

# Pusat Komunitas Budaya Pop Jepang di Surabaya

Tasya Tanuwijaya dan Agus Dwi Hariyanto  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
memetaswijaya10@gmail.com; adwi@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Pusat Komunitas Budaya Pop Jepang

## ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi maka kebudayaan suatu negara dapat berkembang masuk ke negara lain dengan lebih cepat. Salah satu kebudayaan yang kini marak di berbagai belahan dunia adalah kebudayaan pop Jepang. Di Indonesia sendiri anime bukan hal yang baru, namun kini komunitas penghobi semakin berkembang dengan pesat yang dapat dilihat dari banyaknya berbagai event yang digelar di berbagai kota di Indonesia. Salah satu kota yang juga berdampak cukup besar terhadap kebudayaan ini adalah Surabaya, dimana sejak tahun 2022 kota ini yang dapat dilihat dari setiap minggunya dipenuhi berbagai event bertema anime. Dengan melihat banyak dan kontinuitas kegiatan budaya Jepang di kota Surabaya maka dibutuhkan tempat yang dapat menampung komunitas ini. Di Surabaya sendiri masih belum ada tempat yang mampu menampung seluruh kegiatan dari hobi ini. Fasilitas ini juga tidak terbatas hanya untuk para penghobi, tetapi juga dibuka untuk umum yang juga diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ekonomi khususnya di area Ngagel yang merupakan area perdagangan dan jasa. Dengan membawa tema anime tempat ini diharapkan dapat menarik pengunjung. Beberapa fasilitas seperti *café*, *co work*, studio foto, *convention hall*, museum dan lain-lain juga disediakan ditempat ini. Sebagai tempat komunitas budaya Jepang maka kebutuhan

dapat ditinjau dari perilaku dan kebutuhan dari berbagai pihak yang terlibat dalam kegiatan ini (pengunjung, pengelola, panitia, dsb) sehingga seluruh fasilitas dan fungsi dapat sesuai dan memenuhi kebutuhan. Sesuai dengan judulnya maka tempat ini harus dapat menjawab kebutuhan dengan tetap menerapkan visual dari bangunan itu sendiri dengan memberi sentuhan arsitektur khas Jepang.

Kata Kunci : Komunitas, Budaya Pop, Jepang, Perilaku, *Anime*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kebudayaan merupakan suatu pikiran, adat istiadat yang berkembang dalam suatu kelompok masyarakat yang menjadi kebiasaan dan dilakukan secara turun temurun yang erat hubungannya terhadap suatu negara. Dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi, banyak kebudayaan dari luar negeri yang mulai masuk ke Indonesia. Salah satu budaya yang kini sedang naik daun yaitu budaya pop

Jepang, seperti *anime*, *cosplay*, dsb. *Anime* sendiri merupakan istilah kartun dari Jepang dimana sudah masuk ke Indonesia sejak tahun 1970 disalah satu siaran televisi, dimana sekarang untuk mengakses anime bukan hal yang sulit karena teknologi yang semakin maju. Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti kebudayaan Jepang ini dengan pesat yang dibuktikan dengan maraknya anime festival, bertambahnya banyak komunitas baik dari berbagai kalangan pecinta anime, pelatihan bahasa Jepang, *Jpop*, bertambahnya rental kostum *cosplay* dan sebagainya. Dimana budaya anime ini bukan hanya sedang naik daun di Indonesia melainkan diberbagai negara lain sehingga Dari hal tersebut maka munculah istilah "pop" yang diambil dari kata "populer" yang dapat diartikan sebagai banyak disukai orang, karya dan budaya yang dilakukan untuk menyenangkan orang dan diri sendiri. Budaya populer ini muncul dari interaksi sehari-hari dari suatu komunitas masyarakat tertentu. Beberapa budaya populer Jepang yang kini marak yaitu, *anime*, *manga*, *cosplay*, *Jpop*, *game*, dan lain sebagainya. Kota Surabaya sendiri sedang marak-maraknya kegiatan yang mengangkat tema dari *Japanese pop culture* yang setiap minggu tidak luput dengan adanya berbagai acara tersebut.

