

Penerapan Gaya Arsitektur Jepang Sebagai Konsep *Creative Place-making* Ruang Publik di Asha Akasa, DIY

Siti Chairunisa¹, Stefy Prasasti Anggraini², dan Aris Ryant Kurniawan³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512018@student.uui.ac.id

ABSTRAK: *Place-making* merupakan sebuah proses membuat ruang yang memiliki makna tertentu dengan melibatkan individu maupun komunitas, lingkungan, dan sistem-sistem pada lingkungan. Dalam proses *place-making* sebuah ruang untuk komunitas, diperlukan konsep yang dapat mempermudah proses perancangan. Salah satunya adalah dengan menerapkan konsep yang sudah ada kemudian bisa diaplikasikan pada rancangan untuk mempermudah proses *place-making* tersebut. Pendekatan dalam perancangan arsitektur merupakan cara atau metode untuk merancang objek rancangan arsitektur. Menurut Wyckoff, Profesor di MSU Land Policy Institute, disebutkan bahwa setidaknya terdapat empat tipologi dari *place-making*, yaitu salah satunya adalah *creative place-making*. Asha Akasa merupakan *Creative Leisure* atau *Creative Market* yang bertemakan *Japanese Village* dengan suasana alam kaki gunung merapi. Terdapat penerapan gaya arsitektur Jepang dan aktivitas-aktivitas kreatif yang terlihat pada Asha Akasa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan gaya arsitektur Jepang sebagai konsep *creative place-making* ruang publik di Asha Akasa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif dan metode penelitian studi kasus. Hasil pembahasan pada penelitian ini juga didukung dengan kajian pustaka dan kegiatan survey lapangan. Dari hasil data analisis didapati bahwa penerapan gaya arsitektur Jepang menjadi salah satu upaya *place-making* di Asha Akasa dan konsep *place-making* di Asha Akasa merupakan kelompok *creative place-making* sebagai aktivitas.

Kata kunci: Asha Akasa, *creative place-making*, gaya arsitektur, Jepang, ruang publik

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi sebagai tempat untuk masyarakat atau komunitas dapat melakukan berbagai aktivitas baik secara individu maupun berkelompok (Nugroho, 2005). Ruang publik dapat berupa taman, sekolah, gedung bersama, dan sebagainya. Terbentuknya ruang publik didasari sebuah proses yang dinamakan '*Place-making*'. *Place-making* merupakan sebuah proses membuat ruang yang memiliki makna tertentu dengan melibatkan individu maupun komunitas, lingkungan, dan sistem-sistem pada lingkungan. Untuk dapat melakukan proses *place-making*, tentunya diperlukan konsep dalam melakukan proses perancangannya agar tercipta ruang publik yang sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan yang ditujukan.

Asha Akasa merupakan *Creative Leisure* atau *Creative Market* yang bertemakan *Japanese Village* dengan suasana alam kaki gunung merapi (Winda, 2022). Di dalamnya terdapat wisata kuliner, tempat berbelanja, *event* kreatif, musik, dan hiburan. Asha Akasa juga menjadi tempat berkumpulnya bermacam-macam kalangan dan komunitas. Dengan tema *Japanese Village*, konsep perancangan arsitektur Asha Akasa menyatukan gaya arsitektur Jepang dan Indonesia, yaitu desain arsitektur Jepang dengan latar lokasi Indonesia.

Menurut Wyckoff (2014), profesor di MSU Land Policy Institute, tipologi dari *place-making* ini dibedakan menjadi 4 macam, yaitu *standard place-making*, *strategic place-making*, *creative place-making*, dan *tactical place-making*. Dalam penelitian ini akan dibahas lebih lanjut mengenai tipologi *creative place-making* atau *place-making* kreatif sebagai konsep dari arsitektur Asha Akasa. Terdapat penerapan gaya arsitektur Jepang dan aktivitas-aktivitas kreatif yang terlihat pada Asha Akasa. Dengan menganalisis penerapan gaya arsitektur Jepang dan konsep *Creative place-making* di Asha Akasa, diharapkan akan didapatkan pelajaran mengenai proses penerapan gaya arsitektur suatu daerah sebagai konsep *place-making* kreatif suatu ruang publik.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian, dapat dirumuskan berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan gaya arsitektur Jepang sebagai konsep *place-making* dalam arsitektur Asha Akasa?
2. Bagaimana konsep *creative place-making* ruang publik di Asha Akasa?

Tujuan

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi penerapan gaya arsitektur Jepang sebagai konsep *place-making* dalam arsitektur Asha Akasa.
2. Mengidentifikasi konsep *creative place-making* ruang publik di Asha Akasa.

