



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul

Taman Dagadu secara tidak langsung muncul dari pelestarian budaya yang masih hidup yaitu pengkombinasian tradisional budaya Jawa dengan teknologi komputer modern untuk memperkaya pengalaman manusia. Secara fisik Taman Dagadu merupakan sebuah usulan desain arsitektural yang selalu berupaya berdialog dengan pengunjung melalui ruang yang memiliki kreatifitas yang *nyleneh*, penuh humor, *ndagel*, dan kaya akan *plesetan*.

1.2 Latar Belakang Pengadaan Proyek

*Berdasarkan penelitian terbaru dalam dunia pariwisata, belanja merupakan kegiatan nomor satu yang dilakukan oleh wisman (wisatawan mancanegara) maupun wismu (wisatawan nusantara). Kegiatan yang dimaksud adalah membeli oleh-oleh atau cinderamata.*¹

Biasanya cinderamata merupakan replika kesenian dan ketrampilan teknik yang khas dengan daerah yang dikunjungi. Serupa itu menjadi cara Jogger di Bali, yang tak kalah populer. Bahkan Jogger dengan sengaja menerakan model cap dan paraf di bagian punggung untuk semua produknya. Lain dengan Dagadu, Jogger lebih menguatkan pada kata-kata. Sesuai dengan pernyataannya; Jogger, Pabrik Kata-kata, sedangkan Dagadu lebih menguatkan pada Desain (gambar dan kata-kata) yang bermain-main, plesetan yang pada akhirnya menjadi cermin memperlihatkan dirinya sendiri yaitu *Yogya yang tertawa yang tertawa melihat dirinya selalu berada dalam tarik menarik dari suatu paradoks*².

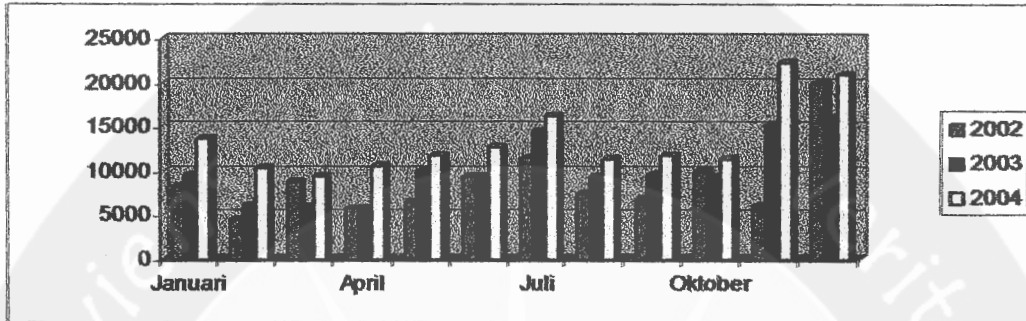
Kaos Dagadu dan Jogger sebetulnya bisa dibuat siapa saja, karena hanya berupa kaos dengan sablonan kata-kata atau maupun gambar. Namun strategi

¹ Dagadu For Beginners, PT.ADD Januari 2001

² *ibid*

pemasaran yang langsung dijual langsung ke konsumen melalui gerai yang dimiliki tanpa melalui distributor telah menjadikan mereka terasa beda dan menjadi semacam *icon* khusus. Ketertarikan para wisatawan terhadap produk Dagadu sendiri di katakan semakin tahun semakin meningkat dapat di lihat dari volume produknya terutama pruduk kaos selama 3 tahun terakhir.

Tabel 1.1
Diagram batang volume penjualan produk Dagadu



Dengan data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tahun permintaan terhadap produk Dagadu semakin meningkat maka penawarannya pun harus diimbangi dengan banyaknya permintaan, sehingga harus adanya pengembangan gerai untuk dapat mengimbangi tuntutan kebutuhan luasan akibat meningkatnya angka permintaaproduk.

Selain dari segi pemasarannya kelebihan dagadu dapat dilihat dari desain Dagadu yang berbeda dengan produk cinderamata lainnya dan hanya terdapat pada produk Dagadu yang asli. Dibawah ini akan dipaparkan perbedaan dagadu asli dengan cenderamata sejenis:³

Tabel 1.2
Karakteristik setiap produk cinderamata

Tema	Artefak, kebiasaan, gayahidup di Yogya	Gaya hidup universal	Kegiatan tradisional nusantara	Artefak etnis nusantara
Style ilustrasi	Bold, atraktif	Ilustrasi tidak dominan	naturalis	Naturalis
Style verbal	Smart, smile	Kata bijak lucu	deskriptif	Deskriptif
Warna	Pop	elementer	monokrom	Monokrom
Teknis	Computerized, blok, outline tebal	Blok	pointilyzed	Pointilyzed

