

## **KAJIAN PENGALAMAN ESTETIS PENGUNJUNG PADA RUANG INTERIOR VIA-VIA CAFÉ YOGYAKARTA**

**Fitriyani Arifin**

Program Studi Pengkajian Desain  
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta  
e-mail : fitriyaniarifin72@gmail.com

### **ABSTRAK**

Isu ini berangkat dari mulai bermunculannya ruang interior publik yang menggunakan material bekas sebagai pembentuk ruang yaitu Via-via Cafe, yang merupakan suatu tempat dimana orang-orang bisa melakukan aktivitas apa saja selain makan dan minum. Dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung Café, pengunjung mendapatkan pengalaman estetis ketika berada di Café tersebut. Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana pengalaman estetis pengunjung ketika berada di ruang Via-via Café Yogyakarta, dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan mengamati objek secara langsung. Dari hasil temuan yang didapat, pengalaman estetis tersebut didapat dari persepsi inderawi, emosi (perasaan), psikologis, imajinasi, pemahaman pengunjung terhadap konsep ruang Café, dan juga dari tujuan pengunjung untuk mengunjungi Café.

**Kata kunci:** Pengalaman estetis, pengunjung café, Via-via Café

### **ABSTRACT**

*This issue departs from the emergence of public interior spaces that use used materials as forming spaces, namely Via-via Cafe, which is a place where people can do any activity other than eating and drinking. With the many activities carried out by Café visitors, visitors get an aesthetic experience while at the Café. This study will discuss the aesthetic experience of visitors when in the Via-via Café Yogyakarta room, using qualitative descriptive methods, and observe objects directly. From the results obtained, the aesthetic experience is derived from sensory perception, emotions (feelings), psychological, imagination, understanding of visitors to the concept of Café space, and also from the visitors' purpose to visit the Café.*

**Keyword:** Aesthetic experience, café visitors, Via-Via Café

### **PENDAHULUAN**

Café bukan hanya tempat yang enak digunakan sebagai tempat berkumpul atau sekedar bersantai ketika melepas lelah sehabis beraktivitas. Namun, penggunaan Café semakin berkembang, Café tidak hanya lagi digunakan sebagai tempat mengobrol atau diskusi saja, melainkan juga digunakan sebagai tempat bekerja baik mahasiswa maupun pegawai freelance yang tidak membutuhkan kantor permanen sebagai naungan bekerja. Mahasiswa mulai memanfaatkan Café sebagai sarana atau fasilitas mengerjakan tugas kuliah dan begitu pula untuk pegawai freelance yang cenderung memilih Café sebagai area eksekusi pekerjaan.

Ketika pengunjung memutuskan untuk melakukan aktivitas seperti diskusi, nongkrong, mengerjakan tugas, dan sebagainya di sebuah Café. Pengunjung tidak hanya memikirkan mengenai menu makanan apa saja yang disajikan Café, melainkan juga memikirkan konsep ruang interior

yang diterapkan oleh Café, karena dari konsep yang diterapkan akan menghadirkan atau menciptakan suasana yang mempengaruhi aktivitas pengunjung ketika berada di Café tersebut.

Salah satu Café yang memiliki konsep estetis pada ruangan interiornya adalah Via-via Café. Via-via Café memiliki konsep ruangan yang mengedepankan konsep ramah lingkungan dengan menggunakan elemen-elemen seperti barang bekas, kayu, bambu dan juga terdapat tanaman sayur mayur sehingga menciptakan suasana yang berbeda ketika pengunjung berada di Café. Via-via Café merupakan tempat bertemunya wisatawan lokal dan internasional untuk saling berbagi pengalaman dan bertukar pikiran. Via-via Café terdiri dari dua lantai, lantai pertama didesain lebih menggunakan konsep homey, konsep homey adalah konsep dimana ruangan memiliki suasana hangat dan sunyi seperti rumah sendiri, sedangkan untuk lantai dua didesain dengan menggunakan konsep ke alamian yaitu back to nature, konsep ini didesain

menyesuaikan dengan tema yaitu *travelers*, dimana *travelers* menyukai kealamian.

