

PENERAPAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR JEPANG PADA PERANCANGAN THEME PARK JAPANESE LAND DI KAWASAN SITU CILEUNCA JAWA BARAT

Yusuf Satria Wicaksono¹

Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: ucuptria@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Pangalengan merupakan salah satu kabupaten dengan potensi wisata alam di Jawa Barat. Kondisi geografis dengan didukung lingkungan masyarakat pedesaan menjadi sebuah daya tarik tersendiri. Situ Cileunca menjadi sebuah ikon wisata di Pangalengan. Perencanaan sebuah taman hiburan tematik merupakan gagasan yang baik untuk meningkatkan value dari pariwisata kawasan Situ Cileunca. Bagaimana sebuah taman hiburan tematik menjadi wisata rekreasi dan edukasi yang dapat dinikmati oleh berbagai jenis lapisan masyarakat dengan memaksimalkan potensi yang dimiliki. Japanese land dirancang melalui pendekatan arsitektur neo vernacular Jepang dengan melihat kontekstualitas terhadap kondisi alam, sosial dan budaya masyarakat di kawasan Situ Cileunca. Arsitektur neo vernacular Jepang hadir dalam bentuk arah orientasi bangunan, tatanan massa, gubahan massa bangunan, struktur bangunan, dan material bangunan. Penerapan arsitektur neo vernacular tersebut didukung dengan konsep culture dan budaya Jepang guna mewujudkan suasana ala negeri Sakura. Perancangan taman hiburan tematik dengan pendekatan arsitektur neo vernacular Jepang diharapkan dapat membawa wisatawan untuk merasakan pengalaman ruang ala negeri Sakura dari segi arsitektur, budaya, dan edukasi yang ditawarkan.

Kata Kunci: Taman Tematik, Arsitektur Neo Vernakular Jepang, Jepang, Culture, Edukasi

Abstract

Pangalengan is one of the districts with natural tourism potential in West Java. Geographical conditions supported by a rural community environment become a special attraction. Situ Cileunca has become a tourist icon in Pangalengan. Planning a thematic theme park is a good idea to increase the value of tourism in the Situ Cileunca area. How a thematic theme park becomes a recreational and educational tour that can be enjoyed by various types of people by maximizing its potential. Japanese land is designed through a Japanese neo vernacular architecture approach by looking at the contextuality of the natural, social and cultural conditions of the people in the Situ Cileunca area. Japanese neo vernacular architecture is present in the form of building orientation direction, mass order, building mass composition, building structure, and building materials. The application of neo vernacular architecture is supported by the concept of Japanese culture and culture to create a Sakura country-style atmosphere. The design of thematic theme parks with a Japanese neo vernacular architectural approach is expected to bring tourists to experience the Sakura country-style space in terms of architecture, culture, and education offered.

Keywords: Theme Park, Japanese Neo Vernacular Architecture, Japan, Culture, Education

1. Pendahuluan

Pangalengan merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Barat. Pangalengan memiliki kekayaan dalam hal kondisi geografis yang kerap kali menjadi destinasi utama bagi masyarakat yang ingin berwisata dengan alam sebagai daya tariknya. Situ Cileunca merupakan salah satu ikon wisata dari kabupaten Pangalengan. Kawasan wisata Situ Cileunca menawarkan wisata alam seperti arum jeram, camping ataupun berkeliling menikmati pemandangan yang dimiliki Situ Cileunca. Situ Cileunca sudah menjadi bagian dari roda kehidupan dari masyarakat sekitar. Banyak masyarakat sekitar yang menjadikan Situ Cileunca sebagai sumber mata pencaharian menunjukkan seberapa penting pengaruh keberadaan Situ Cileunca. Melihat potensi wisata yang dimiliki, perencanaan sebuah taman hiburan tematik merupakan gagasan yang baik untuk meningkatkan value dari pariwisata kawasan Situ Cileunca.

Dalam pengantar bukunya yang berjudul "A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space," Michael Sorkin menyampaikan definisi tentang taman hiburan sebagai suatu "dunia" atau lokasi yang memiliki beberapa karakteristik khusus, termasuk ketidakterikatan dengan lokasi geografis tertentu, pengendalian dan pemantauan lingkungan, serta penyediaan rangsangan tanpa henti [1]. Tema dalam sebuah taman hiburan tematik menjadi sebuah aspek penting dalam meningkatkan daya tarik pada sebuah taman hiburan tematik. Semakin menarik tema yang dimiliki, semakin meningkat daya tarik yang dimiliki.

