

# KONSEP SANGLOT KAKILITAN PADA DESAIN INTERIOR BAROMETER CAFÉ DI DENPASAR, BALI

I Made Indra Mahaputra<sup>1</sup>, Gede Rai Remawa<sup>2</sup>, dan Made Ida Mulyati<sup>3</sup>

Program Studi/Jurusan Desain Interior  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

*contact.mahadesign@gmail.com*

## Abstrak

*Café* merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat masa kini (kontemporer), khususnya yang berada di kawasan pariwisata Bali, salah satunya adalah Barometer Café yang beralamat di Jalan Tukad Gangga no. 19B Denpasar, Bali. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya ketersediaan ruang untuk menunjang kebutuhan aktivitas dari civitas dan tidak adanya ciri khas yang dapat menjadi identitas dari desain interior Barometer Café. Ciri khas dapat diciptakan melalui penggunaan budaya Bali yang sudah mendunia, salah satunya adalah Tari Kecak, yang memiliki irama musik *akapela* yang disebut *Sanglot Kakilitan* yang memiliki makna serupa dengan *café*, yaitu sebagai wadah interaksi sosial. Tujuan penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan ruang dan menciptakan identitas Barometer Café melalui penerapan konsep *Sanglot Kakilitan*, serta menciptakan suasana yang dapat membentuk kebersamaan dan interaksi sosial sesuai dengan konsep *Sanglot Kakilitan* pada desain interior Barometer Café. Metode yang digunakan adalah *glass box*, sebagai proses berpikir desain dengan mengumpulkan data idealitas manusia dan fakta interior Barometer Café. Hasil dari penerapan *Sanglot Kakilitan* pada desain interior Barometer Café adalah menciptakan sebuah tempat interaksi sosial yang dirancang untuk memenuhi latar belakang kebutuhan dan tujuan pengunjung yang berbeda-beda dengan pembagian area yang memiliki fungsi yang berbeda-beda namun saling berkaitan, sehingga menghadirkan suasana intens pada berbagai kegiatan yang dilaksanakan di masing-masing area dan memberikan peluang untuk memperluas pertemanan, relasi bahkan bisnis bagi pengunjungnya.

*Kata kunci: Café, Interaksi Sosial, Sanglot Kakilitan*

## Abstract

*Café is part of the lifestyle of contemporary people, especially in the Bali tourism area, one of which is the Barometer Café which is located at Jalan Tukad Gangga no. 19B Denpasar, Bali. The problem faced is the lack of availability of space to support the activity needs of the community and the absence of characteristics that can be the identity of the Barometer Café's interior design. Characteristics can be created through the use of Balinese culture that is global, one of which is the Kecak Dance, which has an akapela music rhythm called Sanglot Kakilitan which has a meaning similar to a café, which is a container of social interaction. The purpose of writing scientific articles is to solve space problems and create the identity of Barometer Café through the application of the concept of Sanglot Kakilitan, and create an atmosphere that can form togetherness and social interaction in accordance with the concept of Sanglot Kakilitan in the interior design of the Barometer Café. The method used is glass box, which is used in the design thinking process by collecting data on human ideality and the facts of the interior of the Barometer Café. The result of Sanglot's application to the interior design of the Barometer Café is to create a place of social interaction that is designed to meet the background of different needs and end objectives with the division of areas that have different functions but are interrelated, thus bringing an intense atmosphere to various activities carried out in each area and provide opportunities to expand friendship, relationships and even business for visitors.*

*Keywords: Café, Sanglot Kakilitan, Social Interaction*

## PENDAHULUAN

*Café* merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat masa kini (kontemporer), khususnya di kawasan pariwisata Bali, merupakan sesuatu yang bersifat alamiah dan tidak disadari telah menjadi bagian dari kehidupan seseorang, sesuai dengan kelas sosial di mana individu tersebut berada (Raharja, 2000). Hal tersebut mengakibatkan beberapa pihak menciptakan sarana interaksi sosial untuk memenuhi kebutuhan aktivitas sosial secara formal dan informal seperti berbisnis, bertemu *client*, *meeting*, *workshop*, bertukar gagasan, kreativitas, dan informasi. *Café* merupakan salah satu tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan tersebut. Selain itu, *café* juga menjadi salah satu tempat yang sering dipilih untuk berkumpul, bersantai dan melepas lelah setelah seharian beraktivitas yang didukung dengan penyajian hiburan berupa acara *live performance* atau *event*.

