

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. TINJAUAN KAFE

2.1.1. Spesifikasi Penampilan bangunan

Hal pertama yang dilihat oleh konsumen dalam hal penilaian sebuah kafe adalah penampilan bangunan. Penampilan bangunan merupakan satu hal yang sangat penting sebagai penciptaan kesan pertama. Konsumen yang melihat sekilas bangunan kafe yang dirancang diharapkan akan tertarik sebagai suatu penciptaan rasa penasaran, suka, unik dan lain sebagainya. Konsumen yang sudah tertarik akan mulai melihat lebih mendetail dari beberapa ornamen sebagai penyusun tampilan bangunan dan akan timbul keinginan untuk mengkritik maupun mengagumi lebih mendalam. Penampilan bangunan dapat tercipta dari beberapa hal yaitu salah satunya dari pencitraan akan suatu objek yang diinginkan. Hal – hal yang diinginkan tersebut lalu ditransformasikan ke dalam bentukan penampilan dan ornamen arsitektur bangunan yang mampu menarik minat pengunjung. Penampilan bangunan tidak lepas dari adanya ornamen – ornamen pendukung untuk memperkuat karakter yang diciptakan dan ditransformasikan ke dalam desain interior bangunan sebagai wujud hasil proses perancangan.



Gambar 2.1. Penampilan Kafe

1. Penataan Ruang

Tujuan penataan ruang selain agar berfungsi dengan baik, juga agar ruangan menjadi lebih indah dan menarik.¹¹ Penataan ruang yang nyaman dan menarik sebagai hasil penerapan pencitraan bangunan setelah penampilan bangunan akan lebih mengarah pada kenyamanan pengguna, penampilan dan penciptaan kesan ruang yang menarik serta tidak membosankan. Penataan ruang atau layout ruang dapat terbagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan sifat dan keinginan pengguna. Penataan ruang – ruang dalam yang lebih mementingkan privasi masing – masing konsumen atau tata ruang di luar yang terbuka dengan memaksimalkan pandangan yang luas merupakan suatu pilihan yang keduanya harus diatur dengan sedemikian rupa agar mampu menciptakan kesan nyaman dan menarik sehingga dalam mewadahi kegiatan dalam layout ruang tersebut tidak terkesan monoton atau membosankan. Menciptakan suasana yang hidup dalam ruang sangat dipengaruhi oleh hasil rancangan layout ruang yang ada. Semakin nyaman, efisien, dan menariknya layout ruang bangunan bagi pengunjung maka akan mampu menumbuhkan kesan yang positif dan baik dalam bangunan tersebut.

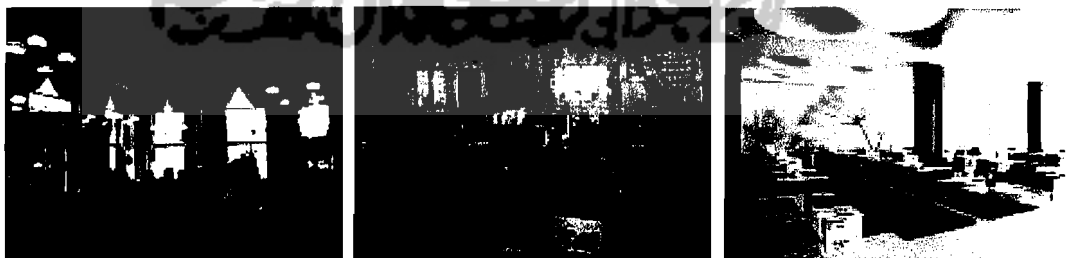


Gambar 2.2. Tata Ruang kafe

¹¹ Suharso, A. S. P , Seni Tata Ruang , Kanisius : 1997

2. Bentuk dan Style

Style bangunan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yang ada. Dimulai dari style yang tradisional (sederhana) dengan penerapan – penerapan kesan yang tradisional kedalam bangunan hingga berkembang seperti sekarang menjadi style bangunan modern minimalis. Bentuk atau style bangunan tidak hanya dipertimbangkan dari segi dalamnya saja tetapi juga harus memperhatikan kesinambungan dengan lingkungan sekitar.¹² Tingkat teknologi mampu menciptakan perkembangan bentuk – bentuk yang akan dibuat. Dahulu bangunan akan dibuat seragam dengan bangunan di sekelilingnya tetapi sekarang dengan kemajuan teknologi segala macam bentuk dapat ditransformasikan kedalam bangunan dan hal itu dapat di realisasikan menjadi suatu bentuk perkembangan style yang nantinya akan menjadi patokan dalam perkembangan bangunan selanjutnya. Setiap style memiliki karakter tersendiri yang berbeda – beda. Sekarang sudah mulai ada inovasi – inovasi mengenai pencampuran style kedalam bangunan (mixedstyle) yang memberikan sentuhan baru dari 2 atau lebih style yang digabungkan dalam satu hasil perancangan bangunan.



