

# Implementasi Konsep “*New Art Gudeg*” pada Interior Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Makanan Tradisional di Yogyakarta

Felicia Natalie Tjoanda, Laksmi Kusuma Wardani, David Tan Kayogi

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* felicianatalietjoa@gmail.com, laksmi@petra.ac.id, davidtankayogi@gmail.com

**Abstrak**—Yogyakarta memiliki banyak potensi perkembangan budaya, pendidikan, dan wisata. Salah satu potensi wisata di Yogyakarta adalah wisata kuliner. Perancangan Interior Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Gudeg Makanan Tradisional Yogyakarta memberikan fasilitas pusat informasi dan sentra kuliner yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat sekitar, dan didukung dengan fasilitas lainnya seperti *lobby, workshop, ATM Center*, dan area perkantoran. Konsep yang diterapkan dalam perancangan ini adalah “*New Art Gudeg*” menggunakan pendekatan *regionalism* untuk mewujudkan interior desain kontemporer monumental dengan budaya lokal yang mengglobal yang memiliki fungsi untuk mengedukasi masyarakat sekitar, dimana perancangan ini terdapat nilai edukasi, rekreasi, apresiasi, informasi dan pelatihan. Dengan adanya Perancangan Interior Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Gudeg Makanan Tradisional Yogyakarta, dapat memajukan pariwisata Yogyakarta dan lebih dikenal di Indonesia maupun di dunia.

**Kata Kunci**— Interior, Pusat Informasi, Sentra Kuliner, Gudeg

**Abstrac**— Yogyakarta has many potential cultural, educational and tourist developments. One of the tourism potentials in Yogyakarta is culinary tourism. Interior Design Information Center and Culinary Center for Gudeg Traditional Yogyakarta Food provides information center and culinary center facilities that can be used to educate the surrounding community, and are supported by other facilities such as *lobby, workshop, ATM Center*, and office area. The concept applied in this design is “*New Art Gudeg*” uses a *regionalism* approach to realize a monumental content design interior with a globalized local culture that has a function to educate the surrounding community, where this design has the value of education, recreation, appreciation, information and training. With the Interior Design of the Information Center and the Traditional Gudeg Food Center in Yogyakarta, it can advance Yogyakarta tourism and be better known in Indonesia and in the world.

**Keyword**— Interior, Information Center, Culinary Center, Gudeg

## I. PENDAHULUAN

Kota Yogyakarta merupakan ibu kota dan pusat pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta, yang terletak di bagian selatan Jawa Tengah. Yogyakarta selalu menjadi pilihan berlibur bagi wisatawan lokal maupun mancanegara, karena Yogyakarta menyimpan keindahan alam dan budaya

lokal yang tinggi. Salah satu dasarnya potensi wisata Yogyakarta yaitu wisata kuliner. Jenis wisata ini juga banyak menarik wisatawan yang datang ke Yogyakarta. Sama seperti halnya dengan bentuk kebudayaan yang lain, baik yang berupa tarian, bangunan, lagu, maupun benda-benda lain. Dengan menawarkan sebuah program wisata kuliner maka pihak yang terkait telah ikut berusaha untuk dapat melestarikan kebudayaan daerah tersebut.

Yogyakarta sendiri memiliki beberapa sebutan seperti Kota Budaya, Kota Gudeg, Kota Pelajar dan Kota Wisata. Yogyakarta disebut sebagai Kota Budaya karena tingginya budaya lokal yang dipengaruhi oleh budaya dalam kesultanan Yogyakarta, dan masih dipertahankan dan tidak berpengaruh dengan perkembangan zaman. Perancangan Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Makanan Tradisional Gudeg Yogyakarta dapat menjadikan obyek yang mempertahankan budaya makanan tradisional Yogyakarta.

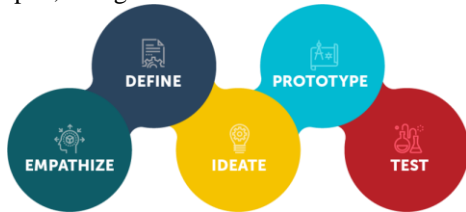
Disebut Kota Gudeg, merupakan makanan khas dari Yogyakarta yang berbahan baku dari buah nangka yang diolah dengan resep khas Yogyakarta, sehingga banyak wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta untuk menyantap makanan ini. Gudeg dibagi menjadi dua jenis yakni basah dan kering. Gudeg basah disajikan bersama areh (kuah santan). Sedangkan gudeg kering adalah gudeg basah yang melalui proses penumisan sehingga menjadi kering.

