

FASILITAS WISATA NUANSA JEPANG DI BATU

Kevin Julius Ilham dan Ir. Stanislaus Kuntjoro Santoso, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
liekwangyu@gmail.com ; kuncoro@petra.ac.id



Gambar 1.1. Perspektif bangunan Retail dan Penginapan

ABSTRAK

Era digital telah membuka gerbang komunikasi global, memungkinkan penyebaran informasi dan budaya tanpa batas. Jepang, dengan budayanya yang unik, sejarah yang kaya, keindahan alam, teknologi maju, dan arsitektur vernakular yang memesona, menjadi daya tarik untuk jutaan wisatawan mancanegara, termasuk Indonesia. Fasilitas wisata nuansa Jepang di Batu ini diharapkan dapat menjadi jembatan budaya yang memperkuat hubungan antara Indonesia dan Jepang, serta menjadi destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara. Kehadiran fasilitas wisata ini merupakan langkah nyata dalam mewujudkan kecintaan masyarakat Indonesia terhadap budaya Jepang dan memperkaya budaya di Indonesia,

termasuk arsitektur vernakular yang sarat makna dan nilai budaya.

Kata Kunci : Budaya Jepang, Kota Batu, Arsitektur Vernakular, Fasilitas Wisata

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan peralatan komunikasi semakin canggih, sehingga mempermudah komunikasi antar negara. Hal ini memungkinkan informasi menyebar ke seluruh dunia dan menghubungkan berbagai budaya yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia.

Berdasarkan data dari Japanese Media Online Center, Jepang adalah salah satu negara yang paling banyak dikunjungi di dunia. Pada tahun 2019, Jepang menerima lebih dari 32 juta wisatawan mancanegara. Jepang merupakan negara yang banyak dikunjungi oleh turis dari berbagai negara karena memiliki budaya yang unik, sejarah dan warisan yang kaya, keindahan alamnya dan teknologinya yang maju.

Dari data survei 5736 responden turis negara asing yang berkunjung ke Jepang. Membuktikan bahwa banyak hal yang bisa menarik turis asing untuk berkunjung ke Jepang. Dan beberapa hal yang menarik tersebut adalah bagian kebudayaan uniknya Jepang.

Pertukaran kebudayaan antara Indonesia dan Jepang semakin meningkat, terlihat dari banyaknya festival kebudayaan Jepang yang diadakan di Indonesia dan sebaliknya. Budaya Jepang yang semakin mendunia membuat banyak masyarakat Indonesia tertarik dengan budaya-budaya yang berasal dari Jepang. Seperti anime, manga, dan J-pop, semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia, termasuk Jawa Timur. Banyak acara dan kegiatan yang terkait dengan budaya Jepang diselenggarakan di Indonesia, dan orang-orang dari segala usia tertarik padanya

Bahasa Jepang dan budaya tradisional, seperti upacara teh dan seni bela diri, juga dipelajari dan dipraktikkan oleh sebagian orang di Indonesia. Cosplay, sebuah subkultur yang berasal dari Jepang, juga semakin populer di Indonesia, termasuk di Jawa Timur. Banyak orang berpartisipasi dalam acara dan kegiatan cosplay, dan terdapat komunitas cosplay di Indonesia

Hal ini menunjukkan bahwa minat terhadap budaya Jepang semakin berkembang di kalangan masyarakat Indonesia, termasuk di Jawa Timur. Budaya populer Jepang, bahasa, dan budaya tradisional adalah beberapa aspek yang menarik perhatian masyarakat.