Batasan



Gambar 1. Titik-Titik Batasan Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah mencakup ruang publik terbuka pada Asha Akasa khususnya eksterior arsitektur dan lanskap. Lingkup eksterior arsitektur dan lanskap tersebut mencakup (a) Locket Arena Stage yang merupakan tempat berbagai kegiatan musik dan entertainment, (b) eksterior dari Tokopedia Market yang merupakan pertokoan dan (c) Creative Space yang merupakan tempat berbagai acara. Sebagai penilaian tambahan mengenai keberhasilan gaya arsitektur Jepang berlokasi di Indonesia pada Asha Akasa ini, digunakan juga pendapat dari pengunjung Asha Akasa yang merupakan penggemar budaya Jepang.

STUDI LITERATUR

Studi Literatur

1. Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi sebagai tempat untuk masyarakat atau komunitas dapat melakukan berbagai aktivitas baik secara individu maupun berkelompok. Ruang publik ini dapat berupa ruang dalam dunia nyata atau *Real Space* dan dunia maya atau *Virtual Space* (Nugroho, 2005). Lingkup bahasan dalam penelitian ini membahas ruang publik yang bersifat *Real Space*. Ruang publik yang bersifat *Real Space* dapat berupa taman, sekolah, gedung bersama, dan sebagainya.

2. *Creative Place-making*

Terbentuknya ruang publik didasari sebuah proses yang dinamakan '*Place-making*'. Dalam modul 1 mata kuliah adicita rancang ruang oleh Santosa (2021) terkait teori *place-making*, *place-making* merupakan sebuah proses membuat ruang yang memiliki makna tertentu dengan melibatkan individu maupun komunitas, lingkungan, dan sistem-sistem pada lingkungan. Menurut Wyckoff(2014), profesor di MSU Land Policy Institute, tipologi dari *place-making* ini dibedakan menjadi 4 macam, yaitu *standard place-making*, *strategic place-making*, *creative place-making*, dan *tactical place-making*. Dalam penelitian ini akan dibahas lebih lanjut mengenai tipologi *creative place-making* atau *place-making* kreatif sebagai konsep dari arsitektur Asha Akasa.

Definisi *place-making* menurut Wyckoff adalah *place-making* merupakan proses menciptakan tempat berkualitas yang orang ingin pakai sebagai tempat untuk hidup, bekerja, bermain, dan belajar di dalamnya. Mengambil kutipan dari paper berjudul '*Creative place-making*' oleh Ann Markusen & Anne Gadwa (2010), dijelaskan bahwa dalam *creative place-making*, mitra dari sektor publik, swasta, nirlaba, dan komunitas secara strategis membentuk karakter fisik dan sosial lingkungan, kota, desa, atau wilayah di sekitar kegiatan seni dan budaya.

Sering terjadi bahwa tujuan dari *creative place-making* adalah untuk melembagakan seni, budaya, dan pemikiran kreatif dalam semua aspek lingkungan binaan (Markusen & Gadwa, 2010). Tujuan dari *creative place-making* ini biasanya terbagi menjadi dua, yaitu sebagai proyek atau aktivitas. *Creative place-making* sebagai proyek meliputi pembangunan yang dibangun di sekitar dan inklusif seni, budaya dan pemikiran kreatif seperti museum, ruang orkestra, pameran seni publik, stasiun transit dengan tema seni, struktur karya langsung untuk orang-orang kreatif, dan sebagainya. Sedangkan tujuan sebagai aktivitas meliputi hadirnya kegiatan seni, budaya, dan hiburan baru yang menambah vitalitas tempat berkualitas seperti film di taman, proyek seni kapur, konser luar ruangan, penyertaan ide anak-anak dalam proyek perencanaan melalui karya seni, dan sebagainya.

3. Gaya Arsitektur Jepang

Kesederhanaan, asimetri, kepekaan terhadap lingkungan alam, dan penggunaan bahan-bahan alami adalah ciri khas dari banyak arsitektur Jepang (Young & Young, 2007). Gaya arsitektur Jepang khususnya arsitektur tradisional banyak dipengaruhi oleh China dan budaya Asia lainnya dengan penyesuaian-penyesuaian terkait iklim setempat di Jepang. Material bangunan yang sering ditemukan untuk hampir semua struktur selalu dari kayu dalam berbagai bentuk seperti papan, jerami, kulit kayu, kertas, dan sebagainya. Sifat umumnya dari gaya arsitektur Jepang antara lain adalah penggunaan material alami, detail yang diperhatikan, melestarikan masa lalu, konstruksi kayu lebih menonjol, bentuk

bangunan yang simetris dan seimbang, ada satu kesatuan arsitektur tanaman dan naturalis dengan desain bangunan, terlihat kesederhanaan bentuk dan garis, sedikit penggunaan warna yaitu cenderung menggunakan warna politur dan lak, dan sebagainya (Young & Young, 2007).