Disebut Kota Pelajar, karena hampir 20% penduduk di Yogyakarta adalah pelajar/mahasiswa dan terdapat Universitas Gadjah Mada yang merupakan universitas tertua di Indonesia. Kota Pelajar tersebut dapat di cerminkan melalui perancangan sebuah pusat informasi yang mampu memberikan informasi dan edukasi secara langsung pada pengunjung maupun wisatawan untuk mengetahui sejarah singkat tentang Gudeg, adanya pusat informasi dan *workshop* makanan tradisional dengan muatan edukasi yang dapat membantu masyarakat sekitar salah satunya dapat digunakan untuk SMK sebagai pelatihan tataboga untuk mempersiapkan dunia pekerjaan.

Perkembangan pariwisata yang cukup pesat di Yogyakarta serta melihat kebutuhan akan ruang informasi mengenai budaya sejarah Gudeg makanan tradisional dan sebagai wadah untuk rekreasi dan pariwisata, maka sebuah pusat informasi dan sentra kuliner Gudeg makanan tradisional Yogyakarta sangat dibutuhkan. Ruang ini dapat membantu memajukan Yogyakarta sebagai kota wisata dan kota Gudeg yang kaya akan budaya dan berbagai macam makanan tradisionalnya.

## II. METODE PERANCANGAN

Perancangan Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Gudeg Makanan Tradisional Yogyakarta menggunakan metode perancangan *Design Thinking* menurut Kembel yang terdiri atas 5 tahapan, sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Thinking*

Sumber: <https://www.processexcellencenetwork.com/>

### A. Empathize

Tahap pertama adalah menentukan topik untuk perancangan Tugas Akhir, memahami permasalahan yang ada di lingkungan sekitar perancangan sebagai dasar latar belakang perancangan. Mencari tahu kebutuhan dan permasalahan akan ruang di Yogyakarta dan memahami permasalahan sehingga dapat menemukan tujuan dan manfaat dari perancangan.

### B. Define

Pengumpulan data yang terdiri beberapa sumber data studi literatur dilakukan dengan mencari data yang berkaitan dengan teori, pusat informasi, sentra kuliner dan makanan tradisional yang dapat membantu dari pemahaman awal hingga standart ukuran yang digunakan.

Data lapangan, melakukan *survey* tentang kondisi tipologi tempat perancangan, *survey* dan analisa *site* lokasi perancangan terkait aspek kestrategisan lokasi, akses, lingkungan sekitar dan melakukan wawancara dengan pengguna dan owner untuk mendapatkan beberapa data yang digunakan untuk analisis perancangan. Disertakan dengan dokumentasi *site*.

Data Perbandingan, diperoleh dengan melakukan studi tipologi melalui internet pusat informasi dan sentra kuliner dari dalam negeri ataupun dari luar negeri. Data berupa aktivitas pengguna, kebutuhan pengguna, data kondisi tipologi sehingga dapat menjadi parameter perbandingan.

### C. Ideate

Melakukan proses *Brainstroming* untuk menemukan alternatif ide solusi perancangan, membuat konsep desain yang dapat menjawab solusi masalah perancangan, membuat alternatif *layout* dan skematik desain yang akan dikembangkan selama proses perancangan.

### D. Prototype

Membuat gambar penyajian yang telah disetujui dari alternatif desain berupa, *layout*, rencana lantai, rencana plafon, tampak potongan, mekanikal elektrik, detail elemen interior dan *furniture*. Membuat presentasi 1:50 yang menunjang aplikasi desain dan evaluasi akhir. *Design Board* dan *Material Board*, dan beberapa pendukung presentasi sidang akhir yaitu brosur dan poster.

