

IMPLEMENTASI KONSEP *WABI SABI* PADA GALERI PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JAKARTA

Yudi Fitra¹, Iyus Kusnaedi².

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung, Jawa Barat, Indonesia

E-mail: yudifitra2000@gmail.com¹,
iyusdj@itenas.ac.id²,

Abstract

Galleries are now growing and their aim is to present works in a visitor-centred way, therefore they are required to be more interactive and involve visitors in introducing what is on display and interpreting the exhibitions and stories presented in the gallery. In planning a museum that is informative, educative, and refreshing, it is necessary to explore the story of the exhibition related to the museum's collection. In this case, the gallery for the center of Japanese culture must be designed by taking into account the collection of works from Japanese periods, so that it has a presentation flow that is in accordance with the Japanese period and thematic elements. This will make Japanese culture unique compared to other museums that use a more general approach. Therefore, the preparation of this study contains the concept of a cultural gallery and a flow model for presenting material about the periods in Japan which are used to guide the contents of the cultural center gallery. The data collection method used comes from literature studies. The focus of this research is the use of wabi sabi with Japanese rural style during the Edo period in the interior design of Japanese cultural centers with nine periods.

Keywords: gallery, japanese culture, wabi sabi, edo period japanese village

Abstrak

Galeri kini semakin berkembang dan tujuannya adalah untuk menyajikan karya-karya dengan cara yang berpusat pada pengunjung, oleh karena itu mereka dituntut untuk lebih interaktif dan melibatkan pengunjung dalam memperkenalkan apa yang dipamerkan serta memaknai pameran dan cerita yang disajikan di dalam galeri. Dalam merencanakan museum yang informatif, edukatif, dan refreshing perlu digali cerita pameran yang berkaitan dengan koleksi museum. Dalam hal ini, galeri pusat kebudayaan Jepang harus dirancang dengan mempertimbangkan koleksi karya dari periode-periode masa Jepang, sehingga memiliki alur penyajian yang sesuai dengan periode masa Jepang dan elemen tematik. Hal tersebut akan menjadikan kebudayaan Jepang unik dibandingkan dengan museum lain yang menggunakan pendekatan yang lebih umum. Oleh karena itu, penyusunan penelitian ini berisi konsep galeri kebudayaan dan model alur penyajian materi tentang periode-periode masa di Jepang yang digunakan untuk mengarahkan isi galeri pusat kebudayaan. Metode pengumpulan data yang digunakan berasal dari studi literatur. Fokus penelitian adalah penggunaan wabi sabi dengan gaya pedesaan Jepang pada masa Edo pada desain interior pusat kebudayaan Jepang dengan sembilan periode.

Kata kunci: galeri, kebudayaan Jepang, wabi sabi, pedesaan Jepang masa Edo

1. PENDAHULUAN

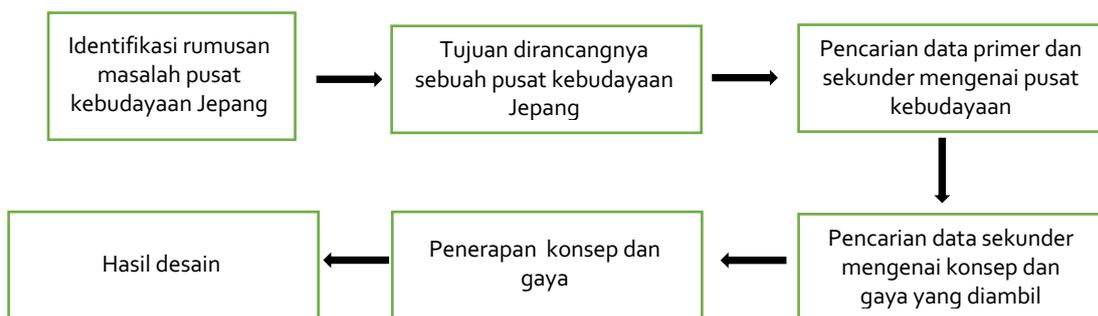
Salah satu pusat kebudayaan Jepang di Indonesia adalah The Japan Foundation Jakarta, gedung tersebut terletak di Jl. Jendral Sudirman No.61. Satu-satunya lembaga nirlaba pemerintah Jepang yang berfokus pada pertukaran budaya internasional adalah Japan Foundation, yang didirikan pada Oktober 1972. Untuk meningkatkan rasa saling pengertian di antara orang Jepang dan negara lain. Salah satu hal yang penting di dalam gedung pusat kebudayaan adalah ruang galeri dikarenakan dapat memperkenalkan kebudayaan Jepang itu sendiri dari segi karya yang ditampilkan dan arsitektur interior yang diterapkan di dalamnya. Pentingnya desain interior sebagai aspek penyampaian dari segi arsitektur interior sangat diperlukan dari bangunan pusat kebudayaan Jepang terutama ruang galeri. Unsur budaya Jepang yang menarik untuk dipamerkan di galeri Pusat Kebudayaan Jepang adalah periode-periode yang ada di Jepang, diantaranya adalah periode Kofun, Asuka, Nara, Heian, feodal, Kamakura, Muromachi, Azuchi-Momoyama, dan Edo. Periode Jepang sangat lekat dengan masyarakat Jepang itu sendiri. Indonesia dan Jepang memiliki sejarah panjang tentang kerjasama di antara kedua negara tersebut, khususnya pertukaran Kebudayaan.