Dimana dari hasil data Jadwal *event Cosplay* Surabaya dan sekitarnya, dari awal tahun 2022 hingga Oktober ini terdapat 43 event yang telah diadakan, dengan rata-rata 1-3 event per minggunya. Dengan banyaknya *event* yang ada, pertumbuhan komunitas di Surabaya juga semakin berkembang yang

dapat dilihat dari pertumbuhan instagram dengan *username event\_cosplay\_surabaya* dengan jumlah *followers* kini 18.700, *cosplay\_surabaya* dengan *followers* 6.580, dan *JapanMatsuriSurabaya* sebanyak 13.000 *followers*. Namun hingga kini masih belum ada tempat yang mewadahi kegiatan tersebut sehingga Mall menjadi opsi sebagai persewaan tempat. Dimana dalam waktu lalu terjadi konflik yang mendunia dengan *dibanned* nya salah satu karakter karena pose dan karakter yang diperankan kurang cocok untuk ditempat publik, selain kurangnya privasi, Mall juga masih belum memberikan tempat yang memenuhi fasilitas. Kepadatan pengunjung juga terjadi disetiap acara pada tiap minggunya, dimana mengingat pandemi ini seharusnya masyarakat lebih bisa menjaga jarak namun karena kurangnya space pengunjung saling berdesakan bahkan sampai ke lantai diatasnya yang semestinya bukan tempat dari *event* itu sendiri.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1.2.1. Menciptakan pusat komunitas budaya pop Jepang *mix of use* yang aspeknya telah distudi dari perilaku, spasial agar memberi pengalaman ruang yang menarik

### **1.2.2. Masalah Khusus**

Bagaimana mewujudkan arsitektur jepang yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan diadaptasi dengan budaya indonesia dan modern.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Manfaat dari keberadaan Pusat Komunitas

budaya pop Jepang diantaranya:

**Pengunjung:** Pengunjung khususnya para penghobi pop kultur Jepang memiliki space yang telah disesuaikan dengan fungsi, yang juga telah dilengkapi dengan berbagai fungsi pendukung.

**Masyarakat:** Kegiatan dapat dipusatkan pada space khusus sehingga tidak mengambil alih fungsi seperti Mall untuk masyarakat umum

**Kota Surabaya:** Dapat menjadi bangunan *iconic* yang dapat mengundang banyak pengunjung karena *anime* sendiri tidak hanya terkenal didalam satu kota melainkan diseluruh dunia. Tempat ini juga dapat memperbaiki ekonomi berbagai pihak yang mendapat keuntungan dalam kegiatan ini. Selain itu hal ini juga dapat memperbaiki citra dari Marvell City yang dimana sekarang mall tersebut jarang dikunjungi, sehingga dapat mengangkat dan menarik pengunjung pada blok dan area tersebut.

## 2. PERANCANGAN TAPAK

Lokasi tapak terpilih berada di jalan Ngagel, area tersebut merupakan area perdagangan dan jasa, dimana memiliki kriteria yang sesuai dengan kebutuhan dari bangunan. Area ini juga dipilih karena berada di area Surabaya Pusat dan dekat dengan salah satu mall yang cukup sering digunakan untuk berbagai kegiatan *event cosplay*.



Gambar 2.1. Lokasi Tapak

### Data Tapak

Nama jalan : Jl. Ngagel no. 121, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60246

Status lahan : Tanah Kosong

Luas lahan : 6.636 m<sup>2</sup>

Tata guna lahan : Perdagangan dan jasa

Garis sempadan bangunan : Sekurang-kurangnya 6m  
Koefisien dasar bangunan : maks.60%

Koefisien dasar hijau : min. 10%

Koefisien luas bangunan : 2

(Sumber: Peta RDTR)

## 3. PERANCANGAN BANGUNAN

### 3.1. Program dan Luasan Ruang

Tabel program kebutuhan dan luasan ruang (dari kebutuhan standart, survey, dan studi perilaku)



Pada bagian *entrance* dan indoor plaza didesain dengan merepresentasikan *shrine gate* yang seolah berjajar menuju ke area museum. Beberapa kursi dari beton juga terdapat di area plaza yang dapat dipakai untuk berinteraksi baik sesama komunitas. Pada bagian outdoor juga diberi pemisah sehingga pengunjung dapat menentukan sendiri pilihannya. Bagian menarik di *outdoor* sendiri yaitu terdapat banyak spot foto seperti *Japanese dry garden*, jembatan *outdoor* dsb.



