

# Tema “Let’s Travel to Japan” pada Interior Japan Foundation

Louis Chandra<sup>1</sup>, Stepanus Dwiyanto<sup>2</sup>, Fivanda\*<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
[louis.615180064@stu.untar.ac.id](mailto:louis.615180064@stu.untar.ac.id), [stephanusd@fsrd.untar.ac.id](mailto:stephanusd@fsrd.untar.ac.id), [fivanda@fsrd.untar.ac.id](mailto:fivanda@fsrd.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Untuk menjaga hubungan antara Indonesia dengan Jepang, saling mempelajari tentang kebudayaan dan perkembangan zaman antar negara akan mempererat hubungan diplomasinya. Japan Foundation cabang Jakarta Selatan dapat berperan sebagai lembaga untuk menjadi wadah bagi masyarakat Indonesia untuk mempelajari dan mengikuti kegiatan budaya Jepang. Untuk semakin mempererat jembatan diplomasi Jepang dengan Indonesia, Japan Foundation perlu memotivasi masyarakat lokal yang memiliki preferensi gaya belajar yang berbeda untuk mengikuti kegiatan budaya yang diadakannya. Maka, interior Japan Foundation dirancang dengan tema “Let’s Travel to Japan” untuk pembelajaran dengan metode pembelajaran sosiodrama dimana pengunjung seolah menjadi turis. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman pengunjung tentang kebudayaan yang dianut Jepang secara interaktif dan menyenangkan tanpa merendam focus pengunjung sehingga mereka bisa menerapkan pemahaman tersebut. Perancangan interior ini didukung dengan metode programatik dari Kilmer, dan metode analisis deskriptif kualitatif. Dengan itu, diharapkan perancangan ini dapat terwujud dan dapat mendukung program kegiatan budaya Japan Foundation dalam mencapai visinya yaitu menciptakan hubungan saling pengertian antar masyarakat Jepang dan masyarakat di Negara lainnya.

**Kata kunci:** Budaya, Interior, Japan Foundation, Motivasi, Sosiodrama

## I. PENDAHULUAN

Mempelajari perkembangan zaman dan pengetahuan budaya negara lain merupakan salah satu cara untuk menjaga hubungan antarnegara pada generasi sekarang.

Dengan adanya pusat kebudayaan mancanegara, masyarakat Indonesia bisa mempelajari budaya yang dianut negara lain dan dapat menerapkan pembelajaran tersebut dalam hidupnya.

Japan Foundation (国際交流基金 Kokusai Kōryū Kikin) atau bisa disingkat JF merupakan salah satu pusat kebudayaan Jepang yang berada di Jl. Jend. Sudirman Kavling 61-62, RT.5/RW.3, Senayan, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

Mulai berdiri pada tahun 1972 di Tokyo, JF mendirikan cabangnya di Indonesia pada tahun 1974 dikarenakan citra dan nama baik negaranya yang kurang baik karena perbuatan Jepang saat Perang Dunia ke-2, terutama salah satu negara Asia jajahannya yaitu Indonesia (Putralisindra: 2017).

Untuk memperbaiki hubungannya dengan negara jajahannya, Jepang merubah sistem diplomasinya dari *hard power* (memprioritaskan senjata dan militer) menjadi *soft power* (menggunakan ekonomi dan budaya) (Safa: 2021).

Bersama dengan perkembangan Jepang saat ini, banyak masyarakat

Indonesia yang mulai tertarik dengan keragaman budaya Jepang (Kinandy: 2020).

Visi yang dianut JF berupa menciptakan hubungan saling pengertian antar masyarakat Jepang dan masyarakat di negara lainnya, sehingga terciptanya interaksi antar individu yang berbeda negara.

Untuk mencapai visi tersebut, JF memiliki beberapa misi berupa: menciptakan pemahaman antar masyarakat Jepang dan negara lain melalui budaya; memperkenalkan bahasa Jepang keseluruh dunia; pengenalan kebudayaan Jepang melalui berbagai program pendidikan; dan pengoleksian dan penyediaan informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan dimana data dan informasi tentang perkembangan Jepang terkini.