Gambar 2.3. Style Kafe

¹² Suwondo P. Sutedjo, Eppi P. Suriawidjaja, Persepsi bentuk dan konsep arsitektur: laporan Seminar Tata Lingkungan, 1982, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia, Jurusan Arsitektur, Djambatan : 1986

3. Material dan Warna

Material dan warna merupakan dua hal yang sangat mempengaruhi dalam penciptaan suasana ruang yang akan diciptakan. Warna bias membuat suatu ruangan menjadi lebih luas atau sempit, terasa luas dan terang, nyaman, sejuk maupun bias membuat suasana yang menggoda.¹³ Pemilihan material dan warna sangat diperhatikan dalam proses pembentukan suasana bangunan yang menarik dan nyaman. Jangan sampai dengan adanya kesalahan dalam penerapan pemilihan material dan warna menjadikan sebuah bangunan malah tidak mampu menciptakan kesan yang menarik bagi pengunjungnya. Sebuah bangunan kafe direncanakan dalam pembuatan suasana dalam maupun luar dengan pemilihan material bangunan dan warna yang akan di pakai. Untuk suasana yang alami bias digunakan batu – batu alam dan segala material yang mampu menimbulkan kesan alami, begitu juga dengan kafe yang memiliki konsep yang modern. Maka dari itu dibutuhkan material – material dan warna yang mampu mendukung dalam pencapaian konsep yang diinginkan. Ada banyak sekali pilihan warna maupun material bangunan yang akan dipakai. Maka dari itu perlu dilakukan pemilihan yang cerdas dan kontekstual dengan konsep yang diinginkan dengan patokan dasar yaitu menciptakan suasana ruang yang nyaman dan menarik bagi pengunjung.

¹³ Sue Rose, 100 ide kreatif untuk warna, ESENSI : 2006

4. Pencahayaan



Gambar 2.4. Pencahayaan Kafe

Pencahayaan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam proses penciptaan citra suatu ruangan ataupun bangunan. Pencahayaan adalah suatu bentuk pengaturan, dalam hal ini adalah cahaya yang diupayakan akan menciptakan kesan dan mampu memberikan penekanan – penekanan yang lebih kuat pada suatu objek yang diinginkan. Pencahayaan alami terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami berasal dari sumber daya alam yang berasal dari alam dan pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dapat dibuat dan diolah oleh manusia.¹⁴ Tata cahaya dalam ruangan tidak hanya mampu menciptakan suatu suasana saja, tetapi lebih dari itu akan membuat suatu bentuk kesan yang lebih mendalam dan variatif. Sebuah dinding yang terbuat dari batu alam akan terlihat biasa saja ketika dia dibiarkan begitu saja,. Akan tetapi akan lebih memiliki kesan yang mendalam ketika dinding batu alam tersebut di tambah dengan adanya tata cahaya yang menarik. Spot –spot ke beberapa titik ruang akan menciptakan suatu penekanan dan membuat suatu ruangan tersebut akan terlihat lebih hidup.

¹⁴ Tedy Supriyadi Hidayat, 20 Inspirasi Memadukan Rumah & Kantor, Niaga Swadaya

5. Teknologi



Gambar 2.5. Teknologi Kafe

Teknologi adalah pengetahuan dan seni yang ditransformasikan ke dalam produk, proses, jasa dan struktur terorganisasi yang pada dasarnya merupakan seperangkat instrument ekspansi yang menjadi sumber daya cara baru untuk meningkatkan kekayaan melalui peningkatan produktivitas.¹⁵ Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini setiap orang ingin selalu terhubung dengan hal – hal yang baru karena perkembangan teknologi menawarkan kemudahan – kemudahan dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan. Salah satu perkembangan teknologi yang ada sekarang adalah perkembangan internet yang begitu cepat. Kebutuhan akan internet bagi manusia sekarang sudah termasuk dalam kebutuhan sehari – hari.

