

BAB I

PENDAHULUAN

A Pengertian / Esensi Judul

Dalam penulisan makalah ini, judul terbentuk dari beberapa kata kunci di antaranya:

- ❖ Pusat : Pusat, pokok pangkal yang menjadi pempuan (berbagai urusan, hal, dsb) [KBBI, Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Depdikbud, PN. Balai Pustaka, Cet. 1, Jakarta, 1989, hl. 712]
 - ❖ Komunitas : Kata tersebut dapat di eksplorasi ke dalam 3 kategori [Willmott 1986; Lee and Newby 1983; dan Crow and Allen 1995] :
 - *Place* (Ketika sebuah tempat dikaitkan dengan perkumpulan sekelompok manusia di dalamnya)
 - *Interest* (Ketika perkumpulan dikaitkan dengan kesamaan kepercayaan, minat, tujuan, dll)
 - *Communion* (Suatu bentuk eksplorasi terhadap “Komunitas” yang paling lemah, hanya mengaitkan perkumpulan dengan momen terjadinya pertemuan diantara manusia)
 - ❖ Arsitektur Metafora : Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. [Anthony C. Antoniadis, 1990]
- Metafora mengidentifikasikan pola – pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal. [James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanes, 2012]

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan. [Charles Jencks, 1977]

- ❖ Solo Raya, Jawa Tengah : Kawasan yang meliputi Kota Solo sebagai pusatnya dan beberapa kawasan “satelit” yang berada di sekitar Kota Solo, yang meliputi Kartasura, Grogol (Solo Baru), Palur, Baki dan Sukoharjo di Kabupaten Sukoharjo (selatan Solo), Karanganyar, Karangpandan, Matesih, Tawangmangu di Kabupaten Karanganyar (timur Solo), Mojosongo, Ngemplak, Boyolali, Selo, Cepogo & Colomadu (Bandara Adisumarmo) (barat Solo), Gondangrejo dan Gemolong (utara Solo). Bentang kawasan ini dapat ditempuh dengan singkat menggunakan kendaraan.

Secara gamblang, judul makalah ini mengenai **“Tempat berkumpulnya komunitas (atau sekumpulan manusia) yang meminati budaya Jepang dengan pendekatan arsitektur yang berusaha melakukan penggambaran visual lewat bangunannya, dan berlokasi di Solo Raya, Jawa Tengah”**

B Latar Belakang Masalah

B.1. Umum

Dunia kita saat ini ditopang oleh aktivitas dan hubungan antar negara – negara yang ada di dalamnya. Sebagai manusia, yang sedari lahir telah ditasbihkan sebagai mahluk sosial, kebutuhan untuk membangun hubungan atau relasi sangat kuat. Maka dari itu, sebagai manusia yang mendiami suatu negara pulalah, kebutuhan untuk membangun hubungan dengan manusia di negara lain muncul. Di era yang disebut “Globalisasi” ini, suatu negara dapat memajukan dirinya atau terpuruk karena ketidakmampuan untuk beradaptasi. Dalam hal tersebut, Indonesia yang masih sebagai negara ‘berkembang’, juga perlu menjalin hubungan yang kuat dengan negara – negara lain yang lebih maju perkembangannya. Dalam hal ini salah satunya dengan Negara Jepang. Jepang, meskipun bukan merupakan negara yang besar dan luas, saat ini merupakan salah satu pilar utama dunia yang memegang peranan penting pada kemajuan berbagai jenis aspek, di antaranya ekonomi dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Karena predikat tersebut, menjalin hubungan yang kuat dengan

Jepang, tentu dapat memudahkan proses memajukan negara karena pembelajaran yang diambil dari sumber yang terpercaya. Setiap negara atau bangsa tentu memiliki keunggulan kebudayaan dan kearifan (*wisdom*) kehidupan yang dapat mendorong kehidupan yang sejahtera, keharmonisan, keadilan, dan kedamaian [Kelompok Studi Jepang UGM].