1.2. Fungsi Bangunan

Fasilitas wisata ini betemakan jejepangan sehingga dapat memberikan pengalaman bagi orang yang tak pernah pergi ke Jepang sebelumnya. Beberapa budaya Jepang yang diberikan untuk pengalaman pengguna adalah sebagai berikut :

- Gedung pameran, tempat yang digunakan untuk menerima pengunjung dan menunjukkan beberapa budaya Jepang sebelum memasuki site.
- Toko Retail, yang menjual berbagai macam souvenir dan makanan-makanan khas Jepang.
- Penginapan, bermodel villa yang memiliki 1 kamar atau 2 kamar dengan kapasitas 2 orang per kamar yang memiliki jacuzzi privat.
- Restoran, bertemakan Jepang
- Pemandian air panas, yang dipisah berdasarkan jenis kelamin
- Dojo, tempat pelatihan bela diri Jepang
- Plaza, tempat yang digunakan untuk acara festival di ruang terbuka.
- Fasilitas Servis, seperti parkir, utilitas, loading dock, dan toilet umum.

1.3. Tujuan Perancangan

Menciptakan sebuah area wisata yang baru untuk liburan yang memungkinkan orang yang tidak mampu untuk liburan ke Jepang agar bisa merasakan pengalaman yang dirasakan ketika berlibur ke Jepang tanpa harus mengeluarkan biaya sebesar saat pergi ke Jepang secara langsung.

1.4. Manfaat Perancangan

- Untuk masyarakat, terbukanya lapangan kerja baru bagi masyarakat lokal.
- Untuk pemerintah, peningkatan pendapatan asli daerah (PAD) dari sektor pariwisata.

- Untuk pengguna, merasakan bagaimana suasana ketika berada di Jepang tanpa harus pergi ke Jepang dengan harga yang lebih terjangkau.

1.5. Rumusan Masalah

1.5.1. Masalah Umum

- Memilih material dan konstruksi yang sesuai dengan kondisi iklim dan geografis Kota Batu, serta mempertimbangkan estetika Jepang.
- Memanfaatkan lahan berkontur dengan optimal dan menciptakan desain yang sesuai dengan topografi.
- Merancang fasilitas wisata yang bisa diakses bagi semua pengunjung.

1.5.2 Masalah Khusus

- Menciptakan lanskap yang mencerminkan keindahan alam Jepang, dengan penggunaan elemen-elemen seperti taman batu, kolam koi, dan pohon-pohon khas Jepang.
- Merancang bangunan dengan arsitektur Jepang.

1.6. Data Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak (Sumber : earth.google.com)

- Lokasi Tapak : Jalan Langsep, Jalan Panderman Atas, Kecamatan Batu, Kota Batu, Jawa Timur.

- Status jalan lokal sekunder dengan tata guna lahan pariwisata.
- KDB : 40%
- KLB : 1 poin
- KDH : 30%
- GSB : 6 meter dari sempadan jalan, 12 meter dari sempadan bangunan lain

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program dan Luas Ruang

Tabel 2.1 Program Ruang

Fungsi	Jumlah	Luasan (m ²)	Luasan total
Gedung Pameran			
Lobby	1	169	169
Area Pameran	1	712	712
Toilet 1	1	40	40
Toilet 2	1	33	33
Total			954
Izakaya			
Lobby	1	64	64
Area Makan	1	387.323	387.323
Ruang Teh 1	7	16	112
Ruang Teh 2	2	34.434	68.868
Dapur	1	62.08	62.08
Ruang Staff	1	25.36	25.36
Toilet 1	1	25	25
Toilet 2	1	16	16
Total			760.631
Pemandian			
Lobby	1	36	36
Ruang Ganti	2	33.3	66.6
Toilet	2	10	20
Sauna	2	10	20
Pemandian	2	163	326
Total			468.6
Dojo			
Kyudo	1	91.316	91.316
Kendo	1	157.5	157.5
Ruang Ganti 1	1	50.455	50.455
Ruang Ganti 2	1	79.242	79.242
Gudang	1	40.195	40.195
Lobby	1	55.891	55.891
Courtyard	1	68.77	68.77

Total			543.369
Retail			
Toko 1	6	68.45	410.7
Toko 2	2	160	320
Depot	5	68.45	342.25
Total			1072.95
Penginapan			
1 Kamar	6	78.14	468.84
2 Kamar	5	108.263	541.315
Total			1010.155
Servis			
Ruang utilitas listrik	1	144	144
Ruang utilitas air	1	72	72
Toilet umum	1	24	24
Parkiran		2697.61	0
Total			240
Total Luasan Keseluruhan			5049.705