Banyak pengunjung yang datang ke *Via-via Café* dengan tujuan yang berbeda beda. Wisatawan asing yang memiliki tujuan ingin duduk lama di Kafe sambil mengerjakan sesuatu dengan laptop lebih banyak memilih tempat duduk di ruangan resto lantai satu yang menonjolkan nuansa konsep *homey*, untuk pengunjung *travelers* memilih tempat duduk di lantai dua yang menonjolkan nuansa konsep *back to nature*, sedangkan untuk pengunjung yang tujuannya hanya ingin menikmati menu makanan dan juga *nongkrong* memilih tempat duduk di lantai satu dan lantai dua. Dengan ciptaan ruang yang dihadirkan *Via-via Café* membuat pengunjung *berlama-lama* untuk beraktivitas di *Café* tersebut.

### KAJIAN PUSTAKA

Ruang merupakan unsur utama dalam desain interior. Pada saat manusia memasuki sebuah bangunan maka akan merasakan adanya perlindungan. Persepsi ini timbul karena bangunan tersebut terdapat elemen pembentuk ruang. Menurut Francis D. K. Ching dan Corky Binggeli (Ching & Binggeli, 2011) ruang interior di dalam bangunan dijelaskan tepinya oleh komponen struktur arsitektur dan pelingkupnya, seperti kolom, dinding, lantai, dan atap. Elemen-elemen ini memberikan bentuk ke bangunan, memberi demarkasi sebagian ruang yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior. Untuk bangunan ruang pada interior *Café*, elemen pembentuk ruang pada *Café* juga terdiri dari struktur komponen seperti kolom, dinding, lantai namun juga diolah dengan pendekatan estetis yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pada penelitian menjelaskan bahwa *Café* dan restoran yang diminati tidak terlepas dari aspek interior, bagaimana sebuah ruang publik diolah dengan pendekatan estetis melalui aplikasi tatanan interior, pengolahan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, dan plafon) dengan pertimbangan warna dan pencahayaan yang tepat sehingga mencapai karakter dan suasana ruang yang sesuai dengan kebutuhan Martino (Martino, 2010).

Dengan adanya elemen-elemen yang terdapat pada ruang, manusia akan berinteraksi terhadap ruang tersebut. Pada sebuah penelitian, Sriti Mayang Sari (Sriti, 2005) menjelaskan bahwa melalui volume ruang, manusia tidak hanya bergerak tetapi juga melihat bentuk-bentuk, mendengar berbagai suara, merasakan hembusan angin dan hangatnya sinar matahari, mencium harumnya bunga-bunga yang mekar.

Pengolahan ruang mampu merangsang indera manusia untuk berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya sehingga mendapatkan

pengalaman ruang. Pada sebuah penelitian, Sriti Mayang Sari (Sriti, 2005) menjelaskan manusia dengan segala kelengkapan fisik dan psikis memungkinkannya untuk menanggapi, merespon berbagai macam bentuk dan pengolahan ruang, serta pengaruhnya terhadap intelektual maupun emosional mereka. Kesan ruang diterima manusia terutama melalui penglihatan, karena mata mempunyai kemampuan mengamati suatu objek dan dibantu indera-indera lainnya seperti pendengaran, penciuman dan sebagainya sehingga membangkitkan suatu kesan emosional atau *image* tertentu bagi jiwa (Sriti Mayang Sari, 2005). ketika manusia menikmati karya seni atau objek estetis seperti ruang interior yang memiliki konsep tertentu maka seseorang tersebut akan merasakan pengalaman estetis ketika menikmati sebuah karya seni. Pada penelitian Yeremias Jena (Yeremias, 2014) menjelaskan bahwa pengalaman estetis adalah bagian terpenting dari pengalaman perjumpaan dengan karya-karya seni.

Perjumpaan karya seni akan menimbulkan persepsi inderawi dan juga terkait dengan emosi dan pengalaman seseorang. Menurut Munro dalam buku “Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai” adalah pengalaman estetis adalah cara stimulus merespon sesuatu yang ada di luar diri, tidak sekedar melalui persepsi inderawi, namun juga terkait dengan proses psikologis seperti asosiasi, pemahaman, imajinasi, konasi, dan emosi.