Galeri Pusat Kebudayaan Jepang di Jakarta harus dirancang untuk mencakup kedalaman cerita terkait periode Jepang. Koleksinya harus dipilih secara khusus untuk galeri yang lebih mendalam tentang kebudayaan Jepang. Galeri Pusat Kebudayaan Jepang menampilkan lukisan, barang, dan pakaian tradisional Jepang. Diharapkan bahwa galeri ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru kepada masyarakat umum, terutama mereka yang ingin lebih mengenal kebudayaan Jepang dan budayanya. Salah satu cara terbaik untuk belajar lebih banyak tentang budaya dan sejarah Jepang adalah dengan mengunjungi galeri ini.

2. METODOLOGI.

2.1 Metode Penelitian

Penelitian dimulai dengan menyusun latar belakang, masalah, dan tujuan. Data sekunder kemudian diperoleh dengan membaca buku teks dan manual teknis, majalah, website, dan referensi lainnya. Data dikumpulkan dan dianalisis untuk membuat plot dengan tema dan subtema. Pedoman teknis galeri digunakan sebagai acuan untuk kriteria desain untuk pameran galeri, dan bersamaan dengan pembuatan plot, analisis bangunan saat ini dan denah arsitektur Pusat Kebudayaan Jepang dilakukan. Penggunaan pengumpulan data sekunder untuk mengumpulkan data tentang kondisi yang sudah ada.



2.2 Rumusan Masalah

Sebuah desain galeri pusat kebudayaan pentingnya adanya penggunaan pendekatan interaktif dan partisipatif. Dalam penempatan, tata letak pamernya, pemerapan konsep Wabi Sabi dan disesuaikan dengan gaya pedesaan Jepang pada Masa Edo. Sebelum memulai desain interior galeri, penting untuk menentukan tema sejarah yang akan diangkat dalam pameran, dan bagaimana menyajikannya dengan cara yang mudah dipahami oleh pengunjung. Atas dasar itu, masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan skenario ruang yang berhubungan

dengan penampilan karya di galeri Pusat Kebudayaan Jepang dan bagaimana menggunakannya dalam desain interior pameran, bagaimana pengunjung berinteraksi dengannya, dan bagaimana menarik perhatian pengunjung.

2.3 Tujuan Penelitian

Antara lain, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat tatapamer Galeri Pusat Kebudayaan Jepang menarik, informatif, edukatif, dan interaktif.
2. Mengenalkan desain interior yang dapat mendukung sebagai wadah dari berbagai peninggalan budaya Jepang di Galeri Pusat Kebudayaan Jepang.
3. Mengaplikasikan desain interior sebagai wadah dari kebudayaan Jepang.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Fungsi Galeri

Galeri berfungsi sebagai penghubung utama antara pengunjung dan produsen; seniman adalah produsen yang dimaksud, dan konsumen adalah masyarakat dan kolektor. Fungsi galeri menurut Christopher Wibisono Santoso (24 Maret 2020) antara lain : Sebagai tempat mengumpulkan hasil karya seni, Sebagai tempat memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat, Sebagai memelihara hasil karya seni agar tidak rusak, Sebagai tempat mengajak/mendorong/meningkatkan apresiasi masyarakat.

3.2 Sirkulasi Galeri

Dean (1996) menyatakan terdapat tiga metode yang sangat mendasar, bergantung pada konsep dan tujuan pameran, setiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan, desainer dapat menggunakan keterampilannya dalam pemelihan pendekatan metode apa yang akan diterapkan untuk mempengaruhi hasil pada area pameran.