### E. Test

Tahap yang dilakukan sebagai bentuk evaluasi dari perancangan desain yang telah dibuat, melakukan presentasi sidang akhir dan mendapatkan *feedback* dari evaluasi akhir untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya sehingga dapat dijadikan pembelajaran untuk perancangan yang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Sejarah Singkat Gudeg Yogyakarta

Makanan yang menjadi ikon utama Daerah Istimewa Yogyakarta adalah gudeg. Nama “gudeg” didapat dari istilah bahasa Jawa *hangudek*. Istilah *hangudek* memiliki arti ‘proses mengaduk’. Ini bermula dari sejarah gudeg yang lahir bersamaan dengan dibangunnya Kerajaan Mataram Islam pada tahun 1500-an. Tempat untuk membangun Kerajaan Mataram Islam ini berada di Alas Mentaok di daerah Kotagede. [5]

Di Alas Mentaok ini banyak tumbuh pepohonan, seperti nangka, kelapa, tangkil, dan melinjo. Saat pembangunan kerajaan, pohon-pohon yang tumbuh di Alas Mentaok ini ditebang oleh para pekerja dan akhirnya dimanfaatkan. Salah satu bahan yang dimanfaatkan tersebut adalah buah nangka muda yang dimasak untuk dijadikan santapan bagi para pekerja. Karena jumlah masakan yang dibutuhkan untuk makan para pekerja harus banyak, nangka muda tersebut dimasak menggunakan tempat yang besar dan mengaduknya membutuhkan alat pengaduk besar yang bentuknya menyerupai dayung perahu. Dari proses mengaduk (*hangudek*) ini kemudian muncul istilah “gudeg” untuk menamai masakan dari buah nangka muda tersebut. [5]

Sebagai salah satu olahan yang memiliki sejarah, gudeg masuk dalam catatan karya sastra Jawa, yaitu Serat Centhini. Diceritakan dalam karya sastra Jawa tersebut bahwa pada tahun 1600-an Raden Mas Cebolang melakukan perjalanan dan singgah di pedepokan Pangeran Tembayat. Saat Raden Mas Cebolang singgah, ada tamu yang sedang berkunjung di pedepokan Pangeran Tembayat, yaitu Ki Anom dan jamuan yang disajikan gudeg. Seiring berjalannya waktu, gudeg yang awalnya adalah masakan rumahan akhirnya dimanfaatkan untuk dijual ke masyarakat. [5]

Presiden Soekarno memiliki ide untuk membangun Universitas Gadjah Mada di Yogyakarta pada tahun 1940-an. Dari pembangunan kampus itu muncul sentra Gudeg Mbarek di kawasan Bulaksumur, Sleman, Yogyakarta. Setelah itu pada tahun 1970-an sentra gudeg baru juga dibangun di kawasan sebelah timur Keraton Yogyakarta, yaitu Wijilan. Sebagai makanan khas Yogyakarta, gudeg merupakan salah satu olahan yang banyak dipilih untuk dijadikan oleh-oleh. Seiring dengan perkembangan zaman, pengemasan gudeg juga semakin beragam. Ada yang dikemas dengan besek, daun pisang, kardus, dan kendil. Selain itu, karena gudeg merupakan masakan basah dan cepat basi, muncul ide untuk menjadikan gudeg sebagai makanan kalengan agar tidak cepat basi. [5]

### B. Pengertian Pusat Informasi

Pusat Informasi adalah area yang memiliki luasan tertentu yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang difungsikan untuk memberikan informasi [1].

### C. Pengertian Sentra Kuliner

Restoran menurut Soekresno, adalah suatu usaha komersil yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman bagi masyarakat umum [6] Restoran menurut Marsum, adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum [3].

### D. Syarat Interior Pusat Informasi

Sistematika penyusunan pameran / galeri [2].

- Penyusunan objek koleksi,
- Penyusunan menurut kronologis objek koleks,
- Penyusunan menurut fungsi dan tujuan,
- Penyusunan karakteristik objek koleksi menurut arahnya.

Metode pendekatan penyusunan pameran / galeri [2]

- Metode pendekatan estetis, berlaku untuk benda – benda materil atau benda seni.
- Metode pendekatan romantika, suatu penyajian yang dapat mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan koleksi.
- Metode intelektual, bertujuan untuk memberi informasi ilmu pengetahuan bersangkutan dengan objek koleksi.
- Metode kontekstual, mengharapkan koleksi yang dipamerkan mampu bercerita tentang dirinya pada pengunjung secara langsung dengan ditunjang alat lain.

Sirkulasi pengunjung untuk membantu memudahkan pengunjung dalam melihat dan mengamati objek yang di pajang dengan teliti, dengan beberapa pertimbangan antara lain [2].