Pendapat Munro dapat disimpulkan bahwa hadirnya pengalaman estetis tidak hanya ditimbulkan dari persepsi inderawi seperti mata, hidung, telinga, kulit, namun juga timbul dari psikologis, pemahaman penikmat mengenai konsep interior, konasi atau tujuan penikmat beraktivitas disuatu ruangan, serta emosi penikmat seperti perasaan senang atau sedihnya penikmat ketika melihat sebuah karya seni. kajian-kajian di atas menunjukkan bahwa ruang yang memiliki pendekatan estetis melalui aplikasi tatanan interior tidak hanya memunculkan pengalaman estetis kepada penikmat. Namun, ruang juga merupakan media untuk melakukan sebuah aktivitas ketika berada di ruang tersebut. Pada penelitian Yusita Kusumarini (2003) menjelaskan bahwa semua aktivitas dan hasil perwujudan tersebut dilakukan dan ditempatkan di, pada, terhadap, atas, dalam “ruang”. Hal ini berarti bahwa ruang telah menjadi “media” semua aktivitas dan hasil perwujudan tersebut baik disadari maupun tidak disadari oleh penikmat (Yusita, 2003)

### METODE PENELITIAN

#### Pengumpulan data

Untuk mengetahui bagaimana pengalaman estetis yang dirasakan pengunjung, penulis melakukan wawancara dengan beberapa

pengunjung yang ada di Via-via Café. Untuk mendapatkan data yang lebih baik, penulis mengumpulkan data dengan cara wawancara per individu secara lisan.

#### a. Pemilihan narasumber

Untuk memilih narasumber, penulis sebisa mungkin mendapatkan narasumber yang bisa menceritakan secara lugas mengenai pengalaman apa yang dirasakan ketika berada di Via-via Café. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih narasumber adalah; pengunjung berjenis kelamin pria dan wanita, pengunjung berada di Via-via Café setidaknya selama kurang lebih satu jam, melakukan aktivitas tambahan selain makan dan minum. Pemilihan narasumber dilakukan secara acak, dan sekiranya masuk dalam beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih narasumber seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Edi misalnya, dipilih karena aktivitasnya selain makan dan minum melainkan juga sibuk dengan bermain handphone. Edi terpilih sebagai narasumber karena waktu Edi di Café lebih dari satu jam setengah, padahal Edi mengunjungi Café seorang diri.

Cindy pengunjung wanita yang tidak hanya beraktivitas makan dan minum, namun Cindy juga terlihat fokus mengerjakan sesuatu dengan menggunakan laptop. Terlihat makanannya yang dipiring telah habis, minuman yang hanya tinggal setengah dan juga beberapa cemilan ada di meja Cindy. Dengan aktivitas yang dilakukan oleh Cindy, penulis tertarik memilih Cindy untuk dijadikan sebagai narasumber.

Narasumber ketiga yaitu Siska seorang wanita yang terlihat lagi nongkrong bersama temannya dan juga melakukan aktivitas lain seperti makan, minum dan juga merokok. Penulis tertarik untuk menjadikan narasumber karena aktivitas Siska yang terlihat tujuannya bukan sekedar hanya untuk menikmati menu melainkan untuk nongkrong di Café.

Trakhir sumber keempat yaitu Tria seorang wanita yang terlihat seperti berumur 25-an. Tria mengunjungi Café bersama wisatawan asing berjenis kelamin perempuan. Maka dari itu penulis tertarik untuk menjadikan Tria sebagai narasumber.

#### b. Struktur wawancara

Dalam praktik, sebelum melakukan wawancara penulis mengadakan pembicaraan pemanasan terlebih dahulu, dengan cara menanyakan biodata narasumber. Pembicaraan tersebut berlangsung kurang dari lima menit. Selanjutnya penulis mengemukakan tujuan diadakannya penelitian, dengan maksud agar narasumber memahami pembahasan topik yang akan ditanyakan dan supaya lebih transparan kepada narasumber (adanya kejujuran). Tidak lupa penulis meminta lembar kesediaan narasumber. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan yang

sudah disiapkan terlebih dahulu dan pertanyaan tersebut terstruktur.

#### c. Jumlah partisipan

Penulis melakukan wawancara secara individual interview. Alasan penulisan memilih individual interview karena penulis ingin mengetahui jawaban narasumber dengan leluasa dan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan tanpa adanya tekanan dari narasumber lain atau rasa malu dalam mengeluarkan pendapatnya.