Hubungan bilateral antara Indonesia dengan Jepang dimulai sejak Penandatanganan Perjanjian Perdamaian yang dilakukan oleh Menteri Luar Negeri Indonesia Soebandrio, dan Menteri Luar Negeri Jepang Fujiyama Aichiro pada tanggal 20 Januari 1958. Yang berarti perjanjian ini akan memasuki umur 59 tahun pada tahun 2017 mendatang. Pada awal penandatanganan, hubungan ini berfokus pada pengembangan sektor ekonomi, namun seiring waktu hubungan tersebut juga memperhatikan sektor pendidikan, perdagangan, bantuan, pertahanan, dan **pertukaran elemen kebudayaan**. Pada tahun 2008 lalu, sebagai peringatan 50 tahun penandatanganan perjanjian tersebut, Indonesia mendapat kunjungan dari Pangeran Akishino. Presiden RI Susilo Bambang Yudhoyono juga menyebutkan bahwa Jepang adalah mitra ekonomi terpenting bagi Indonesia selama setengah abad hubungan diplomatik tersebut dijalin [KOMPAS hal. 1, 21 Januari 2008-08-01].

Pertukaran elemen kebudayaan yang dimaksud tidak hanya soal kebudayaan tradisional yang dimiliki negara masing – masing, namun juga mencakup hal – hal lain yang mencirikan negara tersebut. Dikutip dari pernyataan oleh Soerjanto Poespowardojo, 1983, kebudayaan menunjukkan suatu pengertian yang luas dan kompleks, dimana tercakup baik untuk segala sesuatu yang terjadi untuk dialami manusia secara personal untuk kolektif maupun bentuk – bentuk yang dimanifestasikan sebagai ungkapan pribadi seperti yang dapat disaksikan dalam sejarah kehidupannya baik hasil – hasil pencapaian yang pernah ditempatkan umat manusia untuk diwariskan secara turun temurun, maupun proses perubahan serta perkembangan yang sedang dilalui dari masa ke masa. Dalam pengertian sederhana, bahwa aspek budaya dapat mencakup apa saja yang telah dilalui suatu negara, perilaku suatu negara, dan perilaku rakyatnya. Contoh paling mudah mungkin adalah bagaimana rakyat suatu negara berkendara di jalan (dapat pula disebut budaya berkendara suatu negara). Dalam hal tersebut, pertukaran budaya ini juga dapat terkait dengan sektor – sektor lain yang telah disebutkan sebelumnya. Contohnya pendidikan. Dalam jalur pendidikan saat ini, telah banyak dibuka program beasiswa dan pertukaran pelajar antara Jepang dan Indonesia yang dibuka oleh Kedutaan Besar Jepang dan perusahaan – perusahaan Jepang di Indonesia. Saat ini, Indonesia telah menduduki peringkat ke-4 di dunia sebagai negara dengan jumlah penduduk terbanyak yang

mempelajari Bahasa Jepang (berjumlah lebih dari 270.000 jiwa) [Buklet Beasiswa Monbukagakusho, Kedubes Jepang di Indonesia] .

Efek dari pertukaran elemen budaya yang paling marak saat ini di Indonesia adalah mulai banyak bermunculan acara atau festival – festival yang bertajuk budaya Jepang sebagai motifnya (*matsurii* atau festival) diadakan di Indonesia. Hal ini juga berlaku sebaliknya dengan pegelaran budaya – budaya Indonesia dalam acara kebudayaan yang digelar di Jepang. Hal ini bersifat positif agar kedua negara dapat lebih memahami kebudayaan tradisional masing – masing, dan pada akhirnya menarik minat masyarakat umum agar lebih mempelajari dan ikut memahami kebudayaan asing tersebut. Efek pertukaran kebudayaan ini pula yang menjadi titik awal lahirnya berbagai macam komunitas berbasis budaya Jepang di Indonesia. Secara gamblang, komunitas – komunitas ini berdiri karena minat mereka terhadap berbagai aspek kebudayaan modern dari Jepang seperti *anime*, *manga*, dan *cosplay*. Meskipun ada juga yang mendalami budaya tradisional Jepang seperti AIKIKAI JOGJA, sebuah *dojo* (perguruan) untuk ilmu bela diri asal Jepang, Aikido.