- Pengunjung diharapkan dapat bergerak lanjut tanpa berbalik kembali untuk melihat objek yang telah dilihat sebelumnya.
- Harus memenuhi syarat spasial bagi pengunjung untuk berjalan dengan kecepatan yang berbeda, beberapa diantaranya akan berjalan terus sementara yang lain ada yang berhenti untuk melihat dengan seksama.
- Pengunjung cenderung untuk memulai ke arah kanan ketika memasuki *entrance* untuk menjelajahi galeri tersebut.
- Mengamati area galeri dalam satu bangunan atau alur membantu pengunjung untuk mengerti tentang apa yang akan di pajang.

Menurut Neufert disebutkan bahwa objek yang dipamerkan harus mendapat pengamanan dari kerusakan, pencurian, api, sinar yang terlalu, terang (panas). Objek dipamerkan dalam kondisi lampu atau pencahayaan yang paling baik dimana pembagian objek dapat dibagi menurut fungsi masing-masing. Letak pamerannya harus dapat dicapai atau dilihat dengan mudah sehingga memancing daya tarik pengunjung, sudut pandang manusia normal antara 54° atau 27° dari garis horizon [4]

### E. Syarat Interior Sentra Kuliner

Berdasarkan Soekresno, luas area yang ada pada restoran dibagi ke dalam dua kelompok besar yaitu: [6]

- Pedoman luas restoran (tidak termasuk dapur restoran) adalah sebesar 1,6 m<sup>2</sup> per orang.
- Pedoman luas dapur adalah sebesar 1,4 m<sup>2</sup> x jumlah pengunjung.

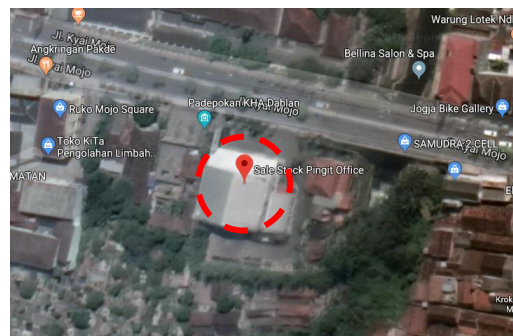
Tata letak meja dan kursi diatur dalam pedoman sebagai berikut: [6]

- Antara tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm sebagai jalur dua pramusaji atau satu pramusaji.
- Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pengunjung berdiri 300 mm.
- Kepadatan untuk meja *counter bar* 625 mm per orang.
- Jarak duduk pada *counter bar* antara satu orang dengan orang lain 75 mm.

## IV. PROGRAM PERANCANGAN

### A. Objek Perancangan

Yogyakarta bagian Barat memiliki akses strategis untuk perancangan pusat informasi dan sentra kuliner karena terletak di jalan utama Kyai Mojo yang merupakan alternatif jalan untuk ke *New Yogyakarta International Airport* NYIA dan jalan menuju ke Kabupaten Godean.



Gambar 2. Lokasi perancangan, *sale stock*

Sumber: <https://www.google.com/maps/>



Gambar 3. Tampak luar lokasi perancangan

Sumber: <https://www.google.com/maps/>

## V. KONSEP PERANCANGAN

### A. Konsep Perancangan

Pemilihan konsep untuk Perancangan Interior Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Gudeg Makanan Tradisional Yogyakarta, datang dari beberapa problem yang ada di Yogyakarta itu sendiri, Yogyakarta belum memiliki sebuah fasilitas pembelajaran budaya makanan tradisional, kurangnya edukasi dan sejarah tentang Gudeg Makanan Tradisional Yogyakarta, dan Anak muda zaman sekarang tidak terlalu tertarik mempelajari sejarah dikarenakan penyajiannya kurang menarik. Sehingga solusi yang dibutuhkan yaitu inovasi Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Gudeg yang dapat dijadikan objek yang mempertahankan dan memperkenalkan makanan tradisional Yogyakarta, dapat memberikan fasilitas yang dapat mawadahi aktifitas yang berbasis nilai edukasi, interaktif, dan rekreasi dengan menjadikan pengetahuan, pengalaman dan seni baru tentang Gudeg. Nilai edukatif, interaktif dan rekreasi dikemas dengan cara menarik seni baru tentang Gudeg namun tetap tradisional dengan Budaya Jawa terutama Budaya Yogyakarta.