#### d. Media dan gaya wawancara

Awal pencarian narasumber, penulis mengalami kendala ketika mencari narasumber karena penulis datang ke Via-via Café di waktu sore menjelang magrib, sehingga tidak banyak pengunjung yang datang ke Café tersebut. Dari pengalaman tersebut penulis mencoba datang ke Via-via Café lebih awal dan pada akhirnya banyak pengunjung yang datang ke Cafe sehingga penulis tidak lagi mengalami kesulitan dalam pencarian narasumber. Bagi penulis wawancara secara langsung memudahkan penulis untuk menjalin komunikasi yang lebih akrab, dapat memperoleh informasi lebih cepat dan secara mendalam.

Pada wawancara langsung ini, penulis menggunakan media audio rekaman melalui handphone. Rekaman wawancara berlangsung sekitar 20 menit sampai 30 menit. Pada sesi-sesi wawancara pertama, penulis bergaya tegas dalam melakukan wawancara. Tegas tersebut dilandasi guna ingin mendapatkan jawaban yang diinginkan penulis. Dari jawaban yang didapatkan dari wawancara pertama, penulis merasakan jawaban yang didapat belum menemukan butir-butir temuan. Maka dari itu penulis mencoba mengoreksi kembali pertanyaan apakah ada yang kurang dari pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber pertama. Selanjutnya, untuk wawancara berikutnya penulis tetap bersikap tegas namun terbuka kepada narasumber agar menjawab dengan bebas terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Mengubah wawancara (cara berbicara, menambahkan pertanyaan dari wawancara sebelumnya dan cara merespon narasumber) berpengaruh pada data yang didapat oleh penulis.

#### Analisis Data

Langkah pertama dalam menganalisis, penulis melakukan transkripsi data wawancara dari audio rekaman kedalam tulisan terlebih dahulu. Cara mentranskripsinya, penulis membuat penulisan dalam bentuk percakapan (selang-seling), menuliskannya menjadi kalimat-kalimat akurat menurut yang diinformasikan narasumber, jika terdapat obrolan yang tidak penting penulis mengabaikannya dengan cara tidak memasukkan obrolan tersebut ke dalam transkripsi. Setelah melakukan transkripsi, penulis membuat memo mengenai prihal data wawancara. Memo tersebut

berisi pertanyaan wawancara, menulis masalah atau kendala apa yang didapat ketika melakukan wawancara, dan mencari apakah sudah mendapatkan butir-butir temuan melalui transkripsi. Analisis dilanjutkan dengan mencari coding dari hasil transkripsi, kode-kode hasil coding diaplikasikan ke dalam matriks yang terdiri dari kolom (kasus) dan baris (aspek). Pembuatan matriks sangat bermanfaat bagi penulis karena matriks dapat membaca secara beruntun atau penulis dapat melihat secara serentak dari dua modus yang berbeda. Kode-kode hasil coding tahap awal kemudian direduksi pada tahap berikutnya guna mendapatkan jumlah yang lebih sedikit dan bersifat umum. Setelah itu, hasil kode-kode tersebut kemudian ditelaah untuk dicari tahu mengenai hubungan masing-masing sebagai upaya penerjemahan hasil wawancara secara keseluruhan.

## PEMBAHASAN

### Tentang Via-via Café

Prawirotaman merupakan sebuah daerah yang memiliki julukan kampung turis. Keberadaan Hotel, sentra batik, dan Café banyak ditemukan di daerah tersebut. Salah satu Café yang turut memeriahkan kawasan ini dengan sebuah tempat nongkrong dan bersantai adalah Via-via Café.

Via-via merupakan tempat bertemunya wisatawan lokal dan internasional untuk saling berbagi pengalaman dan bertukar pikiran. Sejarah via-via dimulai di Belgia pada tahun 1994, ketika beberapa pelancong modern memutuskan untuk menuangkan ide-ide mereka terhadap pariwisata yang berkesinambungan dengan menghargai kebudayaan lokal, dan lingkungan, daripada profit sebagai prioritas. Sampai saat ini ada 15 via-via yang sudah tersebar di Asia, Afrika, Eropa, Amerika Tengah dan Selatan. Di Indonesia, Via-via Café hadir di kawasan Jalan Prawirotaman No. 30 A Brontokusuman, Yogyakarta ini sejak tahun 1995 dengan konsep yang menarik. Keberadaan Via-via Café diselaraskan dengan lingkungan sekitar dan citarasa yang disajikan tidak hanya menu Western food saja namun juga menu masakan tradisional Indonesia. Yang mana semua makanan tidak menggunakan MSG sebagai penyedap rasa, karena Via-via Café mengutamakan kesehatan dalam setiap menu yang disajikan.