Pemilihan perancangan sebuah taman hiburan tematik dengan mengangkat konsep arsitektur neo vernacular dan konsep kebudayaan Jepang dengan menggabungkan pada kondisi geografis yang dimiliki kawasan Situ Cileunca menciptakan dunia sendiri di tengah identitas yang sudah dimiliki kawasan dimana terdapat sebuah ruang sakura terkait culture dan suasana ala negri Sakura Jepang. Hal ini menciptakan ketertarikan khusus karena kaitannya dengan unsur budaya dari suatu wilayah yang berada di luar konteks geografis seseorang. Semakin jauh suatu lingkungan tersebut dari tempat asalnya, semakin kuat daya tarik eksotisnya [2]

Dengan dibangunnya sebuah taman hiburan tematik memberikan sebuah potensi baru terkait sarana hiburan bagi masyarakat serta berdampak pada upaya meningkatkan potensi pariwisata di Situ Cileunca. Hal tersebut selaras dengan dengan tujuan Japanese Land menjadikan taman hiburan tematik sebagai sebuah icon daya tarik baru wisatawan bagi kawasa Danau Situ Cileunca serta memberikan sebuah pengetahuan atau edukasi baru terkait culture dan suasana sebuah negara Jepang ke dalam sebuah tempat tanpa harus jauh pergi ke negara asalnya.

2. Eksplorasi dan Proses Perancangan

2.1 Definisi Objek

Menurut Extrada (2014) dalam Theme park adalah taman hiburan yang dirancang dengan elemen dekoratif dan perencanaan yang bertujuan untuk mencerminkan sebuah tema spesifik sebagai inti dari pengalaman tersebut. Menurut Theme Park merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut [3]. Sedangkan menurut Lukas (2008), Taman Tematik tidak hanya berkaitan dengan struktur fisik, tetapi juga melibatkan ide dan pengalaman yang dapat menarik perhatian dalam berbagai bentuk, termasuk dalam karya sastra, perfilman, video game, dan dunia virtual. Sebagai contoh, ketika seseorang mengunjungi bioskop, mereka duduk di kursi dan secara simbolis [4]. Dalam bukunya *The Global Theme Park Industry*, Clave mengatakan bahwa taman hiburan memiliki 5 karakteristik. Fitur-fitur ini termasuk mis. taman hiburan yang memuat identitas tematik utama yang mendefinisikan jenis rekreasi alternatif di dalamnya; memiliki setidaknya satu atau lebih bidang tematik; sirkulasi dan pintu masuk diselenggarakan dalam ruang tertutup atau terorganisir sedemikian rupa; ada beberapa wahana dan pertunjukan yang menawarkan kunjungan yang berlangsung sekitar 5-7 jam; dan dapat mengatur proses aktivitas pengunjung secara terpusat [5]

2.2 Lokasi Objek

Proyek taman hiburan tematik akan direncanakan dan dibangun diatas lahan seluas $\pm 41.190 \text{ m}^2$ yang terletak di kawasan wisata Situ Cileunca, Pangalengan, Jawa Barat. Tata guna lahan area site didominasi dengan pemukiman penduduk, perkebunan sayur mayur dan tanaman buah serta sektor pariwisata yang menjadi komoditi utama dalam perputaran roda ekonomi masyarakat dengan memanfaatkan potensi dari Situ Cileunca.

2.3 Definisi Tema

Japan in java merupakan sebuah tagline yang coba diangkat dari perancangan tahaman hiburan tematik kali ini. Jika diartikan kata perkata **Japan in Java** berarti **Jepang di Jawa**. Hal tersebut berkaitan dengan upaya menggabungkan dua aspek yang memiliki identitas masing masing menjadi sebuah satu kesatuan yang menciptakan sebuah identitas baru tanpa merusak identitas lama yang sudah terbangun. Pemilihan konsep dengan mengangkat sebuah culture dan budaya jepang dilatar belakangi oleh Jepang memiliki potensi dalam hal culture dan budaya. Culture dan budaya jepang dinilai memiliki daya tarik dikarenakan budaya yang beragam dengan nilai nilai yang terkandung didalamnya menjadikan budaya yang dimiliki memiliki keontetikan tersendiri. Japan ini Java dirancang menggabungkan antara gaya khas arsitektur neo vernakular Jepang ala pemukiman pedesaan masyarakat jepang dengan kondisi geografis yang dimiliki kawasan Situ Cileunca. Pemilihan arsitektur neo vernacular adalah sebagai upaya melebur terhadap kawasan Situ Cileunca.

Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu konsep dalam bidang arsitektur yang mulai menyebar selama periode Pasca-Modern, dan mendapatkan perhatian lebih pada tahun 1960-an. Menurut (Jencks,1984) pada saat perkembangan arsitektur Pasca-Modern, terdapat enam aliran yang muncul, termasuk Historicism, Contextualism, Straight Revivalism, Methaphor, Neo-Vernacular, dan Post Modern Space [6]

Menurut Tjok Pradnya Putra dalam pengertian Arsitektur Neo-Vernakular, “Neo” memiliki asal kata dalam Bahasa Yunani dan digunakan untuk merujuk pada hal yang baru. Oleh karena itu, konsep Neo-Vernakular merujuk pada penggunaan bahasa setempat dengan pendekatan yang inovatif. Arsitektur Neo-Vernakular mengacu pada penerapan unsur-unsur arsitektur yang telah ada sebelumnya, baik dalam segi fisik seperti bentuk dan konstruksi, maupun dalam segi non-fisik seperti konsep, filosofi, dan tata ruang. Tujuannya adalah untuk menjaga keaslian unsur-unsur lokal yang telah berkembang secara empiris dalam sebuah tradisi, yang kemudian dapat diperbarui sebagian atau sepenuhnya untuk menciptakan karya arsitektur yang lebih modern atau maju, tanpa mengorbankan nilai-nilai tradisi setempat [7].

Menurut Deddy Erdiono (2011) menyatakan bahwa ada empat pendekatan yang perlu dipertimbangkan berkaitan dengan bentuk dan makna dalam sebuah perancangan bangunan mengambil unsur fisik dan non fisik pada suatu bangunan tradisional dalam konteks memperbaharui, yaitu bentuk maknanya tetap, bentuk tetap dengan makna baru, bentuk baru makna tetap dan bentuk baru dan makna baru [8].

Dalam pelaksanaanya “bentuk baru makna tetap” dipilih menjadi sebuah proses pendekatan dikarenakan oleh penyesuaian terhadap kebutuhan masa kini namun tidak lepas dari makna yang telah dimiliki sehingga tidak menimbulkan sebuah *culture shock* di masyarakat.

2.4 Metode Pendekatan Desain

Proses desain pada perancangan proyek taman hiburan tematik ini menggunakan 5 tahapan yang saling berkaitan. Tahapan pertama dimulai dengan tahap persiapan. Tahap persiapan merupakan tahap identifikasi proyek meliputi objek perancangan, lokasi, tujuan dan permasalahan dari perancangan taman hiburan tematik, Tahap kedua dilanjutkan dengan melakukan survey terhadap site perancangan. Survey dilakukan guna mendapatkan data yang aktual berdasarkan kondisi lapangan yang ada. Tahap ketiga, dilakukan dengan studi literatur dan studi banding. Studi literatur dan studi banding dilakukan untuk mendukung proses perancangan. Tahap keempat dilanjutkan dengan pengolahan data dari data data yang telah diperoleh guna mendapatkan acuan dan pedoman dalam melakukan proses

perancangan. Tahap kelima dilakukan perancangan dan pengembangan desain pada perancangan themepark.. Kelima tahap tersebut merupakan berupa langkah yang menghasilkan feedback dan dapat dilakukan secara bolak balik.