4. Studi Kasus

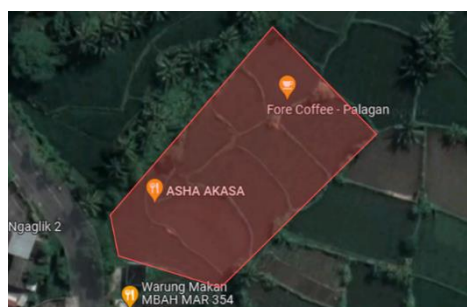


Gambar 2. Little Seoul, Bandung

Sumber: <https://www.instagram.com/littleseoul.official/>, 2021 & <https://indonesiatraveler.id/>

Little Seoul merupakan salah satu objek wisata berkonsep suasana Korea Selatan yang berlokasi di Kota Bandung, Jawa Barat. Untuk dapat merasakan suasana di luar negeri, ada tren *place-making* berupa membuat replika gaya arsitektur luar negeri, contohnya pada Little Seoul ini dan lokasi penelitian, Asha Akasa. Konsep *place-making* pada Little Seoul ini serupa dengan Asha Akasa yaitu sama-sama menggunakan gaya arsitektur yang menggambarkan arsitektur budaya dari suatu daerah yang bukan budaya dari lokasi setempat. *Place-making* dalam Little Seoul ini yaitu dengan menghadirkan suasana Korea Selatan, tepatnya nuansa layaknya berada di Dongdaemun, Korea Selatan yang terkenal dengan wisata kulinernya. Di Little Seoul terdapat aktivitas berupa wisata kuliner dengan berbagai restoran dengan menu khas Korea Selatan, berburu foto dengan latar suasana Korea Selatan, hingga berfoto dengan pakaian tradisional Korea Selatan yaitu Hanbok (Ilham, 2022). Kesamaan konsep *place-making* Little Seoul dan Asha Akasa menunjukkan adanya tren *place-making* dengan penerapan gaya arsitektur dari luar daerah lokasi setempat.

Lokasi Penelitian



Gambar 3. Peta Lokasi Asha Akasa

Sumber: <https://www.google.co.id/maps>, 2022

Penelitian ini dilaksanakan di Asha Akasa, Jl. Palagan Tentara Pelajar Km. 12,5. Asha Akasa merupakan *Creative Leisure* atau *Creative Market* yang bertemakan *Japanese Village* dengan suasana alam kaki gunung merapi (Winda, 2022). Di dalamnya terdapat wisata kuliner, tempat berbelanja, *event* kreatif, musik, dan hiburan. Asha Akasa juga menjadi tempat

berkumpulnya bermacam-macam kalangan dan komunitas. Dengan tema *Japanese Village*, konsep perancangan arsitektur Asha Akasa menyatukan gaya arsitektur Jepang dan Indonesia, yaitu desain arsitektur Jepang dengan latar lokasi Indonesia.



Gambar 4. Eksterior dan Lanskap Asha Akasa
Sumber: Dokumentasi Penulis

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun menggunakan metode penelitian deskriptif dan metode penelitian studi kasus. Hasil pembahasan pada penelitian ini juga didukung dengan kajian pustaka dan kegiatan survei lapangan. Metode penelitian deskriptif dilakukan untuk mengumpulkan data terkait teori-teori dan informasi terkait lokasi penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan jurnal penelitian yang sudah ada, studi literatur, dan informasi dari media sosial. Metode penelitian studi kasus digunakan untuk memahami contoh kasus yang sudah ada sebelumnya. Data yang didapatkan saat melakukan survei lapangan berupa dokumentasi foto arsitektur eksterior dan lanskap Asha Akasa dan data kuesioner dengan responden penggemar budaya Jepang di Asha Akasa.

Teknik pengumpulan analisis data dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa indikator mengenai gaya arsitektur, konsep *creative place-making*, dan persepsi pengunjung yang merupakan penggemar budaya Jepang dan pengunjung umum di Asha Akasa. Untuk mengumpulkan data penerapan gaya arsitektur Jepang, digunakan parameter-parameter mengenai gaya arsitektur yang bisa mempermudah analisa penerapan gaya arsitektur Jepang pada arsitektur Asha Akasa. Untuk mengetahui mengenai konsep *creative place-making* juga digunakan beberapa parameter untuk menentukan jenis konsep *creative place-making* di Asha Akasa.