2.1.2. Kegiatan Kafe Secara Umum

1. Pengunjung

- Minum dan makan
- Berdiskusi dan berkumpul
- Maen bilyard
- Rapat atau pertemuan khusus

¹⁵ M. Sahari Besari, *Teknologi di Nusantara: 40 abad hambatan inovasi*, Penerbit Salemba : 2008

- Menonton Pertunjukan
- Mendengarkan music
- Membaca buku atau majalah
- Menggunakan koneksi internet dan Game Online
- Sholat

2. Pengelola

- Bekerja
- Menerima tamu
- Makan dan minum
- Sholat

3. Bagian Dapur dan Perawatan

- Bekerja
- Menerima tamu
- Makan dan minum
- Sholat

2.1.2. Struktur Organisasi Kafe Secara Umum.

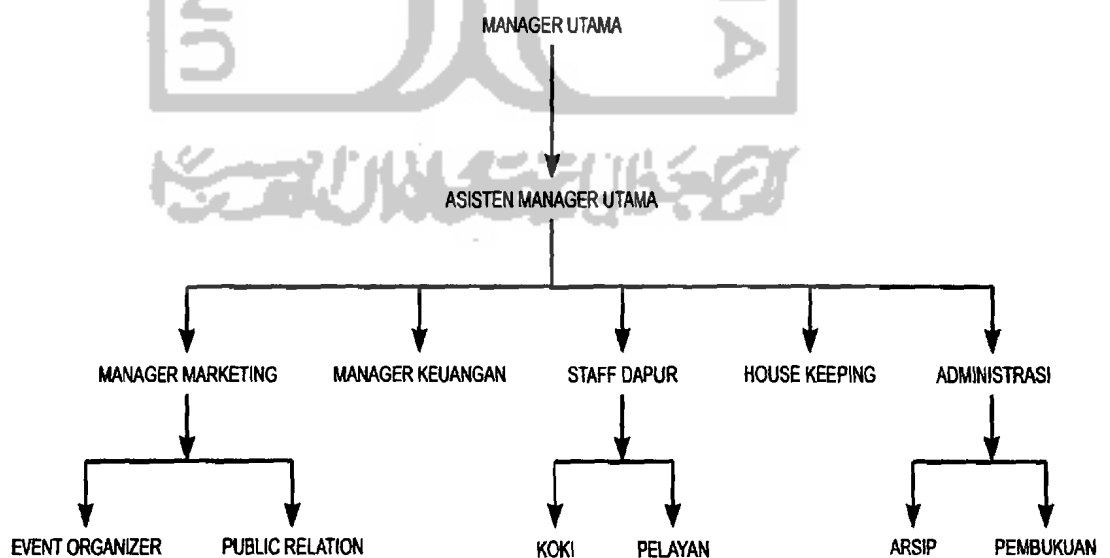


Diagram 2.1. Struktur Organisasi

(Sumber : Wawancara Lincak Cafe)

2.2. TINJAUAN WAYANG

2.2.1. Tinjauan Wayang Sebagai Kebudayaan Jawa

Wayang merupakan salah satu hasil dari kebudayaan yang memiliki banyak sekali nilai – nilai keagungan di dalamnya. Wayang merupakan suatu perumpamaan dari diri manusia yang didalamnya juga menggambarkan banyak sekali sifat dan karakter yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Wayang merupakan kebudayaan yang sudah mendarah daging di kalangan masyarakat Jawa karena pada waktunya, wayang merupakan suatu bentuk komunikasi yang sangat jitu dalam pengembangan beberapa aspek dalam masyarakat yang meliputi aspek pendidikan, sosila, politik, ekonomi sampai ke aspek ritual – ritual dan keagamaan.

Wayang memiliki nilai seni budaya yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari proses pembuatannya yang memakan waktu yang lama dan rumit. Proses pembuatannya diawali dengan pengolahan kulit dan menghilangkan bulu – bulu yang menempel sampai dengan proses pengeringan dan pada akhirnya masuk ke dalam proses pentatahan. Hasil akhir setelah di tatah yaitu pemberian warna yang begitu rumit yang di setiap wayang memiliki komposisi warna dan hasil tatahan yang berbeda. Berbeda dengan wayang golek, proses pembuatannya lebih mudah dibanding dengan wayang kulit. Diawali dengan pengolahan kayu yang dibentuk sesuai karakter kemudian dibentuk dan di cat. Bagian yang di cat hanya bagian muka dan wajah saja karena di bagian badan ditutupi oleh kain selayaknya manusia. Kemudian pada sisi ceritanya wayang kulit syarat akan adanya makna dan filsafat dan dalam sisi pementasan wayang selalu diiringi oleh music yang berasal dari alat musik gamelan

Kemuliaan dan nilai luhur yang bersifat universal yang terkandung dalam wayang itulah yang menjadi landasan UNESCO pada tahun 2004 untuk memberikan pengakuan bahwa wayang Indonesia merupakan salah satu karya agung budaya dunia. Pernyataan ini adalah sebuah prestasi budaya yang sangat luar biasa membanggakan.¹⁶

Sesuai perkembangan jaman, eksistensi wayang semakin mengalami penyusutan. Hal ini di latar belakangnya adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat yang menimbulkan dampak positif maupun dampak negative. Dampak positif adalah semakin mudah dan cepatnya seseorang dalam mengakses informasi dan pengetahuan yang ada. Dan dampak negatifnya eksistensi wayang sebagai media informasi dan seni sudah mulai tergeser oleh adanya kemajuan dan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.

