

Aplikasi Kombinasi Gaya Desain Kabuki dengan Konsep Interior Jepang Modern

Shereen Hanggoro

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: shereen.jing@yahoo.com

Abstrak— Proyek ini bertujuan untuk memperkenalkan seni tari tradisional Jepang, Kabuki sebagai salah satu komponen yang memperkaya budaya Indonesia. Pusat informasi ini berfungsi fasilitas publik yang memiliki kaitan dengan ruang aktivitas pembelajaran masyarakat untuk mempelajari seni tari tradisional Kabuki secara luas, terbuka, dan berapresiasi seni. Konsep perancangan ini adalah pergerakan dengan mengambil konsep terpusat yang diatur sesuai urutan kepentingan ruangnya berdasarkan permasalahan yang muncul dan disesuaikan dengan beberapa literatur dan survey sebagai pedoman dalam pemecahan masalah untuk mencapai tujuan di atas. Aplikasinya dihadirkan melalui alur, bentuk, warna, dan material dari alam yang sesuai dengan konsep perancangan.

Kata Kunci— Kabuki, Interior Jepang, Pusat Informasi

Abstract— This project aims to introduce traditional Japanese dance, Kabuki as one of the components that enrich the culture of Indonesia. This center serves public facilities that have a connection with a community learning activities to learn the art of Kabuki traditional dance broadly, open, and appreciate art. The concept is movement by taking the concept of a centralized space set according with the order of importance based on the problems that arise and adapted to some of the literature and survey as guidance in solving problems to achieve the above objectives. Application presented through the plot, shapes, colors, and materials of nature in accordance with the design concept.

Keyword— Kabuki, Japanese Culture, Information Center

I. PENDAHULUAN

BANGSA Jepang melestarikan dan mewariskan nilai-nilai luhur yang dimilikinya dari generasi ke generasi. Salah satu alasan bangsa Jepang dapat mempertahankan keberadaan tradisinya adalah karena masyarakat Jepang mempunyai kemampuan untuk mencampur dua elemen yang berbeda, tradisional dengan modern, lokal dengan impor, barat dengan timur.

Bangsa ini berkembang berdasarkan dan bertolak dari nilai-nilai spiritual yang menjadi inspirasi, cara berpikir dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, Jepang telah menuangkannya dengan jelas ke dalam kebudayaannya, terutama dalam bidang seni tari tradisionalnya.

Seni tari tradisional Jepang pertama kali lahir dalam era dimana negara Jepang berada dalam masa peperangan saling memperebutkan wilayah. Oleh karena itu, untuk mengenang

masa-masa bersejarah tersebut, seni tari tradisional Jepang menarik gerakan-gerakan yang melambangkan sosok pahlawan-pahlawan perang saat kejadian-kejadian pada zaman peperangan. Salah satu kebudayaan yang mempunyai nilai-nilai spiritual yang telah dikenal dari generasi ke generasi adalah kesenian Kabuki.

Kabuki adalah salah satu kesenian Jepang yang berupa seni teater yang menggabungkan karakter lagu, tari, dan aksi



Gambar. 1. Salah satu contoh drama teater Kabuki, aktor Yoshimori Daniel: Kabuki.

tindakan, yang diwariskan secara turun temurun, dari bapak ke anak lelaki dalam suatu keluarga. Sebuah bentuk teater klasik yang mengalami evolusi pada awal abad ke-17. Ciri khasnya berupa irama kalimat demi kalimat yang diucapkan oleh para aktor, kostum yang super-mewah, make-up yang mencolok (*kumadori*), serta penggunaan peralatan mekanis untuk mencapai efek-efek khusus di panggung. Kabuki mengajarkan segala sesuatu membutuhkan usaha perjuangan, tingkat ketelitian yang tinggi, serta adaptasi dengan dunia luar. Bentuk perjuangan ini dapat dilihat dari pemeliharaan kesenian Kabuki dahulunya menonjolkan sisi eksternal, namun sekarang lebih berupa isinya (internal).

Seni tari Kabuki mendapat pengakuan UNESCO adalah karena kemampuan bangsa Jepang dalam beradaptasi dengan teliti terhadap kemajuan dunia luar namun tetap menginovasi kesenian tradisionalnya agar tidak ketinggalan jaman dan menarik untuk diminati.

