

PENERAPAN DESAIN IMPLEMENTASI GAYA ARSITEKTUR DAN BUDAYA JEPANG PADA THEME PARK DI KOTA BANDUNG

Muhammad Insan Panutandia¹, Tecky Hendrarto²,
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: insanpanutandia@gmail.com

Abstrak

Peningkatan minat masyarakat terhadap budaya Jepang telah menjadi pendorong utama dalam mengembangkan tema hiburan yang mengusung nuansa Jepang. Theme park, sebagai tempat wisata dan hiburan, merupakan media yang tepat untuk menggambarkan keunikan budaya Jepang dan menawarkan pengalaman berbeda kepada pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan desain implementasi gaya arsitektur dan budaya Jepang pada theme park yang berlokasi di Kota Bandung, sebagai upaya untuk menciptakan destinasi wisata yang menarik dan autentik. ditemukan beberapa tantangan dalam mengimplementasikan gaya arsitektur dan budaya Jepang di theme park ini. Salah satunya adalah penyesuaian dengan iklim dan lingkungan lokal yang berbeda dari Jepang. Selain itu, perlu adanya pemahaman mendalam tentang budaya Jepang untuk menghindari distorsi atau stereotipe yang tidak tepat. Kota Bandung telah berhasil mengintegrasikan berbagai aspek budaya Jepang secara kreatif dan inovatif. Penggunaan elemen arsitektur tradisional Jepang seperti torii gate, shoji, dan taman Jepang memberikan suasana yang autentik dan memikat bagi pengunjung. Selain itu, adopsi elemen budaya Jepang dalam pertunjukan seni, pameran, dan aktivitas interaktif turut memberikan pengalaman yang mendalam tentang budaya Jepang. theme park yang menerapkan desain implementasi gaya arsitektur dan budaya Jepang di Kota Bandung memiliki potensi untuk menjadi destinasi wisata yang menarik bagi masyarakat lokal dan internasional. Keberhasilan penerapan desain tersebut memungkinkan para pengunjung untuk merasakan atmosfer Jepang tanpa harus meninggalkan Indonesia.

Kata Kunci : budaya Jepang, nuansa Jepang, Theme park

Abstract

Increasing public interest in Japanese culture has become the main driving force in developing entertainment themes that carry Japanese nuances. Theme parks, as tourist and entertainment venues, are an appropriate medium to describe the uniqueness of Japanese culture and offer a different experience to visitors. This study aims to describe the design implementation of Japanese architectural and cultural styles in a theme park located in the city of Bandung, as an effort to create attractive and authentic tourist destinations. found several challenges in implementing Japanese architectural and cultural styles in this theme park. One of them is adaptation to the local climate and environment that is different from Japan. In addition, it is necessary to have an in-depth understanding of Japanese culture to avoid inappropriate distortions or stereotypes. The city of Bandung has succeeded in integrating various aspects of Japanese culture creatively and innovatively. The use of traditional Japanese architectural elements such as torii gates, shoji, and Japanese gardens provides an authentic and alluring atmosphere for visitors. In addition, the adoption of Japanese cultural elements in art performances, exhibitions and interactive activities also provides an in-depth experience of Japanese culture. a theme park that implements the design of the implementation of Japanese architectural and cultural styles in the city of Bandung has the potential to become an attractive tourist destination for local and international communities. The successful implementation of this design allows visitors to feel the Japanese atmosphere without having to leave Indonesia.

Keywords: Japanese culture, Japanese nuances, Theme parks,

1. Pendahuluan

Mengembangkan Kota Bandung sebagai kota kreatif akan mendorong inovasi pemerintah dalam ruang terbuka publik. Kebutuhan akan ruang terbuka publik akhirnya dipenuhi dengan mengembangkan taman hiburan di seluruh kota Bandung. [1] Taman juga memiliki berbagai fungsi mulai dari pengelolaan hingga pemeliharaan hingga isi taman itu sendiri. Arti istilah "taman hiburan bertema" mengacu pada jenis taman yang berbeda dari jenis taman lainnya. Selain itu, karakteristik taman hiburan tidak sama dengan taman hiburan lainnya, dan karakteristik taman juga harus dirancang sesuai dengan tema taman tersebut. Dengan kata lain theme park ini juga merupakan taman hiburan dengan karakteristik yang berbeda dengan taman lainnya dengan merancang konsep dan tema taman tersebut.