Tabel 1. Indikator. dan Parameter Penelitian Keseluruhan

Indikator	Parameter
Gaya Arsitektur Jepang	Penerapan Gaya Arsitektur Jepang Eksterior Arsitektur Pertokoan Bentuk Bangunan Material Bangunan Elemen/Bagian Bangunan Ornamen Dekorasi Bangunan Lanskap Vegetasi Perkerasan Jalan Ornamen Dekorasi Lanskap Suasana
Creative Placemaking	Konsep Creative Placemaking Sebagai Proyek atau Aktivitas Hubungannya dengan Gaya Arsitektur Jepang
Persepsi Penggemar Budaya Jepang	Keberhasilan Penggambaran Suasana Jepang

Sumber: Dokumentasi Penulis

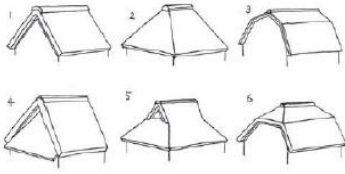
Dengan menganalisis penerapan gaya arsitektur Jepang Asha Akasa sebagai salah satu konsep *place-making* ruang publik, diharapkan akan didapatkan pelajaran mengenai proses penerapan gaya arsitektur suatu daerah sebagai konsep *creative place-making* suatu ruang publik.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Analisis

1. Penerapan Gaya Arsitektur Jepang sebagai Konsep *Place-making* dalam Arsitektur Asha Akasa

Tabel 2. Analisis Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa

Parameter Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa	Karakteristik Arsitektur Jepang	Objek Arsitektur Asha Akasa
Eksterior Arsitektur Pertokoan		
Bentuk Bangunan	Bentuk Atap  Sumber: (Locher, 2010) Jenis atap yang paling umum digunakan di Jepang. atap pelana (1), berpinggul (2), loteng (3), dan kombinasi (4-6) (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Ragam jenis bentuk atap pertokoan di Asha Akasa berbentuk atap pelana dengan berbagai orientasi dan kombinasi,

Parameter Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa	Karakteristik Arsitektur Jepang	Objek Arsitektur Asha Akasa
		beberapa dilengkapi juga dengan teritisan.
	Dinding Bangunan  Sumber: (Locher, 2010) Konstruksi dinding Jepang khas dengan dinding plester yang diisi diantara kolom struktur kayu ekspos yang menciptakan estetika arsitektur tanpa penambahan ornamen (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Struktur kayu ekspos diantara dinding diperlihatkan pada eksterior pertokoan Asha Akasa sebagai salah satu bentuk kesamaan dengan gaya arsitektur Jepang.
	Pondasi  Sumber: (Locher, 2010) Dasar pondasi pada arsitektur Jepang sering dibuat muncul dari permukaan tanah, mengangkat kolom kayu di atas permukaan tanah, melindunginya dari tanah yang lembab (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Terdapat adaptasi dari bentuk pondasi pada arsitektur Jepang yang muncul dari permukaan namun dengan material buatan, tidak dengan batu alami di Asha Akasa.
Material Bangunan	Material Alami   Sumber: (Locher, 2010) Karakteristik umum arsitektur tradisional Jepang adalah penggunaan material alami, khususnya kayu karena cocok untuk iklim Jepang. Kayu menyerap kelembapan di bulan basah	  Sumber: Dokumentasi Penulis Penerapan material alami seperti pada arsitektur tradisional Jepang juga terlihat di arsitektur pertokoan di Asha Akasa. material alami tersebut antara lain adalah

Parameter Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa	Karakteristik Arsitektur Jepang	Objek Arsitektur Asha Akasa
	dan melepaskan kelembapan saat udara kering. Material alami lainnya adalah alang-alang, kulit kayu, tanah liat, dan batu (Locher, 2010).	kayu, batu, dan bambu. material buatan juga dibentuk sedemikian rupa untuk mendapatkan gaya arsitektur Jepang yang sesuai.
Elemen/Bagian Bangunan	Transisi Eksterior dan Interior  Sumber: (Locher, 2010) Dua blok granit besar menjadi tempat jeda pada transisi antara eksterior dan interior (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Lantai dari beton menjadi pemisah antara eksterior dan interior pertokoan di Asha Akasa.
	Bukaannya  Sumber: (Locher, 2010) Tipikal bukaannya pada pertokoan di Jepang dengan bentuk dan ukuran jendela yang beragam. Beberapa bersifat representasional, seperti bukaan berbentuk labu pada bagian atasnya, sementara yang lain abstrak, berbentuk segitiga atau lingkaran (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Struktur kayu ekspos diantara dinding diperlihatkan pada eksterior pertokoan Asha Akasa sebagai salah satu bentuk kesamaan dengan gaya arsitektur Jepang.
Ornamen Dekorasi Bangunan	Elemen Dekorasi Penerangan Bangunan  Sumber: (Locher, 2010) Sumber cahaya (selain perapian, jendela, dan bukaan) tidak dibangun di dalam	 Sumber: Dokumentasi Penulis Beberapa ornamen dekorasi khususnya dekorasi penerangan

