukup besar di luar negeri. Banyak sekali komik-komik Jepang versi terjemahan baik yang resmi atau bajakan dijumpai di negara-negara Asia selama lebih dari sepuluh tahun terakhir ini, sedangkan di Eropa komik banyak digemari setelah munculnya serial komik yang dianimasikan. Amerika Serikat menciptakan buku komik modern dan memiliki pengaruh cukup besar di Jepang, tetapi sekarang komik Jepang (*manga*) memegang peranan penting dalam membangkitkan kembali industri-industri di Amerika. *Manga* sebagai bentuk dari komunikasi visual yang langsung dan mudah diakses tidak hanya sekedar menjadi produk ekspor dari Jepang tetapi telah

memainkan peranan penting dalam pertukaran budaya antara kedua negara tersebut. (*JAPAN: An Illustrated Encyclopedia*, Kodansha Ltd, 1993)

Bushido, yang mengandung makna cara atau filsafat hidup dari para samurai memegang peranan dan pengaruh yang penting dalam filsafat hidup dan semangat bangsa Jepang secara turun temurun hingga jaman sekarang. Ada lima kode *Bushido* yang penting antara lain :

1. Kesetiaan (*chugi*)

Yaitu kesetiaan terhadap majikan dan tanah air Jepang, hormat terhadap orang tua, kakak dan adik serta ketekunan dan keteguhan hati.

2. Sopan santun (*reigi*)

Yaitu rasa hormat dan kasih sayang serta rendah hati dan tata krama yang benaratau formal.

3. Kekuatan

Mencakup kesabaran dan ketahanan, kesiapsiagaan, keberanian

4. Kejujuran (*makoto*)

Mencakup ketulusan dan keterusterangan ssrta rasa kehormatan dan keadilan.

5. Kesederhanaan

Yaitu kemurnian dan kesederhanaan.

(<http://www.bushido-online.com/zine/arch/jan2001/wn0003.htm>)

Selain istilah *Bushido* dikenal pula istilah *KAIZEN* yang merupakan semangat etos kerja bangsa Jepang yang sering diterapkan di bidang ekonomi dan

perdagangan. Konsep *KAIZEN* adalah penerapan dari semangat *Bushido* baru (setelah perang dunia ke- 2) yang banyak diadopsi dan diterapkan bangsa-bangsa lain di dunia dalam bidang ekonomi dan perdagangan.

Seperti diungkapkan dalam buku *KAIZEN, the Key lo Japan 's Compelitive Success*: "... *KAIZEN means improvement. Moreover KAIZEN means continuing improvement in personal life, home life, social life and working life. When applied lo the workplace KAIZEN means condnuing itnprovetnent involving everyone-managers and workers alike* (Masaaki Imai)"

KAIZEN adalah kata bahasa Jepang yang berarti perbaikan dan kemajuan yang berangsur-angsur, teratur dan berkesinambungan. Jadi, ada dua elemen yang membentuk *KAIZEN* yaitu perbaikan atau kemajuan (perubahan ke arah yang lebih baik) dan kesinambungan (kontinuitas).

(<http://www.kaizen-inslitule.conv'kzn.hlm>)

3.2. Teori yang berhubungan dengan desain

3.2.1. Tinjauan mengenai Ruang Pamer dan Galeri

3.2.1.1. Pembagian Ruang-Ruang dalam Galeri

Ruang-ruang dalam ruang pamer atau galeri dibedakan berdasarkan ukuran, tipe dan jenis koleksi serta lokasi dari galeri tersebut der gan pembagian zona ruang sebagai berikut:

- a. Area Publik , terdiri dari area pamer utama, toko souvenir, ruang istirahat dan terkadang menyediakan pula fasilitas ruang bimbingan, auditorium, perpustakaan, restoran, kafetaria atau *snack bar*.

- b. Area Privat, terdiri kantor administrasi, gudang, ruang staf, dan ruang maintenance.