Sayangnya, pergelaran acara – acara yang dimaksud sering diadakan tanpa persiapan yang benar - benar matang sehingga tidak jarang justru mengundang pandangan negatif dari masyarakat umum sekitar yang ikut menurunkan semangat mereka untuk lebih memahami kebudayaan yang menjadi motifnya. Persiapan yang dimaksud mencakup pemilihan lokasi, pemilihan tanggal pengadaan acara, sampai control terhadap ruang lingkup acara terhadap lingkungan sekitar. Atmosfir ini penulis cukup rasakan di Kota Solo. Pandangan negatif juga turut mengikuti komunitas – komunitas berbasis budaya Jepang akibat kurangnya perhatian beberapa komunitas terhadap lingkungan sekitar tempat mereka beraktivitas. Bagaimanapun juga mereka bergerak menurut kebudayaan yang bersifat “asing” yang mana tidak semua elemen budayanya cocok untuk diperlihatkan di Indonesia.

B.2. Khusus

Pada tahun 2012 lalu, Yoshinori Katori, duta besar Negara Jepang untuk RI, mendapat kesempatan berkunjung ke Kota Solo [Winaryani, 2012]. Didampingi oleh Sekretaris III Bagian Politik, Kaori Morohira, kunjungan tersebut berfokus kepada Bengawan Solo yang merupakan symbol atau ciri khas utama Kota Solo, melihat potensi investasi di kota ini, dan kesempatan bertukar pikiran dan pengalaman dengan masyarakat Jepang terutama mahasiswa(i) yang tengah tinggal atau menetap di Kota Solo. Pada kesempatan ini pula,

Yoshinori mengatakan bahwa banyak warga negaranya yang memutuskan untuk datang dan menetap di Kota Solo untuk mempelajari budaya lokal lebih dalam. Menurut penuturan beliau, ada sekitar 20 lebih komunitas yang terbentuk dari warga negara Jepang di kota ini meskipun jumlah pastinya belum dapat disebutkan. Namun jumlah ini masih belum termasuk kepada komunitas – komunitas lainnya yang dibentuk oleh warga Indonesia di Kota Solo itu sendiri. Keterangan di atas semakin membuktikan adanya hubungan yang erat antara Kota Solo dan Negara Jepang. Mungkin juga hal ini yang menjadi salah satu faktor eksternal dibalik kecepatan penyebaran budaya Jepang di Solo.

Selain komunitas – komunitas yang terbentuk didasari minat terhadap kebudayaan khas Jepang, ada juga komunitas yang lahir untuk mewedahi para mahasiswa(i) yang berdiri di interkoneksi antara Jepang dan Indonesia. Komunitas tersebut bernama KAJI (Komunitas Alumni Jepang Indonesia).



Gambar 2.1. Logo KAJI

Sumber: <http://www.kaji.or.id>

Komunitas yang melingkupi seluruh wilayah Indonesia ini dimulai dari kumpulan responden yang berinteraksi melalui milis (*mailing list*) pada tanggal 17 November 2009. Pada 23 Januari 2010, milis ini memutuskan untuk mengadakan acara temu akbar anggotanya berlokasi di Kantor JAC Indonesia yakni Skyline Building DKI Jakarta. Temu akbar pertama inilah yang melahirkan nama KAJI.

Keanggotaan ini komunitas ini tidak hanya terbatas pada alumni dari berbagai universitas dan akademi Jepang yang berada di Indonesia, namun diperluas hingga mencakup mahasiswa(i) dari Indonesia yang sedang menjalani studi di Jepang, *trainee* atau *kenshuusei* yang sedang menjalani magang kerja di Jepang, hingga para mahasiswa(i) sastra Jepang di Indonesia. Sejak 8 Maret 2016 lalu, terhitung komunitas ini telah memiliki anggota berjumlah 1919 orang yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Komunitas ini berstatus komunitas *online* yang kegiatannya meliputi, pegelaran acara silaturahmi, baksos, donasi, dll