Pengunjung Via-via Café didominasi oleh para turis mancanegara yang berkunjung ke Yogyakarta dan menginap di kawasan Prawirotaman. Dengan banyaknya wisatawan asing yang mengunjungi Via-via Café membuat nuansa menjadi berbeda yakni seakan berada di sebuah Café di Luar negeri. Selain itu, Via-via Café juga telah mengembangkan tur dan kursus alternatif yang mengajak wisatawan untuk melihat dan mengalami

kehidupan keseharian masyarakat Jawa. Setiap tahun Via-via Café menyelenggarakan training gratis untuk calon guide tentang komunikasi antar budaya dan keterampilan untuk memperkenalkan Indonesia dari sudut pandang yang berbeda. Via-via juga menaungi LSM yang berkolaborasi dengan beberapa institusi untuk mempromosikan ekowisata, serta mendukung dan memfasilitasi proyek-proyek sosial, budaya dan pendidikan.

Via-via Café didesain dengan menyesuaikan dengan temanya, yaitu Travelers dimana Travelers menyukai ke alamian. Café terdiri dari dua lantai yang mana keduanya memberikan kenyamanan dengan ventilasi yang sangat banyak dan memberikan suasana yang nyaman. Penataan meja yang diterapkan juga cukup berdekatan, agar pengunjung dapat saling berbagi pengalaman baik itu pengunjung lokal ataupun pengunjung asing.

### Konsep ruang Via-via Café

Seiring dengan perkembangan jaman, interior pada Café bukan hanya mendesain sebuah ruangan untuk menjadi estetik dan fungsional saja, namun juga dari segi kenyamanan dan suasana turut berperan penting dalam suksesnya sebuah trik untuk menarik konsumen agar datang ke Café. (Barry & Evans, 1997), "The creation of an image depends heavily on the atmosphere that the store develops. Atmosphere refers to the physical characteristics of the store that are used to develop an image and to draw customers. Its major component of image.", Penciptaan suatu citra untuk sebuah toko tergantung pada penyesuaian kombinasi fisik yang mengarah pada kemampuan untuk mengembangkan nilai artistic dari lingkungan toko sehingga mampu memicu daya tarik bagi konsumen. Oleh karena itu, berikut penjelasan konsep yang dihadirkan oleh Via-via Café.

Via-via Café terdiri dari dua lantai dengan suasana konsep yang berbeda. Tujuannya agar pengunjung dapat memilih ruangan mana yang cocok untuk dijadikan tempat berkumpul dan juga tempat untuk working.

Dibagian lantai dasar, pengunjung disambut ruang dengan pencahayaan yang cukup, ruang berkonsep unfinished style bersifat netral sehingga cocok dipadukan dengan furniture apapun, memberikan kesan hangat, dan bernuansa klasik. Pengaturan tata letak meja dan kursi pengunjung disusun berdekatan. Penggunaan material bekas tidak digunakan secara menyeluruh pada resto yang berada di lantai dasar Café. Produk dari material bekas dimanfaatkan sebagai aksesoris ruang dan pada pelapis dinding meja bar. Dinding-dinding diramaikan dengan lukisan-lukisan dan mural dari seniman Yogyakarta. Untuk penggunaan kursi menggunakan material kayu yang di mix material dengan besi, sedangkan untuk meja menggunakan

material kayu. Alunan suara yang dihadirkan dalam ruangan menciptakan kesan rileks yang terdiri dari live musik yang disajikan menjelang malam hari dan juga alunan suara musik dari sound system. Aroma-aroma yang dihadirkan dalam ruangan seperti aroma makanan dan minuman menciptakan selera makan pengunjung. Selain itu aroma pengharum ruangan yang dihadirkan dalam ruangan membuat pengunjung betah ketika diruangan tersebut.



Gambar 1. Suasana ruang resto yang berada di lantai satu ( sumber : Fitriyani Arifin, 2018 )

Sesuai dengan tema yang diberikan yaitu travelers, Via-via tidak hanya memiliki resto yang dapat menyajikan menu Western food dan tradisional food, namun juga menghadirkan tempat untuk menemukan beberapa barang khas seperti pernak-pernik (gelang manik, gelang anyaman mentawai, dan lain-lain), macam-macam bumbu masakan (bumbu gulai, bumbu, rendang); macam-macam minyak (minyak seree, minyak kelapa asli, minyak kayu putih, dan lain-lain) dan juga menjual macam-macam baju kaos. Dengan banyaknya pengunjung wisatawan asing yang berkunjung ke Café, travel fair trade shop dapat membuat pengunjung wisatawan asing tertarik untuk mengunjungi Via-via Café.