Parameter Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa	Karakteristik Arsitektur Jepang	Objek Arsitektur Asha Akasa
	bangunan tradisional Jepang. Lentera kayu dengan jendela kaca melindungi lilin tradisional di dalam atau di luar ruangan. Lilin juga ditempatkan di lentera bingkai kayu yang dilapisi kertas washi untuk menciptakan cahaya yang bersinar (Locher, 2010).	di Asha Akasa juga di balut dengan bingkai atau pelapis untuk aksen gaya arsitektur Jepang. Terdapat dekorasi penerangan berupa lampion dan lampu dengan bingkai bambu yang menjadi salah satu daya tarik gaya arsitektur Jepang di Asha Akasa.
Lanskap		
Vegetasi	Pepohonan  Sumber: (Locher, 2012) Sebagai pelengkap gaya arsitektur Jepang, pohon dibentuk untuk menyatu dengan lingkungannya. Pohon-pohon di taman Jepang dibentuk untuk menonjolkan karakteristik uniknya (Locher, 2012).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Pohon-pohon sebagai penghias lanskap pada Asha Akasa dipilih berdasarkan karakteristik pohon di taman Jepang yang memiliki bentuk unik yang alami.
	Tanaman Hias  Sumber: (Locher, 2010) Sekelompok kecil tanaman hijau melengkapi bangunan tradisional Jepang. Jenis tanaman beragam dari bentuknya yang tidak biasa, ukurannya yang kecil, bunga atau daun yang indah, atau konsistensi warna atau teksturnya (Locher, 2010)	 Sumber: Dokumentasi Penulis Tanaman hijau selain pohon di Asha Akasa juga terlihat seperti pada taman Jepang dimana tanaman tersebut memiliki bentuk yang beragam dan jenis yang beragam

Parameter Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa	Karakteristik Arsitektur Jepang	Objek Arsitektur Asha Akasa
Perkerasan Jalan	Jalan Setapak  Sumber: (Locher, 2010) Jalan setapak berupa jalur batu memungkinkan untuk bergerak melalui taman sambil menikmati beragam pemandangan dan elemen taman (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Jalan setapak di Asha Akasa juga menerapkan jalur batu yang juga memungkinkan untuk pergerakan mengitari pertokoan. bentuknya cukup serupa dengan material berupa beton dan bebatuan dari batu kerikil.
Ornamen Dekorasi Lanskap	Elemen Dekorasi Penerangan Lanskap  Sumber: (Locher, 2010) Lentera kayu dengan jendela kaca melindungi lilin tradisional di dalam atau di luar ruangan. Lilin juga ditempatkan di lentera bingkai kayu yang dilapisi kertas washi untuk menciptakan cahaya yang bersinar (Locher, 2010).	 Sumber: Dokumentasi Penulis Ornamen dekorasi penerangan pada lanskap Asha Akasa terdiri dari lampu-lampu yang dibuat menyerupai lentera dengan material yang sudah bukan bahan alami lagi seperti .
	Jembatan dan Elemen Air  Sumber: (Locher, 2010) Adanya jembatan di taman Jepang utamanya berperan seolah-olah untuk gerakan dan koneksi, menghubungkan	 Sumber: Dokumentasi Penulis Adanya jembatan sekaligus elemen air dengan adanya kolam di Asha Akasa menjadi salah satu

Parameter Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa	Karakteristik Arsitektur Jepang	Objek Arsitektur Asha Akasa
	jalur di satu sisi air ke sisi yang lain, juga berperan sebagai objek pemandangan. Elemen air juga dimasukkan dalam berbagai cara dan bentuk di taman Jepang (Locher, 2010).	penghubung jalan dan sebagai objek pemandangan seperti di taman Jepang.
Suasana	Suasana <i>Japanese Village</i>  Sumber: (https://pinterest.com, 2021)  Sumber: Dokumentasi Penulis Konsep keseluruhan dari arsitektur Asha Akasa adalah <i>Japanese Village</i> dimana penyusunan pertokoan dan lanskap Asha Akasa di susun sedemikian rupa sehingga mendapatkan suasana seperti sedang berada di desa Jepang.	

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari tabel penelitian penerapan gaya arsitektur Jepang pada keseluruhan arsitektur Asha Akasa, bisa dilihat bahwa hampir seluruh elemen arsitektur Asha Akasa menerapkan gaya arsitektur Jepang. Beberapa diterapkan secara langsung dan beberapa diterapkan dengan adaptasi khusus seperti dengan penggunaan material yang tidak sama namun serupa yang kemudian diaplikasikan seperti bentuk yang sesuai dengan gaya arsitektur Jepang. Penerapan gaya arsitektur Jepang secara menyeluruh di arsitektur Asha Akasa membuat terbentuknya ruang publik yang mampu menarik minat pengunjung dengan konsep penerapan gaya arsitektur suatu daerah lain yang bukan daerah lokasi setempat.