Berdasarkan problem dan solusi tersebut maka konsep perancangan yang digunakan adalah “*New Art Gudeg*”. “*New art*” memiliki arti sebuah seni yang baru, terinspirasi oleh berbagai struktur dan bentuk alami, tetapi juga garis lengkung, seni harmonisasi dengan lingkungan alam. Sedangkan “Gudeg” terinspirasi dari makanan khas Yogyakarta, Jawa Tengah yang terbuat dari nangka muda yang dimasak dengan santan. Membutuhkan waktu berjam-jam untuk membuat masakan ini. Warna coklat biasanya dihasilkan oleh daun jati. Gudeg dimakan dengan nasi dan disajikan dengan kuah santan kental, ayam kampung, telur, tahu tempe dan krecek.

Gudeg adalah menjadi salah satu konsep yang digunakan dengan mengaplikasikan bentuk, warna, material dan komposisi. Gudeg memiliki bentuk yang dinamis dengan banyak warna coklat yang dapat diterapkan kepada elemen pengisi ruang dengan pengulangan bentuk secara presisi dan dinamis. Sehingga dari sisi desain, memiliki konsep bentuk yang mampu mempresentasikan keunikan dari Gudeg itu sendiri dan dapat memberikan nuansa baru dengan kebutuhan fasilitas masyarakat Yogyakarta, jika dituangkan pada Pusat Informasi dan Sentra Kuliner. Selain mengaplikasikan konsep pada perancangan, desain yang diterapkan juga memperhatikan fungsi, keamanan, kenyamanan, lingkungan sekitar dan masyarakat Yogyakarta.

### B. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Pusat informasi dan Sentra Kuliner yang unik dan berbeda mampu menarik masyarakat Yogyakarta untuk datang mencoba dan belajar tentang budaya makanan tradisional Yogyakarta. Konsep yang diangkat adalah “*New Art Gudeg*” yang mengambil konsep desain transformasi bentuk Gudeg dan gaya desain mampu memberikan suasana baru dan pengalaman baru yang belum ada di Yogyakarta sebelumnya.

Dipadukan dengan konsep tradisional *modern* yang sedang berkembang saat ini dengan perpaduan material alami.

Penerapan gaya tradisional pada perancangan:

- Adanya suasana Kota Yogyakarta yang masih kental dengan budaya dan sejarahnya
- Pada perancangan dengan menghadirkan material khas, pilar rumah adat Yogyakarta, anyaman bambu pada elemen interior, warna yang mencerminkan budaya Yogyakarta itu sendiri.
- Proses memasak Gudeg yang masih menggunakan cara yang tradisional.
- Motif batik dan ukiran merupakan seni khas Yogyakarta digunakan dalam komposisi pada elemen interior.
- Suasana yang dekat dengan alam, dengan penggunaan material alami, seperti kayu, anyaman bambu, batu bata.

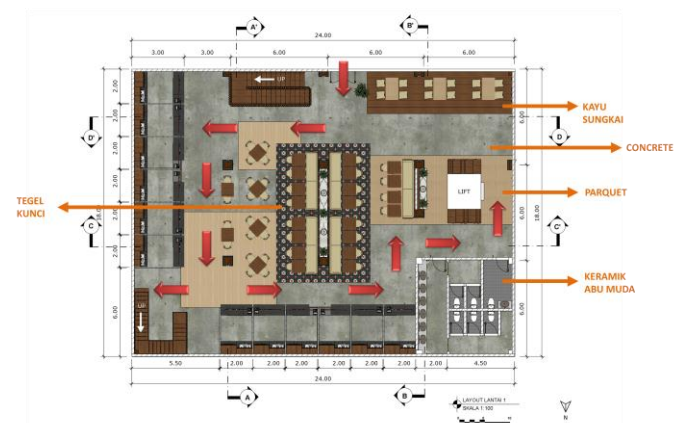
Penerapan gaya *modern* dalam perancangan:

- Pengaplikasian teknologi pada pusat informasi, menggunakan teknologi interaktif sentuh, dan beberapa layar *LCD* dan proyektor.
- Pengaplikasian teknologi pada sentra kuliner, menggunakan *system* alat pembayaran *cashless* dan *cashback*, bekerja sama dengan *OVO* maupun *Gopay*.

## VI. HASIL PERANCANGAN

### A. Layout

*Layout* menggunakan pola linear yang mengikuti alur. *layout* ini menggunakan bentuk geometri sebagai wadah untuk ruang dinamis. *Layout* ini dipilih karena sirkulasi terlihat jelas untuk pusat informasi dan sentra kuliner, stand sentra kuliner yang sudah seimbang dengan area dining. Pola lantai yang jelas sehingga dapat dijadikan batasan ruang yang tepat dan dengan *levelling* menggunakan *ramp* sehingga ramah untuk disabilitas. Untuk akses pintu masuk terdapat di lantai 1 bagian belakang, dan di lantai 2 dibagian depan bangunan.