Kegiatan JF dapat dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Seni dan budaya (memperkenalkan seni dan budaya tradisional sampai kontemporer Jepang). Kegiatannya berupa pertunjukan, pemutaran film, demonstrasi, seminar, lokakarya, kursus kesenian, pameran, dan kompetisi seni dan budaya;
2. Bahasa (memperkenalkan Bahasa Jepang ke masyarakat di luar Jepang). Kegiatannya

berupa kursus Bahasa Jepang (umum dan bisnis), ujian kemampuan Bahasa Jepang bernama JLPT (*Japanese-Language Proficiency*

*Test - 日本語能力試験, Nihongo Nōryoku Shiken*), pelatihan guru Bahasa Jepang setempat, kompetisi yang berhubungan dengan Bahasa Jepang, dan publikasi materi pendidikan Bahasa Jepang dalam bentuk *online* dan cetak; dan

3. Studi Jepang dan pertukaran intelektual (berhubungan dengan studi tentang Jepang dan pertukaran intelektual). Kegiatannya berfokus kepada penelitian, seminar dan diskusi ilmiah, lokakarya, presentasi ilmiah untuk acara pertukaran pemuda, pertukaran pelajar, dan publikasi hasil penelitian dan diskusi ilmiah.

Namun, kegiatan-kegiatan tersebut masih bisa dikembangkan lagi dengan metode pembelajaran yang memperhatikan semua preferensi gaya belajar pengunjung supaya memotivasi mereka untuk mengikuti kegiatan budaya yang diselenggarakan.

Oleh karena itu, diangkatnya suatu permasalahan pada perancangan interior JF yaitu dibutuhkannya interior sebagai latar tempat untuk metode pembelajaran sosiodrama yang memanfaatkan keragaman preferensi gaya belajar

pengunjung, dan mengangkat fenomena berlibur di Jepang supaya mereka termotivasi untuk mengikuti kegiatan budaya yang diselenggarakan JF.

Tujuan dari perancangan ini adalah menampilkan tempat-tempat khas Jepang pada interior JF sehingga dimanfaatkan dalam kegiatan budaya berbasis sosiodrama yang mengangkat fenomena berlibur di Jepang dalam upaya memotivasi pengunjung mengikuti kegiatan budaya yang diselenggarakan.

## II. METODE

Metode programatik digunakan untuk melakukan perancangan interior JF. Dalam metode ini, terdapat data-data kebutuhan ruang berisikan jenis aktifitas, kapasitas ruang dan alur kegiatan, serta data antropometri dari Neufert (2012) sebagai pertimbangan dalam pembuatan besaran ruang. Metode programatik yang digunakan berpatokan pada pustaka Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer (2014).

Berikut teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam perancangan ini:

1. Studi Literatur: mendapatkan data berupa informasi tentang lokasi dan bangunan secara umum, kriteria material, penelitian, jurnal, buku, dan sumber lainnya yang berhubungan

dengan judul.

2. Observasi: melakukan pengamatan langsung di JF yang berlokasi di Gedung Summitmas 2 lantai 1 - 2, Jl. Jend. Sudirman Kavling 61-62, RT.5/RW.3, Senayan, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
3. Wawancara: melakukan tanya jawab terhadap orang yang terlibat dengan JF.
4. Dokumentasi: mengambil data secara visual untuk data konkret dan faktual sebagai acuan pribadi/perbandingan, mengumpulkan data tertulis mengenai pusat kebudayaan, dan mendokumentasi lapangan.

Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif seperti perancangan yang dilakukan oleh Janice (2017) dengan landasan teori sebagai pedoman untuk perancangan yang faktual di lapangan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melanjutkan pembahasan yang disinggung di pendahuluan, gaya belajar manusia dibedakan menjadi tiga kelompok besar berdasarkan pemikiran Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2015), yaitu:

1. Gaya Belajar Visual: memanfaatkan pengelihatan untuk menyerap informasi. Orang dengan gaya belajar ini cenderung akan melihat atau membayangkan apa yang sedang dibicarakan. (Hamzah, 2008).
2. Gaya Belajar Auditori: menggunakan pendengaran untuk menyerap informasi. Orang dengan gaya belajar ini cenderung pembicara yang baik.
3. Gaya Belajar Kinestetik: memanfaatkan indera peraba atau gerakan fisik untuk menyerap informasi. Membutuhkan suatu media yang bisa langsung dialami dalam proses belajarnya.

Rizky Wardhani (2017:14) berpendapat bahwa motivasi untuk belajar menjadi terendam dikarenakan gaya belajar yang tidak sesuai, membuat proses belajar lambat, fokus berkurang, terdistraksi, dan lain sebagainya.

Yunsirno (2012: 114) juga berpendapat bahwa gaya belajar merupakan sesuatu yang penting supaya proses belajar terasa menyenangkan dan memberi hasil yang memuaskan.

Dari semua metode pembelajaran yang ada, metode pembelajaran sosiodrama (bermain peran) dapat diterapkan oleh Japan Foundation dalam upaya

memotivasi pengunjung ikut serta dalam kegiatan budaya yang diselenggarakan.

Metode pembelajaran sosiodrama dapat diterapkan karena bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid dengan memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial dalam kehidupan nyata, dan memberikan suatu pemahaman dan penghayatan terhadap fenomena tersebut (Hasbullah: 2021).

Dari hasil pengamatan dan analisis, interior pada Japan Foundation yang digunakan untuk pembelajaran kegiatan budaya dapat dimaksimalkan dengan mempertimbangkan metode pembelajaran interaktif seperti sosiodrama yang memanfaatkan tiga gaya belajar untuk proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus fokus tanpa merendam motivasi untuk belajar pengunjung.

Untuk menerapkan metode pembelajaran ini, topik berlibur di Jepang digunakan sebagai fenomena yang diangkat dengan pengunjung yang berperan sebagai turis.

Untuk membuat latar tempatnya, interior Japan Foundation dirancang dengan tema "*Let's Travel to Japan*" dengan beberapa ruang dibuat menyerupai lokasi-lokasi khas Jepang.

Berikut merupakan beberapa ruang yang akan digunakan bersama dengan jenis latar tempat yang akan diangkat untuk penerapan tema interior tersebut, supaya membantu dalam proses pembelajaran sosiodrama:

Tabel 1: Ruangan yang Digunakan untuk Sosiodrama.

No	Jenis Ruang	Latar Tempat	Keterangan
1	Lobby dan Resepsionis	Stasiun <i>Shinkansen</i>	Pengunjung berupa turis yang ingin pergi berlibur dengan <i>shinkansen</i> .
2	Kelas Bahasa	<i>Miyagemonoya</i>	Turis membeli souvenir tradisional khas Jepang untuk budaya <i>omiyage</i> .
3	Kelas Bahasa	<i>Izakaya</i>	Turis akan terjun dalam budaya minum di Jepang.
4	Kelas Bahasa	<i>Sushiya</i>	Turis akan menikmati sushi dan bercakap dengan koki.
5	Kelas Bahasa	<i>Ramenya</i>	Turis akan memesan ramen di mesin tiketnya dan/atau berbicara dengan pegawai.
6	Kelas Budaya <i>Ikebana</i>	<i>Washitsu</i>	Turis akan belajar merangkai Bunga di ruang tatami.
7	Kelas Budaya <i>Chadō</i>	<i>Chashitsu</i>	Sebelum mengikuti upacara teh, turis akan berjalan di taman khusus untuk upacara teh terlebih dahulu.

Sumber: Chandra, 2022

Dengan ruangan yang masing-masing digunakan sebagai latar tempat spesifik untuk sosiodrama, Japan Foundation akan

memberi pengunjung suatu pengalaman seperti berlibur di Jepang supaya mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan kegiatan buaya Japan Foundation yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sekaligus fokus.