Wayang merupakan suatu bentuk dari hasil perilaku manusia yang mencerminkan segala hal mengenai kehidupan manusia, maka dari itu wayang merupakan kesenian yang memiliki nilai – nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya yang akan sulit lepas dari kehidupan masyarakat Jawa. Selain itu wayang juga mempunyai potensi yang nantinya dapat tumbuh dan berkembang sesuai pergerakan pertumbuhan kehidupan dalam masyarakat.

2.2.2. Unsur – Unsur Dalam Wayang

Wayang merupakan suatu karya seni dan budayanya yang diambil dari sebagian besar kehidupan masyarakat Jawa. Hal – hal inilah yang membuat wayang tersebut memiliki nilai khusus di banding dengan hasil seni lainnya. Wayang adalah seni yang

¹⁶ www.Kbri.org/CarakaOnline

merakyat yang dimana dapat membaaur dan mudah dimengerti oleh masyarakat jawa khususnya. wayang memiliki karakter – karakter yang berbeda – beda di setiap tokoh – tokohnya yang menjadikan wayang ini syarat akan makna dan merupakan karya seni yang utuh dan menarik untuk dinikmati. Keutuhan wayang memiliki beberapa unsure pembangun yang membuat wayang tersebut menjadikan satu kesatuan yang utuh. Unsur – unsure itu meliputi:

a. Wayang sebagai objek

Wayang sebagai objek saja sudah memiliki nilai yang tinggi dikarenakan karena di dalam setiap wayang dibuat dengan proses yang memakan waktu dan proses yang cukup rumit dalam pengerjaannya. Setiap tokoh wayang memiliki karakter dan kerumitan tersendiri yang berbeda – beda sesuai karakter yang ada dalam tokoh wayang tersebut. Jenis wayang dan objek wayang sangat bervariasi dan variasi tersebut terdiri dari beberapa jenis yang meliputi :

- Berdasarkan jenisnya, dibagi menjadi :

- a. *Wayang kulit*
- b. *Wayang Golek*
- c. *Wayang Wong*
- d. *Wayang Suket*
- e. *Wayang Kidang kencono*
- f. *Wayang Batu*
- g. *Komik wayang*

- Berdasarkan gayanya, dibagi menjadi :
 - a. *Gaya Jogjakarta*
 - b. *Gaya Surakarta*
 - c. *Gaya Jawa Timur dan Banyumas*
 - d. *Gaya Bali*
 - Berdasarkan ikonografinya, detil wayang menjadikan tokoh dan yang lain menjadi pembeda.
 - Berdasarkan wujud dan usianya, pada suatu tokoh wayang detail – detailnya dibedakan sesuai dengan perjalanan usia dan perubahan wujud pada saat – saat tertentu.
 - Berdasarkan wondonya, pada umumnya tiap tokoh wayang memiliki 3 sampai 4 jenis wondo atau kondisi psikologi suatu tokoh wayang. Perbedaan wondo dapat ditunjukkan melalui warna dan posisi badan yang menunduk atau menengadah.
- b. Wayang sebagai penjelas cerita.

Cerita dalam wayang merupakan salah satu garis merah berjalannya wayang dalam mencaeritakan kehidupan tokoh – tokoh wayang. Cerita wayang juga memiliki alur yang babak pertunjukan wayang, misalnya Pathet Nem, Pathet Sanga dan Pathet Manyura, dimana penggambarannya berupa terjadinya masalah, kemudian masalah yang semakin meningkat atau klimaks, dan terakhir mencapai kemenangan dengan secara keseluruhan menggambarkan kebaikan melawan kejahatan. Penggambaran ini dipilih dengan mengambil salah satu cerita wayang yaitu Perang Baratayuda. Perang antara kebaikan yaitu pihak Pandawa melawan kejahatan yaitu pihak Kurawa. Didalam

cerita wayang banyak sekali simbol – simbol kebajikan, pendidikan, keserakahan, ketamakan, dan nilai – nilai keagamaan.

c. Wayang sebagai penunjang pagelaran

Ada beberapa cara pementasan wayang yang biasa dilakukan. Hal – hal tersebut dikelompokkan sesuai jenis wayang yang akan di pertunjukan dalam pagelaran wayang. Dalam hal ini pementasan di bagi berdasarkan dalam jenis wayang kulit, wayang golek dan wayang wong. Dimulai dari pertunjukan wayang kulit yang menghadirkan bentuk pementasan 2 dimensi dengan dua sisi. Satu sisi menampilkan pertunjukan wayang secara detail dengan berbagai warna sesuai dengan karakter yang ada pada tokoh wayang yang di tampilkan searah dengan arah sang dalang dalam mementaskan wayangnya dan sisi lainnya hanya terlihat permainan bayangan yang lebih sederhana yang berasal dari bayangan wayang yang terkena cahaya dari sisi dalam. Kemudian pementasan untuk wayang golek yang di pentaskan secara e dimensional. Wayang golek juga banyak peminatnya karena memiliki bentuk seperti boneka. Sedangkan pada wayang wong di buat seperti suatu pertunjukan besar yang dijalankan oleh manusia. Setiap orang mewakili satu tokoh pewayangan dengan gerakan tari yang ditampilkan secara baik secara menyeluruh dan 3 dimensional.