2.5 Elaborasi Tema

POINT	CULTURE THEME PARK	NEO VERNACULAR ARCHITECTURE JAPAN	ARCHITECTURE ANALOGI
MEAN	Isian hiburan tematik yang membawa sebuah kulture dari sebuah negara sebagai daya tarik wisatawan bagi wisatawan	Gaya Arsitektur yang memiliki ciri khas terkait material, struktur dan warna terhadap elemen yang digunakan dengan diinspirasi oleh prinsip social budaya masyarakat Jepang	Sebuah pendekatan arsitektur dengan merujuk pada pengolahan bentuk/ hasil dengan menggunakan teknik/ kuesanan terhadap sesuatu objek yang sifatnya fisik maupun non fisik.
PROBLEM	Merancang sebuah culture theme park dengan memperhatikan dengan detail tentang sebuah culture/cuacano negara yang diimplementasikan.	Pencampuran material dan struktur sebagai dasar pemecahan arsitektur Jepang	Perwujudan pendekatan analogi terhadap sebuah objek dengan konsepsi terhadap konteks tema dan lingkungan site.
FACT	Culture themepark menjadi sebuah solusi pilihan bagi wisatawan lokal untuk dapat merasakan suasana khas ala sebuah negara.	Architecture Jepang sudah banyak digunakan dalam suasana yang bangunan dan kawasan karna ciri khas visualnya yang menarik	Arsitektur analogi digunakan sebagai daya tarik visual tema yang memiliki makna pada bentuk yang digunakan
NEED	Kebutuhan masyarakat akan sebuah tempat hiburan yang menghibur dengan suasana alam yang menarik pada kawasan sub urban	Memiliki sebuah kawasan yang dapat menjadi visualisasi nyata ala negeri Jepang dengan penggunaan gaya arsitektur khas Jepang	Pemilihan objek analogi yang dapat membuat kawasan terstruktur dan memiliki makna
GOAL	Merancang kawasan theme park yang dapat menjadi ikon baru dan turut memberikan dampak yang baik terhadap kehidupan bermasyarakat yang ada di kawasan sekitar	Perwujudan gaya khas arsitektur Jepang yang dapat memberikan visualisasi nyata dan pengalaman ruang baru bagi para wisatawan merasakan suasana ala negeri Jepang	Penerapan analogi yang memvisualkan kawasan theme park dalam terstruktur yang mudah dipahami dan memiliki makna pada setiap pemahaman objek pada kawasan
CONCEPT	JAPANESE LAND PERANCANGAN THEME PARK DENGAN WISATA SEBUAH SUKSESAN NEGARA JEPANG KE SEBUAH KAWASAN SUB URBAN SEBAGAI GAYA KHAS ARSITEKTUR JEPANG DENGAN SEBUAH PENDOKTERAN ANALOGI TERHADAP KAWASAN BERSEKING KAWASAN KEMELINGI STOKTUS DAN KAWASAN LALAY SETIAP PEMERINTAN RUMAH.		

Gambar 1 Tabel Elaborasi

3. Hasil Rancangan

3.1 Zoning dan Sirkulasi Tapak

Secara garis besar zoning kawasan taman hiburan terbagi menjadi 3 zona, yaitu zona public, zona private dan zona semi private. Ketiga zona tersebut memiliki peruntukan dan fungsi yang berbeda beda. Pembagian ketiga zona ini berdasarkan dengan analisis site yang telah dilakukan.



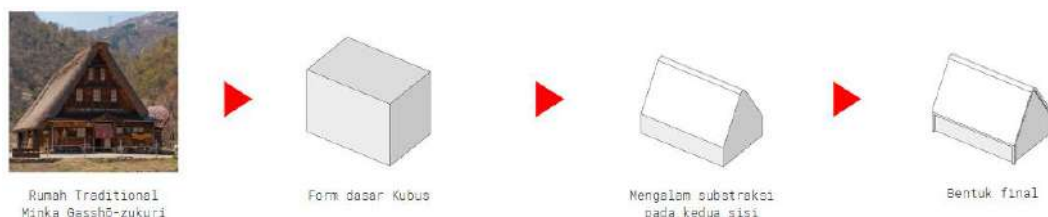
Gambar 2 Zoning Kawasan Japanese Land
(Sumber : Hasil Perancangan)

Zona publik (Hijau) meliputi area yang dapat diakses oleh wisatawan dengan hanya membayar tiket parkir masuk kawasan Japanese Land. Area public meliputi are parkir mobil, motor, bus, bangunan penerima dan bangunan penunjang yang berisi toilet, atm centre dan foodcourt. Zona semi private (Orange) merupakan zona utama dalam taman hiburan Japanese Land. Untuk memasuki zona ini, wisatawan dikenakan biaya kembali untuk dapat menikmati area ini dengan ketentuan yang berlaku. Area ini meliputi fasilitas seperti workshop, line market, amphitheater, foodcourt, merch store,

dermaga dan bangunan penunjang seperti toilet dan musholla. Zona private (Merah) diperuntukan untuk pengelola serta karyawan yang mengelolala dari taman hiburan Japanese Land. Zona ini meliputi area parkir khusus pengelola, area utilitas dan service serta bangunan kantor dari pengelola taman hiburan tematik.