3.3 Landasan teori Mengenai Konsep Wabi Sabi

Penerapan konsep wabi sabi pada pusat kebudayaan dengan mengambil makna dari kata wabi sabi itu sendiri, yaitu wabi yang bermaksud menikmati kehidupan, mengacu pada ketenangan dan kesederhanaan.¹ dengan maksud mengimplementasikan pusat kebudayaan Jepang sebagai tempat yang dapat dinikmati dengan ketenangan dan kesederhanaan dalam desain interiornya.

sedangkan sabi itu sendiri dapat diartikan sebagai tenang, sepi, dan tentram. Dengan maksud menerapkan bahwa interior pada pusat kebudayaan sebagai tempat yang dapat memberikan suasana yang sepi dan tentram di dalamnya.

Dapat disimpulkan mengenai konsep di atas dengan penerepan konsep wabi sabi terhadap desain interior Pusat Kebudayaan Jepang, menjadikan desain interior pusat kebudayaan jepang sebagai tempat yang sederhana dan memberikan ketenangan dalam kesepian di dalamnya.

Adapun unsur desain interior yang mencerminkan konsep wabi sabi dalam elemen interior, sebagai berikut:

1. Pilihan bahan dan pilihan warna yang sederhana
2. Dekorasi sederhana yang menempatkan nilai fungsional di atas segalanya
3. Penggunaan bahan yang berasal dari alam, seperti kayu, batu alam, dan rotan.
4. Ketiadaan kata "sempurna" dalam desain, yang berarti menerima keabadian material

5. Kombinasi tekstur yang alami dan kasar sehingga terlihat tidak selesai
6. Keterbukaan dengan alam melalui cukup sirkulasi dan pencahayaan

3.4 Landasan Teori Mengenai Gaya Periode Edo Jepang

Zaman Edo (1603 – 1867) adalah zaman dimana Jepang diperintah oleh keluarga Tokugawa. Disebut zaman Edo karena pemerintahan keshogunan Tokugawa pada waktu itu berpusat di kota Edo (sekarang Tokyo).

dengan mengambil bentuk elemen arsitektur bangunan dari gaya periode edo dari penggunaan dinding, atap, lantai beserta lainnya.



Gambar 3. 1 Desa Kawagoe japan Sumber: <https://wexpats.com/en/guide/as/jp/detail/4661/>

3.5 Implementasi Filosofi Wabi Sabi Pada Area Galeri Pusat Kebudayaan Jepang

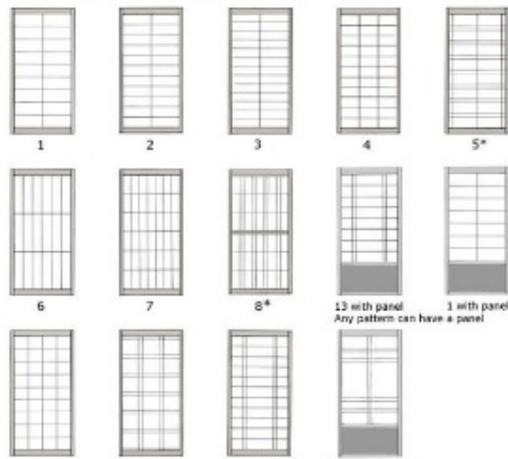
menerapkan desain interior mengambil salah satu dari filosofi wabi sabi yaitu waktu, yang diartikan sebagai menghargai perjalanan waktu budaya jepang pada masa ke masa. Dengan penerapan filosofi wabi sabi yaitu menghargai waktu, menciptakan sebuah desain ruang galeri yang menerapkan perjalanan waktu kebudayaan jepang melalui karya yang ditampilkan, yang bertujuan mengenalkan budaya jepang dengan perjalanan waktu masa ke masa di dalamnya. Adapun di bawah ini mengenai implementasi konsep terhadap galeri pusat kebudayaan Jepang sebagai berikut;

1. Terinspirasi dari gaya pedesaan jepang pada era edo , dari suasana bentuk arsitektur tradisional Jepang periode Edo.



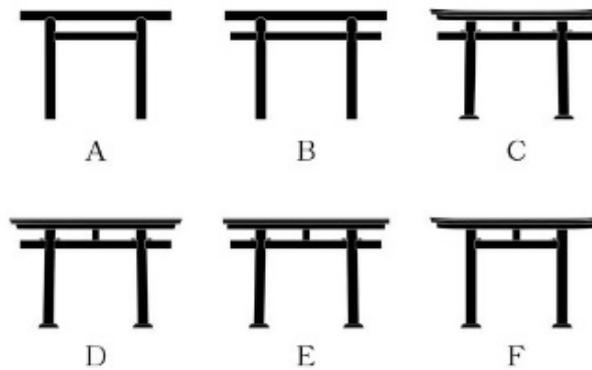
Gambar 3. 2 Desa Kawagoe japan Sumber: <https://wexpats.com/en/guide/as/jp/detail/4661/>

2. Penggunaan bentukan Shoji pada elemen dinding ruang. Shoji adalah sejenis pintu atau jendela yang biasanya digunakan pada rumah ala Jepang. Shoji mengacu pada kosen jendela atau kosen pintu yang terbuat kayu dan selembar kertas washi, dengan perkembangan jaman shoji itu sendiri bisa dijadikan sebagai elemen partisi dinding pada interior.