*Café* banyak bermunculan di Kota Denpasar akibat tingginya aktivitas ekonomi. Barometer *Café* memiliki banyak variasi menu yang menarik, mulai dari menu makanan khas Indonesia sampai menu makanan internasional. Barometer *Café* sering dijadikan tempat *live music* dan juga acara *open mic stand-up comedy*.

Permasalahan yang dihadapi oleh Barometer *Café* ini diantaranya adalah kurangnya area untuk mengadakan acara *live music*, *stand-up comedy*, dan *gathering* sehingga kegiatan tersebut sering diadakan di ruang rapat. Masalah lainnya yang masih belum mendapatkan solusi yaitu, area parkir yang masih terbatas. Selain itu, Barometer *Café* tidak memiliki ciri khas yang dapat menjadi identitas dari desain interior *café* tersebut sehingga tidak adanya perbedaan yang signifikan antara Barometer *Café* dengan *café* lainnya.

Penciptaan ciri khas pada desain interior Barometer *Café* tidak terlepas dari makna yang terkandung dalam budaya lokal yang ada di Bali. Hal ini sesuai dengan strategi pembangunan berkelanjutan dan sesuai juga dengan keinginan Presiden Joko Widodo pada bidang industri, inovasi, dan infrastruktur melalui pengunggulan budaya lokal, dan inovasi kultural tanpa harus mengorbankan nilai-nilai dasarnya (Raharja, 2018).

Strategi tersebut belum banyak diterapkan di Bali dan dapat dilihat dari sedikitnya bangunan atau interior *café* yang berlandaskan kebudayaan lokal Bali. Maka dari itu, salah satu kebudayaan dari Bali yang sudah terkenal hingga mancanegara

seperti Tari Kecak dapat dijadikan dasar dalam penciptaan konsep yang akan diterapkan dalam desain interior Barometer *Café*.

Kecak memiliki irama musik akapela yang disebut dengan *sanglot kakilitan*. *Sanglot kakilitan* terdiri dari berbagai jenis pola ritme, dari yang sederhana hingga yang lebih rumit, memperlihatkan adanya bagian-bagian musik yang memberikan ruang kepada mereka yang memiliki kemampuan teknik berbeda-beda. *Sanglot kakilitan* merupakan wujud nyata dari ekspresi rasa kebersamaan masyarakat. Makna dari *sanglot kakilitan* ini memiliki keselarasan dengan fungsi *café* yaitu sebagai sarana interaksi sosial sehingga *sanglot kakilitan* dapat dijadikan dasar dalam penciptaan konsep yang akan diterapkan dalam desain interior Barometer *Café*. Penggunaan *sanglot kakilitan* sebagai dasar penciptaan konsep interior dapat menciptakan tempat yang mampu mawadahi banyaknya jenis interaksi sosial. Dari pemaparan tersebut maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dijawab dalam artikel ilmiah ini, yaitu:

Tujuan dari penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk mengetahui cara penyelesaian permasalahan ruang dan penciptaan identitas pada Barometer *Café* melalui penerapan makna konsep *Sanglot Kakilitan* serta mengetahui penciptaan suasana yang dapat membentuk kebersamaan dan interaksi sosial sesuai dengan konsep *Sanglot Kakilitan* pada desain interior Barometer *Café*.

Kecak merupakan produk budaya komunal, dan hampir semua kesenian Bali lahir dari semangat kebersamaan warga masyarakat. Dalam pertunjukannya, Kecak memberikan ruang terhadap warga masyarakat untuk ikut andil di dalamnya. Orkestrasi jalinan bunyi *cak* dalam Kecak, yang terdiri dari berbagai jenis pola ritme, dari yang sederhana seperti *cak ocel* dan *cak ngocang* hingga yang lebih rumit dalam bentuk *kakilitan* dua atau tiga suara (*cak ngocang*, *cak telu*, *cak nem*), memperlihatkan adanya bagian-bagian musik yang memberikan ruang kepada mereka yang memiliki kemampuan teknik berbeda-beda. Hal tersebut menunjukkan bahwa Kecak merupakan wujud nyata dari ekspresi rasa kebersamaan masyarakat. Ketika melibatkan diri ke dalam kegiatan kesenian komunal seperti Kecak, selain mendapat kenikmatan estetik, setiap orang akan bisa berinteraksi secara dekat dengan orang lain. Dari sudut pandang tersebut Kecak menjadi suatu wadah integrasi atau penyatuan sosial. (Dibia, 2017; 81-87).