2. Konsep *Creative Place-making* dalam Arsitektur Asha Akasa

Tujuan *creative place-making* menurut Ann Markusen & Anne Gadwa (2010) dalam papernya yang berjudul 'Creative Place-making' dibagi menjadi *creative place-making* sebagai proyek dan aktivitas. Asha Akasa sebagai *Creative Leisure* atau *Creative Market* menyediakan berbagai aktivitas industri kreatif untuk penggunanya. Aktivitas tersebut berupa aktivitas jual-beli, event komunitas, event musik dan hiburan, dan sebagainya. Asha Akasa juga membuka kolaborasi untuk melakukan penyelenggaraan event pada venue yang sudah disediakan untuk berbagai kegiatan yang cukup lengkap dengan panggung, area penonton, hingga sound system yang sudah disiapkan (Utama, 2022). Dari penyediaan berbagai aktivitas industri kreatif tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Asha Akasa merupakan kelompok *creative place-making* sebagai aktivitas, dimana dalam Asha Akasa terdapat aktivitas-aktivitas kegiatan seni, budaya, dan hiburan baru untuk pengunjungnya.



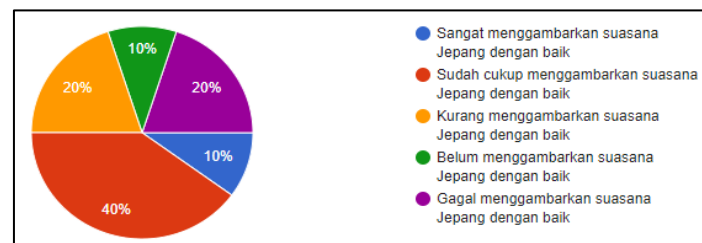
Gambar 5 Aktivitas jual-beli, Event Komunitas Cosplay, Event Musik dan Hiburan, dan Penerapan Gaya Arsitektur Jepang di Asha Akasa

Sumber: <https://www.instagram.com/asha.akasa/>, 2022 & Dokumentasi Penulis

Creative place-making digunakan sebagai strategi mendesain ruang publik, dimana menggambarkan budaya, makna, dan elemen kreativitas yang saling terintegrasi (Atika & Poedjioetami, 2022). Gaya arsitektur Jepang di Asha Akasa menjadi daya tarik bagi pengunjung. Didalamnya juga terdapat elemen kreativitas sebagai daya tarik pengunjung seperti dari aktivitas industri kreatif di pertokoan Asha Akasa berupa aktivitas jual-beli, juga aktivitas *event* kreatif, musik, dan hiburan. Penerapan gaya arsitektur Jepang sebagai konsep *creative place-making* di Asha Akasa menggambarkan arsitektur budaya dari suatu daerah yang bukan budaya dari lokasi setempat untuk mewadahi komunitas-komunitas yang menggemari budaya tersebut maupun tertarik dengan aktivitas yang diadakan pada Asha Akasa.

3. Persepsi Penggemar Budaya Jepang Terhadap Arsitektur Asha Akasa

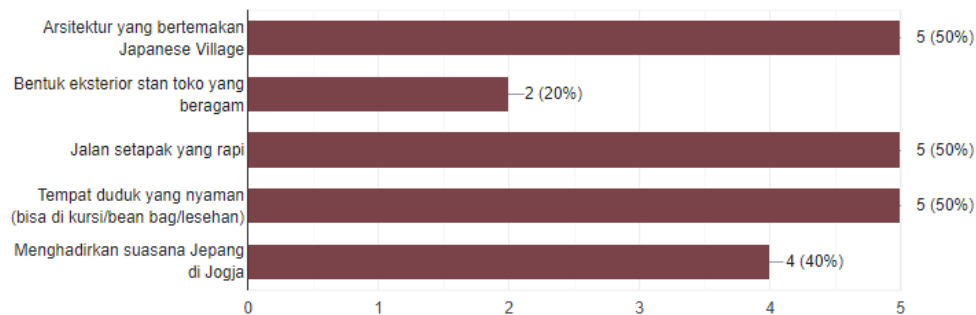
Penulis membuat kuesioner mengenai persepsi pengunjung Asha Akasa khususnya penggemar budaya Jepang terkait keberhasilan penggambaran suasana Jepang di arsitektur Asha Akasa. Dari kuesioner tersebut diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 6. Data Persepsi Penggemar Budaya Jepang Terkait Penggambaran Suasana Jepang di Asha Akasa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Sebanyak 40% dari responden sudah merasa bahwa Asha Akasa sudah cukup menggambarkan suasana Jepang dengan baik. Kemudian, sebanyak 20% dari responden merasa Asha Akasa masih kurang dan 20% lainnya bahkan merasa Asha Akasa gagal menggambarkan suasana Jepang dengan baik. Terakhir, terdapat 10% responden yang menyatakan Asha Akasa masih belum menggambarkan suasana Jepang dengan baik dan terdapat 10% responden juga yang merasa Asha Akasa sudah sangat menggambarkan suasana Jepang dengan baik. Responden kemudian memilih daya tarik pada arsitektur Asha Akasa dan diperoleh data sebagai berikut:



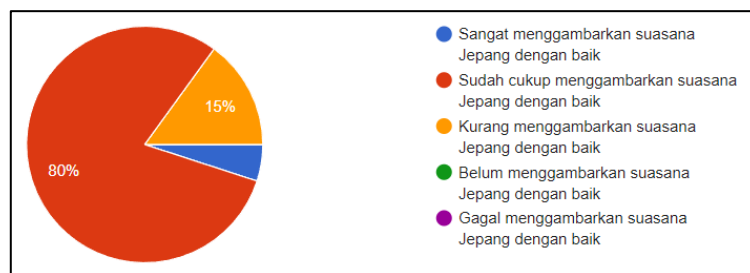
Gambar 7. Data Persepsi Penggemar Budaya Jepang Terkait Daya Tarik Pada Arsitektur Asha Akasa
Sumber: Dokumentasi Penulis

Sebanyak 50% dari responden menyatakan bahwa daya tarik pada arsitektur Asha Akasa antara lain adalah arsitektur yang bertemakan *Japanese Village*, jalan setapak yang rapi, dan adanya tempat duduk yang nyaman. Sedangkan 40% lainnya menyatakan yang menjadi daya tarik pada arsitektur Asha Akasa adalah Asha Akasa yang menghadirkan suasana Jepang yang berlokasi di Jogja. Kemudian, 20% responden menyatakan bahwa daya tarik dari arsitektur Asha Akasa adalah bentuk eksterior dari stan toko yang beragam.

Dari data tersebut bisa dilihat bahwa persepsi penggemar budaya Jepang di Asha Akasa beragam namun untuk persepsi terkait penggambaran suasana Jepang di arsitektur Asha Akasa lebih dominan pada sudah cukup menggambarkan suasana Jepang. Kemudian, didapati juga hasil bahwa penggemar budaya Jepang memiliki ketertarikan yang beragam terhadap arsitektur Asha Akasa.

4. Persepsi Pengunjung Umum Terhadap Arsitektur Asha Akasa

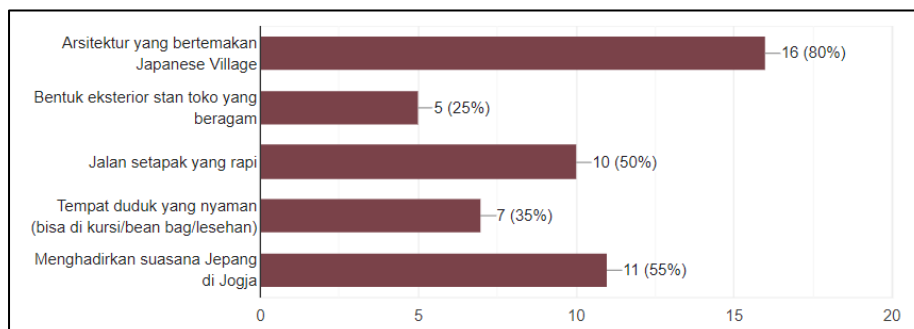
Penulis juga membuat kuesioner mengenai persepsi pengunjung Asha Akasa khususnya untuk pengunjung Asha Akasa secara umum selain penggemar budaya Jepang terkait keberhasilan penggambaran suasana Jepang di arsitektur Asha Akasa. Dari kuesioner tersebut diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 8. Data Persepsi Pengunjung Umum Terkait Penggambaran Suasana Jepang di Asha Akasa
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada kuesioner ini didapatkan bahwa sebanyak 80% dari responden merasa bahwa Asha Akasa sudah cukup menggambarkan suasana Jepang dengan baik. Kemudian, sebanyak 15% dari responden merasa Asha Akasa masih kurang menggambarkan suasana Jepang dengan baik dan 5% sisanya merasa bahwa arsitektur Asha Akasa sudah sangat menggambarkan

suasana Jepang dengan baik. Responden kemudian memilih daya tarik pada arsitektur Asha Akasa dan diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 9. Data Persepsi Pengunjung Umum Terkait Daya Tarik Pada Arsitektur Asha Akasa

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari data-data tersebut bisa disimpulkan bahwa persepsi pengunjung umum cukup beragam dengan data persepsi terkait penggambaran suasana Jepang di arsitektur Asha Akasa yang lebih dominan pada sudah cukup menggambarkan suasana Jepang dan didapati juga hasil bahwa pengunjung umum memiliki ketertarikan yang beragam terhadap arsitektur Asha Akasa.