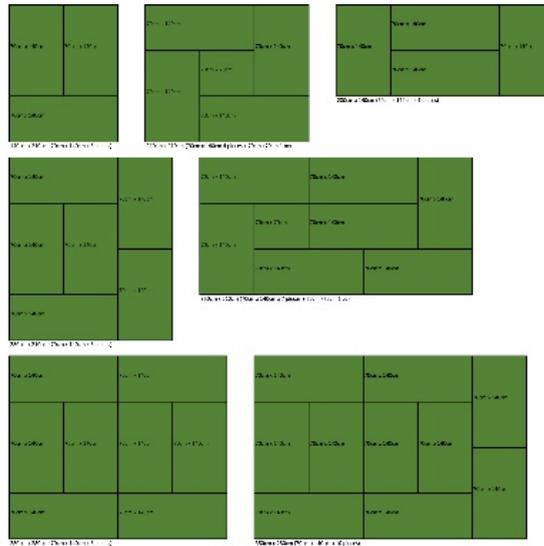
Gambar 3. 3 Shoji Jepang Sumber : <http://www.shojidesigns.com/kumiko.html>

3. mengambil dari bentukan gate Torii . Gate Torii Jepang merupakan batas antara dunia manusia dan tempat di mana kami (dewa/deity) bersemayam.



Gambar 3. 4 Torii Jepang Sumber : <https://www.flickr.com/photos/koiquest10>

4. Mengambil dari bentukan formasi tatami Jepang



Gambar 3. 5 Formasi Tatami Sumber : <http://www.tatami.com.my/prodo1d.htm>

3.6 Hasil Desain

1. Zona 1

Penggunaan bentukan yang mengarah kepada gerbang Torii Jepang, yang dimana kedua sisi gerbang di manfaatkan sebagai tempaan pameran karya. Untuk karya yang ditampilkan, yaitu lukisan dari periode-periode yang ada di Jepang



Gambar 3. 6 zona satu, area pameran lukisan peninggalan periode-periode yang ada di Jepang

2. Zona 2

Setelah melewati gerbang tori masuk ke zona dua, dengan mengimpelemtasikan bentukan dari shoji yang dimanfaatkan menjadi wall treatment dan tempat untuk menampilkan karya-karya. Untuk karya yang ditampilkan berupa rerika pakaian adat yang ada di Jepang.



Gambar 3. 7 zona dua, area pameran miniatur pakaian adat Jepang

3. Zona 3

Selanjutnya zona 3 mengambil formasi dari pedesaan periode edo yang dimana suasana pedesaan dan partisi yang terinspirasi dari gaya arsitektur rumah periode edo dijadikan sebagai partisi karya. Untuk karya yang ditampilkan berupa pakaian adat, senjata dan arsitektur Jepang.



Display miniatur pakaian peninggalan periode-periode yang ada di Jepang

Gambar 3. 8 Zona tiga, area pameran pakaian adat, miniatur arsitektur, dan senjata yang ada di Jepang

4. Zona 4

Selanjutnya zona 4 terdiri dari 10 display karya yang dimana untuk area ini menampilkan Mengenalkan berbagai ghabah peninggalan Jepang