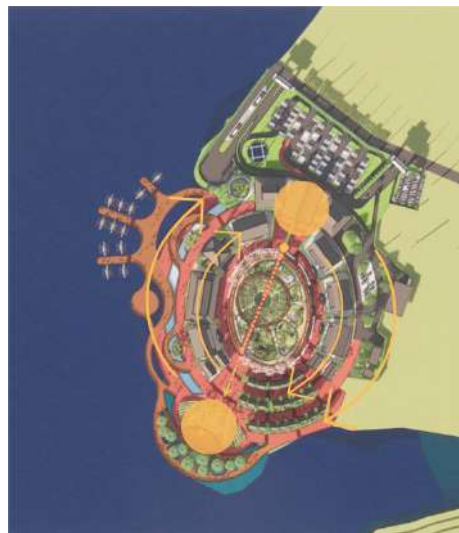
3.2 Gubahan Massa & Tataan Massa

Dalam proses transformasi massa, penggunaan melakukan pendekatan adaptasi pada sebuah rumah adat traditional Minka Gasshō-zukuri. sebagai bentuk dasar pada mayoritas penggunaan ragam fungsi bangunan dengan rasio yang berbeda. Pendekatan tersebut dengan melihat komposisi masa bangunan terhadap kaki, badan dan kepala bangunan. Bangunan Minka Gasshō-zukuri memiliki komposisi masa bangunan 1:2:4 dengan komposisi kepala (atap) mendominasi keseluruhan visual bangunan. Komposisi seperti itu disebabkan oleh kondisi alam dan kepercayaan yang masyarakat setempat percayai.



Gambar 3 Tranformasi Gubahan Massa
(Sumber : Hasil Perancangan)

Proses penempatan massa mengikuti pola yang analogi dari tetesan air, menghasilkan serangkaian lapisan sebagai pembagian fungsi ruang. Konsep tataan massa dan lahan didasarkan pada prinsip linear, di mana sirkulasi mengikuti urutan dalam satu garis, dengan ruang-ruang yang berulang. Linear berarti ruang disusun sejajar mengikuti arah garis tersebut. Dalam organisasi ruang linear, ruang atau massa selalu mengacu pada garis linear yang menjadi patokan.

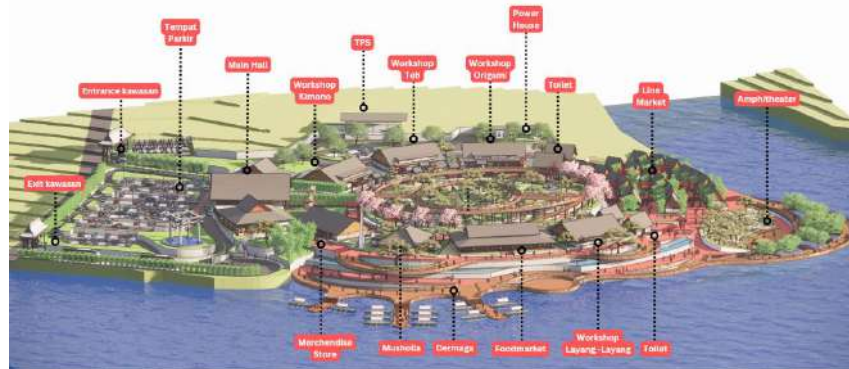


Gambar 4 Peletakan Massa Japanese Land
(Sumber : Hasil Perancangan)

Dalam organisasi ruang linear, patokan utama biasanya adalah jalan lurus yang membagi dan mengatur ruang. Dalam penataan zona massa, bangunan ditempatkan mengelilingi area site dan memiliki pusat di tengah sebagai ruang komunal. Memiliki baatasan site kawasan perancangan berupa danau, penataan massa bangunan juga memperhatikan potensi yang ada. Area sempadan danau

dimanfaatkan sebagai kawasan dengan pemandangan yang indah dan fasilitas komunal yang dapat dinikmati oleh para wisatawan.

Dalam menentukan penempatan massa bangunan wahana, Kawasan Japanese Land mengadopsi pendekatan dengan mempertimbangkan intensitas kegiatan di setiap wahana yang direncanakan. Pendekatan ini dimulai dari intensitas rendah menuju puncak atau pusat kegiatan, dan kemudian kembali menurun seiring selesainya satu rangkaian kawasan yang direncanakan. Penempatan massa bangunan berdasarkan intensitas kegiatan bertujuan untuk membuat alur aktivitas wisatawan yang berkunjung ke kawasan themepark menjadi lebih dinamis.



Gambar 5 Tatanan Massa Japanese Land
(Sumber : Hasil Perancangan)

3.3 Tatanan Ruang dan Sirkulasi Kawasan

Sirkulasi dalam perancangan kawasan difokuskan pada tiga pengguna, yaitu sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola, dan sirkulasi kendaraan. Sirkulasi ini merupakan hasil dari proses analogi kawasan yang memengaruhi pola sirkulasi di Japanese Land.