Gambar 2. Suasana ruang *travel fair trade shop* yang berada di lantai satu ( sumber : Fitriyani Arifin, 2018)

Suasana yang dihadirkan pada ruangan travel fair trade shop dihadirkan untuk memperkuat tema pada ruang Café. Hal ini dapat dilihat ketika memasuki ruangan, dari segi pemilihan warna ruang yang diterapkan, yaitu menggunakan warna-warna merah, kuning, biru, kuning dan warna-warna lain yang dapat meningkatkan kenyamanan psikologis pengunjung. Sementara untuk elemen material setiap sudutnya menggunakan material sustainable, seperti pada kursi dan meja menggunakan barang bekas yang difinishing kembali dengan cat minyak, untuk rak-rak penyimpanan barang menggunakan drum air yang diolah kembali dengan cara membagi dua drum tersebut lalu diberi sekat-sekat.

Untuk dibagian lantai dua Café, pengunjung disambut ruang dengan pencahayaan yang cukup banyak didapat karena Café berkonsep outdoor. Material yang digunakan secara menyeluruh mayoritas menggunakan material bekas. Produk dari material bekas terkesan lebih informal, cenderung santai dan playful. Hal ini mungkin disebabkan keragaman dalam bentuk dan warna, yang biasanya dipertahankan warna aslinya. Dampak yang didapatkan dari aksesoris produk reused tersebut cukup menonjol namun tidak berdampak besar.

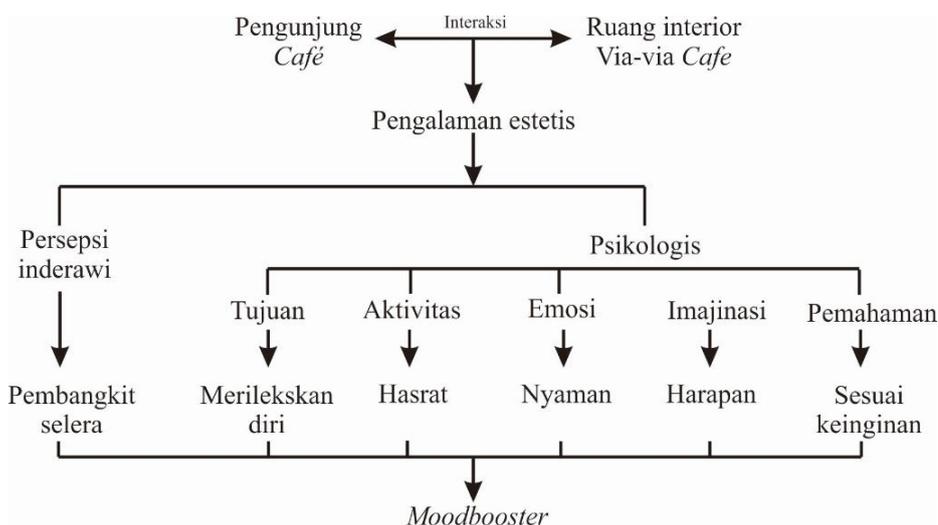


Gambar 3. Suasana ruang resto yang berada di lantai dua

( sumber : Fitriyani Arifin, 2018 )

### Temuan

Hasil analisis yang dilakukan penulis menghasilkan beberapa kode, berikut hubungan antar kodenya yang digambarkan pada bagan ini :



Gambar 4. Bagan interaksi pengunjung dengan ruang interior

Ketika pengunjung berada di sebuah ruangan Café pastilah terdapat adanya interaksi atau dialog pengunjung terhadap ruangan tersebut. Interaksi yang dihasilkan seperti bergerak dari satu ruangan ke ruangan berikutnya, melihat, mengamati dan merasakan ruangan. Semua interaksi tersebut akan memberi pengalaman terhadap pengunjung yang berbeda-beda ketika melihat ataupun merasakan sebuah objek estetis.