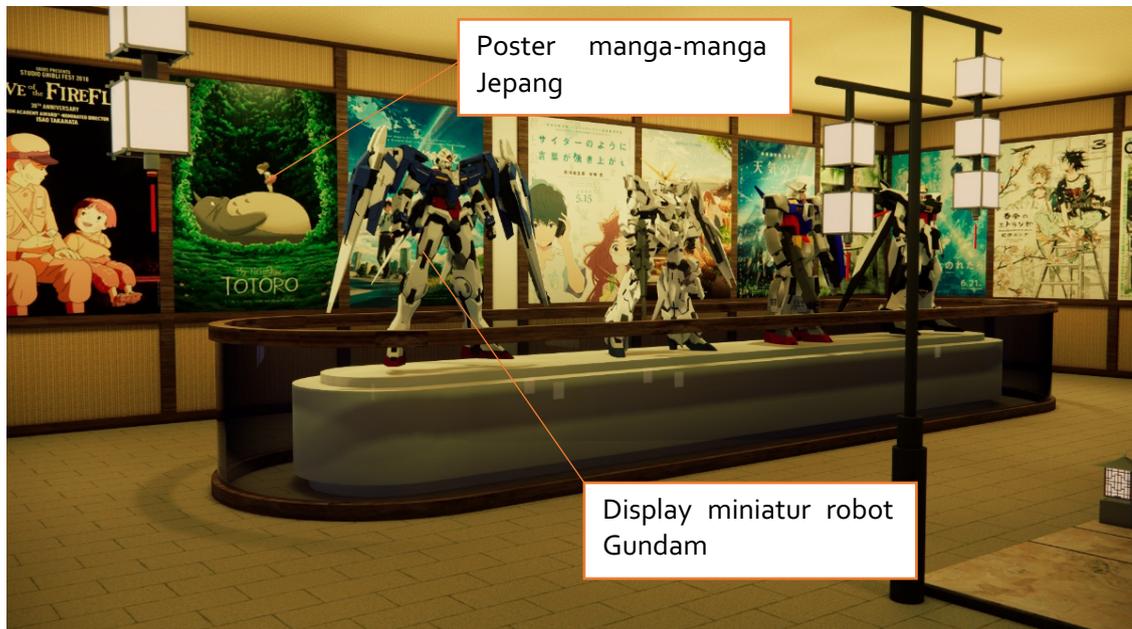


Display ghabah peninggalan yang ada di Jepang

Gambar 3. 9 zona empat, area pameran ghabah-ghabah peninggalan Jepang

5. Zona 5

Dan yang terakhir adalah zona 5, yang menampilkan dari berbagai film manga Jepang dan berupa display miniatur dari manga Gundam



Gambar 3. 10 zona lima, area pameran miniatur dan film manga Jepang

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dengan telah mengumpulkan data dengan berbagai informasi mengenai pusat kebudayaan Jepang "The Japan Foundation" maka dari itu dapat disimpulkan, bahwa diperlukannya kriteria khusus untuk merancang sebuah ruangan galeri yang berbeda. Kriteria ruangan khusus untuk setiap ruangan berupa, akustik, pencahayaan, ergonomi, warna dan antropometri. Hal tersebut disesuaikan berdasarkan aktivitas yang dilakukan di setiap ruangan yang ada di Pusat Kebudayaan Jepang, dan tiap area memiliki kebutuhan yang berbeda berdasarkan aktifitas yang dilakukan didalamnya. Adapun perancangan pusat kebudayaan Jepang ini, bertujuan mengenalkan berbagai kebudayaan yang ada di Jepang kepada masyarakat Indonesia, dengan berbagai pameran yang ditampilkan, seperti pada zona satu, yaitu menampilkan berbagai lukisan dari masa ke masa, yang ada di Jepang, Zona dua menampilkan berbagai miniatur pakaian adat tradisional Jepang, Zona tiga menampilkan berbagai senjata, miniatur arsitektur, dan pakaian adat Jepang, zona empat menampilkan berbagai kerajinan ghabah peninggalan Jepang, dan yang terakhir zona lima menampilkan karya Jepang yang terkenal di dunia, yaitu manga-manga Jepang. Hal tersebut bertujuan agar masyarakat Indonesia dapat mengenal lebih dalam lagi terhadap kebudayaan Jepang.

DAFTAR RUJUKAN

- Amira, T. (t.t.). *KAJIAN SIRKULASI PADA RUANG AREA PAMER DI PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JAKARTA.*
- Fazri, V. C., Rukhyana, B., & Susanti, H. (2020). Nilai Estetika Pada Shodou Khususnya Pada Gaya Sousho Berkaitan Dengan Teori Wabi-Sabi Dan Teori Zen. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 2(2), 11–16. <https://doi.org/10.33751/idea.v2i2.2779>
- Hasanah, K. (2018). *VISUALISASI KEINDAHAN WABI SABI DALAM BUSANA KULIT ART WEAR.*
- Santoso, C. W., Andrew, T., Sasongko, J., & Wibowo, M. (2020). PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR RUMAH KREATIF BATIK PUTAT JAYA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP MASYARAKAT EKS LOKALISASI DOLLY. *SHARE: "SHaring - Action - REflection,"* 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.9744/share.6.1.45-52>
- Takahashi Yuichi. (t.t.). The Japan Foundation, Jakarta. *Tentang Pusat Kebudayaan Jepang The Japan Foundation, Jakarta.* <https://ja.jpf.go.jp/id/office/>
- (Amira, t.t.; Fazri dkk., 2020; Santoso dkk., 2020) (Hasanah, 2018)

(t.t.)