Minat wisatawan dan penduduk Indonesia terhadap taman Jepang sendiri semakin meningkat dari tahun ke tahun. Ini karena taman adalah tujuan wisata yang paling banyak dikunjungi di Jepang. Dari sini, kita bisa mendapatkan beberapa ide yang bisa menjelaskan mengapa Jepang menarik sebagai taman hiburan Indonesia. Estetika Jepang dipengaruhi oleh dua faktor: alam dan agama. Ini terbukti dalam seni dan budaya yang ada, termasuk arsitektur Jepang. [2]

Arsitektur Jepang mulai berkembang pada zaman prasejarah dengan berbagai fungsi arsitektural. Sejak Buddhisme diperkenalkan ke Jepang, arsitektur, terutama rumah Jepang, telah berkembang. Rumah Jepang memiliki karakteristik yang beragam, seperti fusuma yang dilapisi kertas atau kain tebal, dan setiap fusuma memiliki arti yang berbeda. Kemungkinan pendekatan untuk penerapan pada bangunan

Penggunaan kombinasi material modern dan natural seperti kayu dan bambu. • Jadikan ruang luar dan bangunan sebagai dua elemen yang saling berhubungan. Misalnya membuat taman di dalam gedung. Tujuan dari Japan Theme Park adalah untuk menyampaikan budaya Jepang melalui bahasa Jepang yang ada, budaya Jepang, tata krama, dan kegembiraan memasak, serta sebagai tempat pertemuan bagi para penggemar budaya Jepang di Bandung. Itu tidak hanya menyampaikan budaya Jepang, tetapi juga menyediakan tempat untuk festival dan acara budaya Jepang modern dan tradisional lainnya. [3]

2. Metode

2.1 Definisi Proyek

Masyarakat membutuhkan tempat hiburan dan wisata yang memberikan keseruan, pengalaman tak terlupakan dan menarik untuk segala usia. Dari perspektif ini, taman hiburan dan taman hiburan adalah salah satu hiburan dan atraksi wisata yang dapat memenuhi kebutuhan hiburan dan pariwisata masyarakat. [4]

Budaya telah lama dikenal sebagai "cara hidup seluruh masyarakat". Budaya ini meliputi sopan santun, pakaian, bahasa, agama, ritual, kode etik, dan kepercayaan (Jary dan Jary, 1991). Budaya atau peradaban, dalam pengertian etnografisnya yang luas, adalah keseluruhan yang kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan semua keterampilan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor, 1974) [5]. Budaya Jepang memiliki karakteristik tertentu yang menarik kelompok lain. Contoh budaya Jepang yang dapat mempengaruhi negara lain antara lain manga, anime, animasi, dan masakan Jepang. Karena keunikan bentuk budaya masing-masing, Jepang berhasil memperluas pengaruh budayanya tidak hanya di Asia Timur tetapi juga di Asia Tenggara dan Asia Tenggara di bawah pengaruh Jepang. Indonesia. Perancangan theme park ini akan fokus memberikan consumer experience dengan memperkenalkan budaya Jepang di Bandung, menarik animo masyarakat dengan konsep "Let us take you to Japan".

2.2 Lokasi Proyek

Lokasi tapak berada di kawasan Taman Kiara Artha Park yang terdapat di Jl. Banten, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272. Berada di tengah kota yang padat kawasan ini menjadi kawasan komersil yang didalamnya terdapat rumah makan cepat saji dan wahana lainnya

2.3 Definisi Tema

2.3.1 Implementasi

Implementasi berarti penerapan. Desain taman hiburan ini secara konseptual menerapkan prinsip "less is more" saat pertama kali dikembangkan, menerapkan konsep Jepang yang menggunakan prinsip konstruksi sederhana. Prinsip ini banyak dianut dalam seni arsitektur Jepang. [6]

2.3.2 Arsitektur Jepang

Arsitektur Jepang (arsitektur *Nihongo*) secara tradisional dicirikan oleh struktur kayu yang menjulang tinggi dengan atap genteng atau jerami. Fusuma (pintu geser) digunakan pada dinding untuk menyediakan ruang dalam ruangan yang sesuai dengan tujuannya. Secara tradisional, sebagian besar orang berjongkok atau duduk di lantai. Baru pada abad ke-20 kursi dan meja tinggi menjadi mode. Namun, sejak abad ke-19, Jepang telah memasukkan sebagian besar arsitektur Barat, modern, dan postmodern ke dalam konstruksi dan desainnya, dan sekarang menjadi bagian penting dari desain dan teknologi arsitektur berbasis bagian. [7]