Nama ruang yang digunakan adalah Stasiun *Shinkansen* (Resepsionis dan Lobby), *Miyagemonoya* (Kelas Bahasa), *Izakaya* (Kelas Bahasa), *Sushiya* (Kelas Bahasa), *Ramenya* (Kelas Bahasa), *Washitsu* (Kelas Budaya *Ikebana*), *Chashitsu* (Kelas Budaya *Chado*).

#### A. Stasiun *Shinkansen* (Resepsionis dan Lobby)



Gambar 1. Stasiun *Shinkansen* pada Resepsionis dan Lobby (sumber: Chandra, 2022)

Memasuki ruang resepsionis dan lobby, pengunjung langsung berperan menjadi turis yang ingin pergi berlibur menggunakan transportasi umum *shinkansen*.

Pengunjung akan mempelajari prosedur pemesanan tiket dan bercakap dengan petugas untuk mendapatkan bantuan dalam Bahasa Jepang.

Stasiun Tokyo digunakan sebagai referensi karena stasiun ini merupakan stasiun pusat yang menghubungkan ibu kota Jepang dengan banyak daerah di Jepang, sehingga menjadikannya sebagai stasiun tersibuk di Jepang.

#### B. *Miyagemonoya* (Kelas Bahasa)



Gambar 2: *Miyagemonoya* pada Kelas Bahasa (sumber: Chandra, 2022)

Di ruang kelas ini, pengunjung berperan menjadi turis yang ingin membeli oleh-oleh tradisional khas Jepang. Pengunjung mempelajari jenis produk beserta harganya, etika membayar di Kasur, dan bercakap dengan pramuniaga dalam Bahasa Jepang.

Distrik Asakusa digunakan sebagai referensi untuk interior ruang kelas ini, karena karakter lingkungannya yang dikenal dengan jalanan khusus untuk

toko-toko souvenir tradisional yang terkenal dan tersibuk karena lokasinya yang dekat dengan Kuil Senso Ji.

#### C. *Izakaya* (Kelas Bahasa)



Gambar 3: *Izakaya* pada Kelas Bahasa (sumber: Chandra, 2022)

Pada ruang kelas ini, pengunjung berperan sebagai turis yang menikmati minuman alkohol dengan hidangan pelengkap.

Pengunjung akan mempelajari budaya dan etika minum khas Jepang, percakapan Bahasa Jepang yang cenderung informal melalui aktivitas memesan makanan dan minuman.

Bersama dengan 2 (dua) kelas Bahasa lainnya (*Sushiya* dan *Ramenya*), Shinjuku, Tokyo, digunakan sebagai referensi visual sebagai distrik restoran dan bar dengan suasana malam yang hidup

#### D. *Sushiya* (Kelas Bahasa)



Gambar 4: *Sushiya* pada Kelas Bahasa (sumber: Chandra, 2022)

Pengunjung yang memasuki ruangan ini akan berperan sebagai turis yang menikmati makanan sushi, langsung dihidangkan oleh koki.

Pengunjung akan mempelajari aturan yang harus diikuti dalam memakan sushi, serta etika yang harus diikuti saat di restoran sushi seperti bercakap dengan koki.

#### E. *Ramenya* (Kelas Bahasa)



Gambar 5: *Ramenya* pada Kelas Bahasa (sumber: Chandra, 2022)

Di sini pengunjung berperan menjadi turis yang memesan ramen, dengan menggunakan mesin tiket yang tersedia.

Pengunjung akan mempelajari cara memesan ramen dengan mesin tiket dan bercakap dengan pegawai, serta etika yang harus diikuti saat di kedai ramen

#### F. *Washitsu* (Kelas Budaya Ikebana)



Gambar 6: *Washitsu* pada kelas Bahasa (sumber: Chandra, 2022)

Di dalam ruang kelas Budaya ini, pengunjung berperan sebagai turis yang mempelajari budaya *Ikebana* atau disebut seni merangkai bunga Jepang.