Selain komunitas besar seperti KAJI yang keanggotaan dan lingkup kegiatannya meliputi seluruh wilayah Indonesia, banyak komunitas lainnya yang dibentuk karena kesamaan minat dan bakat di Solo raya dan sekitarnya. Dilihat dari skala peminat atau anggotanya, komunitas dapat dibagi menjadi dua kategori. Kategori pertama merupakan komunitas dengan skala




peminat yang tinggi atau dapat diikuti oleh berbagai lapisan masyarakat dan biasanya memiliki catatan prestasi yang diakui oleh sebuah badan khusus.. Contohnya adalah komunitas Solo Berkebun yang memiliki konsep secara ekologi mengembalikan kesuburan tanah dan menyelamatkan lingkungan. Kategori kedua adalah komunitas dengan skala peminat rendah hingga menengah dikarenakan bidang orientasi yang terlalu sempit dan atau memiliki rangkaian kegiatan yang diperuntukan hanya untuk anggotanya atau orang luar dengan kesamaan minat. Komunitas – komunitas berbasis budaya Jepang termasuk kepada kategori kedua. Lebih lanjut menurut hasil observasi, komunitas – komunitas Jepang tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis. Kedua jenis tersebut yakni:

- Komunitas umum yang menerima anggota dari berbagai golongan selama mereka memiliki kesamaan minat atau visi-misi dengan komunitas yang hendak dimasuki, dan
- Ekstrakurikuler yang hanya meliputi lingkup sekolah tempat ekstrakurikuler tersebut dimulai.



Berikut beberapa contoh komunitas budaya Jepang yang telah ada di Kota Solo berdasarkan rangkuman penulis.

Tabel 1.1. Daftar Komunitas Jepang Hasil Survey

NO	LOGO	NAMA KOMUNITAS	TIPE	RESUME
1		NUBIE JAPAN (NUJA)	Komunitas Umum	Nubie Japan GRUP adalah grup pecinta dari hal - hal yang berkaitan dengan Negara Jepang. Tujuan utama komunitas ini adalah untuk berbagi informasi dan mencari tahu lebih banyak lagi terkait budaya – budaya Jepang.
2		ANOMAN SOLO	Komunitas Umum	ANOMAN Solo dibuat sebagai wadah kreasi, rekreasi, dan inspirasi buat para pecinta hiburan Jejepangan, mulai dari Anime, Manga, Tokusatsu, Cosplay, Games, dan lain-lain, khusus nya yang berada

NO	LOGO	NAMA KOMUNITAS	TIPE	RESUME
				<p>di Solo untuk bisa saling sharing.</p> <p>Secara garis besar, tujuan komunitas ini adalah, "Menjadi tempat berkumpulnya pecinta Jejepangan, menjadi komunitas yang bermanfaat di bidangnya, dan menjalin kerjasama dengan komunitas lain di area tempat ANOMAN berada"</p>
3		<p>SOLO CIELERS COMMUNITY (SCC)</p>	<p>Komunitas Umum</p>	<p>Solo Cielers Community atau sering disingkat SCC adalah sebuah komunitas yang mewadahi para pecinta dan penikmat musik asal Solo, dari band asal Jepang, L'Arc~en~Ciel. Dalam komunitas ini par anggota dapat saling <i>sharing</i>, berdiskusi, dan berbagi koleksi dan pengalaman mereka mengenai L'Arc~en~Ciel.</p>
4		<p>VISUAL SHOCK COMMUNITY SOLO (VOC SOLO)</p>	<p>Komunitas Umum</p>	<p>VOC atau Visual shOck Community adalah grup yang berisikan para peminat <i>Japanese Visual Style</i>. Baik itu <i>Harajuku</i>, <i>Cosplay</i>, <i>Oshare Kei</i> ataupun <i>Visual Kei</i>.</p>
5		<p>JAPAN COMMUNITY SOLO (JCS)</p>	<p>Komunitas Umum</p>	<p>Komunitas lainnya yang juga mewadahi semua penggemar budaya Jepang.</p>