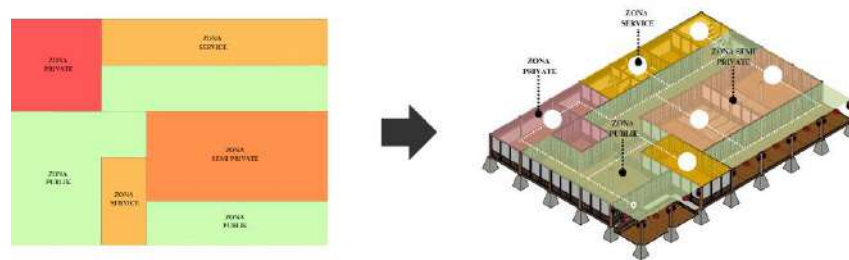
Gambar 6 Sirkulasi Japanese Land
(Sumber : Hasil Perancangan)

Sirkulasi Pengunjung (Orange) kawasan Japanese land menggunakan tipe sirkulasi linear. Dimana wisatawan akan dibawa untuk dapat melewati dan menikmati satu persatu wahana yang ditawarkan dengan daya tarik yang dimiliki oleh tiap wahana, Sirkulasi linear akan memiliki sebuah pola intensitas aktifitas sebagai pengarah pada satu trip kunjungan bagi para wisatawan. Hal tersebut berdampak ada tingkat antusiasme pengunjung untuk dapat menikmati kawasan secara menyeluruh. Sirkulasi pengelola menyesuaikan dengan pola sirkulasi yang telah dikonsepsikan. Sirkulasi pengelola meliputi seluruh kawasan taman hiburan dengan pembagian zona khusus (Merah) sebagai zona yang hanya boleh di gunakan oleh pihak pengelola taman hiburan tematik. Sirkulasi pengelola

menyesuaikan dengan pola sirkulasi yang telah dikonsepskan. Sirkulasi kendaraan (Hijau) di bagi menjadi 3 kawasan, yaitu mobil, motor, dan bus. Masing masing jenis kendaraan memiliki entrance masuk kawasanya yang berbeda beda. Hal tersebut guna meminimalisir dan mempermudah sirkulasi antar jenis kendaraan.

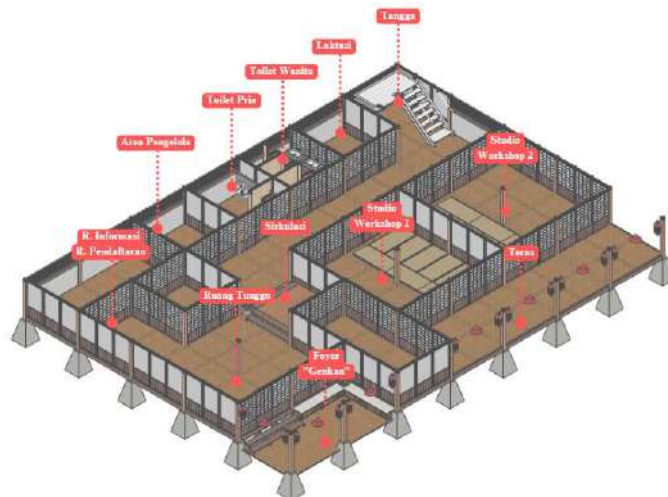
3.4 *Tatanan Ruang Dalam Bangunan*

Zoning ruang pada area workshop terdiri atas 4 zona, yaitu: zona public, zona private, zona semi private dan service. Masing masing zona memiliki fungsi dan pengguna yang berbeda. Pembagian ketiga zona ini berdasarkan dengan analisis ruang yang telah dilakukan.



Gambar 7 Zoning dan Hubungan Ruang Dalam Bangunan Workshop
(Sumber : Hasil Perancangan)

Dalam penataan ruang dalam bangunan, Peneraepan konsep ruang dalam mengadaptasi dari rumah dengan mempertahankan ruang ruang yang menjadi ciri khas pada rumah arsitektur tradisional jepang. Hal tersebut dapat terlihat dari keberadaan sebuah foyer “Genkan” yang digunakan oleh para wisatawan sebagai ruang transisi sebelum memasuki ruang utama bangunan dan penggunaan Lorong Lorong serta teras sebagai sirkulasi penghubung antar ruang dalam bangunan.



Gambar 8 Ruang Dalam Bangunan Workshop
(Sumber : Hasil Perancangan)