2.2.3. Tinjauan Tokoh Pewayangan

Semar, Gareng, Petruk, Bagong. Keempat abdi tersebut dinamakan Panakawan. Dapat disaksikan, hampir pada setiap pegelaran wayang kulit purwa, akan muncul seorang ksatria

keturunan Saptaarga diikuti oleh Semar, Gareng, Petruk, Bagong. Cerita apa pun yang dipagelarkan, ke lima tokoh ini menduduki posisi penting. Kisah Mereka diawali mulai dari sebuah pertapaan Saptaarga atau pertapaan lainnya. Setelah mendapat berbagai macam ilmu dan nasihat-nasihat dari Sang Begawan, mereka turun gunung untuk mengamalkan ilmu yang telah diperoleh, dengan melakukan tapa ngrame. (menolong tanpa pamrih).

1. Semar



Gambar 2.6. Semar

(Sumber : www.tembi.org)

Semar memiliki bentuk fisik yang sangat unik, seolah-olah ia merupakan simbol penggambaran jagad raya. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol dari bumi, tempat tinggal umat manusia dan makhluk lainnya. Semar selalu tersenyum, tapi bermata sembab. Penggambaran ini sebagai simbol suka dan duka. Wajahnya tua tapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil, sebagai simbol tua dan muda. Ia berkelamin laki-laki, tapi memiliki payudara seperti perempuan, sebagai simbol pria

dan wanita. Ia penjelmaan dewa tetapi hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.¹⁷

Semar merupakan gambaran penyelenggaraan Illahi yang ikut berproses dalam kehidupan manusia. Untuk lebih memperjelas peranan Semar, maka tokoh Semar dilengkapi dengan tiga tokoh lainnya. Ke empat panakawan tersebut merupakan simbol dari cipta, rasa, karsa dan karya. Semar mempunyai ciri menonjol yaitu kuncung putih. Kuncung putih di kepala sebagai simbol dari pikiran, gagasan yang jernih atau cipta.

¹⁸

2. Gareng



Gambar 2.7. Gareng

(Sumber : www.tembi.org)

Gareng adalah punakawan yang berkaki pincang. Hal ini merupakan sebuah sanepa dari sifat Gareng sebagai kawula yang selalu hati-hati dalam bertindak. Selain itu, cacat fisik Gareng yang lain adalah tangan yang *ciker* atau patah. Ini adalah sanepa bahwa

¹⁷ Wikipedia.org

¹⁸ www.tembi.org

Gareng memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Diceritakan bahwa tumit kanannya terkena semacam penyakit bubul.¹⁹

Gareng mempunyai ciri yang menonjol yaitu bermata kero, bertangan cekot dan berkaki pincang. Ke tiga cacat fisik tersebut menyimbolkan rasa. Mata kero, adalah rasa kewaspadaan, tangan cekot adalah rasa ketelitian dan kaki pincang adalah rasa kehati-hatian.²⁰

3. Petruk



Gambar 2.8. Petruk

(Sumber : www.tembi.org)

Petruk adalah simbol dari kehendak, keinginan, karsa yang digambarkan dalam kedua tangannya. Jika digerakkan, kedua tangan tersebut bagaikan kedua orang yang bekerjasama dengan

¹⁹ Wikipedia.org

²⁰ www.tembi.org

baik. Tangan depan menunjuk, memilih apa yang dikehendaki, tangan belakang menggenggam erat-erat apa yang telah dipilih.²¹

Petruk adalah anak Gandarwa (sebangsa jin), menjadi anak angkat kedua Semar setelah Gareng. Nama lain Petruk adalah **Kanthong Bolong**, artinya suka berdema. **Doblajaya**, artinya pintar. Diantara saudaranya (Gareng dan Bagong) Petruklah yang paling pandai dan pintar bicara. Sebagai panakawan Petruk selalu menghibur tuannya ketika dalam kesusahaan menerima cobaan, mengingatkan ketika lupa, membela ketika teraniaya.²²

4. Bagong



Gambar 2.9. Bagong

(Sumber : www.tembi.org)