Gambar 4. Layout Lantai 1 (Penulis, 2019)



Gambar 5. Layout Lantai 2 (Penulis, 2019)



Gambar 6. Layout Lantai 3 (Penulis, 2019)

B. Pola Lantai

Implementasi konsep melalui bentuk pola lantai yang geometris sehingga dapat memperlihatkan batasan luas area yang jelas. Material yang digunakan menggunakan *parquet* coklat muda maupun tua, tegel kunci dengan warna hijau dan secara keseluruhan menggunakan *concrete*, warna yang digunakan merupakan warna dingin sehingga tidak mengganggu warna *focal point* pada *display*. Penggunaan material diatas memiliki kemudahan dalam perawatan.



Gambar 7. Pola Lantai 1 (Penulis, 2019)



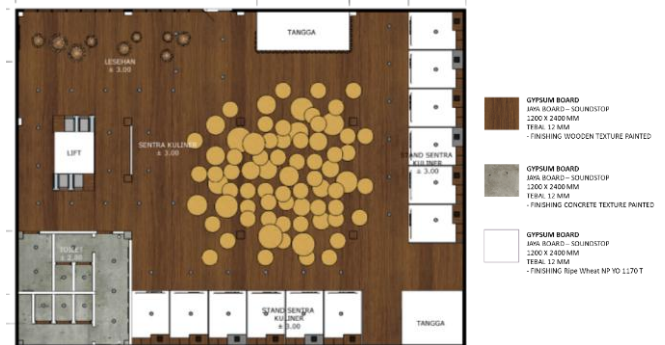
Gambar 8. Pola Lantai 2 (Penulis, 2019)



Gambar 9. Pola Lantai 3 (Penulis, 2019)

C. Pola Plafon

Penggunaan material secara keseluruhan menggunakan *gypsum board* dengan *finishing concrete texture painted* dan *levelling*, sedangkan untuk warna coklat menggunakan material kayu sehingga mendapatkan kesan tradisional. Beberapa aksesoris *focal point* pengisi ruang juga menggunakan tampo.



Gambar 10. Pola Plafon Lantai 1 (Penulis, 2019)



Gambar 11. Pola Plafon Lantai 2 (Penulis, 2019)



E. Tampak Potongan

Tampak potongan di desain akhir untuk bagian plafon diekspos sehingga terlihat untuk pemasangan lampu dan *levelling* pada plafon sehingga lebih detail, lebih tervisualisasi dengan komunikatif.



Gambar 19. Potongan A-A' (Penulis, 2019)



Gambar 20. Potongan B-B' (Penulis, 2019)



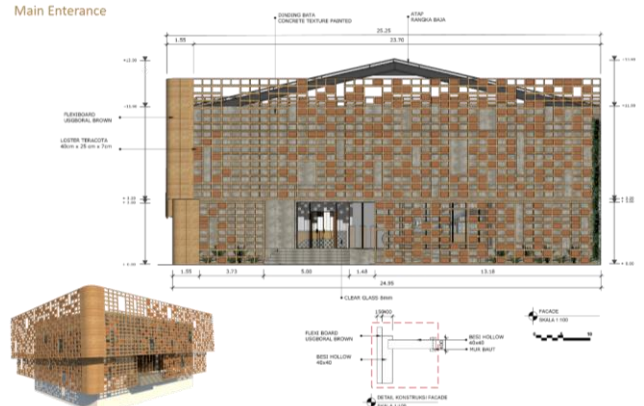
Gambar 21. Potongan C-C' (Penulis, 2019)



Gambar 22. Potongan D-D' (Penulis, 2019)

F. Main Entrance

*Main entrance* terinspirasi dari bentukan besek, yang merupakan bentukan geometris, bentukan material yang digunakan juga terinspirasi dari anyaman, menggunakan material *Flexiboard Usboral* dan looster merah. Pada bagian façade bangunan eksisting dengan penambahan *ramp* untuk pengguna disabilitas,



Gambar 23. Main Entrance (Penulis, 2019)

G. Fasilitas Ruang

Sentra Kuliner terletak di Lantai 1, dapat menampung 12 stand Gudeg yang berbeda-beda, dan dapat menampung 72 pengunjung. Implementasi Konsep pada bentukan sentra kuliner yaitu geometris namun tetap terlihat bentukan dinamisnya yang merupakan bentukan dari Gudeg itu sendiri. Material yang digunakan yaitu kayu sungkai, *Concrete*, looster merah, anyaman rotan, dan *Saka Rumah Joglo* sehingga dapat memberikan kesan tradisional.