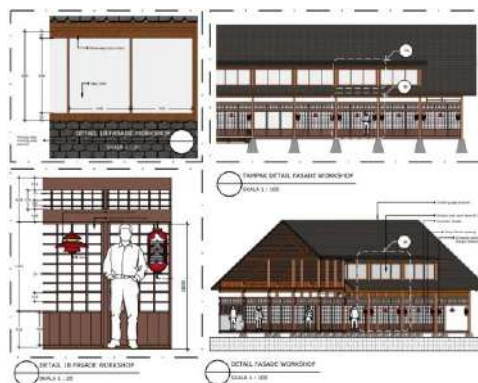
3.5 *Fasade dan Detail-Detail*

Pola fasade pada Japanese land memiliki kesamaan pola yang diterapkan pada setiap bangunan yang dirancang. Hal tersebut memberikan identitas pada bangunan dari kawasan Japanese land. Pada fasade mayoritas bangunan di kawasan Japanese Land terdapat elemen yang menjadi dna fasade. Fasade didominasi dengan penggunaan shoji dan lampion sebagai elemen pembentuk fasade. Shoji sendiri merupakan panel rangka kayu dengan kertas pelapis transparan tembus cahaya. Dalam arsitektur tradisional jepang, shoji biasa digunakan sebagai pintu geser atau dipasang secara permanen sebagai

partisi atau jendela. Sedangkan, lampion digunakan sebagai penerangan bangunan serta aksan dari elemen fasade bangunan. Lampion sendiri merupakan elemen khas dari arsitektur tradisional jepang.



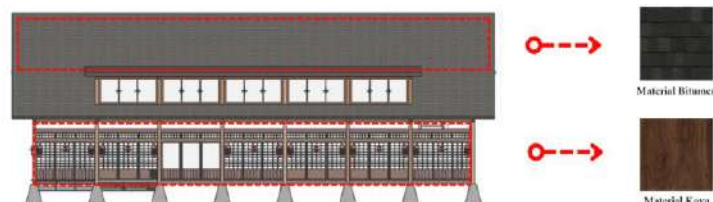
Gambar 9 Fasade Bangunan Workshop
(Sumber : Hasil Perancangan)



Gambar 10 Detail Fasade Bangunan Workshop
(Sumber : Hasil Perancangan)

3.6 Material

Penggunaan material pada bangunan di Japanese Land turut mengadaptasi dari rumah tradisional Minka Gasshou-Zukuri. Pemilihan material yang digunakan pada bangunan didominasi dengan material alami. Penggunaan material kayu mendominasi dari visual bangunan. Material kayu dapat terlihat dari penggunaan lantai, kolom dan dinding bangunan. Pemilihan tetap mempertahankan material kayu guna tetap mempertahankan kesan tradisional pada bangunan. Perbedaan material terdapat pada penutup atap bangunan. Material bitumen dipilih menjadi lapisan penutup atap. Lapisan bitumen dipilih dengan pertimbangan terhadap daya tahan usia dan ketersediaan bahan di kawasan sekitar.



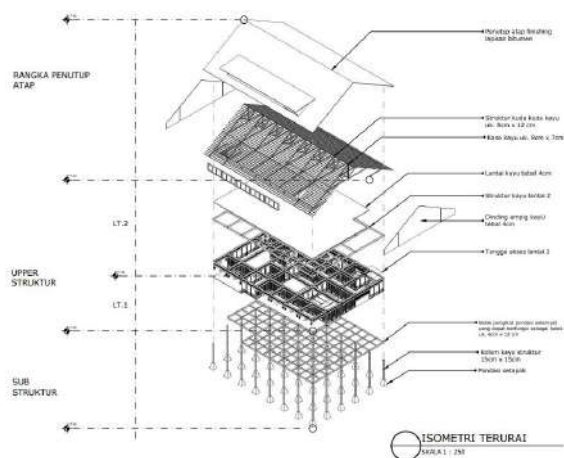
Gambar 11 Penerapan Material Bangunan
(Sumber : Hasil Perancangan)

3.7 Rancangan Struktur

Secara struktur, mayoritas menggunakan sistem panggung pada bangunan. Penggunaan konsep panggung berdasarkan kondisi lahan dengan struktur bangunan yang digunakan. Bangunan pada kawasan Japanese Land didominasi dengan material struktur kayu. Hal tersebut guna meminimalisir kerusakan struktur yang disebabkan oleh kelembaban lahan. Mengadaptasi dari bangunan traditional

Minka khas Jepang, dimana struktur bangunan yang digunakan didominasi dengan penggunaan material kayu sebagai struktur utama bangunan. Hal tersebut meliputi kolom, pondasi dan atap. Dalam proses adaptasi struktur, ada 3 hal yang menjadi fokus utama yang menjadi indikator proses adaptasi pada bangunan Gasshou-Zukuri Minka yaitu : kepala bangunan, badan bangunan, kaki bangunan.