2.3.3 Budaya Jepang

Budaya pop Jepang adalah budaya unik Jepang yang diakui, dinikmati, dan disebarluaskan, serta merupakan cara hidup sebagian besar masyarakat Jepang pada umumnya. Budaya populer Jepang, seperti fesyen dan drama TV, memasuki Asia. [8]

2.4 Elaborasi Tema

Tabel 1 Elaborasi Tema

	Theme Park	Gaya Arsitektur	Budaya Jepang
Mean	Taman hiburan adalah taman hiburan yang mewujudkan dan mengekspresikan tema khusus yang mencirikan tempat sebagai sebuah konsep.	Arsitektur Jepang secara tradisional dicirikan oleh konstruksi kayu, panggung, batako atau atap jerami. Ciri khas pintu Jepang adalah pintu geser/sistem geser (fusuma), yang memungkinkan interior ruangan diatur sesuai pemandangan.	Budaya Jepang sudah berubah dari zaman ke zaman. Hal ini dikarenakan era globalisasi telah membawa perubahan dan perkembangan budaya, termasuk budaya Jepang, atau budaya yang biasa disebut dengan Japan Wave.
Problem	Kota Bandung sudah memiliki banyak theme park yang bersaing dengan konsep tema yang berbeda-beda.	Sulit memadukan suasana Jepang dengan pemilihan tanaman Jepang yang sesuai dengan iklim Indonesia	Penerapan budaya Jepang sebagian besar bersifat sakral, pemilihan adat istiadat yang digambarkan sangatlah penting.

Fact	Perancangan berpontensi sukses dikarenakan ketertarikan masyarakat dengan budaya luar apalagi Jepang yang diberada di sekitar kota Bandung.	Ciri Khas dari Gaya Arsitektur Jepang yang sederhana namun hangat, sangat familiar dimata masyarakat.	Masyarakat sudah tidak asing dengan Budaya Jepang yang sudah menjamur di berbagai kalangan remaja dan dewasa.
Need	<i>Theme park</i> yang dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya yaitu memberikan nilai rekreasi, edukatif dan informatif	Diperlukanya beberapa Furnitur dan Ornamen Tradisional Jepang untuk pendukung bangunan - bangunan.	Memerlukan pengetahuan lebih terkait pengaplikasian Budaya Jepang agar tidak terjadi ambigu dan kekeliruan
Goals	Menciptakan <i>theme park</i> yang iconic sebagai tempat rekreasi yang menarik dan menambah wawasan dan juga bisa menjalin hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang	Menciptakan bangunan yang setara dengan bangunan lainnya (tidak ada bangunan utama) agar sesuai dengan orientasi cluster.	Menciptakan <i>Theme park</i> yang dapat menjalin hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang.
	<i>Japanese Theme Park</i> ini merupakan Taman Tematik yang berisikan dengan Budaya Jepang dan penguasaan negara Jepang, menyajikan pengalaman untuk para pengunjung seperti apa dan merasakan kembali atmosfer negara Jepang, di taman Rekreasi <i>Japanese Theme Park</i>		

sumber : Hasil Analisis, 2023

3. Penerapan Konsep pada Desain

3.1 Definisi Proyek

Proyek Japanese Theme Park adalah suatu usaha besar yang bertujuan untuk mendirikan dan mengoperasikan taman hiburan tema Jepang yang menghadirkan pengalaman budaya, sejarah, dan keindahan Jepang kepada pengunjungnya. Taman hiburan ini akan menciptakan atmosfer dan suasana autentik Jepang dengan menggabungkan elemen-elemen seperti arsitektur tradisional Jepang, makanan khas, atraksi berdasarkan mitologi dan budaya populer Jepang, serta pertunjukan seni dan hiburan tradisional.

Tujuan dari proyek Japanese Theme Park adalah untuk menyediakan pengalaman unik bagi pengunjung dari berbagai latar belakang, baik warga lokal maupun turis internasional, agar mereka dapat merasakan keindahan, kesenangan, dan keajaiban Jepang tanpa harus berpergian jauh ke negara tersebut. Taman hiburan ini akan menjadi destinasi populer untuk keluarga, wisatawan, dan pecinta budaya Jepang yang ingin mengeksplorasi dan mengenal lebih dekat aspek-aspek khas dari kebudayaan Jepang.