(a)



(b)



(c)

Gambar 24. (a) Sentra Kuliner, (b) Sentra Kuliner, (c) Lesehan Sentra kuliner (Penulis, 2019)

Toilet di sentra kuliner terdapat 6 wastafel dan memiliki 3 toilet untuk perempuan, 2 toilet untuk laki-laki dan 1 toilet untuk disabilitas. Bentukan perabot dinamis di dalam ruangan yang geometris. Penggunaan material di dominasi dengan *concrete*, keramik *tiles floria green*, anyaman kayu, dan yang memberikan kesan perpaduan tradisional dan *modern*.



Gambar 25. Toilet Sentra Kuliner (Penulis, 2019)

Fasilitas ATM Center dapat menampung 4 mesin ATM dengan perpaduan bentuk geometri dan material kayu sungkai dan anyaman bambu merupakan implementasi dari konsep “*New Art Gudeg*”



Gambar 26. Fasilitas ATM Center (Penulis, 2019)

Di lantai 2 bagian *main entrance* terdapat resepsionis dan pusat oleh-oleh, bentuk yang di tampilkan merupakan bentuk dinamis yang berada di dalam ruang gemeteris dengan penggunaan material dominasi dari *concrete* dan anyaman bambu sehingga dapat memberikan suasana budaya lokal Yogyakarta dan budaya Modern.

Fasilitas teknologi yang diberikan merupakan mesin untuk membeli tiket secara otomatis dapat dibeli secara *go show* ataupun yang telah melakukan pembelian *online*, dan *vending machine* untuk membeli gudeg kaleng.



(a)



(b)

Gambar 27. (a) Resepsionis, (b) Pusat Oleh-oleh (Penulis, 2019)

Pada resepsionis memiliki sirkulasi yang cukup luas sehingga meminimalisir menumpuknya pengunjung, sehingga dengan adanya mesin tiket mempermudah proses pembelian tiket.



(a)

Pusat informasi yang diberikan memberikan fasilitas yang interaktif bagi pengunjung dengan menjawab beberapa pertanyaan dan dapat langsung menjawabnya dengan memberikan cabai yang disediakan.



(b)



(c)

Gambar 28. (a) Resepsionis, (b) Pusat informasi (Penulis, 2019)

Gambar 29 (a) Workshop Gudeg, (b) Workshop Gudeg, (c) Workshop Gudeg (Penulis, 2019)

Fasilitas workshop memiliki bentukan dinamis di dalam ruang yang geometris, dengan material yang digunakan kayu sungkai dengan perpaduan tegel kunci yang memberikan kesan tradisional dan intim. Sirkulasi yang luas sehingga pengunjung dapat leluasa dalam memasak dan sirkulasi udara yang berputar karena memiliki bukaan jendela yang besar. Workshop memiliki fungsi ruang, untuk melakukan pembelajaran memasak gudeg dengan alat memasak yang *modern* sehingga dapat mempercepat proses memasak.

Pusat Informasi yang ada di lantai 2 ini menggunakan material dominan *concrete* dan kayu sungkai, dan display materi menggunakan barang aslinya sehingga pengunjung dapat belajar secara langsung. Terdapat tulisan sehingga dapat memperjelas display.



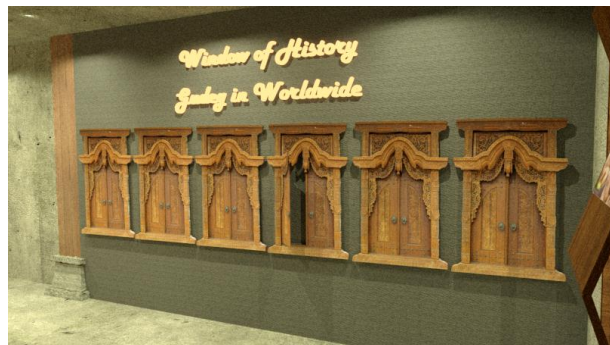
(a)