Pusat informasi di Jepang dibangun berdasarkan dengan konsep arsitektur Jepang. Isi dari pusat informasi di Jepang selalu tentang kebudayaan dalam negeri mereka. Banyak

masyarakat Jepang dari orang dewasa hingga anak kecil berkunjung ke pusat informasi untuk selalu memperkaya kehidupan mereka akan prinsip kebudayaan Jepang tersebut.

Penulis mengangkat kesenian Kabuki Jepang sebagai tema Tugas Akhir berdasarkan pada berbagai macam pertimbangan. Salah satunya agar para remaja berwawasan global. Remaja lebih menyukai sesuatu yang unik dan cukup menarik, karena remaja tidak terbiasa untuk membaca sekedar info berupa ribuan kalimat panjang. Alasan lainnya adalah untuk meningkatkan hubungan bilateral antara negara Jepang dengan negara Indonesia.

Pusat Informasi Kabuki di Surabaya adalah suatu wadah penyedia informasi dan perkenalan budaya Kabuki di Surabaya. Keberadaannya diperlukan karena kebutuhan informasi yang akurat tentang Jepang dan budayanya hanya dapat diperoleh dari kantor Konsulat, dimana kantor Konsulat Jendral Jepang di Surabaya bersifat lebih administratif.

Dengan merancang sebuah pusat informasi yang edukatif, *advertising*, dan apresiasi di kota Surabaya, masyarakat Indonesia dapat menikmati produk Jepang dengan mengenal jelas nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan bangsa Jepang dengan beroleh wawasan baru.

Perancangan pusat informasi Kabuki ini memberikan gambaran kepada pengunjung tentang seperti apa Kabuki dengan berbagai jenis media penyampaian. Fasilitas informasi yang tersedia meliputi area pameran, ruang teater, ruang souvenir, dan ruang tunggu. Ruang-ruang tersebut adalah ruang-ruang umum yang dibutuhkan di dalam sebuah pusat informasi. Ditampilkan dalam gaya interior Jepang tradisional sebagai identitas kebudayaan, konsep desainnya bersumber dari pergerakan kontinuitas dalam Kabuki dan keteraturan bangsa Jepang yang diaplikasikan dalam bentuk elemen interior.

II. URAIAN PERANCANGAN

A. Data lapangan



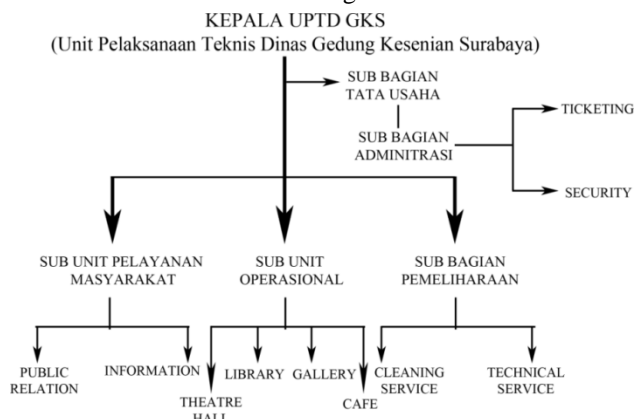
Gambar 3. Gedung Kesenian Surabaya yang berada dalam kompleks Balai Pemuda

Alasan pemilihan lokasi:

1. Pusat kota daerah yang sangat strategis untuk bangunan dengan skala pelayanan regional karena kemudahan pencapaian dan kelengkapan sarana dan prasarana.
2. Daerah sekitar tapak menurut *Master Plan* Surabaya tahun 2010 akan dikembangkan sebagai kawasan obyek wisata, berupa: Bangunan bersejarah, bangunan ibadah, Kampung lama, fasilitas hiburan, museum, fasilitas budaya, fasilitas akomodasi, dan sebagainya.