Musik vokal multiritmis dalam Kecak terbangun dari permainan suara yang berundag-undag dan berlapis-lapis dalam bentuk jalinan kait mengait yang bisa disebut *makilit* atau *kakilitan* (*interlocking configuration*). Dalam Kecak, setiap orang hanya menyuarakan satu pola pukulan suara, baik pukulan yang sederhana maupun yang berbentuk *kakilitan*. Sebagai contoh, dalam pukulan suara *cak telu*, yang terdiri atas *polos* (mengikuti ketukan), *sangsih* (melawan ketukan), dan *sanglot* (pengikat keduanya), masing-masing pemain hanya biasa membawakan salah satu dari ketiga suara ini. Demi menjaga kerekatan *kakilitan*, para pemain Kecak dianjurkan untuk bias mempertahankan pola suara yang dimainkan selama berlangsungnya pertunjukan. Hasil suara yang merata didapatkan melalui formasi duduk melingkar dalam beberapa lingkaran berlapis, *pangecak* biasanya dibagi secara seimbang ke dalam empat bagian, di masing-masing bagian dimainkan semua jenis pukulan suara (Dibia, 2017; 34-38).

Busana yang digunakan oleh *pangecak* terdiri atas tiga lembar yaitu, kain hitam yang dicawatkan (*babuletan*), kain dililitkan dipinggang dengan pinggir bawah setinggi lutut, kemudian ditutup dengan selembur *saput poleng* hitam putih (*poleng rwa bhineda*) yang diikat dengan selembur selendang atau *umpal* (biasanya berwarna merah). Untuk tata rias, setiap orang mengenakan tiga titik putih dari kapur sirih (*gecek pamor*), yang masing-masing dipasang di antara alis dan di pelipis kiri dan kanan. Tata busana untuk peran-peran utama mengikuti desain busana yang digunakan dalam tiga dramatari Bali, yaitu sendratari Ramayana, *Gambuh*, dan *Wayang Wong*.

Warna dasar (dominan) busana menunjukkan perwatakan setiap peran, halus atau keras, baik atau jahat. Peran-peran kebaikan dan halus lebih banyak menggunakan warna hijau dan putih, sementara peran-peran jahat dan keras mengenakan busana yang dominan berwarna merah. Busana yang berwarna kuning keemasan sebagai simbol keagungan dan kemuliaan (Dibia, 2017; 59-60).

*Sanglot Kakilitan* sebagai sebuah konsep dalam desain interior dapat menjadi acuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan ruang dan gubahan visual dalam kompleksitas ruang yang terdapat dalam interior Barometer Café sebelumnya.

## METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: wawancara langsung (*on the spot*) mengenai aktivitas, ruangan, dan keinginan kepada beberapa karyawan Barometer Cafe seperti manager dan karyawan agar dapat memberikan data yang diperlukan sehubungan dengan perancangan Barometer Café, survei ke tempat kasus (Barometer Café) dan tempat relokasi (Restoran D'Cost) kemudian dilakukan pengamatan terhadap elemen interior seperti lantai, dinding dan plafon. Warna yang digunakan, bentukan desain, serta sirkulasi area tempat bekerja; mengabadikan data yang diperoleh pada objek yang ada di Barometer Café dan Restoran D'Cost secara visual; serta studi literatur dan parameter yang dilakukan dengan mencari data yang berkaitan dengan topik desain, yang dapat membantu proses pelaksanaan, baik dari pemahaman awal hingga standar ukuran yang digunakan. Data pembandingan diperoleh dengan melakukan peninjauan langsung ke beberapa *café* yang berada di Kota Denpasar, serta melalui *browsing* internet mengenai *café* yang ada di luar kota dan di luar negeri. Data pembandingan juga diperoleh dengan melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas yang ada pada objek perancangan sejenis, serta mengamati ruang apa saja yang ada sehingga dapat menjadi parameter pembandingan (Hugeng & Indrani, 2016).

Metode analisis data menggunakan metode *cybernetic*. Pengaruh filsafat Hegel pada desain modern mendasari pendapat Masser membentuk metode *cybernetic* untuk membandingkan data yang terkumpul sehingga diketahui kelebihan dan kekurangan objek sejenis. Dengan demikian, akan diperoleh kesimpulan dan memunculkan ide-ide berupa alternatif desain yang bermanfaat bagi desain Barometer Café (Raharja, 2018).

