

**PERANCANGAN JAPANESE CULTURAL COMMUNITY
CENTER DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN
INTERACTIVE ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

NUR RIZKI SYAFITRI

NIM :09020321043

**PROGAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : NUR RIZKI SYAFITRI

NIM : 09020321043

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam pemulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: “PERANCANGAN *JAPANESE CULTURAL CENTER* DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN *INTERACTIVE ARCHITECHTURE*”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah di tetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 1 Juli 2025

Yang menyatakan,



Nur Rizki Syafitri

NIM 09020321043

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : NUR RIZKI SYAFITRI

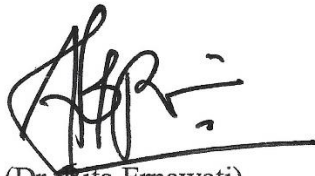
NIM : 09020321043

JUDUL : PERANCANGAN *JAPANESE CULTURAL CENTER* DI
SURABAYA DENGAN PENDEKATAN *INTERACTIVE*
ARCHITECHTURE

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 5 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1



(Dr. Rita Ernawati)

NIP 198008032014032001

Dosen Pembimbing 2



(Efa Suriani, M.Eng)

NIP 197902242014032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Nur Rizki Syafitri ini telah dipertahankan
di depan penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 17 Juni 2025

Mengesahkan,

Dewan Penguji

Penguji I



(Dr. Rita Ernawati)

NIP 198008032014032001

Penguji II



(Efa Suriani, M.Eng)

NIP 197902242014032003

Penguji III



(Septia Heryanti, MT)
NIP 199009142022032002

Penguji IV



(Dr. Ir. Kusnul Prianto, ST, MT, IPU,
ASEAN Eng)
NIP 197904022014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd

NIP 196507312000031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300

E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Rizki Syafitri
NIM : 09020321043
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Arsitektur
E-mail address : rizkisyafitri66@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERANCANGAN *JAPANESE CULTURAL CENTER* DI SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN *INTERACTIVE ARCHITECTURE*

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 1 Juli 2025

Penulis

Nur Rizki Syafitri

ABSTRAK

Perkembangan dalam suatu bangsa memiliki sejarahnya sendiri. Perkembangan dalam suatu bangsa memiliki sejarahnya sendiri. Di Jepang juga mengalami perjalanan sejarah yang membentuk karakter orang Jepang seperti saat ini. Dilansir dari detik jawa timur, terdapat salah satu komunitas terbesar di Surabaya yaitu Cosura atau Cosplay Surabaya, yang telah berdiri selama 17 tahun mulai tahun 2007. Jumlah anggota dari Cosura pada tahun 2023 mencapai 200 orang dengan berbagai wilayah. Metode yang digunakan dalam mencapai perancangan memiliki tiga tahap yaitu tahap pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kasus. tahap kedua yaitu analisis dan pemrograman yang berisi analisis dan pemrograman tapak, analisis dan pemrograman Fungsi, Aktivitas, dan Kapasitas Bangunan, Analisis Struktur dan Utilitas. tahap ketiga adalah Tahap Perumusan Konsep, berisi konsep ruang luar, bangunan dan ruang dalam.

Maka pendekatan *interactive architecture* diharapkan mampu menjadi fasilitas publik yang dapat menciptakan ruang interaksi pertukaran budaya Jepang yang dibawa ke Indonesia dan diikuti serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Perancangan *Japanese Cultural Community Center* dengan pendekatan *interactive architecture* berpotensi menjadi jembatan budaya antara Indonesia dengan Jepang. Dengan menerapkan elemen arsitektur yang interaktif, pusat komunitas ini tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk kegiatan budaya tetapi juga menciptakan pengalaman dinamis yang melibatkan pengunjung secara langsung.