3. Dikelilingi oleh jalan jantung kota yaitu jalan Yos Sudarso dan jalan Gubernur Suryo.
4. Berada dekat dengan pusat pemerintahan (gedung K.M.S. dan Grahadi), pusat bisnis dan perdagangan (Gedung Perusahaan Gas Negara, World Trade Center, dan Bursa Efek Surabaya), perkantoran (Wisma B.I.I., Graha Warna Warni, dan sebagainya), *Shopping Center* (Surabaya Plaza), restoran (Garden Palace, Pizza Hut, Cafe Taman Surabaya Plaza Hotel, dan sebagainya) dan Hotel-hotel (Hotel Sparkling Backpacker, Hotel Tanjung, Hotel Elmi International, dan sebagainya) sehingga dengan keberadaannya akan meningkatkan dan mendukung fungsi-fungsi yang sudah ada di sekitar kawasan tersebut.

Bangunan baru Balai Pemuda tidak bersifat *heritage* dan dipergunakan sebagai pameran yang bersifat *temporary*, yang berarti perancangan diperbolehkan mengubah gaya bangunan ini dengan tanpa mengubah struktur kolomnya. Dengan bersifat *temporary*, maka bangunan ini dirancang dengan skala internasional agar desainnya dapat bertahan dalam jangka waktu lama. Berikut struktur organisasi Balai Pemuda:



Gambar 4. Struktur organisasi gedung Balai Pemuda Surabaya

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dimaksudkan untuk memastikan bahwa perancangan ini belum pernah ada dan atau dengan memiliki ciri khas yang signifikan sehingga menjadi obyek yang layak untuk dirancang. Selama ini ada satu perancangan Kabuki yang dibuat dalam dalam sebuah buku cerita bergambar. Sehingga untuk unsur plagiat ataupun referensi, semua didapat dengan rangkuman pribadi dari buku-buku yang sesuai dengan tema perancangan.

C. Analisa dan Programming

Tahap analisa dilakukan guna mencari tahu kekurangan dan kelebihan dalam perancangan dengan perbandingan pada bangunan yang sudah ada dan literatur. Kesimpulan yang didapat dipergunakan sebagai referensi perancangan agar obyek perancangan menjadi lebih baik.

Dari lokasi pencapaian tapak, bangunan ini dapat dengan mudah dicapai dengan 2 *main entrance* yang berlainan tempat sehingga tidak akan menimbulkan kemacetan. Namun kekurangannya adalah sistem pengawasan yang minim dikarenakan besaran area yang luas. Oleh karena itu, perlu

adanya penjagaan khusus di beberapa area yang merupakan blind spot.

Dari orientasi bangunan yang menghadap timur, arah sinar matahari pagi dapat dipergunakan dengan memperbanyak bukaan-bukaan pada sisi bangunan timur. Namun dengan bangunan pada sisi barat diperlukan treatment khusus.

Dari sisi kebisingan, bangunan di sebelah timur memerlukan treatment khusus karena berdekatan dengan jalan raya besar yang ramai dilalui kendaraan. Oleh karena itu, area yang tidak memerlukan akustik khusus dapat diletakkan di sisi bangunan timur ini.

D. Zoning-Grouping

Dari hasil analisa di atas, maka dibuatlah alternatif zoning untuk mencari pendaerahan yang paling tepat.



Gambar 5. Zoning

Dengan kelebihan sebagai berikut:

- (+) Area publik mendapat banyak view, pencahayaan dan penghawaan alami.
- (+) Area publik dekat dengan ME.
- (+) Area privat berada tersembunyi di bawah eskalator dan mudah diakses.
- (+) Privasi area privat terjaga karena dekat dengan area semi-privat.
- (+) Area publik menjadi satu kesatuan, sirkulasi mudah.
- (+) Terlihat batasan yang jelas antar area.