NO	LOGO	NAMA KOMUNITAS	TIPE	RESUME
6		KAIZEN SMALISKA (SMAN 5 SOLO)	Ekstrakurikuler	<p>Kaizen no Matsuri adalah nama dari festival budaya Jepang yang diadakan oleh anggota ekstrakurikuler bahasa Jepang Nihon Go di SMA Negeri 5 Solo yang didirikan pada tahun angkatan 2001/2002 oleh Ibu Nuraini Agung Wijaya. Kaizen no Matsuri sendiri juga tercatat sebagai yang pertama atau pelopor festival Jepang di Solo. Dan mengingat usianya, bisa jadi Kaizen no Matsuri juga sebagai yang pertama di Indonesia sebagai festival Jepang yang diadakan oleh siswa SMA.</p>
7		SANNINKAI SMANSA (SMAN 1 SOLO)	Ekstrakurikuler	<p>SANNINKAI adalah sebuah ekskul yang ada di SMA Negeri 1 Solo. Sebuah wadah kumpulnya anak anak pecinta jepang di satu sekolah baik yg berminat di bidang musik, anime, manga, kebudayaan, game, dan lainnya.</p> <p>Aktivitas klub ini kurang lebih seputar sharing satu dengan yg lainnya setiap hari kamis sepulang sekolah dan tidak hanya kumpul rutin saja, tetapi juga mengadakan dua event besar yaitu: Hajimemashite dan Sannin Party 6. “Hajimemashite” adalah event yang diadakan dengan tujuan untuk promosi</p>

NO	LOGO	NAMA KOMUNITAS	TIPE	RESUME
				ekskul kepada peserta didik baru.
8		SMARACATUR BUNKASAI (SMAN 4 SOLO)	Ekstrakurikuler	Smaracatur OTAKU Club telah berdiri selama sepuluh tahun dan sudah tujuh kali melaksanakan festival budaya jepang "Smaracatur Bunkasai". Smaracatur Bunkasai adalah event tahunan festival budaya jepang SMA Negeri 4 Solo yang diusung oleh klub pecinta budaya jepang Smaracatur OTAKU Club. Tujuan dari dilaksanakannya event ini antara lain dapat mempererat tali persahabatan antar sesama pecinta budaya jepang, dan mendukung lahirnya inovasi dan kreativitas baru terkait dengan budaya jepang di Indonesia.
9		KEIRAN SMOEPHY (SMAN 7 SOLO)	Ekstrakurikuler	KEIRAN merupakan nama dari sebuah kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 7 Solo. Ekstrakurikuler ini berfokus kepada studi mengenai kebudayaan Jepang. Ekskul ini juga dimaksudkan sebagai wadah menuangkan kreatifitas anak-anak SMA Negeri 7 Solo yang menyukai budaya Jepang.
10	[logo tidak tersedia]	KM 7 (SMP MUHAMMADIYAH 7 SOLO)	Ekstrakurikuler	KM 7 merupakan sebuah komunitas yang berasal dari SMP Muhammdiyah 7 solo yang fokus pembelajarannya berusaha menggabungkan

NO	LOGO	NAMA KOMUNITAS	TIPE	RESUME
				budaya Jepang dan Jawa. Alasan pemilihan budaya Jepang, disebabkan memang para muridnya yang tertarik dengan budaya dari negara tersebut.

Sumber: Dirham, 2017

Berdasarkan hasil rangkuman di atas, dapat disimpulkan bahwa komunitas – komunitas ini bersifat terbuka, mengecualikan yang bertipe ekstrakurikuler yang dibatasi lingkup instansi. Untuk komunitas – komunitas yang bersifat umum, rata – rata dimulai dari media sosial kemudian mengadakan acara kumpul akbar untuk mendekatkan anggotanya. Komunitas – komunitas ini rata – rata tidak memiliki ruang sendiri untuk mengadakan acara kumpul – kumpul seperti itu, dan sering memanfaatkan fasilitas – fasilitas umum yang tersedia. Sebagai contoh, NUJA mengadakan acara kumpul setiap 2 minggu sekali pada hari minggu di Bale Kambang, Solo. Sayangnya Balekambang tidak menyediakan fasilitas khusus untuk acara *meeting* seperti yang dilakukan oleh NUJA ini. Dengan suasana yang ramai, privasi yang kurang, dan fasilitas elektronik yang kurang memadai. Dari fenomena ini dapat kita tarik kesimpulan bahwa kebutuhan akan ruang khusus bagi komunitas – komunitas ini bertemu dan berdiskusi atau lainnya sangat diperlukan.