Tabel 2.2
Peraturan Tapak

PERATURAN	MAKSIMUM	LUAS TAPAK	TERBANGUN	
KDB	40%	15137	3311.183	MEMENUHI
KLB	1		5049.705	MEMENUHI
KDH	30%		4741.537	MEMENUHI

2.2. Analisa Tapak

2.2.1. Analisa Matahari

Site berada pada Lintang Selatan 7°53 Sehingga masukkan matahari dari arah utara dan barat ingin dikurangi karena terlalu panas sehingga bukaan pada bangunan ke arah utara dan barat minim. Sedangkan bukaan bangunan kearah timur akan diutamakan.

2.2.2. Analisa Angin

Mayoritas angin datang dari tenggara dengan kecepatan rata-rata 1m/s sehingga dapat dimanfaatkan untuk sirkulasi dalam ruangan

bukaan ventilasi diutamakan dari arah tenggara site. Site memiliki Kelembaban udara tinggi sebesar 78.3% sehingga memerlukan ventilasi yang bagus. Suhu rata-rata site berada pada 25 derajat yang merupakan suhu ruangan sehingga tidak memerlukan AC untuk ruangan secara umum. Akan tetapi tetap menggunakan AC untuk mengantisipasi ketika cuaca sedang panas.

2.2.3. Analisa View

Pemandangan optimal berada di timur laut, karena disana ada Gunung Arjuno. Sedangkan view dari arah lain tidak akan maksimal untuk digunakan sebagai pemandangan dari tapak. sehingga bangunan dan ruangan yang memerlukan pemandangan akan mengarahkan kesana untuk memaksimalkan pengalaman visual.

2.3. Pendekatan Perancangan dan Konsep Perancangan

2.3.1. Pendekatan Perancangan

Arsitektur vernakular adalah sebuah filosofi desain yang mengedepankan kearifan lokal dalam membangun. Pendekatan ini berfokus pada keselarasan dengan alam, penggunaan material lokal, serta refleksi budaya dan tradisi masyarakat setempat. Bangunan vernakular tidak hanya indah dan fungsional, tetapi juga berkelanjutan dan ramah lingkungan. Pendekatan ini menawarkan solusi tepat untuk menciptakan ruang hidup yang harmonis dan berbudaya

2.3.2. Konsep Perancangan

Konsep secara cultural yang diterapkan pada fasilitas wisata ini. Dimana cultural memberikan fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan gambar 2.1. Sedangkan visual menerapkan beberapa konsep arsitektur Jepang pada bangunan yang ada



Gambar 2.1. Konsep



Gambar 2.3. Layout Plan

- Kesederhanaan dan material alami, menggunakan material yang natural, dekorasi yang simpel dan secukupnya, dan menggunakan palet warna netral.
- Harmonisasi dengan alam, menyatu dengan lingkungan sekitarnya, memaksimalkan cahaya alami yang masuk dengan jendela besar dan pintu geser, menggunakan elemen lanskap seperti taman, teras, dan kolam.
- Fleksibilitas, ruangan yang bisa diubah fungsinya sesuai kebutuhan, menggunakan partisi geser atau layer

Gambar *Layout Plan* menunjukkan orientasi pintu masuk utama (pintu masuk pameran) ke arah bawah, yang bisa diakses melalui parkir.