Pengunjung akan mendapatkan pengalaman tentang aturan yang harus diikuti saat berada di ruang tatami, seperti tidak boleh menginjak tatami dengan kaki telanjang, melepaskan sepatu sebelum masuk, tidak menginjak pembatasnya, dan lain-lain.

Ruang kelas *Ikebana* ini menggunakan

lokasi Higashiyama-ku, Kyoto, sebagai referensi visual karena lokasi ini direkomendasikan sebagai lokawisata *Ikebana*.

#### G. *Chashitsu* (Kelas Budaya *Chado*)



Gambar 7: *Chashitsu* pada Kelas Budaya *Chado* (sumber: Chandra, 2022)

Pengunjung memerankan turis yang mengikuti upacara teh bernama *chado*. Untuk menuju ke ruang upacara minum teh, pengunjung harus melewati taman khusus di sekitar *chashitsu*, di sini pengunjung mempelajari aturan sebelum masuk *chashitsu* seperti cara mencuci tangan dan mulut di *tsukubai* dan lain sebagainya.

Ruang kelas upacara the ini menggunakan lokasi Yamazaki, Kyoto, sebagai referensi visual karena direkomendasikan sebagai lokawisata upacara teh. Di Yamazaki terdapat Tai

An yaitu *Chashitsu* terkenal yang merupakan warisan arsitektur bangsa Jepang

Ruangan-ruangan yang didesain dengan konsep interior Jepang tersebut membantu pengunjung untuk memahami dan mengalami sendiri suasana ruang-ruang khas Jepang dengan berbagai keunikannya masing-masing.

#### IV. SIMPULAN

Pada perancangan ini dapat disimpulkan bahwa ruangan-ruangan yang dipakai JF dirancang menyesuaikan kegiatan sosiodrama dengan fenomena berlibur di Jepang untuk pengalaman yang tidak terlupakan.

Maka, dengan perancangan interior bertema “Let’s Travel to Japan” pada Japan Foundation dapat membuat pengunjung mengikuti pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan tanpa merendam fokus supaya mereka dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan budaya yang diadakan oleh Japan Foundation.

#### DAFTAR PUSTAKA

Chandra, Louis. 2022. Perancangan Interior Japan Foundation Jakarta Selatan. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara. Jakarta.

- DePorter, Bobbi, dan Mike Hernacki. (2015). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning.
- Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru: Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155-162.
- Janice, Djauhari Sumintardja, dan Augustina Ika Widyani. *Spirit 'Historical Icon' pada Perancangan Interior Pusat Kebudayaan*. (2017). *Visual: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 13(1).
- Kinandy, Sherlyn Aprilia, Bambang Deliyanto, dan Nikki Indah Andraini. (2020). Tema 'Dynamic Nature' pada Perancangan Interior Pusat Kebudayaan Jepang. *Mezanin: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 3(1)
- Kilmer, Rosemary, dan W. Otie Kilmer. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: Wiley.
- Mufidah, Luk-Luk Nur. (2017). Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan potensi anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 1(2), 245–260.
- Neufert, Ernest, Peter Neufert, dan Johannes Kister. (2012). *Architects' data*. Inggris: Wiley-Blackwell
- Purba, Ade Lia Br. (2021). *Cool Japan Strategy dalam Hubungan Diplomasi Jepang – Indonesia*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sumatera Utara: Medan.
- Putralisindra, Dicky. (2017). Upaya Diplomasi Kerjasama Kebudayaan Indonesia dan Jepang guna Meningkatkan Sektor Pariwisata. *Kronik: Journal of History Education dan Historiography*, 1(2). 35-42.
- Safa, Fadeyan. (2021). *Penerapan Soft Power Diplomacy Negara Jepang Melalui Kebudayaan Dan Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah: Yogyakarta.
- Wardhani, Rizky. (2017). Latar Belakang Budaya dan Pendidikan pada Gaya Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Jakarta. *Departemen Linguistik*  
*Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,*  
1-13.

Yunsirno. 2012. *Keajaiban Belajar.*  
Pontianak: Pustaka Jenius Publishing.