(Hunt, *Encyclopedia of American Architecture*)

32.12. Pola Sirkulasi Galeri

Ada beberapa jenis pola sirkulasi dari sebuah galeri yaitu sebagai berikut

a. Pola Radial

Keuntungan:

cocok untuk galeri yang besar

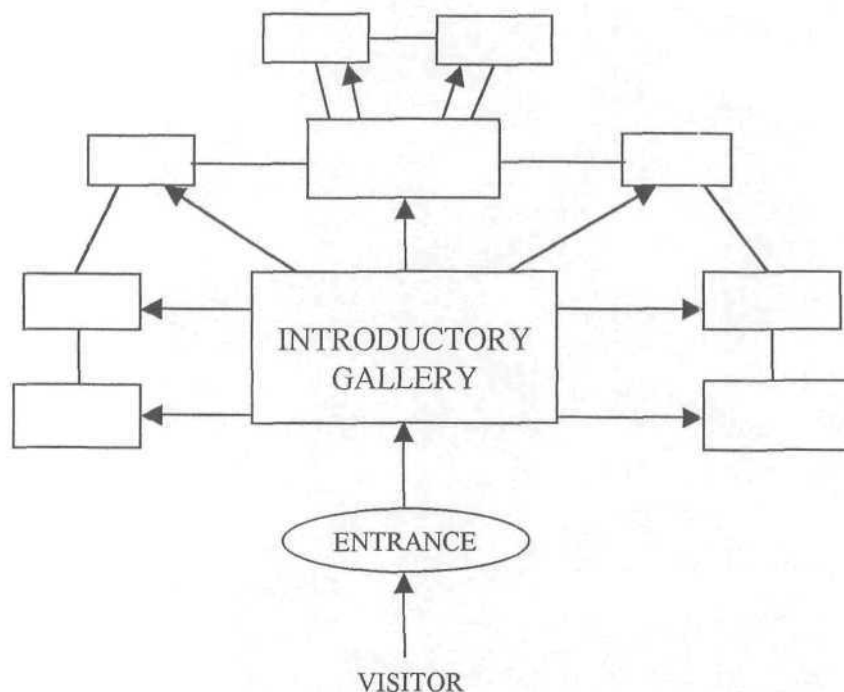
pengunjung bebas untuk memilih koleksi yang ingin dilihat

pembagian koleksi jelas

Adanya ruang pengenalan

Sirkulasi bisa *bi-directional*

Kerugian : Membutuhkan ruang yang luas



b. Pola Linear (Sequential)

Keuntungan :

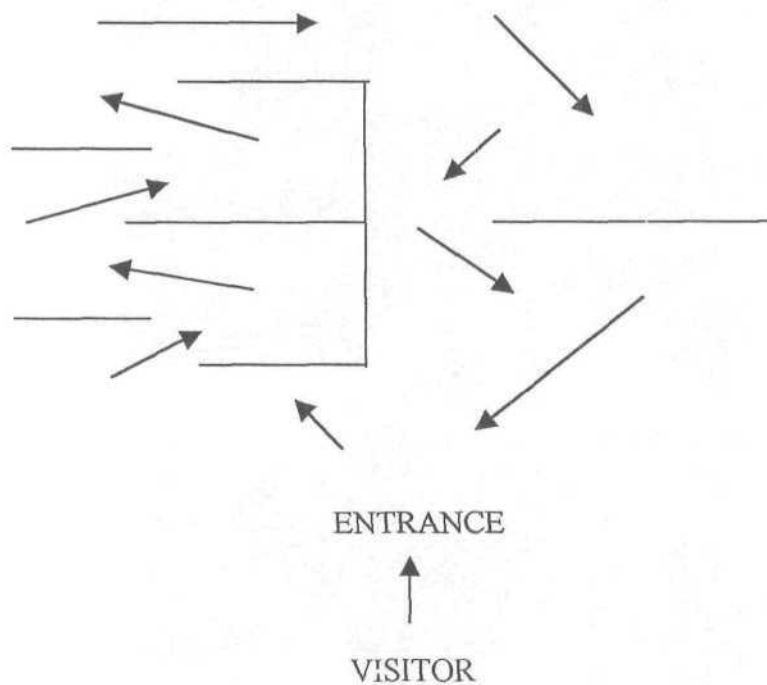
Sirkulasi bersekuent

- Pemisahan koleksi jelas

Kerugian:

- Pengunjung tidak bebas memilih koleksi yang diinginkan

Sirkulasi ada kemungkinan terganggu oleh orang yang melihat koleksi



c. Pola Linear Bercabang

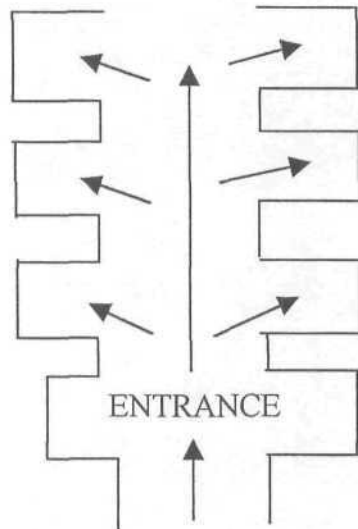
Keuntungan:

Sirkulasi tidak terganggu

- Pembagian koleksi jelas
- Pengunjung bebas memilih

Kerugian :

- Ruang yang dibutuhkan panjang



d. Pola Random

Keuntungan:

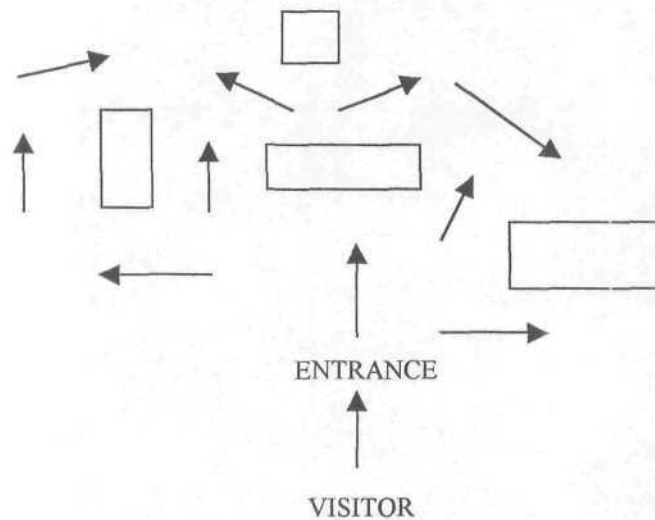
- cocok digunakan oleh galeri dalam skala kecil
pengunjung dapat melihat koleksi yang diinginkan

Kerugian :

Sirkulasi cross dan membingungkan

Sirkulasi tergantung penataan koleksi

- Pemisahan koleksi tidak jelas



Sirkulasi pengunjung dirancang untuk membantu memudahkan pengunjung dalam melihat dan mengamati obyek yang dipajang dengan teliti, dengan beberapa pertimbangan antara lain:

- a. Pengunjung diharapkan dapat bergerak terus tanpa harus berbalik kembali untuk melihat obyek yang telah dilihat sebelumnya.
- b. Harus memenuhi syarat spasial bagi pengunjung untuk berjalan dengan kecepatan yang berbeda, beberapa diantaranya akan berjalan terus sementara yang lain ada yang berhenti untuk melihat dengan lebih seksama.
- c. Pengunjung cenderung untuk memulai ke arah kanan ketika memasuki entrance untuk menjelajahi galeri tersebut.
- d. Mengamati area galeri dalam satu bentangan atau alur membantu pengunjung untuk mengerti tentang apa yang dipajang.

(de Chiara, Joseph, Callender, John Hancock, *Time Saver Standards for Building Types 3rd Editwn*, Mc Graw Hill International Editions, 1990)

3.2.1.3 TataPamer

Tata pameran pada museum dibagi menjadi:

- a. Pameran tetap, yaitu pameran yang sifatnya tidak berubah-ubah.
- b. Pameran khusus atau temporer, yaitu pameran yang sifatnya berubah-ubah disesuaikan dengan tema tetapi dalam waktu yang relatif singkat untuk menunjang pameran tetap.
- c. Pameran keliling, yaitu satu paket pameran yang dirancang dalam satu program lengkap dengan koleksi dan sarana yang biasanya tema dikaitkan dengan publikasi museum.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Museum Negeri Jawa Tengah Ronggowarsito*)

3.2.1.4 Pemeliharaan Koleksi

Kerusakan pada koleksi dapat disebabkan oleh antara lain :

- a. Faktor serangga dan binatang seperti tikus dan hewan pengerat yang merusak benda-benda organik.
- b. Faktor tumbuhan kecil sejenis jamur dan cendawan untuk mencegah kerusakan koleksi dari mikroorganisme tersebut antara lain dengan menjaga kelembaban udara dan memperhatikan pengkondisian udara.
- c. Faktor elemen iklim, meliputi kelembaban udara dan temperatur udara. Standar iklim yang sesuai untuk benda-benda koleksi adalah kelembaban udara yang berkisar antara 45% - 60% dan temperatur udara berkisar antara 20 °C - 24 °C. Jika kondisi kelembaban udara dan temperatur udara

dalam ruangan melebihi atau kurang dari yang telah ditentukan, maka akan menimbulkan kerusakan pada benda-benda koleksi.