Atap bangunan menjadi elemen kunci pada bangunan. Atap menjadi point of interest pada bangunan. Atap menggunakan struktur kuda kuda kayu konvensional dengan penutup atap lapisan bitumen. Pemilihan bitumen mempertimbangkan dari kemudahan mendapatkan dan daya tahan material. Badan bangunan terdiri atas kolom dan balok sebagai struktur pembentuk badan bangunan. Kolom dan balok didominasi dengan penggunaan material kayu. Kayu yang digunakan berukuran 15cm x 15 cm untuk kolom utama dan balok 10cm x 15cm. Penggunaan material kayu pada struktur badan bangunan dipilih untuk tetap mempertahankan rasa tradisional dari bangunan workshop. Pondasi yang digunakan menggunakan jenis pondasi setapak. Pondasi tersebut berupa umpak ketinggian satu meter dengan setengah pondasi tertanam dibawah tanah guna memperkuat struktur.



Gambar 12 Isometri Struktur Bangunan Workshop
(Sumber : Hasil Perancangan)

3.8 Interior

Pada gambar 13, menampilkan interior area penerima dan area penunjang. Penggunaan visual material kayu mendominasi pada bagian area penerima. Interior area penerima berupa area open space memanfaatkan ruang dengan mengekspose area struktur atap dengan adanya sebuah plafond yang memiliki pola tertentu guna menghasilkan bayangan yang menambah kesan visual pada area bangunan penerima.



Gambar 13 Interior Area Penerima dan Penunjang
(Sumber : Hasil Perancangan)

Pada gambar 14, menampilkan interior studi workshop. Bangunan workshop berupa bangunan tipikal dengan perbedaan pada fungsi dan kegiatan. Bangunan workshop tersebut terdiri atas workshop kimono, origami, teh dan layang layang. Secara umum bangunan workshop terdiri atas

studio workshop berupa ruang open space dengan luas 36m² dengan pembatas dinding transparan (shoji) khas arsitektur Jepang dan furniture yang disesuaikan oleh kebutuhan kegiatan workshop. Pada setiap bangunan workshop terdapat 2 buah studi workshop dengan masing-masing memiliki kapasitas 10 sampai 15 wisatawan.



Gambar 14 Interior Studi Workshop
(Sumber : Hasil Perancangan)

Pada Gambar 15, menampilkan interior bangunan foodmarket terbagi atas tiga zona, yaitu zona makan, zona tenant, dan zona penunjang. Foodmarket diperuntukan untuk para wisatawan makan sembari bersantai di kawasan Japanese Land. Visual interior foodmarket didominasi dengan penggunaan material kayu yang dapat dilihat pada lantai serta furniture yang digunakan pada area tersebut serta penggunaan lampu sebagai pencahayaan serta aksesoris pada ruang dalam bangunan.



Gambar 15 Interior Bangunan Foodmarket
(Sumber : Hasil Perancangan)

4. Kesimpulan

Japanese Land hadir dengan menggabungkan konsep arsitektur neo vernacular Jepang dengan mempertimbangkan kondisi geografis yang dimiliki kawasan wisata Situ Cileunca sebagai gagasan utama terciptanya rancangan taman hiburan tematik ini. Penerapan arsitektur neo vernacular Jepang berupaya bertujuan memberikan identitas baru yang menyatu dengan identitas yang telah dimiliki oleh kawasan Situ Cileunca. Arsitektur neo vernacular Jepang hadir dalam bentuk ruang, struktur, tata letak ruang, fasade bangunan serta penggunaan material yang telah disesuaikan dengan budaya dan tradisi yang ada di kawasan Situ Cileunca. Penerapan tema dan konsep hadir dalam bentuk arsitektur, aktivitas, dan tata letak lanskap sebagai upaya untuk membawa nuansa Jepang ke tanah Jawa. Japanese Land berupaya memberikan wahana rekreasi dan edukasi bagi masyarakat, serta memberikan manfaat dan pengalaman baru terkait budaya ala negeri Sakura.

5. Daftar Referensi

- [1] Michael Sorkin, "A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space," 1992.
- [2] R. Amanati, "Transformasi Makna dalam tampilan visual arsitektur," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, 2008.
- [3] E. Extrada, E. Darmawan, and B. Suyono, "Taman Bertema Indoor Trans Studio Semarang," *IMAJI*, vol. 3, no. 4, 2014.
- [4] Scott A. Lukas, *Theme park*. 2008.
- [5] S. A. Clave, *The Global Theme Park Industry*. 2007.
- [6] C. Jencks, *The Language of Post Modern Architecture*. New York: Rizzoli International Publications, 1984.
- [7] Tjok. Pradnya Putra, "Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular," 1997.
- [8] D. Erdiono, "Tinjauan Arsitektur ' Modern ' Neo-Vernakular di Indonesia," *Jurnal Sabua*, vol. 3, no. 3, 2011.