Sebagai seorang panakawan yang sifatnya menghibur penonton wayang, tokoh Bagong pun dilukiskan dengan ciri-ciri fisik yang mengundang kelucuan. Tubuhnya bulat, matanya lebar, bibirnya tebal dan terkesan *memble*. Gaya bicara Bagong terkesan semaunya sendiri. Dibandingkan dengan ketiga panakawan

²¹ www.tembi.org

²² id.shvoong.com

lainnya, yaitu Semar, Gareng, dan Petruk, maka Bagong adalah sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata krama. Sedangkan karya disimbolkan Bagong dengan dua tangan yang kelima jarinya terbuka lebar, artinya selalu bersedia bekerja keras.

23

Cipta, rasa, karsa dan karya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Cipta, rasa, karsa dan karya berada dalam satu wilayah yang bernama pribadi atau jati diri manusia, disimbolkan tokoh Ksatria. Gambaran manusia ideal adalah merupakan gambaran pribadi manusia yang utuh, dimana cipta, rasa, karsa dan karya dapat menempati fungsinya masing-masing dengan harmonis, untuk kemudian berjalan seiring menuju cita-cita yang luhur. Tokoh ksatria akan berhasil dalam hidupnya dan mencapai cita-cita ideal jika didasari sebuah pikiran jernih (cipta), hati tulus (rasa), kehendak, tekad bulat (karsa) dan mau bekerja keras (karya).

²³ www.tembi.org

2.2.4. Tinjauan Gunungan Wayang.



Gambar 2.10. Gunungan Wayang

(Sumber : www.tembi.org)

Dalam setiap pertunjukan wayang baik wayang golek maupun wayang kulit selalu ditampilkan gunungan. Disebut gunungan karena bentuknya seperti gunung yang berisi mitos sangkan paraning dumadi, yaitu asal mulanya kehidupan ini dan di sebut juga dengan nama kayon.

Gunungan bagian muka menyajikan lukisan bumi, gapura dengan dua raksasa, halilintar, hawa atau udara, dan yang asli ada gambar pria dan wanita. Tempat kunci atau umpak gapura bergambarkan bunga teratai, sedang diatas gapura digambarkan pepohonan yang banyak cabangnya dengan dedaunan dan buah-buahan. Di kanan-kiri pepohonan terlihat gambar harimau, banteng, kerbau, burung merak, dan burung lainnya. Di tengah-tengah pepohonan terdapat gambar makara atau banaspati (wajah raksasa). Di balik gunungan terlihat sunggingan yang menggambarkan api sedang menyala. Ini merupakan sengkalan yang berbunyi geni dadi sucining jagad yang mempunyai arti 3441

dibalik menjadi 1443 tahun Saka. Gunungan tersebut diciptakan oleh Sunan Kalijaga pada tahun 1443 Saka.

Fungsi dari gunungan ada 3 yakni:

1. Dipergunakan dalam pembukaan dan penutupan, seperti halnya layar yang dibuka dan ditutup pada pentas sandiwara.
2. Sebagai tanda untuk pergantian jejeran (adegan/babak).
3. Digunakan untuk menggambarkan pohon, angin, samudera, gunung, guruh, halilintar, membantu menciptakan efek tertentu (menghilang atau bentuk).

Kata kayon melambangkan semua kehidupan yang terdapat di dalam jagad raya yang mengalami tiga tingkatan yakni:

1. Tanam tumbuh (pepohonan) yang terdapat di dalam gunungan, yang orang mengartikan pohon Kalpataru, yang mempunyai makna pohon hidup.
2. Lukisan hewan yang terdapat di dalam gunungan ini menggambarkan hewan-hewan yang terdapat di tanah Jawa.
3. Kehidupan manusia yang dulu digambarkan pada kaca pintu gapura pada kayon, sekarang hanya dalam prolog dalang saja.

Makna kayon adalah hidup yang melalui mati, atau hidup di alam fana. Kayon dapat pula diartikan pohon hidup atau pohon budhi tempat Sang Budha bertapa. Kayon dapat disamakan dengan pohon kalpataru atau pohon pengharapan. Dapat pula disebut bukit atau gunung yang melambangkan sumber hidup dan penghidupan.