Gambar 3.3 *Entrance* utama

Bangunan menggunakan atap khas Jepang dengan material bitumen, Struktur atap menggunakan material glulam dan memiliki join untuk menyatukan dari kolom komposit ke balok glulam . Bangunan didesain dengan mengekspos struktur atap untuk memberi sekuens yang menarik. Dapat dilihat juga pada *entrance* utama dilengkapi dengan kanopi dengan pattern khas Jepang untuk menambah kesan arsitektur Jepang pada bangunan.



Gambar 3. 4 Tampak

### 3.3. *Perspektif dan Interior*

Ruangan didesain dengan pemakaian material 1 tone warna dan memiliki banyak *finishing* wpc untuk menerapkan arsitektur Jepang.



Gambar 3.5. Interior



Gambar 3.6 Interior



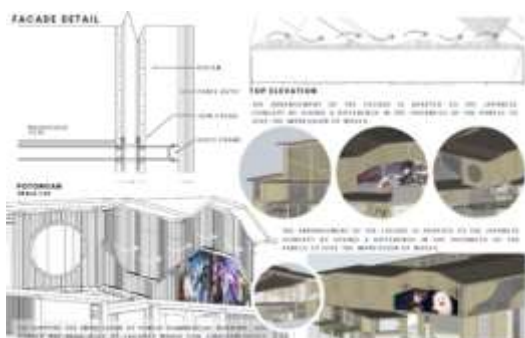
Gambar 3.7 Interior

3.4. Detail Arsitektural



Gambar 3.8 Entrance

Area *entrance* utama dibuat memiliki perbedaan elevasi dan bidang tangkap yang didesain mempresentasikan *welcome gate* dari *torii gate*.



Gambar 3.9 Fasad

Transformasi bentuk fasad diambil dari *the great wave of kanazawa*. Menggunakan terapan arsitektur simbolis dalam perbedaan tebal panel kayu yang seolah terlihat

bergelombang. Pada area *prefunction hall* juga dapat terlihat jika atap sedikit lebih tinggi hal ini didesain untuk menciptakan kesan gunung fuji yang terdapat pada lukisan tersebut. Penggunaan struktur atap yang ekspos juga menambah kesan arsitektur Jepang yang kuat



Gambar 3.10 Indoor courtyard

*Indoor courtyard* dapat ditemukan didalam museum yang merupakan salah satu alur untuk memanfaatkan luasan yang cukup kecil dan memberi pengalaman ruang yang menarik dengan *Japanese dry garden* didalamnya.

4. Sistem Struktur



Gambar 4.1. Struktur

Sistem struktur menggunakan kolom komposit dengan *finsihing* kayu. Komposit dipakai untuk mewujudkan kesan arsitektur Jepang, hal ini juga membuat kesan ramah dan warm bagi pengunjung didalam sehingga

pengunjung akan merasa lebih nyaman. Atap dan rangka atap yang digunakan juga menambah kesan Khas Jepang.

**5. Sistem Utilitas**

*5.1. Utilitas Air Bersih*

Distribusi air bersih pada fasilitas ini menggunakan sistem *upfeed*



Gambar 5.1. Utilitas Air

*5.2. Utilitas Listrik*

Area servis listrik memiliki zonasi tersendiri agar lebih mudah dijangkau melalui area utilitas dan tidak mudah dijangkau dari publik.



Gambar 5.2 Utilitas listrik

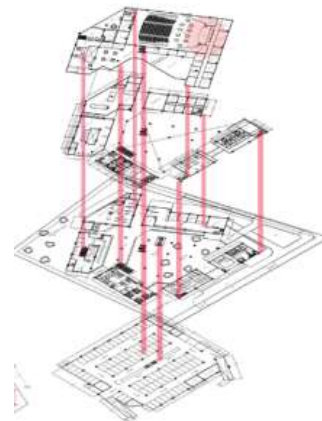
*4.4. Utilitas Kebakaran*

Memiliki zona yang berbahaya (bagian tertanda merah). Namun area tersebut jarang

dilalui baik oleh pengunjung maupun pengelola dan memiliki jalur evakuasi yang lurus dan mudah *dinotice* dengan jarak tempuh sekitar 45m. Pada area lain sudah dilengkapi dengan tangga darurat.