Berdasar kepada permasalahan tersebut, sudah saatnya Indonesia lebih memperhatikan dampak dari pertukaran budaya antara Jepang dan Indonesia, contohnya di Kota Solo yang memang sudah banyak digelar acara – acara bertajuk budaya Jepang dan lahirnya komunitas – komunitas Jepang. Pengawasan terhadap *trend* baru penyebaran budaya ini tentunya akan lebih mudah dan lebih positif bila kegiatannya terfokus di suatu titik. Selain dapat memperhalus interaksi dengan masyarakat awam, juga mempermudah masyarakat awam yang memang memiliki keinginan untuk mempelajari kebudayaan Jepang yang telah marak di Indonesia. Untuk itu sebuah **Pusat Komunitas** yang akan mewadahi kegiatan – kegiatan komunitas berbasis budaya Jepang dan juga pergelaran acara – acara bermotif budaya Jepang adalah jawaban yang cukup tepat.

Pusat Komunitas ini nantinya akan menjadi ruang yang mewadahi segala bentuk kegiatan – kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang. Utamanya akan digunakan oleh

komunitas – komunitas berbasis budaya Jepang di Solo Raya, namun juga terbuka untuk organisasi atau kelompok – kelompok lain menggunakannya. Pusat Komunitas ini dapat menjadi salah satu daya tarik wisata kawasan Solo Raya, karena menyajikan pameran kebudayaan Jepang, pusat kuliner khas Jepang, serta toko cinderamata / *souvenir* khas Jepang. Untuk mendukung daya tarik wisata tersebut, diperlukan sebuah masa bangunan yang dapat menarik perhatian masyarakat dan komunitas – komunitas untuk datang dan beraktivitas dalam bangunan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah membuat bentuk gubahan masa bangunan yang menarik [Fatimath, 2015]. Bentuk bangunan yang menarik dapat dengan mudah merepresentasikan fungsi atau identitas bangunan.

Untuk itu Arsitektur Metafora diambil sebagai pendekatan arsitektur dalam proses perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas ini. Hal ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa Arsitektur Metafora memang mengkaji tampilan bangunan dengan menampilkan suatu bentuk penggambaran visual kepada publik. Bentuk yang akan dimetaforakan harus dapat mengkomunikasikan identitas kompleks bangunan sebagai Pusat Komunitas Budaya Jepang.

C Permasalahan

Permasalahan rancangan ini seperti yang sudah tertulis di judul, yakni bagaimana merancang sebuah bangunan pusat komunitas di Solo Raya, Jawa Tengah, yang dapat mawadahi segala bentuk interaksi yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang dengan menerapkan konsep Arsitektur Metafora pada bangunan.

D Persoalan

1. Menentukan jenis - jenis kegiatan untuk merencanakan fasilitas yang akan diwadahi
2. Menentukan gubahan masa bangunan yang sesuai dengan penggambaran metafora yang hendak ditampilkan
3. Penempatan gubahan masa bangunan ke dalam site yang dipilih, menyesuaikan pada bentuk, ukuran serta kondisi site dan penggambaran metafora yang dipilih
4. Menampilkan, setidaknya sebagian, aspek – aspek dalam arsitektur tradisional Jepang ke dalam bangunan sebagai bentuk pencitraan bangunan sebagai pusat komunitas budaya Jepang.