3.2 Lokasi Proyek

Proyek Theme Park yang akan dibangun ini terletak di Jl. Ibrahim Adjie bertepatan di Kiara Artha Park sebelah selatan dengan luas ± 3.6 Ha, terletak di kawasan pusat Primer kecamatan Buahbatu yang merupakan zona Perdagangan dan jasa.

Proyek Theme Park ini diharapkan dapat menyesuaikan dengan Kiara Artha Park dengan menarik Pengunjung dalam maupun luar kota Bandung, dan lebih menarik minat masyarakat untuk mengunjungi taman di kota.

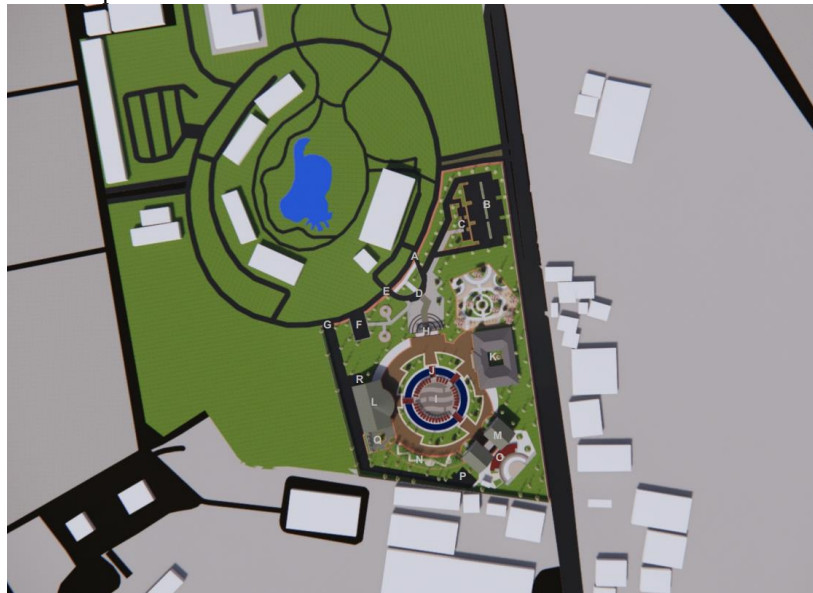


Gambar 1 Lokasi Proyek

Sumber : Google Earth, diunduh tanggal 10 juli 2023

3.3 *Tatanan Masa pada Tapak*

Kawasan Theme park yang dirancang ini terletak di arah selatan kawasan Kiara Artha Park yang merupakan kawasan taman tematik yang memiliki banyaknya area rekreasi, unruk tapak yang akan di rancang ini memiliki orientasi terpusat dengan pusatnya yaitu plaza sebagai ruang komunal untuk diadakannya festival budaya jepang, event jepang yang akan diselenggarakan, dll. Memiliki tatanan masa yang berfungsi sebagai Museum Jepang, Foodcourt dan Souvenir, Kantor dan fasilitas dari performer beserta Amphiteater.



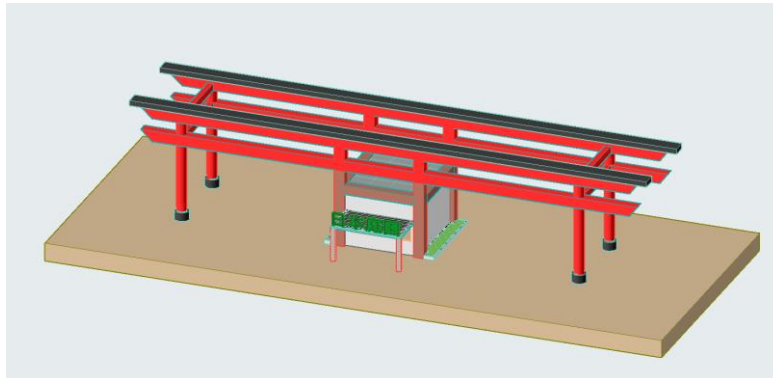
Gambar 2 Blok Plan

Sumber : Data Pribadi

3.4 *Gubahan Masa*

3.4.1 *Entrance Gate*

Dalam Perancangan ini bentuk dari gate Entrance dan out untuk memasuki wahana akan memakai bentuk Gerbang *Torii* yang terdapat di Jepang, mengambil bentuk dari gerbang ini juga untuk menambah kesan dan mendukung pen-suasanaan ala negara Jepang. Berfungsi sebagai Entrance Pengunjung pada saat masuk dan keluar wahana.