³ Indoor Training Garda Depan Periode XVIII PT.ADD, April 2004



Kelebihan Dagadu ini adalah cenderamata yang membuka diri terhadap wacana modernitas dalam pendekatan artistic, teknologi, maupun bisnis di sisi lain bergulat dengan usaha mempertahankan, bahkan mencari identitas, agar tetap bertujuan sebagai representasi kota dan budaya Yogya melalui suatu permainan, suatu plesetan yang pada akhirnya menjadi cermin untuk memperlihatkan diri sendiri.⁴



Dengan situasi tersebut Taman Dagadu memunculkan karakter Yogya secara umum yaitu halus, canggih, dan penuh senyuman yang kita temukan dalam kegiatan – kegiatan lain yang ditawarkan selain penjualan produk cenderamata :

- Klub Bocah Djokdja yang merupakan kegiatan anak-anak muda Djokdja yang melatih anak-anak untuk berkreatifitas lewat beberapa permainan dan dengan tujuan akhir mempromosikan produk oblong bocah.
- Omami (Obrolan Malam Minggu) yang merupakan ajang berkumpulnya anak-anak muda untuk saling bertukar pikiran tentang permasalahan yang sedang hangat-hangatnya terjadi karena biasanya tema dari desain produk yang ditawarkan juga berhubungan dengan permasalahan yang dibahas tersebut.
- Pengolahan kreatifitas SDM melalui ketrampilan-ketrampilan yang ditawarkan misalnya pelatihan teknik penyablonan dan pelatihan desain grafis menggunakan teknologi komputer seperti yang kita ketahui bahwa Dagadu mengkombinasikan kebudayaan dan teknologi komputer untuk memperkaya pengalaman manusia.
- Pameran desain yang mempersembahkan hasil dari lomba desain dengan tema tertentu yang nantinya dapat diangkat sebagai desain produk maka perlunya suatu galeri yang dapat mewadahi kegiatan tersebut.
- Kegiatan studi banding yang dilakukan oleh instansi – instansi pendidikan tertentu untuk mempelajari tentang segala fenomena budaya macam apa yang terbentang dalam pertumbuhan Yogya melalui kehidupan dagadu secara tidak langsung.

⁴ Dagadu For Beginners, PT.ADD Januari 2001

Dilihat dari kegiatan-kegiatan diatas menunjukkan bahwa Taman Dagadu Djokdja adalah segmen anak muda, generasi yang siap mengeksplorasi minat-minat baru, menguji diri atas kompetensi-kompetensi baru, serta berusaha melestarikan budaya yang harus dipertahankan.

1.3. Latar Belakang Lokasi

Sebagai kota pariwisata Yogyakarta yang menempati urutan ke dua setelah Bali sebagai kota yang diminati oleh para wisatawan mulai dari wisatawan domestik sampai wisatawan manca negara yang sangat memerlukan kemungkinan-kemungkinan ragam cendera mata

'Sejak awal kelahirannya Dagadu Djokdja telah memposisikan diri sebagai produk Cinderamata alternative dari Djokdja...'

Namun keberadaan Taman Dagadu ini apakah masih relevan dengan keadaan saat ini?

Sebagai pertimbangan dibawah ini diberikan data-data yang menguatkan tentang alasan keberadaan Taman Dagadu di kota Gudeg ini:

- Perubahan adalah bagian dari dinamika kebudayaan. Fenomena Dagadu merupakan tanda betapa Yogya bias membuka diri terhadap tuntutan zaman, tanpa harus kehilangan identitas. Bisa dikatakan identitas cultural itulah yang membuatnya spesifik sebagai nilai tambah bagi kota Yogya dan harus ada yang mewadahnya dan secara tidak langsung menggambarkan Yogya yang halus, canggih, dan penuh senyuman .
- Dilihat dari sejarahnya dagadu merupakan cerminan dari reslita kehidupan Djokdja hal ini juga dibuktikan dengan desain produknya yang bertemakan *everything about Djokdja* . Maka tidak ada alasan untuk memindahkan keberadaan Dagadu dari kota Yogyakarta selain itu karena sifat produknya bersifat cinderamata sehingga memberikan arti bahwa produk tersebut hanya dapat diperoleh di kota Yogya .



- Dilihat dari data statistik kelompok masyarakat jumlah anak muda dalam hal ini remaja memiliki jumlah yang cukup dominan dan dilihat dari data sensus tentang kegiatan menurut kelompok umur terlihat bahwa masih banyak masyarakat di usia produktif yang belum memiliki pekerjaan.