Sehingga terbentuklah grouping dengan bantuan dari zoning sebagai berikut:



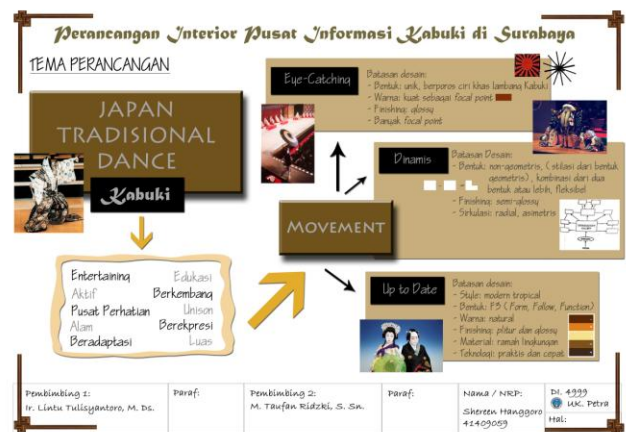
Gambar 6. Grouping

- (+) Lobi tepat berada di daerah ME sehingga memudahkan resepsionis melayani dan mengawasi pengunjung.
- (+) Mini teater berada di tengah ruangan sehingga memudahkan pengunjung yang hendak melihat pertunjukan.

- (+) Ruang ganti dekat dengan mini teater dan toilet pemain sehingga memudahkan pemain teater yang hendak tampil.
- (+) Peletakan area yang cukup dinamis dengan batasan yang jelas sehingga memberikan jarak sirkulasi yang cukup luas.
- (+) Privasi ruang gudang terjaga dengan berada di bawah eskalator dan mudah diakses.
- (+) Area *souvenir* menyebar dan menjadi lebih luas.

E. Konsep

Konsep berdasarkan pada kombinasi dari konsep interior Jepang dengan tema perancangan yang diambil dari ciri khas drama teater Kabuki yaitu pergerakan. Berangkat dari gerakan yang dilakukan agar mencerminkan suatu tokoh pahlawan dan cara Kabuki yang sukses beradaptasi dengan perkembangan jaman hingga jaman modern, maka batasan kata desain yang digunakan adalah dinamis, *up to date*, dan *eye-catching*.

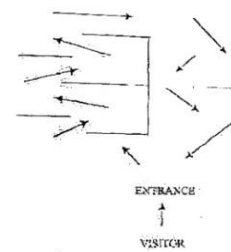


Gambar 7. Konsep perancangan: *Movement*

Aplikasi dari konsep akan dijelaskan lebih lanjut pada bab desain akhir.

III. DESAIN AKHIR

Alur pada perancangan ini dibuat dengan alur linier dimana pengunjung dapat menikmati berbagai fasilitas dalam pusat informasi tersebut satu per satu secara berurutan menurut urutan ruang. Adanya batasan atau aturan khusus yang bersekuent dan jelas untuk pengunjung melihat barang pameran.

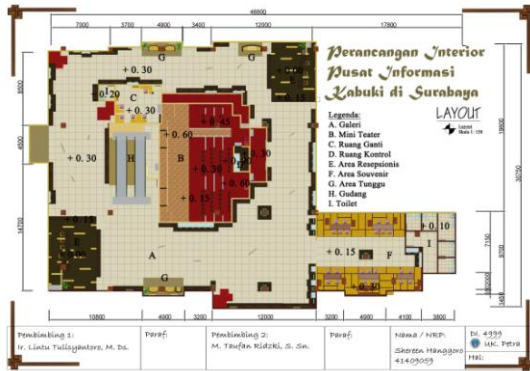


Gambar 8. Sirkulasi linier

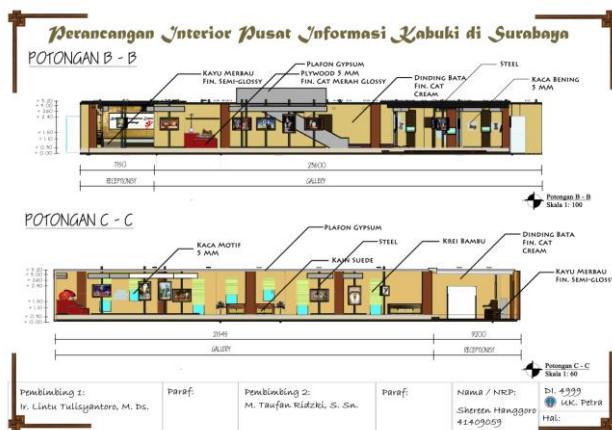
Penempatan area pun disesuaikan dengan kemudahan pengunjung mencapai lokasi tersebut dan dengan mendapatkan informasi sepanjang alur dalam pusat informasi dengan berbagai jenis bentuk media informasi, misalnya brosur, pamflet, dan sebagainya.