Kata Kunci: Pusat Komunitas, Kolaborasi, Budaya

ABSTRAK

The development of a nation has its own history. The development of a nation has its own history. Japan has also undergone a historical journey that has shaped the character of the Japanese people as they are today. According to Detik Jawa Timur, one of the largest communities in Surabaya is Cosura or Cosplay Surabaya, which has been in existence for 17 years since 2007. The number of members of Cosura in 2023 reached 200 people from various regions. The method used in the design process consists of three stages: the first stage involves data collection through observation, interviews, documentation, and case studies. The second stage is analysis and programming, which includes site analysis and programming, analysis and programming of building functions, activities, and capacity, as well as structural and utility analysis. The third stage is the Concept Formulation Stage, which includes concepts for outdoor spaces, buildings, and indoor spaces.

Thus, the interactive architecture approach is expected to create a public facility that fosters cultural exchange between Japan and Indonesia, adapted and developed according to current community needs. The design of the Japanese Cultural Community Center using the interactive architecture approach has the potential to serve as a cultural bridge between Indonesia and Japan. By incorporating interactive architectural elements, this community center not only provides physical space for cultural activities but also creates a dynamic experience that directly engages visitors.

Keywords: *Community Center, Collaboration, Culture*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah dan Tujuan perancangan	3
1.2.1 Identifikasi masalah	3
1.2.2 Tujuan perancangan	4
1.3 Ruang Lingkup Proyek	4
1.4 Metode perancangan	4
1.4.1 Tahap Pengumpulan Data	4
1.4.2 Tahap Analisis dan Pemrograman	5
1.4.3 Tahap Perumusan Konsep	6
BAB II	7
TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	7
2.1 Tinjauan Objek <i>Cultural Community Center</i>	7
2.1.1 Tinjauan <i>Japanese Cultural</i>	8
2.1.2 Fungsi dan Aktivitas	9
2.1.3 Kapasitas dan besaran ruang	12
2.2 Lokasi Perancangan	17
2.2.1 Gambaran Umum	17
2.2.2 Kondisi Eksisting	18
BAB III	19

PENDEKATAN DAN KONSEP RANCANG.....	19
3.1 Pendekatan Desain <i>Interactive Architecture</i>	19
3.1.1 Tujuan <i>Interactive Architecture</i>	19
3.1.2 Prinsip <i>Interactive Architecture</i>	20
3.2 Integrasi Ke-islaman	21
BAB IV	23
HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Perancangan Arsitektur.....	23
4.1.1 Bentuk dan Tata Masa.....	23
4.1.2 Organisasi Ruang	24
4.1.3 Sirkulasi dan Aksesibilitas (luar dan dalam).....	25
4.1.4 Interior dan Eksterior	25
4.2 Implementasi Pendekatan	27
4.2.1 Prinsip Implementasi Pendekatan <i>Interactive Architecture</i> pada perancangan <i>Japanese Cultural Community Center</i>	28
4.2.2 Implementasi integrasi keislaman	31
4.3 Hasil Perancangan Struktur dan Utilitas	33
BAB V	38
KESIMPULAN	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang Fungsi Exhibition Space	12
Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang Fungsi Pendidikan.....	13
Tabel 2. 3 Kebutuhan Ruang Fungsi Rekreasi.....	14



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bangunan sekitar tapak	18
Gambar 4. 1 Orientasi Bangunan Pada Site.....	23
Gambar 4. 2 Aksonometri Bangunan.....	24
Gambar 4. 3 Sirkulasi pada Greenrooftop.....	25
Gambar 4. 4 (A) dan (B) Immersive Space fluorescent, (C) Immersive Space Anime dan(D) VR Room.....	26
Gambar 4. 5 Ruang Komunitas bertemakan tradisional	27
Gambar 4. 6 Penggunaan Semi Kinetic pada Secondary Skin.....	28
Gambar 4. 7 Gambar Greenroof top pada lantai 3 dan 4	29
Gambar 4. 8 Gambar (A) dan (B) Retractable Auditorium, (C) Cosplay Room, (D) Langauage Room	30
Gambar 4. 9 Communal Space	31
Gambar 4. 10 Taman Zen sebagai penerapan prinsip	31
Gambar 4. 11 Gambar Rangka Atap, kolom, balok dan Pondasi.....	33
Gambar 4. 12 Gambar Rangka Atap Space Truss double Layer	34
Gambar 4. 13 Space Trus Single Layer	35
Gambar 4. 14 Desain Potongan Yang Menunjukkan Struktur.....	35
Gambar 4. 15 Sistem Utilitas Air Bersih Dan Kotor.....	36
Gambar 4. 16 Sistem Kelistrikan	36
Gambar 4. 17 Sistem Hydrant.....	37