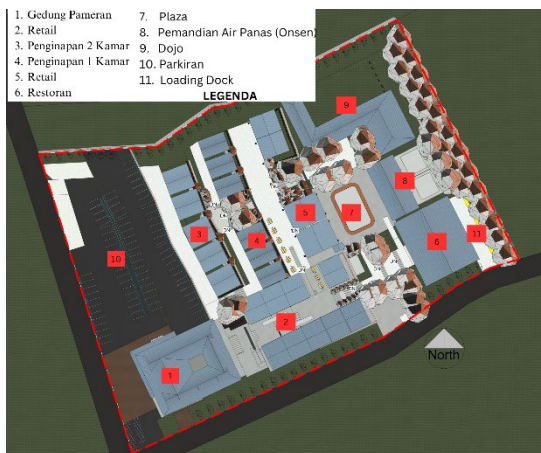
A



B

Gambar 2.4. Tampak Utara (A) dan Timur (B)

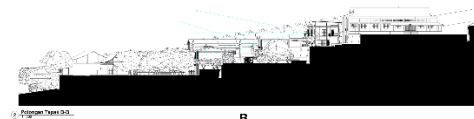
2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.2. Site Plan

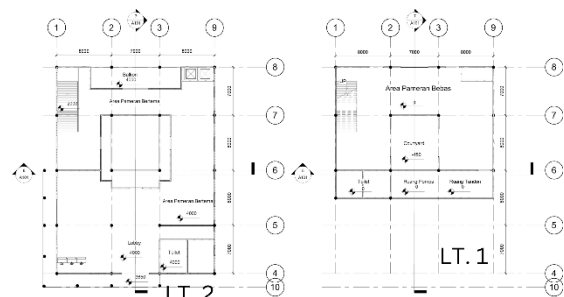


A

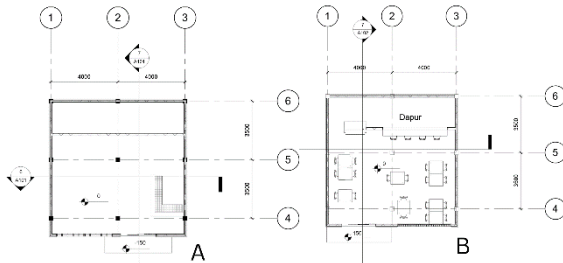


B

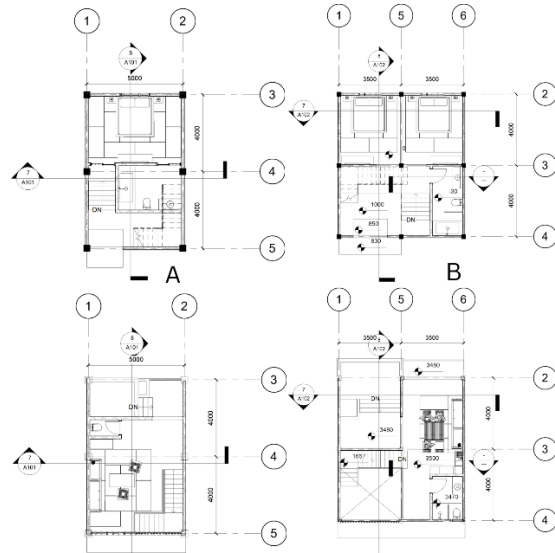
Gambar 2.5. Potongan A-A (A) dan B-B (B)



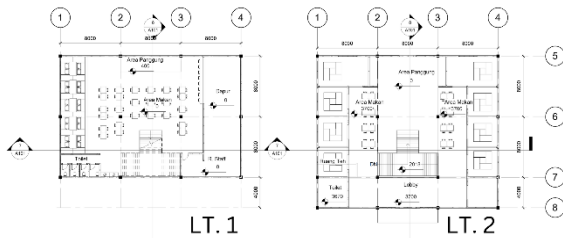
Gambar 2.6. Denah Pameran



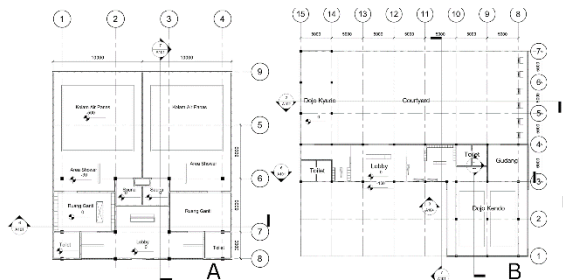
Gambar 2.7. Denah Retail 1 dan 2



Gambar 2.8. Denah Penginapan 1 (A) Kamar dan 2 Kamar (B)