Bangunan dirancang dengan kesan modern tanpa meninggalkan ciri khas tradisionalnya. Diaplikasikan dengan warna natural yaitu dominan coklat muda, dan gradasinya agar kesan *sepia* dan *unity* didapat, sehingga pengunjung pun merasa nyaman di dalamnya.

Dengan pengurangan penggunaan dinding partisi ataupun pintu selain yang benar-benar dibutuhkan, menjadi sesuai dengan konsep interior Jepang yang *open* dan *minimalis*.



Gambar 9. Layout



Gambar 10. Potongan A-A dan Potongan B-B



Gambar 11. Perspektif resepsionis



Gambar 12. Perspektif galeri (resepsionis –lurus)



Gambar 13. Perspektif galeri (resepsionis –kanan)



Gambar 14. Perspektif galeri (resepsionis 2–lurus)



Gambar 15. Perspektif galeri (resepsionis 2–lurus)



Gambar 18. Perspektif area souvenir



Gambar 16. Perspektif mini teater



Gambar 17. Perspektif ruang ganti

IV. KESIMPULAN

1. Bentuk fasilitas yang bersifat terbuka akan membantu merangkul lapisan masyarakat dengan lebih luas.
2. Dengan adanya pusat informasi Kabuki, diharapkan masyarakat lokal dapat mengenal budaya Kabuki sebagai seni tari paling tradisional di Jepang dan beroleh wawasan baru.
3. Perancangan pusat informasi Kabuki ini menjadi tempat yang informatif dengan menghadirkan bentuk informasi baik verbal dan non-verbal; edukatif dengan menghadirkan area pameran dan *digital gallery* dimana pengunjung dapat mengetahui dan mengakses langsung data Kabuki melalui fasilitas yang telah disediakan; dan apresiatif dengan menghadirkan konsep interior yang unik dan menarik, yang dapat membuat pengunjung merasa nyaman saat mencari informasi.
4. Konsep perancangan yaitu penggabungan dari tema perancangan pergerakan dinamis dari Kabuki dan konsep interior Jepang yang simple, fungsionalis, dan minimalis dengan gaya modern tanpa meninggalkan ciri khas tradisional dari ciri khas interior Jepang.
5. Menggunakan material alam, yaitu kayu sebagai material dominan, bambu, dan batu dengan sesuai fungsi dari material tersebut dan finishing sesuai konsep perancangan.
6. Menggunakan warna natural, yaitu *cream* dan coklat sebagai kesan tradisional sesuai konsep interior Jepang dengan warna merah sebagai aksentuasi sesuai lambang khas Kabuki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Atas semua bantuan yang telah diberikan selama pelaksanaan jurnal ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ir. Lintu Tulistyantoro, M. Sn, selaku Pembimbing Skripsi dan Bapak M. Taufan Ridzki, S.Sn, selaku Pembimbing pendamping Skripsi.

Akhir kata, penulis berharap agar jurnal ini memberikan banyak wawasan dari pengalaman baru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Engel, David H. *Japanese for Today*. Japan: Charles E. Tuttle Company, 1974.
- [2] Friedmann, Arnold, Pile, Wilson. *Interior Design*. New York: Elseiver North Holland. Inc., 1979.
- [3] Gerstle, C. Andrew. *Kabuki Heroes: On The Osaka Stage 1780-1830*. London: British Museum Company Ltd., 2005.
- [4] Institute of the Arts. *Theater in Japan: An Overview of Performing Arts and Artists*. Akasaka: The Japan Foundation, 2008.
- [5] Kilmer, Rosemary and W.Otie. *Construction Drawings and Details for Interior: Basic Skills 2nd ed*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2003.

- [6] Kojiyagi. *A Japanese Touch for Your Home*. Tokyo: Kondansha International Ltd, 1982.
- [7] Kodansha. *Japan Profile of A Nation*. Tokyo: Kodansha International Ltd, 1999.
- [8] Morse, Edward S. *Japanese Homes and Their Surroundings*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company Inc, 1981.
- [9] Toshio, Kawatake. *Kabuki: Baroque Fusion of The Arts*. Tokyo: International House of Japan, 2003.