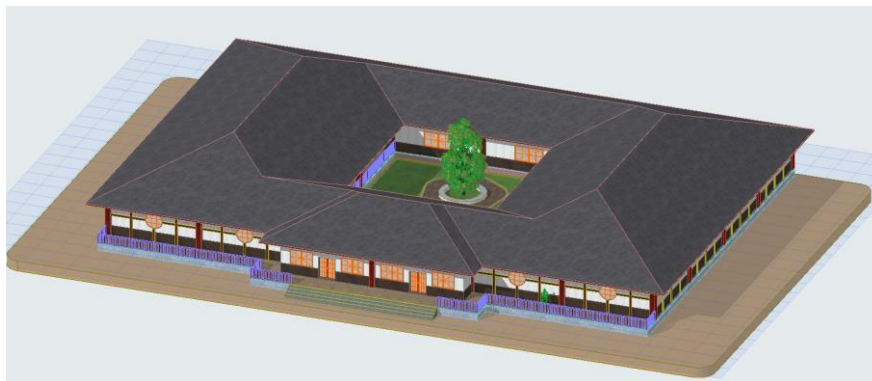


Gambar 3 Gate Entrance

Sumber : Data Pribadi

3.4.2 *Museum Jepang*

Difungsikan sebagai Museum bentuk bangunannya berbentuk persegi dengan kenaikan 80cm yang juga terdapat tangga untuk memasuki bangunan, di tengah bangunan terdapat innercourt sebagai penyejuk dan daya tarik.

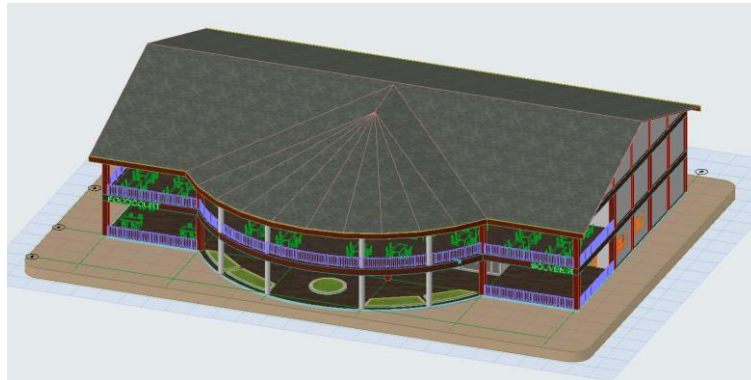


Gambar 4 Gate Entrance

Sumber : Data Pribadi

3.4.3 *Foodcourt & Souvenir*

Masa bangunan dibawah ini memiliki dua fungsi sebagai Foodcourt dan juga toko souvenir, fasilitasnya memiliki 10 tenant antara lain 4 tenant makanan dan 1 tenant minuman di tiap lantainya, untk toko souvenir memilik 2 pintu masuk dari fasad bangunan dan juga di lantai dua dibagian kanan bangunan.



Gambar 5 Foodcourt & Souvenir

Sumber : Data Pribadi

3.4.4 Kantor

Sama halnya dengan gubahan masa foodcourt & toko souvenir, bangunan dibawah ini juga memiliki 2 masa bangunan dan juga 2 fungsi bangunan antara lain, lantai 1 bangunan sebelah kanan sebagai fasilitas pendukung para performer untuk kegiatan parade, amphiteater, festival, dll, sedangkan sebelah kanan dikhususkan untuk pengunjung seperti toilet, ruang tunggu, dan customer service, untuk lantai 2 dipergunakan untuk kantor pengelola theme park.



Gambar 6 Kantor

Sumber : Data Pribadi

3.5 Detail pada Tapak

3.5.1 Gate Entrance

Gate Entrance mengaplikasikan bentuk seperti gerbang Torii ala Jepang dengan aksent warna merah dan warna hitam dilapisan penutupnya. Tulisan Jepang dikanopi lobby tiket bertuliskan “nihon teien” yang berarti taman Jepang.