Pengalaman estetis sudah dijelaskan sebelumnya dikajian pustaka oleh Munro bahwa pengalaman estetis hadir tidak hanya dari aspek panca indera namun juga psikologis, sehingga untuk persepsi inderawi yang dirasakan pengunjung melalui mata, hidung, telinga dan kulit didapatkan dengan kode pembangkit selera, beberapa narasumber menjelaskan secara eksplisit bahwa pengunjung merasakan adanya pembangkit yang dirasakan melalui panca inderanya ketika melakukan aktivitas. Untuk psikologis terdiri dari aspek tujuan, aktivitas, emosi, imajinasi, dan pemahaman. Pada aspek tujuan terdapat kode merilekskan diri, beberapa pengunjung menjelaskan bahwa ke Café dengan tujuan untuk bersenang senang dan juga beristirahat. Dari segi aspek aktivitas terdapat kode hasrat. Aktivitas pengunjung ketika berada di Café ialah untuk makan, minum, selain itu juga aktivitas lain yang mendukung tujuan pengunjung datang ke Café seperti nongkrong, mengerjakan tugas dan hanya sekedar memanfaatkan waktu luang ketika libur. Sehingga pengunjung memiliki keinginan yang kuat mengapa mengunjungi Café. Selain itu segi aspek emosi terdapat kode nyaman, pengunjung merasakan pengalaman perasaan nyaman ketika berada di Café, sehingga ketika pengunjung beraktivitas pengunjung merasa betah di Café tersebut. Aspek imajinasi terdapat kode harapan, jadi maksudnya adalah pengunjung berharap dengan tujuannya ke Café, pengunjung mendapatkan sesuatu yang bisa membantu tujuan pengunjung ketika beraktivitas di Café. Seperti yang diucapkan oleh narasumber, bahwa tujuan narasumber ke Café untuk menghilangkan kepenatan setelah seringnya bekerja di

kantor sehingga narasumber mengunjungi Café dengan tujuan menghilangkan kepenatan, dan pengunjung memiliki harapan ketika pulang kepenatan tersebut berkurang. Sedangkan untuk aspek pemahaman, kode yang didapat adalah sesuai keinginan. Pengalaman yang dirasakan ketika berada di Café adalah pengunjung merasakan apa yang diinginkan itu ada di Via-via Café, contohnya seperti suasana yang mendukung aktivitas ketika berada di Café.

Dari hasil semua kode pengalaman yang didapat dari kebanyakan narasumber menyebutkan bahwa pengalaman yang dirasakan ketika berada di Via-via Café adalah pengalaman perasaan yang dapat mendorong motivasi untuk beraktivitas ketika berada di Café tersebut (moodbooster). Sebagai pengunjung Café, pastilah memiliki tujuan ketika mengunjungi sebuah Café, tujuan tersebut ada yang sama dan ada juga yang berbeda. Namun pada dasarnya tujuan pengunjung untuk datang ke Café adalah ingin mendapatkan sesuatu yang dapat menaikkan perasaan dalam menunjang tujuan pengunjung ketika berada di Café. Hal ini dicontohkan dengan kecenderungan pengunjung yang memiliki tujuan ke Café untuk mencapai tujuan yang dapat membangkitkan perasaan pengunjung. Dengan adanya kode-kode yang terangkai dari pengalaman estetis yang didapatkan dari pengunjung bahwa moodbooster merupakan perwakilan pengalaman yang dapat merangkum semua kode-kode pengalaman estetis yang dirasakan oleh pengunjung Via-via Café.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Barry, B., & Evans, J. (1997). *Marketing, Seventh edition*. New Jersey: Prentice Hall.inc.
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2011). *Desain interior dengan ilustrasi* (2nd ed.). Jakarta: PT Indeks.
- Martino, D. N. (2010). Persepsi Visual Wisatawan Asing pada interior Via-via Café dan K-Meal's Resto di jalan Prawirotaman dan Tirtodipuran Yogyakarta. *Ornamen*, 2(2), 71-

82.  
Sriti, M. S. (2005). Implementasi Pengalaman Ruang dalam Desain Interior. *Dimensi Interior*, 3(2), 165–176.  
Yeremias, J. (2014). Dari Pengalaman Estetis ke

Sikap estetis dan Etis. *Melintas*, 30(1), 22–44.  
Yusita, K. (2003). Ruang sebagai Media Ekspresi dan Apresiasi. *Dimensi Interior*, 1(1), 29–45.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*