Tabel 1.3.
Kegiatan Menurut Kelompok Umur

Umur	Bekerja	Cari Kerja	Sekolah	Lainnya
15 – 19	1285	81	1733	318
20 – 24	302	455	2369	2325
25 – 29	3352	658	2433	4807
30 – 34	4672	255	288	5766
35 – 39	4280	143	81	5287
40 – 44	2025	74	23	4477
45 – 49	3341	36	14	3620
50 – 54	1845	27	10	2590
55 – 59	1159	0	3	2091
60 – 64	628	0	0	1963
> 65	761	0	0	4481
Total	22476	1729	3434	37725

Sumber : Sensus Penduduk 2000 BPs

Triple A Atlas Sosial Tenaga Kerja Hal 3- 13

Dengan keadaan di atas Taman Dagadu memposisikan diri sebagai wadah yang membantu mereka yang berusia produktif mengeksplorasi minat-minat baru, menguji diri atas kompetensi-kompetensi baru, serta berusaha melestarikan budaya yang harus dipertahankan melalui kegiatan-kegiatan yang ditawarkan.

Dengan demikian harus dipilih lokasi cukup representative yang berada di sekitar kawasan belanja rekreatif dan memiliki sejarah yang sangat erat dengan citra “cultural” dan romantisme kota Yogyakarta. Karena Taman Dagadu tidak hanya menjual produk fisik saja tetapi juga menawarkan suasana realita kota Yogyakarta .

1.4. Latar Belakang Masalah

“.....desain dagadu.....desain yang mengedepankan unsur humor, *ndagel*, *nyeleneh*, parodi, plesetan sebagai *unique selling preposition*.”⁵

Suasana berbeda dan spesial ditawarkan pada proyek ini adalah memasukkan unsur yang menjadi ciri khas dagadu itu sendiri yaitu sifat yang *nyleneh*, *ndagel*, humor, plesetan dan parodi pada konsep perancangan ruangnya.

Sebuah karya parodi / *plesetan* biasanya menekankan aspek penyimpangan dari karya rujukan yang biasanya bersifat serius. Mengutip pendapat Bakhtin, adalah sifat dari setiap parodi untuk menukar tempatkan nilai-nilai gaya yang menjadi sasaran parodi, menyorot elemen-elemen tertentu, sementara membiarkan elemen-elemen lain di dalam bayang-bayang. Parodi selalu diplesetkan ke berbagai arah dan plesetan itu didiktekan oleh sifat bahasa parodi, sistem logatnya dan strukturnya pun jauh berubah (Yasraf,1999:156)⁶

Sedangkan sifat dan metode yang digunakan untuk menghasilkan pelencengan makna dan lelucon, menurut Mikhail Bakhtin dalam risalahnya berjudul “ The Dialogic Imaginatio”, sangat kaya dan beragam. Diantaranya:

- suatu bentuk dialogisme tekstual artinya , dua teks atau lebih bertemu dan berinteraksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam bentuk dialog (Bakhtin, 1981:52)
- suatu dialog yang berwujud kritik, serius, polemik, sindiran, lelucon atau hanya sekedar permainan dari bentuk yang sudah ada. (perspektif Hutcheon)

Cara mengilustrasikan sifat tersebut menggunakan bentuk idiom estetik dekoratif. Idiom estetik yang dimaksud disini adalah suatu cara tertentu dalam mengkomposisikan elemen-elemen bentuk (ilustrasi, tipografi, layout dan bidang).

Pendekatan ruang arsitektural diserap dari teori-teori di atas yang nantinya dibahasakan lewat elemen-elemen arsitektural dan harus selaras dengan kegiatan yang berlangsung. Secara mendasar, Dagadu dan Taman Dagadu memiliki rasa sama yaitu humor, *ndagel*, *nyeleneh*, parodi, plesetan. Pengunjung harus merasakan rasa-

⁵ Dagadu For Beginners, PT.ADD Januari 2001

⁶ *Ibid*

rasa tersebut ketika berada dalam Taman Dagadu. Penuangan arsitektural dari rasa humor, *ndagel*, *nyeleneh*, parodi, plesetan melalui ruang dan idiom estetikanya.

1.5. Pendekatan Desain Permasalahan

“humor, ndagel, nyeleneh, parodi, plesetan”

Permasalahan yang muncul ketika pengunjung yang datang harus merasakan rasa humor, *ndagel*, *nyeleneh*, parodi, *plesetan* melalui ruang yang ada. Subjektivitas humor setiap orang berbeda sehingga harus memperhatikan keuniversalan humor dalam desain arsitekturalnya. Keuniversalan tersebut dapat melalui desain bentuk dan ruang, penzonangan bangunan dan kawasan *Taman Dagadu*. Dapat ditempuh melalui pemetaan Transformasi desain .

1.6. Rumusan Permasalahan

Bagaimana mewujudkan rancangan Taman Dagadu sebagai kawasan yang berupaya berdialog dengan pengunjung melalui ruang dan idiom estetikanya. Idiom estetik tersebut memiliki karakter yang nyeleneh, penuh humor, ndagel, dan kaya akan plesetan tetapi tetap dapat selaras dengan kegiatan yang diwadahnya..