- d. Faktor cahaya, meliputi cahaya alam, dan juga menyangkut masalah radiasi ultra violet dan kekuatan cahaya. Intensitas cahaya yang tinggi dapat menyebabkan kerusakan pada benda-benda koleksi organik. Intensitas cahaya yang baik untuk benda-benda koleksi adalah berkisar antara 50 - 150 lux.

- e. Faktor pengotoran atau polusi udara.

Polusi udara dapat menyebabkan kerusakan pada benda-benda koleksi, misalnya deposit debu pada obyek koleksi kayu yang dapat menyebabkan perubahan bentuk. Untuk menghindari kerusakan tersebut antara lain dengan membersihkan benda-benda koleksi secara teratur.

- f. Faktor-faktor lain adalah kelengahan tindakan yang tidak bertanggung jawab seperti kerusakan lingkungan yang berkenaan dengan tempat, manusia, insiden, api, air, rusak oleh penggaraman, dan lain-lain.

3.2.2.. Tinjauan terhadap Teori Warna

Efek warna pada interior :

- a. Merah

Warna merah memberikan efek menarik (*exciting*) jika berwarna merah terang, dan membangkitkan (*stimulating*). Secara positif memberikan kesan menggairahkan, aktif, kuat, dan hangat, sedangkan secara negatif terkesan agresif, intens, berdarah dan kejam. Warna merah adalah warna yang paling dominan dan dinamis diantara semua warna-warna yang ada, menarik

perhatian secara langsung dan memberikan kesan jarak yang lebih dekat. Efek

warna merah pada elemen-elemen interior antara lain :

- Plafon : kesan berat, mengganggu
- Dinding : agresif dan berkembang (*advancing*)
- Lantai: waspada, sadar

c. Hijau

Warna hijau memberikan efek mengistirahatkan dan relaks. Secara positif memberikan kesan tenang, menyegarkan, dan natural sedangkan secara negatif memberikan kesan biasa dan melelahkan. Secara psikologis warna hijau adalah warna yang paling menyejukkan bagi mata.

Pada elemen-elemen interior, warna hijau membawa efek :

- Plafon : protektif (refleksi pada kulit dapat menyebabkan menjadi kurang menarik)
- Dinding : dingin, aman, tenang, dan pasif
- Lantai : natural, lembut, santai dan sejuk

d. Coklat

Aplikasi pada elemen interior memberikan efek sebagai berikut:

- Plafon : menekan dan berat (jika berwarna coklat gelap)
- Dinding : aman dan meyakinkan jika dari bahan kayu
- Lantai: stabil dan mantap

e. Abu-abu

Aplikasi pada elemen interior memberikan efek :

- Plafon: berbayang-bayang
- Dinding : netral, membosankan

- Lantai : netral

f. Hitam

Aplikasi pada elemen interior memberikan efek :

- Plafon : tertekan, kosong
- Dinding : kesan seperti ruang bawah tanah
- Lantai: aneh, abstrak

(Manke, *Color & Light, In Man-made Environments*, 1993 : 11-16)

3.2.3. Tinjauan terhadap Unsur Pembentuk Ruang

3.2.3.1. Lantai

Permainan lantai dengan plafon yang direndahkan akan memberikan kesan intim dan pembuatan perbedaan lantai berfungsi sebagai pembatas semu ruangan.

Dalam ruang pameran, lantai berperan untuk memberikan petunjuk arus lalu lintas agar pengunjung tidak bingung dan dapat melihat seluruh stand partisi ataupun barang-barang yang sedang dipamerkan.

Pada koridor-koridor dimana pengunjung akan menuju ke ruang-ruang lain diusahakan untuk mengurangi pandangan yang monoton dengan melewati lantai dari material yang berlain-lainan baik tekstur, warna ataupun motif-motifnya.

(Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*; 1998 : 130-131)

3.2.3.2 Dinding

Penggunaan dinding yang tepat akan menggubah menjadi berbagai bentuk ruang dan dapat menyembunyikan atau menutupi kesalahan-kesalahan arsitektural yang dapat dicapai dengan beberapa cara antara lain :

- Jika plafon rendah, pola penutup dinding harus dapat mengundang mata untuk melihat ke atas, biasanya digunakan warna-warna pucat atau muda, pola-pola yang kecil atau garis-garis vertikal untuk memberikan kesan ruang yang lebih tinggi.
- Jika pola dinding terpecah, semua penggunaan pola-pola pada penutup dinding akan menyembunyikan gangguan-gangguan yang tidak enak dilihat.

(Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*, 1998 : 149)

3.2.3.3 Plafon

Karakteristik suatu plafon adalah ciri tertentu yang minimal harus ada pada suatu ruang yang bersangkutan dnegan jenis kegiatan apa yang berlangsung dalam ruang tersebut, misalnya : pada ruang pameran, agar dapat menarik pengunjung, dibuat plafon yang kontras, saling bersaing untuk menonjolkan diri dan kesan yang mewah.

(Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*, 1998 :166)

3.2.4 Tinjauan terhadap Bahan

3.2.4.1 Bahan Penutup Lantai

- a. Terazzo, sifatnya keras, permanen, tahan kotoran, dan dapat dibuat dalam beraneka warna dengan disain yang bebas. Selain tahan lama, juga indah dan mudah dalam perawatannya.
- b. Kayu, sifatnya alami, dapat dicat, kedap suara, tahan lama dan mudah melentur tetapi tidak tahan insekta. Dari segi pemeliharaannya mudah karena jika terkena rokok dapat dibersihkan dengan lilin atau vernis, sedangkan jika terkena debu dibersihkan dengan lapisan nilam.
- c. Keramik, sifatnya tahan goresan dan kaya akan bentuk dan corak. Selain tahan lama juga tidak mudah kotor, pemeliharaannya mudah dengan air hangat dan sabun.
- d. Vinyl, menarik, permukaannya dapat dicetak, mudah tergores dan sifatnya lunak sehingga tidak diperuntukkan untuk daerah ramai meski pemeliharaannya mudah.

(Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*, 1998 : 133-134)

- e. *Floor Hardener*, lapisan penutup untuk lantai cor-coran beton yang baik untuk digunakan pada lantai interior dan eksterior yang tingkat abrasinya tinggi, tingkat lalu lalang manusia dan barang yang padat dan ramai, sering terjadi tekanan dan digunakan untuk bongkar muat barang.

(<http://www.oceanjloorhardener.com>)

3.2A.2 Bahan Penutup Dinding

- a. Batu, sifatnya tahan terhadap benturan keras dan tahan terhadap panas dan dingin, secara psikologis memberikan efek hangat.

- b. Cat, umumnya relatif singkat, hanya sekitar 1-2 tahun karena warnanya mudah berubah dan tidak tahan terhadap panas dan dingin.
- c. Kaca, sifatnya tahan terhadap segala pengaruh cuaca dalam ruangan tetapi tidak tahan terhadap getaran, mudah tembus cahaya dan pandangan tetapi bukan penghantar panas dan dingin yang baik tetapi dapat meneruskan panas, tahan terhadap air dan mampu digunakan untuk bidang yang luas. Selain memberi efek memperluas ruangan juga dapat merefleksi cahaya untuk mendapat kesan terang dalam ruangan.
- d. Kayu, tahan terhadap pengaruh cuaca dan temperatur ruang serta tahan terhadap panas dan dingin.
- e. Metal, sifatnya tahan lama, kuat terhadap pengaruh cuaca dan temperatur ruangan serta tahan terhadap panas dan dingin. Memberikan kesan eksklusif dengan pemeliharaan yang sangat mudah.

(Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*, 1998 :155-157)

3.2.4.3 Bahan Penutup Plafon

- a. Untuk mencapai kesan mewah, digunakan bahan kaca.
- b. Pada bangunan-bangunan utilitas, beton yang diekspose.
- c. Untuk kesan alamiah, kayu, anyaman bambu, rotan, dan lain-lain.

(Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*, 1998 : 166,167)

3.2.5 Tinjauan Mengenai Interior Jepang

3.2.5.1 Konsep Spasial Jepang

Aspek penting dalam desain tradisional Jepang adalah hubungan antara tempat tinggal atau rumah dengan lingkungan spesifiknya terutama taman. Keduanya berkesinambungan atau berkelanjutan. Orang Jepang tidak memandang eksterior dan interior sebagai dua hal yang terpisah atau dengan kata lain tidak ada titik yang jelas antara dimana akhir dari eksterior dan dimulainya suatu interior.

Pengungkapan yang jelas dari konsep ini adalah beranda Jepang (*engawa*) yang berfungsi sebagai ruang transisi dari dalam ke luar. Fungsi yang lebih lanjut diungkapkan pula lewat pemilihan material dan konstruksi. Bahan penutup lantai interior adalah tikar jerami berbantal (*tatami*) sedangkan eksteriornya dari tanah dan batu karang. *engawa* menggunakan bahan papan kayu yang tidak difinishing.

Perkembangan dari ruang individual di dalam rumah adalah suatu proses yang berangsur-angsur dari memecah ruang terbuka yang luas menjadi ruang yang lebih kecil. Pada jaman dahulu, rumah-rumah Jepang yang ada jauh lebih terbuka lagi ruangan-ruangannya, tanpa pembatas atau partisi dan hanya ada beberapa dinding permanen. Ruangan yang ada sangat luas, bahkan terlalu luas untuk individual, bahkan sering yang ada tidak lebih dari sebuah rak dari bahan kayu saja. Pada perkembangannya kemudian mulailah dipergunakan pembatas (*screen*) atau dinding kertas. Ruang-ruang individual menggunakan *shoji*, *fusuma*, dan pintu geser yang dapat dilepas untuk membentuk suatu ruangan yang lebih luas.

(*JAPAN: An Illustrated Encyclopedia*, Kodansha Ltd, 1993)

Di dalam rumah gaya Jepang, ruangan utama biasanya mempunyai sudut kecil yang disebut '*tokonoma*', yang berisi satu-satunya hiasan dalam ruangan.

Hiasan ini lazimnya terdiri dari sebuah lukisan gulung bergantung atau kaligrafi dan karangan bunga. Kadang-kadang selama festival, dalam ruangan *'tokonomo'* diperagakan boneka atau benda-benda kesenian lainnya. (*Jepang Dewasa* /ni, Kementerian Luar Negeri Jepang, 1975)

3.2.4.2 Konsep Warna dalam Interior Jepang

Arsitektur Jepang selalu mencerminkan rasa cinta yang mendalam terhadap alam dan kegemaran terhadap bahan kayu, satu-satunya bahan bangunan utama yang tersedia. Rumah-rumah Jepang baik besar maupun kecil selalu terkesan menawan dengan kesederhanaannya. Warna dari material yang merupakan kesatuan bagian dari struktur adalah warna-warna yang dijumpai di alam seperti warna alami kayu cedar, keramik biru abu-abu dan plesteran. Tatami kuning keemasan dibingkai dengan warna coklat untuk orang dari kalangan sosial paling rendah dan hitam untuk kalangan sosial paling atas dan pada umumnya jarang sekali ada perabotan pada interiornya. Tingkat warna tertinggi dari ruang seperti tersebut diatas terletak di *tokonoma* yang digunakan untuk pemujaan. Warna-warna yang digunakan termasuk di dalamnya hijau, merah, emas, biru, merah China, kuning, hitam, putih yang memberikan efek ketenangan dan keseimbangan secara keseluruhan.

3.2.4.3 Material dalam Interior Jepang

Penggunaan bahan dalam bangunan Jepang dipengaruhi oleh iklim dan material kayu lebih disukai daripada batu. Batu dipandang kurang nyaman dan kurang sehat di cuaca yang panas dan lembab karena membatasi aliran udara dan

menutup struktur. Kayu lebih peka terhadap iklim, lebih dingin dan menyerap uap lembab di musim panas dan tidak terlalu dingin untuk disentuh di musim dingin. Kayu juga lebih tahan terhadap gempa bumi yang sangat sering terjadi di Jepang. Pemilihan kayu dan struktur terbuka memungkinkan kemudahan dalam penataan ruang yang disesuaikan dengan perubahan musim dan kebutuhan penghuni rumah.

(JAPAN: An Illustrated Encyclopedia, Kodansha Ltd, 1993)