Gambar 5.3.2. Utilitas Jalur Darurat



Gambar 5.3.2. Jalur Vertikal

**6. KESIMPULAN**

Penerapan pendekatan perilaku pada Pusat Komunitas Budaya Pop Jepang di Surabaya mampu menghasilkan desain yang memiliki integrasi baik antar fungsi maupun kebutuhan. Karakter ruang yang terbentuk juga telah memvisualisasikan karakteristik arsitektur Jepang. Dengan studi pendekatan perilaku, bangunan ini telah memenuhi dan

disesuaikan untuk kebutuhan pengunjung. Keberhasilan dalam menciptakan simbolisme Jepang juga sudah diterapkan pada desain baik interior maupun dari luar bangunan.

Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan bermanfaat bagi masyarakat khususnya untuk komunitas. Selain menjadi wadah bagi komunitas, bangunan ini juga diharapkan mampu menumbuhkan perekonomian dan menjadi lapangan kerja baru untuk UMKM dan mengaktifkan area Ngagel sebagai tempat yang lebih ramai. Dan karena telah terwadahnya komunitas pecinta budaya pop Jepang maka Mall maupun tempat public lain dapat mewadahi fungsinya masing-masing tanpa perlu terganggunya dari suatu pihak.

### Daftar Pustaka

- Alexander, H. B. (2020, February 24). Hegemoni Jepang Memengaruhi Dunia Arsitektur. *Retrieved from: [https://properti.kompas.com/read/2020/02/24/135532221/he\\_gemoni-jepang-memengaruhi-dunia-arsitektur](https://properti.kompas.com/read/2020/02/24/135532221/he_gemoni-jepang-memengaruhi-dunia-arsitektur)*
- Alfari, S. (2017, November 23). *Arsitektur Rumah Tradisional Jepang*. Arsitag. *Retrieved from: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-rumah-tradisional-jepang>*
- Antar Venus dan Lucky Helmi. (2010). "Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung". *Retrieved from: <http://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/download/9/6>*
- Hidayat. (2021, May). Mengenal Budaya Pop Jepang. *Retrieved from: <https://osc.medcom.id/community/mengenal-budaya-pop-jepang-1734>*
- Hidetoshi Kato. (1989). "*Handbook of Japanese Popular Culture*". Westport: Greenwood Press. *Retrieved from: [https://webpace.yale.edu/wwkelly/pubsarchive/WWK\\_1990\\_MN\\_45-4.pdf](https://webpace.yale.edu/wwkelly/pubsarchive/WWK_1990_MN_45-4.pdf)*
- Konterporer. (2013). Mengenal Gaya Arsitektur (6): Arsitektur Jepang. *Retrieved from: <http://kontemporer2013.blogspot.com/2013/09/gaya-arsitektur-jepang.html>*
- K., & Profile, V. M. C. (2013). *Mengenal Gaya Arsitektur (6): Arsitektur Jepang*. Edi Karnadi. *Retrieved from: <http://kontemporer2013.blogspot.com/2013/09/gaya-arsitektur-jepang.html>*
- Lie, Sheila (2014). Kajian Penggunaan ruang Publik dengan pendekatan Arsitektur Perilaku (Studi Kasus: PKL di Jalan Sutomo Medan dan Sekitarnya): Skripsi. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik : Universitas Sumatera Utara.
- Lynch, K. (1960). The City Image and Its Elements. In *The image of the city*. essay, The M.I.T Press.
- Nelin, Selvi. (2022, April). "Mengenal Arsitektur Rumah Tradisional Jepang". *Retrieved from: <https://student-activity.binus.ac.id/himars/2022/04/30/mengenal-arsitektur-rumahtradisionaljepang/#:~:text=Arsitektur%20rumah%20tradisional%20Jepang%20dapat,sebagai%20penutup%20bagian%20atas%20bangunannya.%20nelin>*