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Siteplan
- Lampiran 2: Layoutplan
- Lampiran 3: Denah I
- Lampiran 4: Denah II
- Lampiran 5: Potongan
- Lampiran 6: Tampak
- Lampiran 7: Perspektif



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Achten, H., & Kopřiva, M. (2010). A Design Methodological Framework for Interactive Architecture. *Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 169–177. <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2010.169>
- Bali, P. N. (2018). *Aikido in Bali : Japanese Cultural Diplomacy*. 2(1), 1–18.
- Boychenko, K. (2017). Interactive Architecture: Development and Implementation into the Built Environment. *European Journal of Technology and Design*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.13187/ejtd.2017.1.20>
- DeCarli, G., & Christopher, L. (2012). Museum, Cultural Center or Both? *Culture and Development*, 16–19. http://www.lacult.unesco.org/docc/museum_cultural_center.pdf
- Fitriana, R., Nuraini, L., & Brawijaya, U. (2022). *Filosofi Kendo Masyarakat Jepang : Adaptasi Dan Re- Modeling Pendidikan Dan Pembangunan Karakter*. 6(2).
- Fox. (2009). *Active Interac.* 1–4.
- Guo, J.-T., Zhang, R., & Wang, R. (2012). Experimental research on sound absorption performance of low-noise pavement. In *Advanced Materials Research* (Vols. 374–377). <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMR.374-377.1400>
- Ika, E., Aprilia, H., Rini, N., Hum, M., Trahutami, S. I., & Hum, M. (2017). Pengenalan Budaya Merangkai Bunga Ala Jepang (Ikebana). *Jurnal "HARMONI"*, 1(November), 1–5. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/download/16683/12357>
- Irwan, I., & Mulyadi, M. (2017). Analisis Medan Makna ‘Seni Bela Diri Khas Jepang’ Dalam Huruf Kanji Bu (武). *Izumi*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.14710/izumi.6.2.31-49>
- Iwawo, P., Wuisang, C., & Tarore, R. (2017). Neighborhood Cultural Center Di Manado “Space As Language.” *Daseng: Jurnal Arsitektur*, 6(1), 103–114.
- Mulyadi, B. (2014). Model Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat Jepang. *Izumi*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.14710/izumi.3.1.69-80>
- Pfeifere, D. (2022). The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres. *Economics and Culture*, 19(2), 28–37. <https://doi.org/10.2478/jec-2022-0013>
- Putralisindra, D. (2017). Upaya Diplomasi Kerjasama Kebudayaan Indonesia Dan Jepang Guna Meningkatkan Sektor Pariwisata. *Kronik : Journal of History Education and Historiography*, 1(2), 35–42.
- Schueler, N. (2010). Interactive Architecture Extending the Kansei Engineering Approach To Real-Time Interactive Spatial Systems. *Conference on Kansei Engineering and Emotion Research*.
- Shafique, A., Al, D., Tahir, M., Shafique, A., & Tahir, M. (2017). *Community centers as a socially responsive space*. June 2017. <https://www.researchgate.net/publication/319086479>
- Sudarsih. (2017). *NILAI-NILAI DALAM KABUKI DI JEPANG Oleh: Dr. Sri Sudarsih, M. Hum*. 1–9.

- Wiyatasari, R. (2019). Nilai Budaya dan Makna Simbolis Seni Tradisional Jepang Daruma, Okinasan, Koi-nobori, dan Nagashi-bina. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.14710/endogami.3.1.9-14>
- Yuana, C. (2019). Makna Ikebana Bagi Masyarakat Jepang. *Mezurashii*, 1(2), 27–44. <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v1i2.3236>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A