## PEMBAHASAN

### Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang dilakukan untuk menghitung besaran luas minimum sebuah ruang berdasarkan civitas, aktivitas, kebutuhan fasilitas, dan sirkulasi.

**Tabel 1.** Analisis Besaran Ruang (sumber: Data Mahasiswa 2017)

Analisa Besaran Ruang		
No.	Nama Ruang	Luas Minimum Besaran Ruang
1.	Office	40,508 m <sup>2</sup>
2.	Bar	14,6 m <sup>2</sup>
3.	Dining Area	104,67 m <sup>2</sup>
4.	Meeting Room	20,8 m <sup>2</sup>
5.	Gathering Area	60,225 m <sup>2</sup>
6.	Lounge	24,44 m <sup>2</sup>
7.	Kitchen	19,65 m <sup>2</sup>
8.	Gudang	8,84 m <sup>2</sup>
9.	Gudang Peralatan	6,96 m <sup>2</sup>
10.	Open Mic Stage	12,168 m <sup>2</sup>
11.	Restroom	11 m <sup>2</sup>
12.	Pantry	6,96m <sup>2</sup>
13.	Restroom Pegawai	5,568 m <sup>2</sup>
14.	Games Area	22,176 m <sup>2</sup>
15.	Art Gallery	14,56 m <sup>2</sup>
16.	Workspace	43,108 m <sup>2</sup>
17.	Waiting Area	11,88 m <sup>2</sup>
Total		429,73 m <sup>2</sup>

Kesimpulan yang didapat sebagai total luas besaran ruang keseluruhan adalah 429.73 m<sup>2</sup>. Total spasial dari denah relokasi adalah 831 m<sup>2</sup> sehingga diperoleh selisih 401,27 m<sup>2</sup>. Kelebihan dari besaran ruang ini akan diprioritaskan untuk memperbesar area yang diperuntukkan bagi pengunjung.

### Aplikasi Konsep Perwujudan

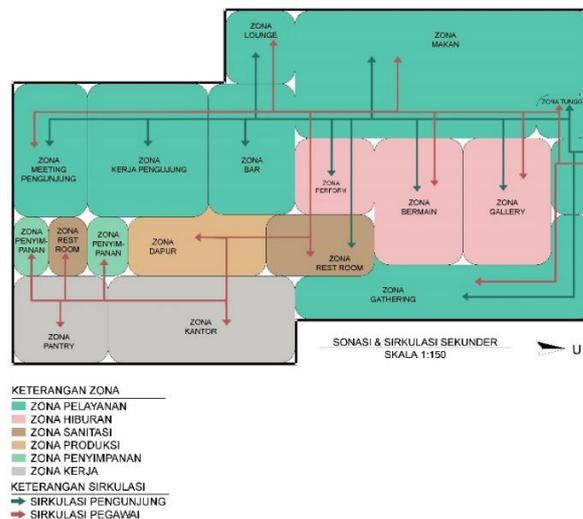
Aplikasi konsep *Sanglot Kakilitan* pada *layout* ruang yang berbentuk pola ruang yang terpusat, pola ini terbentuk dari siklus bunyi musik vokal multiritmis yang membentuk pola lingkaran terpusat dan memperlihatkan banyaknya pola suara yang tercipta dari para pengecek namun dapat selaras dengan diikat oleh pola suara *sanglot*, sehingga terbentuk sebuah jalinan kait mengait atau *kakilitan* yang di dalamnya terkandung emosi dan ekspresi rasa kebersamaan dari para pengecek.

Karakter interior yang diciptakan dari aplikasi konsep *Sanglot Kakilitan*, yaitu dengan banyaknya jenis aktivitas yang terjadi pada interior café namun dapat selaras dan tidak mengganggu aktivitas yang terjadi pada ruangan satu dengan lainnya. Suasana hangat dan santai yang diciptakan untuk meningkatkan rasa intens pada civitas ruang dalam berbagai aktivitas interaksi sosial.