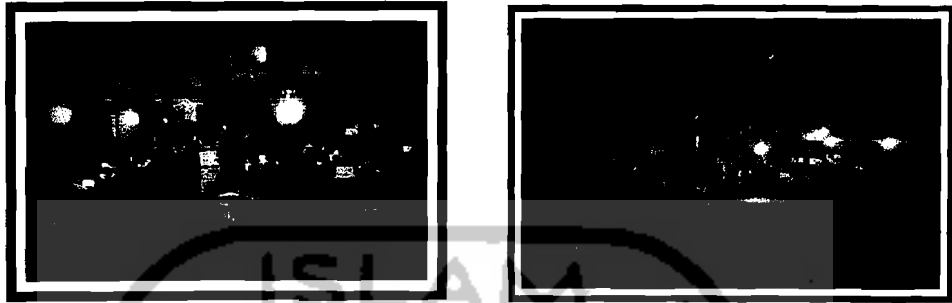
2.3. TINJAUAN YOGYAKARTA

Yogyakarta merupakan kota yang dimana di dalamnya mendapatkan banyak predikat-predikat. Predikat-predikat tersebut meliputi sebagai kota pendidikan, seni, dan kebudayaan. Sebagai kota pendidikan, Yogyakarta memiliki peran penting dalam usaha memajukan sumber daya manusia. Dengan predikat sebagai kota pendidikan, maka banyak sekali para pelajar maupun mahasiswa se-Indonesia yang berminat untuk belajar di Yogyakarta karena kualitas pendidikan dan pengajarannya yang tinggi. Dari hal tersebut menciptakan banyak kebutuhan-kebutuhan, khususnya untuk pelajar dan mahasiswa untuk belajar dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan. Disamping sebagai kota pendidikan, Yogyakarta juga memiliki predikat sebagai kota budaya dan seni, dimana kota Yogyakarta memiliki beraneka ragam kebudayaan yang perlu dilestarikan.

Dengan adanya dua aspek tersebut, kebudayaan yang bervariasi di Yogyakarta sangat perlu dilestarikan. Hal tersebut didukung oleh banyaknya wisatawan, pelajar dan mahasiswa yang berminat untuk belajar maupun berlibur di Yogyakarta. Maka dari itu perlu ditumbuhkan kecintaan akan kebudayaan. Salah satunya dengan cara mengemas kebudayaan yang ada di Yogyakarta sesuai dengan perkembangan teknologi dan minat generasi sekarang tanpa mengubah nilai-nilai dasar dari kebudayaan-kebudayaan tersebut. Diharapkan dengan adanya upaya-upaya tersebut pelestarian kebudayaan warisan nenek moyang dapat terselamatkan.

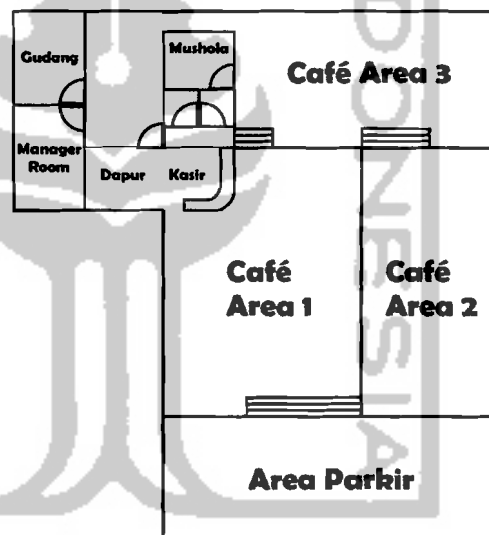
2.4. STUDY KASUS

2.4.1. Lincak Café



Gambar 2.11. Lincak Cafe

(Sumber : Koleksi Pribadi)

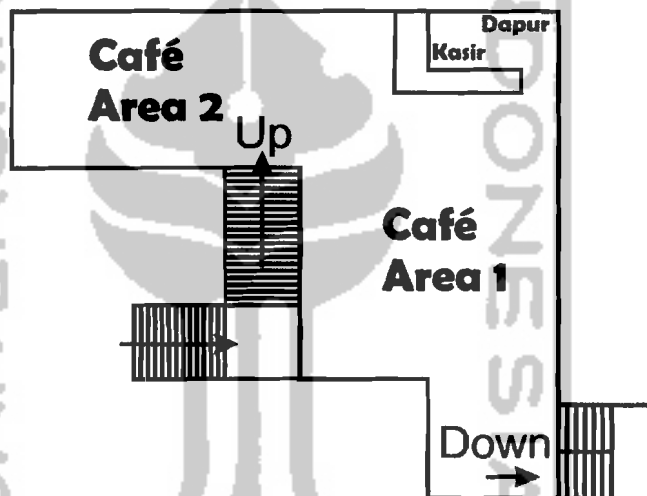


Café Lincak yang beralamat di Jl. Selokan Mataram No.29 Pringgolayan CC Yogyakarta, Indonesia ini memiliki suasana dan konsep café yang unik. Keunikannya yaitu memadukan konsep tradisional ke dalam konsep dekorasi bangunannya. Pemilik Café Lincak ini merupakan salah satu pemuda yang menyukai budaya tradisional, khususnya wayang. Maka dari itu dalam dekorasi bangunan kafe ini memakai konsep wayang sebagai ciri khas dalam kafe tersebut.