E. Tujuan Dan Sasaran

E.1. Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan pusat komunitas kebudayaan Jepang di Solo Raya, Jawa Tengah, sebagai wadah aktivitas seputar kebudayaan Jepang dan pengenalan budaya Jepang kepada kalangan masyarakat umum. Juga sebagai syarat kelulusan Mata Kuliah Tugas Akhir.

E.2. Sasaran

- Pusat Komunitas dapat mewadahi berbagai aktivitas komunitas maupun non-komunitas yang terjadi di dalam kawasan
- Konsep pemilihan site sesuai atau dapat dimanfaatkan secara optimal untuk perancangan Pusat Komunitas
- Pusat Komunitas dapat menunjukkan gubahan bangunan yang sesuai dengan karakter dan fungsi bangunan menggunakan Arsitektur Metafora
- Pusat Komunitas memiliki tata peruangan yang sesuai dengan karakter dan fungsi bangunan

F. Batasan Dan Lingkup Pembahasan

F.1. Batasan

- a) Pembahasan pada hal - hal yang berkaitan dengan keberadaan pusat komunitas (aktivitas, jenis ruang, dll)
- b) Pembahasan yang terkait pada langgam arsitektur yang dipilih sebagai bentuk pendekatan perancangan
- c) Pembahasan mengenai Solo Raya itu sendiri, terutama kawasan yang menjadi lokasi perancangan

F.2. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada masalah – masalah arsitektural. Hal – hal yang diluar bidang pembahasan akan dibahas seperlunya dan dijadikan bahan referensi atau pelengkap pada proses perancangan.

G. Metode Perancangan

G.1. Metode Pengumpulan Dan Pengolahan Data

Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dari konsep ini.

G.1.1. Pengumpulan Data

- Pencarian Referensi Online

Pengumpulan data yang dilakukan lewat media internet. Sumber data yang diperoleh melalui metode ini biasanya berupa data statistik, artikel, berita, dll. Konteks data yang diperoleh menggunakan metode ini adalah data mengenai preseden-preseden bangunan serta tinjauan teori yang saat ini banyak di dapatkan dari internet. Data tinjauan mengenai lokasi juga lebih lengkap dan lebih cepat didapatkan melalui jurnal penelitian yang dipublikasikan lewat internet. Sumber – sumber data yang diperoleh lewat metode ini selalu diusahakan berasal dari sumber resmi (website pemerintahan, jurnal *online*, dll).

- Studi Literatur

Studi literatur atau melalui media berupa buku, artikel, majalah, jurnal, dan *e-book* (buku elektronik) digunakan dalam mencari data-data penting yang dibutuhkan. Data yang paling banyak diperoleh lewat metode ini adalah tinjauan mengenai teori arsitektur yang digunakan sebagai pendekatan perancangan. Hal ini dikarenakan jarang / sulit didapatnya buku yang membahas tinjauan mengenai Pusat Komunitas di Indonesia. Data tinjauan literatur ini merupakan sumber yang lebih valid. Studi literatur meliputi :

- Buku–buku dan informasi tertulis yang mendukung tinjauan mengenai Arsitektur Metafora
- Karya ilmiah (konsep atau skripsi atau kerja praktek atau tugas akhir) yang sudah ada sebelumnya.
- Buku-buku elektronik (*e-book*) yang bersumber dari internet.

- Wawancara

Studi langsung di lapangan. Hal – hal yang akan ditanyakan adalah mengenai komunitas – komunitas yang telah terbentuk di Solo. Studi ini akan menghasilkan data berupa aktivitas – aktivitas komunitas tersebut, kebutuhan dalam beraktivitas, serta aspirasi terhadap pusat komunitas yang hendak dibangun (poin terakhir hanya dijadikan sumber referensi singkat). Dalam studi pengumpulan data ini sangat

penting untuk terlebih dahulu merencanakan pertanyaan-pertanyaan penting yang dapat membantu dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

- o Observasi

Pengumpulan data melalui observasi atau survey. Sayangnya bangunan bernama pusat komunitas di Indonesia belum ada sehingga pengamatan terhadap bangunan serupa hanya dapat dilakukan melalui media internet (studi preseden bangunan). Hal yang paling mungkin dilakukan sebagai salah satu sumber data yang diperlukan adalah observasi bangunan atau tempat lain yang menggunakan elemen – elemen arsitektur tradisional Jepang (karena konteks bangunan ini adalah budaya Jepang). Studi dilakukan dengan cara mengamati langsung bangunan bergaya Jepang seperti restoran yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan referensi mengenai elemen – elemen arsitekturan yang biasa digunakan yang dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam membuat desain bangunan yang direncanakan.