Warna yang digunakan pada interior Barometer Café adalah warna putih, didapat dari warna kostum pengecek. Selain itu dampak positif dari warna putih yaitu menenangkan jiwa dan

pikiran. Warna abu-abu, didapat dari warna kostum pengecek, warna ini merupakan salah satu bagian dari warna yang membentuk pola pola-*poleng* pada kain yang dikenakan oleh pengecek. Warna hijau, didapatkan dari kostum tokoh berwatak kebaikan penari dari lakon utama pada Tarian Kecak, selain itu dampak positif yang didapat dari warna hijau yaitu dapat menenangkan pikiran dan saraf, serta kesan psikologis yang muncul dari warna ini yaitu keseimbangan, kesegaran dan keabadian. Warna coklat, ditujukan untuk menciptakan karakterk hangat dan santai pada interior café, serta dampak positif yang timbul dari warna ini yaitu menciptakan rasa ketenangan. Warna *pink* atau *rosegold*, merupakan warna merah yang sering digunakan pada kostum pengecek, namun dilakukan penyusuaian terhadap warna lain pada interior sehingga dapat selaras dengan warna lainnya.

### Sonasi dan Sirkulasi



**Gambar 1.** Sonasi dan Sirkulasi  
Sumber: Data Mahasiswa 2018

Penempatan zona pada *café* dibagi menjadi 6 zona, yaitu zona pelayanan, hiburan, sanitasi, produksi, penyimpanan, dan kerja yang ditujukan untuk memaksimalkan kebutuhan aktivitas dari pengunjung maupun pegawai.

## Layout Desain



**Gambar 2.** Layout Desain  
(sumber: Data Mahasiswa 2018)

*Layout* penataan didesain dengan menjadikan *open mic stage* sebagai area pusat yang dikelilingi oleh beberapa ruangan atau area, seperti *dining area*, *lounge*, *games area* dan *bar*. *Gathering area* merupakan area yang fungsinya dapat dikondisikan sebagai area untuk menyelenggarakan acara oleh beberapa kelompok, atau apabila area tersebut tidak digunakan, akan difungsikan menyerupai fungsi dari *dining area*. Aktivitas lainnya seperti kepentingan *meeting* oleh pengunjung dapat dilakukan pada *meeting room*.

## Perspektif 3D



**Gambar 3.** Perspektif 3D *Gathering Area*  
(sumber: Data Mahasiswa 2018)

*Gathering area* merupakan area yang menjadi tempat yang dapat memfasilitasi sebuah kelompok atau komunitas untuk melakukan *workshop* ataupun *meet & greet*. Segala kegiatan di area ini tidak akan mengganggu aktivitas pengunjung di area lainnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan makna konsep *Sanglot Kakilitan* dapat menciptakan kesatuan ruang yang memiliki fungsi berbeda-beda namun tidak mengganggu aktivitas ruangan lainnya. Kesatuan ruang tersebut memiliki inti yang dapat menjadi identitas café. *Barometer Café* dapat menciptakan sebuah tempat interaksi sosial yang dirancang untuk memenuhi latar belakang kebutuhan dan tujuan pengunjung yang beragam sesuai dengan makna *Sanglot Kakilitan* yang merupakan ekspresi rasa kebersamaan masyarakat.

Suasana kebersamaan terwujud melalui penerapan makna konsep *Sanglot Kakilitan* yang dapat menciptakan suasana intens pada berbagai kegiatan yang dilaksanakan di masing-masing areanya. Pengunjung akan merasakan sebuah kenyamanan untuk berinteraksi sosial dengan orang baru ketika melakukan kegiatan di *Barometer Café*. Banyaknya jenis aktivitas yang dapat dilakukan di café ini memberikan peluang untuk memperluas pertemanan, relasi, bahkan bisnis. Hal tersebut sesuai dengan makna dari *Sanglot Kakilitan* dalam *Kecak* yaitu menjadi wadah bagi berbagai jenis lapisan masyarakat yang dapat ikut adil didalam pertunjukannya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dibia, I. W. (2017). *Kecak Dari Ritual Ke Teatrikal*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hugeng, V., & Indrani, H. C. (2016). Perancangan Interior Study Lounge Café di Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 4, No. 2, 39*.
- Raharja, I. G. (2000). *Cafe sebagai Artikulasi Gaya Hidup dan Mitos-Mitos Masa Kini di Dalamnya*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Raharja, I. G. (2018). Implementasi Pembangunan Berkelanjutan Pada Bidang Seni Rupa dan Desain. *Senada*, 20. Retrieved from <http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/62-karyadesain?download=2716:senada-seminar-nasional-desain-arsitektur-2018-desain-seni-budaya-dalam-pembangunan-berkelanjutan>