2.4.2. Djendelo Café



Gambar 2.12. Djendelo Cafe

(Sumber : www.tourjogja.com)

Djendelo Café yang beralamat di Jl Affandi No.5 Toga Mas Bookshop 2nd Floor , Sleman, Yogyakarta ini menawarkan suasana yang jadul dan unik. Konsep kafe yang disandingkan dengan toko buku ini merupakan salah satu inovasi baru dalam perkembangan kafe yang ada di Kota Yogyakarta. Kafe yang memakai konsep perpaduan material bangunan yang diekspose secara menarik dengan perpaduan konsep jadul (tempo dulu) menambah suasana etnik yang kental dalam bangunan café tersebut.

2.5. TRANSFORMASI DALAM DESAIN

2.5.1 Pendekatan konsep perancangan arsitektur

Menurut McGinty proses pembentukan konsep perancangan dapat melalui 5 cara :

1. Esensi : dengan memperhatikan diluar kebutuhan program, mengambis sesuatu dari kebutuhan pragmetik, mencari makna atau hakikat dari sesuatu.
2. Analogi : dengan mencari kesamaan suatu benda lain yang dijadikan model, memandang suatu benda sebagai objek.
3. Metafora : dengan melihat pada abstraksi benda lain.
4. Progmatic : dengan memperhatikan persyaratan yang diperlukan.
5. Ideal : dengan memperhatikan dan berpegangan pada nilai-nilai universal.

2.5.2 Metafora dalam arsitektur

Anthony Antoniades mengidentifikasi 3 kategori metaphor arsitektur²⁴:

1. Metafora abstrak (intangible methaphor)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide atau kualitas objek (alami, tradisi atau budaya).



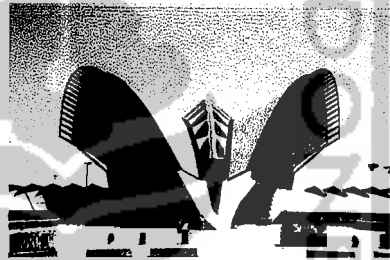
Gambar 2.13. Nagoya City Art Museum, Nagoya
Jepang. Arsitek Kisho Kurokawa

²⁴ Anthony Antoniades Poetic of Architecture : theory of design.

Kisho Kurokawa merancang bangunan dengan mengangkat konsep simbiosis. Kisho Kurokawa mencoba 'membawa' elemen sejarah dan budaya pada engawa (tempat peralihan sebagai "ruang antara" pada bangunan: antara alam dan buatan, antara masa lalu dan masa depan).

2. Metafora kongkrit (tangible metaphor)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya melalui karakter materi atau visual obyeknya kongkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya).

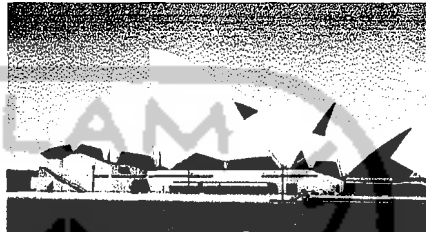


Gambar 2.14. Stasiun TGV di kota Lyon Perancis,
Arsitek Calatrava

Santiago Calatrava, seorang arsitek kelahiran Spanyol. Melalui pendekatan tektonika struktur, Santiago Calatrava merancang Stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk Stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.

3. Metafora kombinasi (combined metaphor)

Konsep abstrak dan materi bangunan sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektural. Karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat-sifat, kualitas dan karakter wadah visualnya.



Gambar 2.15. Sydney Opera House

Jorn Utzon, seorang arsitek kelahiran Denmark. Setiap orang yang melihat karya arsitektur ini, akan menghasilkan berbagai macam interpretasi sesuai dengan pikiran masing-masing. Ada yang berpendapat bahwa konsep metafora Sydney Opera House berasal dari cangkang siput atau kerang. Ada pula yang berpendapat, karya arsitektur ini adalah kiasan layar kapal yang sedang berkembang. Dan ada pula yang berpendapat, bagaikan bunga yang sedang mekar.

2.5.3 Kesimpulan

Kafe wayang yang akan dirancang ini menggunakan metode pendekatan metafora abstrak dan metafora kongkret. Hal ini dikarenakan karena dalam kafe wayang ini akan ada transformasi desain secara abstrak (berasal dari nilai – nilai budaya, karakter dan sifat dari beberapa tokoh pewayangan) dan secara kongkret yang berasal dari bentuk, corak warna (fisik) beberapa tokoh pewayangan maupun gunungan wayang yang akan dijadikan sebagai dasar dalam konteks perancangan bangunan café wayang ini.