Pembahasan

Dari analisis mengenai penerapan gaya arsitektur Jepang sebagai konsep *place-making* dalam arsitektur Asha Akasa dan konsep *creative place-making* ruang publik di Asha Akasa, didapati data-data sebagai jawaban dari rumusan masalah sebagai berikut:

1. Dalam arsitektur Asha Akasa, konsep gaya arsitektur Jepang sebagai salah satu upaya *place-making* terlihat dengan jelas pada tabel analisis penerapan gaya arsitektur Jepang di Asha Akasa. Hampir seluruh elemen arsitektur Asha Akasa menerapkan gaya arsitektur Jepang. Beberapa diterapkan secara langsung dan beberapa diterapkan dengan adaptasi khusus seperti dengan penggunaan material yang tidak sama namun serupa yang kemudian diaplikasikan seperti bentuk yang sesuai dengan gaya arsitektur Jepang. Konsep tersebut juga menjadi daya tarik visual bagi pengunjung untuk mengunjungi Asha Akasa.
2. Didapatkan bahwa konsep *place-making* di Asha Akasa merupakan kelompok *creative place-making* sebagai aktivitas, dimana dalam Asha Akasa terdapat elemen kreativitas sebagai daya tarik pengunjung seperti dari aktivitas industri kreatif di pertokoan Asha Akasa berupa aktivitas jual-beli, aktivitas *event* kreatif, musik, dan hiburan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Dari penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa,

1. *Place-making* di Asha Akasa terbentuk dari adanya penerapan gaya arsitektur Jepang dan konsep *creative place-making* yang dapat menarik pengunjung untuk datang berkunjung.
2. Penerapan gaya arsitektur Jepang pada Asha Akasa menjadi daya tarik visual bagi pengunjung. Dengan daya tarik visual ini pengunjung dapat merasakan suasana seperti sedang berada di *Japanese Village*.
3. Konsep *creative place-making* pada Asha Akasa merupakan jenis *creative place-making* sebagai aktivitas, dimana konsep ini membentuk kegiatan-kegiatan kreatif yang juga menarik pengunjung untuk berkunjung ke Asha Akasa.

Rekomendasi

Sebagai perbaikan mengenai *place-making* di Asha Akasa maupun penelitian lebih lanjut mengenai *place-making* di Asha Akasa, penulis merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Dapat dilakukan upaya peningkatan suasana Jepang di Asha Akasa selain dari segi gaya arsitekturnya yaitu dengan kehadiran kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan di Jepang seperti festival musim panas, perayaan akhir tahun ala Jepang, dan sebagainya untuk lebih menarik pengunjung untuk berkunjung ke Asha Akasa.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai konsep arsitektur Asha Akasa yang merupakan *place-making* ruang publik yang bersifat privat.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, F. A., & Poedjioetami, E. (2022). Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat. *Ejournal.Itn.Ac.Id*.
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/pawon/article/view/3810>
- <https://indonesiatraveler.id/>. (n.d.). <https://indonesiatraveler.id/little-seoul-bandung-menyatroni-korea-saat-pandemik/>
- <https://pinterest.com>. (2021). <https://id.pinterest.com/pin/76561262392708353/>
- <https://www.google.co.id/maps>. (2022). <https://goo.gl/maps/79D4EVpPwNFJF4h37>
- <https://www.instagram.com/asha.akasa/>. (2022).
<https://www.instagram.com/asha.akasa/>
- <https://www.instagram.com/littleseoul.official/>. (2021).
<https://www.instagram.com/littleseoul.official>
- Ilham, R. (2022). <https://www.bandoeng.co.id/>. <https://www.bandoeng.co.id/little-seoul-bandung>
- Locher, M. (2010). *Traditional Japanese architecture: an exploration of elements and forms*. Tuttle Publishing.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=njnRAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT26&dq=Traditional+Japanese+Architecture+by+Mira+Locher&ots=jn0cf6dJJd&sig=w-RGDtB9SH01CjQW2DnM8PR89-A>
- Locher, M. (2012). *Zen Gardens: The Complete Works of Shunmyo Masuno, Japan's Leading Garden Designer*. Tuttle Publishing.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=FhjRAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT20&dq=zen+gardens+by+Mira+Locher&ots=2iy8FFQvkc&sig=dFnyhu5QlK5g6zJP5mHS4VPLT6g>
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative Placemaking*.
<http://arts.gov/pub/pubDesign.php>.
- Nugroho, G. (2005). *Republik Tanpa Ruang Publik*. IRE Press.

- Utama, T. R. (2022, July 29). *Asha Akasa Tawarkan Venue Event Bernuansa Jepang*.
<https://radarjogja.jawapos.com/famili/2022/07/29/asha-akasa-tawarkan-venue-event-bernuansa-jepang/>
- Winda. (2022, July 8). *5 Alasan Harus Ke Asha Akasa*. <https://www.loket.com/blog/asha-akasa>
- Wyckoff, M. A. (2014). Definition of placemaking: Four different types. *Pznews.Net*.
<http://www.pznews.net/media/13f25a9fff4cf18fff8419ffaf2815.pdf>
- Young, D. E. (David E., & Young, Michiko. (2007). *The art of Japanese architecture*. Tuttle Publishing. https://www.goodreads.com/work/best_book/201580-art-of-japanese-architecture