Gambar 2.9. Denah Restoran

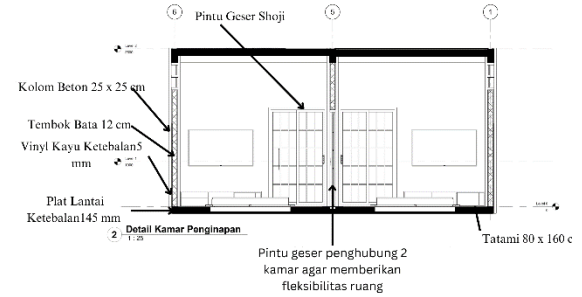


Gambar 2.10. Denah Pemandian Air Panas (A) dan Dojo (B)

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman desain yang dipilih adalah arsitektur vernakular.

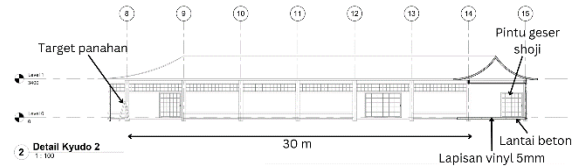
3.1. Detail Penginapan



Gambar 3.1. Detail Penginapan 2 Kamar

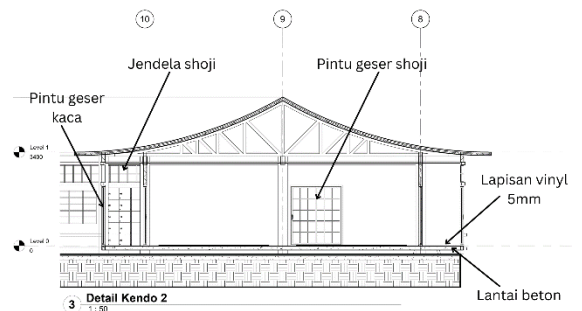
Menjelaskan detail untuk penginapan bagian 2 kamar yang tersambung karena mengikuti prinsip Jepang dimana ruangan bisa menjadi tempat yang fleksibel terpisah oleh partisi.

3.2. Detail Dojo



Gambar 3.2. Detail Dojo Kyudo

Menjelaskan detail untuk dojo bagian kyudo yang membutuhkan jarak dari tempat memanah ke area targetnya minimal 30 meter.



Gambar 3.3. Detail Dojo Kendo

Menjelaskan detail untuk *dojo* bagian *kendo* yang memiliki ukuran lapangan sesuai dengan standar.

4. SISTEM STRUKTUR

Struktur bangunan Jepang tradisional yang menggunakan kolom dan balok kayu dengan kuda-kuda atap kayu terkenal dengan fleksibilitas dan ketahanan gempanya. Sistem rangka dihubungkan dengan sambungan tradisional, memungkinkan bangunan untuk berayun dan menyerap guncangan gempa tanpa runtuh. Penggunaan kayu sebagai bahan utama dengan teknik konstruksi yang baik, menghasilkan struktur yang kokoh, tahan lama, dan menyatu dengan lingkungan sekitarnya.

5. SISTEM UTILITAS

5.1. Utilitas Air

5.1.1. Utilitas Air Bersih



Gambar 5.1. Utilitas Air Bersih

Air bersih menggunakan tandon bawah yang berada pada massa pameran. Lalu menggunakan mesin pompa untuk di alirkan ke seluruh site.