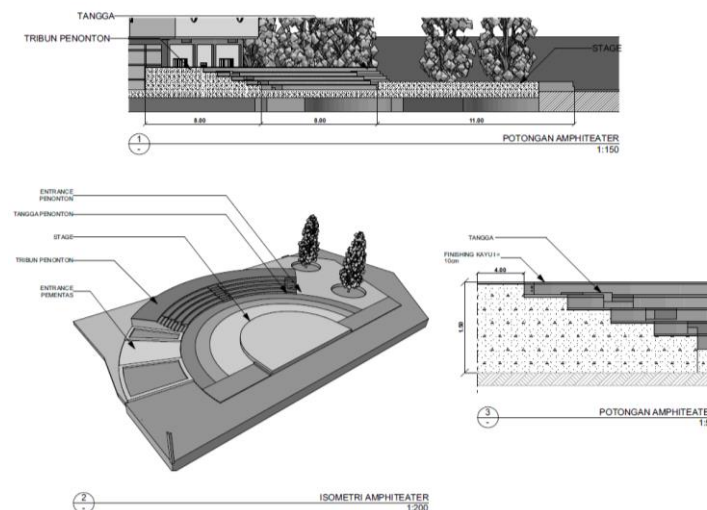


Gambar 7 Gate Entrance

Sumber : Data Pribadi

3.5.2 *Amphiteater*

Amphiteater dalam site ini difungsikan sebagai pentas seni yang bertemakan jepang memiliki fasilitas seperti panggung dan juga tribun untuk pengunjung.



Gambar 8 Amphiteater

Sumber : Data Pribadi

3.5.3 *Taman Sakura*

Terletak di sebelah bangunan museum taman ini difungsikan sebagai tempat bersuafoto dan juga duduk – duduk, dengan dilengkapi vegetasi jepang seperti pohon Sakura dan juga pohon maple.

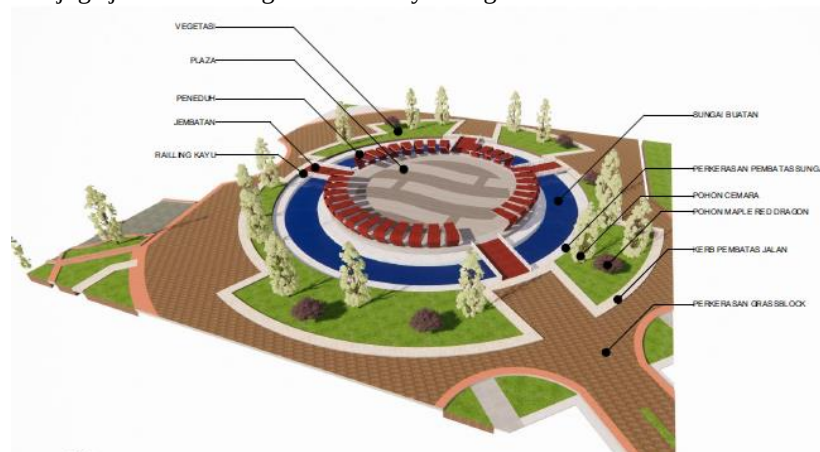


Gambar 9 Taman Sakura

Sumber : Data Pribadi

3.5.4 Plaza

Untuk Plaza ditempatkan di tengah site difungsikan sebagai tempat festival jepang yang akan disajikan dan event jepang lain – lainnya, dikelilingi oleh sungai buatan dan juga jembatan sebagai akses menyebrang.

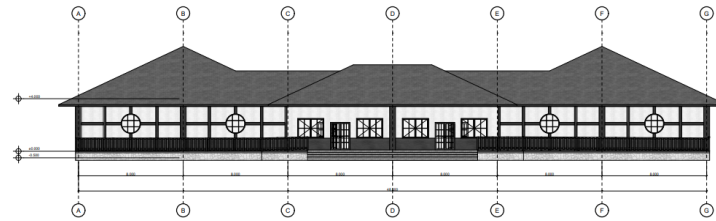


Gambar 10 Plaza

Sumber : Data Pribadi

3.6 Fasad Bangunan

Pada Bangunan ini Museum dirancang dengan memiliki kenaikan 80cm dari muka tanah dan tampak seperti model rumah panggung ala Jepang dengan bentuk atap tropis mencocokkan dengan iklim yang ada di Indonesia, pada dinding dan jendela terdapat ornament kayu yang berpola kotak – kotak dengan desain pada pintu masuk yang menggunakan pintu geser. Sedangkan pada interior terdapat *innercourt* dengan sentuhan taman *zen* ala Jepang.