G.1.2. Pengolahan Data

Penyaringan data yang telah didapat ke dalam tema yang sudah ditentukan, kemudian diambil substansi - substansi yang sesuai. Hal ini dilakukan terus menerus, sehingga memungkinkan terjadi perubahan format baru. Pengolahan data dapat disajikan dalam bentuk tabel, diagram, atau berupa pengelompokan - pengelompokan antara data - data yang berhubungan. Data – data statistik dan poin – poin, seperti aktivitas dan kebutuhan ruang, akan diolah dalam bentuk tabel dan diagram. Sedangkan data - data lainnya akan diolah melalui pengelompokan sesuai konteksnya.

G.2. Metode Pendekatan Konsep

Perumusan Konsep untuk memperoleh gambaran Pusat Komunitas yang direncanakan. Ada dua cara yang dapat ditempuh pada proses ini, Metoda induktif yaitu berdasarkan pengalaman, dan metoda deduktif yaitu berdasarkan teoritik. Metoda yang dipilih merupakan metoda deduktif (melalui teoritik). Hal ini dikarenakan bangunan Pusat Komunitas ini mungkin akan jadi yang pertama sehingga masih bersifat baru. Sebelumnya telah disajikan tinjauan-tinjauan teori penting yang nantinya akan menjadi bahasan dalam analisis konsep serta bentuk gambaran konsep rancangan. Pendekatan terhadap konsep akan mempermudah dalam menentukan desain yang direncanakan. Selain itu juga sebagai perluasan wawasan terhadap informasi - informasi yang sebelumnya belum diketahui.

G.3. Metode Transformasi Desain

Proses penerjemahan konsep – konsep dan analisa yang sudah dibangun menjadi gambar atau desain bangunan. Metode yang digunakan dalam pembahasannya adalah deskriptif analisis yaitu dengan mengumpulkan, menganalisis dan menyimpulkan data yang diperlukan dan berkaitan dengan masalah. Setelah data terkumpul, akan ada proses analisis yang didasari oleh tinjauan tema dan konsep yang telah dipilih sebelumnya. Dalam tahapan ini desain ditarik dari permasalahan menjadi solusi-solusi yang akan ditampilkan. Misalnya Pusat Komunitas yang bergaya Arsitektur Jepang.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur adalah sebagai berikut:

- **BAB 1: PENDAHULUAN**

Meliputi Judul, Esensi Judul, Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Batasan dan Lingkup Permasalahan, Metode Pembahasan, dan Sistematika Pembahasan

- **BAB 2: TINJAUAN WADAH PUSAT KOMUNITAS**

Meliputi tinjauan terhadap eksistensi komunitas lokal berbasis budaya Jepang, tinjauan teori mengenai bangunan pusat komunitas, tinjauan terhadap budaya Jepang, tinjauan bangunan yang menjadi studi preseden, dan terakhir kesimpulan yang didapat.

- **BAB 3: TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN**

Meliputi tinjauan umum terhadap lokasi perancangan seperti kondisi geografisnya, tinjauan pemilihan lokasi, serta analisa terhadap lokasi site terpilih.

- **BAB 4: ANALISIS BANGUNAN PUSAT KOMUNITAS**

Meliputi tinjauan lebih lanjut mengenai bangunan pusat komunitas yang direncanakan dan analisis menyeluruh terhadap bangunan pusat komunitas secara arsitektural (utilitas, struktur, dll)

- **BAB 5: KONSEP PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS**

Hasil akhir berupa konsep final perencanaan dan perancangan