1.7. Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan studi dan sistematika Pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Berisi tentang pengertian dan gambaran umum tentang kondisi Dagadu secara umum . Teori Perancangan yang akan digunakan dan contoh studi kasus.

BAB 3 Plesetan : bentuk , ruang dan warna

Berisi tentang landasan teori mengenai plesetan yang merupakan karakteristik Dagadu beserta teori tentang bentuk, ruang dan warna

BAB 4 ANALISIS

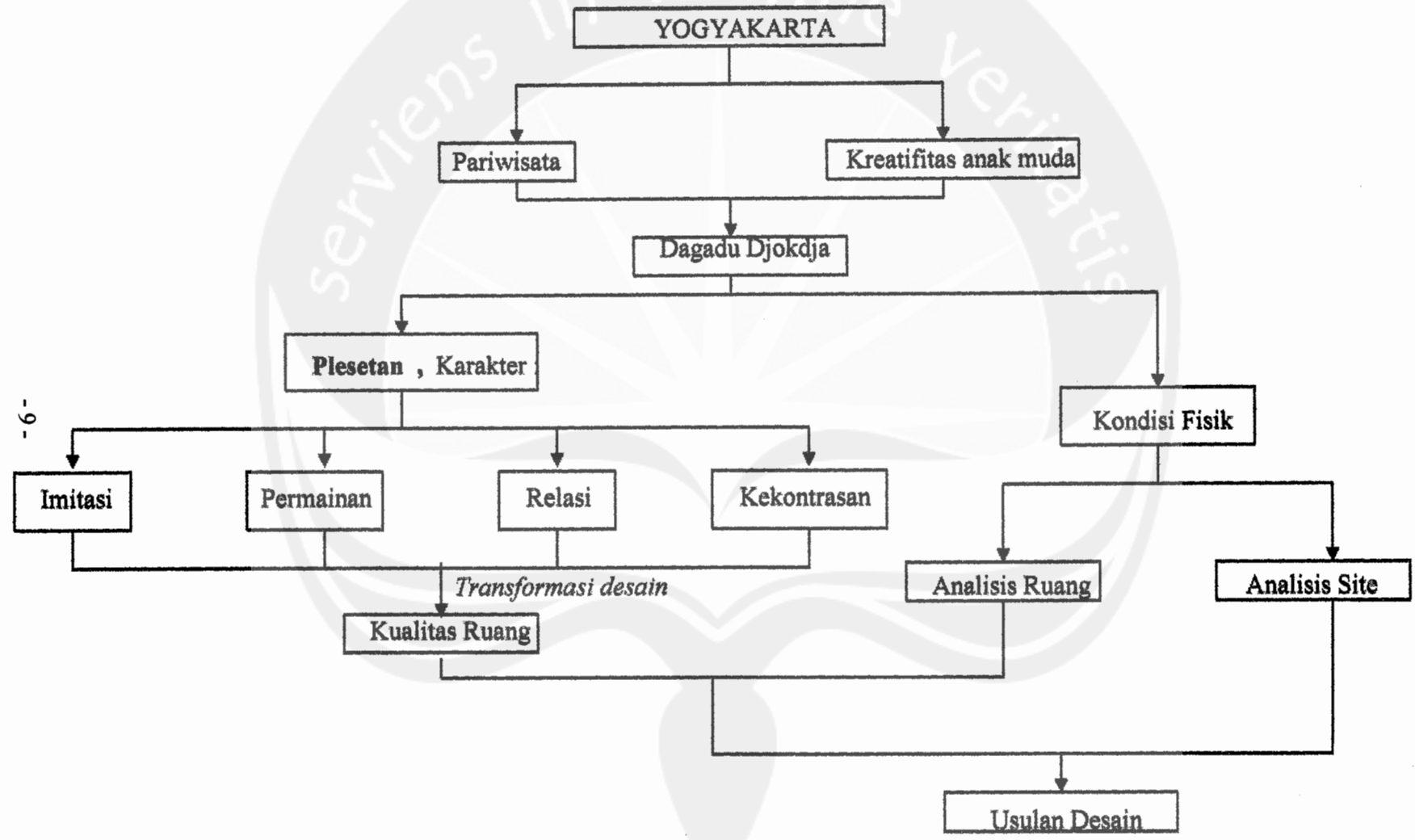
Berisi tentang analisi perencanaan dan perancangan analisis dan sintesis yang mendukung proses pemecahan masalah yang menghasilkan suatu pendekatan pada kesimpulan masalah.

BAB 5 KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan dalam hal ini membahas kesimpulan yang dapat dilihat dari analisis yang akan digunakan dalam proses perancangan.

di TAMAN DAGADU

Pola Pikir :



-6-