Gambar 11 Tampak Depan Museum
Sumber : Data Pribadi

Berikutnya dari bangunan *Foodcourt & Souvenir* memiliki 2 lantai yang dimana bagian fasad bangunan di peruntukan menjadi tempat makan outdoor, menggunakan *curtain wall* untuk pintu masuk ke dalam *foodcourt* di lantai 1 dan juga 2, pada bagian depan bangunan didesain dengan menggunakan bentuk setengah oval pada bagian fasad dan juga bentuk atap yang mengikuti bentuk bangunan.



Gambar 12
Gambar 13 Fasad Foodcourt & Souvenir
Sumber : Data Pribadi

3.7 Interior Bangunan

pada interior Museum Jepang terdapat *innercourt* dengan sentuhan taman *zen* ala Jepang pada bagian tengah bangunan difungsikan untuk tempat sua foto dan juga penyejuk untuk sirkulasi udara alami pada bangunan museum.



Gambar 14 Innercourt Museum Jepang

Sumber : Data Pribadi

Pada Foodcourt terdapat 10 tenant yang terdiri dari 4 tenant makanan dan 1 tenant minuman di lantai 1 dan 2, sedangkan dari bentuk tatanan meja hanya menggunakan plat lantai bertebaran 20cm agar menyerupai *tatami* yang ada di budaya Jepang, dengan konsep menyantap makanan ala jepang dengan menggunakan meja pendek dan pengunjung makan dengan bersila.



Gambar 15 Interior Foodcourt

Sumber : Data Pribadi

4. Kesimpulan

Pada Perancangan *Japanese Theme Park* ini merupakan Taman Tematik yang berisikan dengan Budaya Jepang dan penguasaan negara Jepang, menyajikan pengalaman untuk para pengunjung seperti apa dan merasakan kembali atmosfer negara Jepang, di taman Rekreasi *Japanese Theme Park*. Dengan menggabungkan elemen budaya Jepang dan kreativitas dalam perancangan mereka. Mereka menggambarkan tradisi, cerita rakyat, dan elemen arsitektur Jepang yang khas untuk menciptakan pengalaman yang unik dan menghibur. Karakteristik khas perancangan theme park di Jepang yang menjadikannya tujuan yang menarik bagi wisatawan lokal maupun internasional. Dengan kombinasi budaya, teknologi, kreativitas, dan inovasi, theme park Jepang memberikan pengalaman yang luar biasa bagi pengunjung dari segala usia dan latar belakang.

5. Daftar Referensi

- [1]. Julius Santanu Wijaya dan Dr. Ir. Y. Basuki Dwisusanto, M.Sc, "THEMATIC PARK AND ITS EFFECT ON PHYSICAL SETTING AND USE OF PARK IN BANDUNG" UNPAR, BANDUNG, Juli 2021
- [2]. Iib Ashyadi Achmadulloh, "PERANCANGAN JAPAN COUNTRY PARK DI GIRIPURNO KOTA BATU DENGAN PENDEKATAN TEMATIK" SURABAYA, 2020
- [3]. Gusti Maharani Khansa, "JAPAN CULTURAL CENTER PONTIANAK" Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, 2020
- [4]. Astri Larasti, Ratna Amanati, dan Muhammad Rijal "JAPAN THEME PARK DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TRADISIONAL JEPANG", Universitas Riau, JOM FTEKNIK Volume 3 No. 2 Oktober 2016
- [5]. Asya 2015 "ARSITEKTUR JEPANG" https://www.academia.edu/31968144/ARSITEKTUR_JEPANG
- [6]. Novi Maulida Ni'mah dan Sudaryono, "BENTUK IMPLEMENTASI KONSEP KOTA TAMAN DI JEPANG: KONSEPTUALISASI DAN PRINSIP PERENCANAAN DALAM URAIAN SEJARAH", Universitas Gadjah Mada, Vol. 20 No. 1, April 2009, hlm 34 - 51
- [7]. Fransiska Maria Regina, dan Josephine Roosandriantini "IDENTIFIKASI GAYA ARSITEKTUR JEPANG TERHADAP KYOTOKU FLOATING MARKET DI KOTA LEMBANG JAWA BARAT", Universitas Katoli Darma Cendika, 2022
- [8]. Reny Wiyatasari, "Nilai Budaya dan Makna Simbolis Seni Tradisional Jepang Daruma, Okinawan, Koi-nobori, dan Nagashi-bina" Universitas Diponegoro, 2019