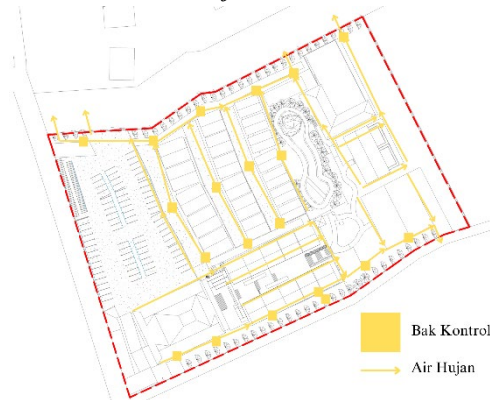
5.1.2. Utilitas Air Kotor dan Kotoran



Gambar 5.2. Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Setiap massa memiliki septictank dan sumur resapannya tersendiri.

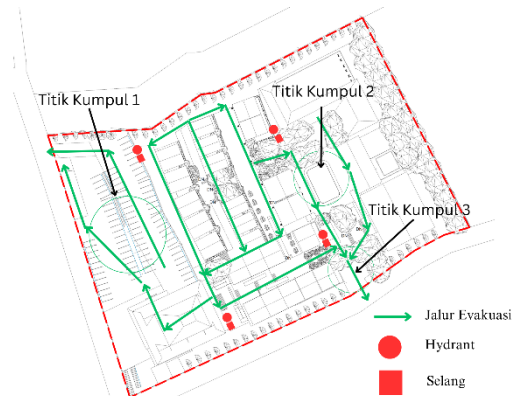
5.1.3. Utilitas Air Hujan



Gambar 5.3. Utilitas Air Hujan

Air hujan pada site dibuang ke arah jurang yang berada di bagian utara site dan selokan kota di bagian selatan site.

5.2. Sistem Evakuasi



Gambar 5.4. Jalur Evakuasi

Utilitas kebakaran dan evakuasi mencakup letak hidran, tangga kebakaran terdekat, dan arah evakuasi keluar bangunan.

5.3. Utilitas Listrik



Gambar 5.5. Utilitas Listrik

Ruang utilitas listrik berada dibawah retail bagian selatan site. Terdapat area parkir untuk mobil PLN di depan ruang utilitas listrik.

6. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Wisata Nuansa Jepang di Batu merupakan upaya untuk meningkatkan pendapatan daerah kota batu dari segi pariwisata serta memberikan pengalaman yang baru untuk pengunjung. Penggunaan arsitektur vernakular diperlukan agar dapat memberikan rasa Jepang ketika pengguna sedang menikmati fasilitas wisata ini. Vernakular tersebut diterapkan dalam penataan massa, penggunaan material, pemilihan warna, bentuk bangunan, dan penataan interiornya. Harapannya dengan tersedianya fasilitas wisata ini merupakan langkah nyata dalam mewujudkan kecintaan masyarakat Indonesia terhadap budaya Jepang dan memperkaya budaya di Indonesia. Serta menjadi destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arba, A. (2024, April 2). Japan: leading travel motivations of foreign tourists 2023. Statista. Retrieved July 12, 2024, from <https://www.statista.com/statistics/1067557/japan-leading-travel-motivations-foreign-tourists/>
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). Jumlah Curah Hujan dan Hari Hujan Menurut Bulan di Kota Batu 2022. batukota.bps.go.id. <https://batukota.bps.go.id/statictable/2018/04/26/180/jumlah-curah-hujan-dan-hari-hujan-menurut-bulan-di-di-kota-batu-2022.html>
- Japan Tourism Statistics | JNTO Japan Online Media Center (JOMC). (n.d.). Japan Online Media Center. Retrieved July 12, 2024, from https://business.jnto.go.jp/japan_tourism_statistics/
- KEPARIWISATAAN 2009 UU NO. 10. (n.d.). <https://jdih.dpr.go.id>. <https://jdih.dpr.go.id/setjen/detail-dokumen/tipe/uu/id/527>
- Neufert 4th Edition. (n.d.). Untitled. Retrieved July 12, 2024, from <https://byarchlens.com/wp-content/uploads/2020/11/Neufert-4th-edition.pdf>
- Walker, K. H. (n.d.). Japanese architecture. Wikipedia. Retrieved July 12, 2024, from https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_architecture