(a)



(b)



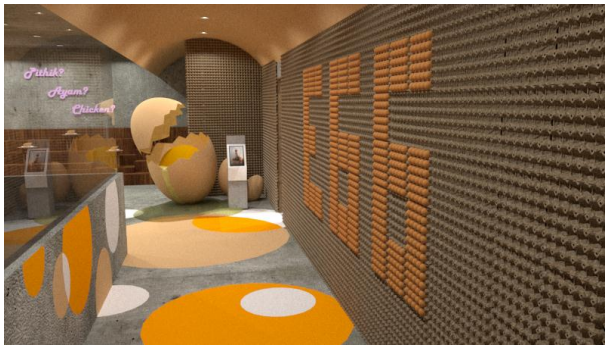
(b)

Gambar 30. (a) History of Gudeg's Packaging, (b) Window of Gudeg (Penulis, 2019)

Di lantai 3 terdapat Pusat Informasi yang terbagi menjadi Zona Nasi, Zona Telur, Zona Ayam, Zona Tahu Tempe, Zona Gudeg, Zona Krecek menggunakan material yang menyerupai bentukan analog Gudeg sehingga mudah dirasakan dipahami, dan interaktif bagi pengunjung, namun juga tidak melupakan material alam seperti *concrete* untuk bagian lantai, dinding dan plafon.

Pada Zona Telur memberikan fasilitas interaktif yaitu melihat bentukan asli telur dan informasi yang diberikan menggunakan teknologi layar *LED touch screen* dan material untuk dinding, menggunakan wadah telur selain memiliki

fungsi utama untuk mempelajari tentang telur, juga memiliki fungsi meredam suara dan memanfaatkan barang bekas sehingga lebih bermanfaat.



Gambar 31. Zona Telur (Penulis, 2019)

Untuk Zona tahu dan tempe ini memiliki bentuk yang dinamis menyerupai tahu dan tempe media interaktif sehingga pengunjung dapat merasakan tekstur tahu tempe sesungguhnya. Fasilitas teknologi menggunakan layar *LED touch screen* sehingga dapat memberikan pembelajaran secara maksimal.



Gambar 32. Zona Tahu Tempe (Penulis, 2019)

Zona ayam menggunakan material *concrete* dan kayu sungkai dengan benrukan geometris. Memiliki fasilitas yang pengnjung dapat meilihat langsung proses memasak ayam dan sebagai media untuk berfoto.



Gambar 33. Zona Ayam (Penulis, 2019)

## VII. KESIMPULAN

Perancangan sebuah fasilitas publik seperti pusat informasi dan sentra kuliner harus mengutamakan penyampaian informasi yang informatif. Penyampaian informasi tersebut membutuhkan ruangan diorama yang kreatif, inovasi dan

informatif sehingga mudah dipelajari oleh masyarakat. Hal yang berpena penting adalah desain interior. Hal tersebut didukung dengan pembagian ruang dan sirkulasi yang baik, dan dapat mewedahi kebutuhan setiap pengguna bangunan tersebut.

“Perancangan Interior Pusat Informasi dan Sentra Kuliner Gudeg Maknana Tradisional Yogyakarta” dikemas secara unik dengan konsep “New Art Gudeg” yang merupakan desain interior kontemporer monumental dengan mengangkat budaya lokal yang mengglobal.

Pengaplikasian Konsep dalam perancangan menggunakan gaya desain modern dengan mengambil bentuk-bentuk transformasi dinamis sedangkan gaya desain tradisional dengan material yang digunakan seperti kayu, anyaman, batu alam, *concrete* dan tegel.

Perpaduan konsep perancangan tersebut dapat menjawab kebutuhan edukatif, rekreasi, inovatif dan informatif bagi masyarakat dan dapat memajukan pariwisata Yogyakarta dan lebih dikenal di Indonesia maupun di dunia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, antara lain:

1. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing I dalam mengerjakan tugas akhir karya perancangan ini.
2. David Tan Kayogi, S.T., HDII., selaku dosen pembimbing II dalam mengerjakan tugas akhir karya perancangan ini.
3. Bapak Eddy Susanto, selaku narasumber pemilik *site* perancangan.
4. Gudeg Yu Djum, selaku narasumber yang memberikan ijin untuk mengenalkan sejarah dan proses pembuatan Gudeg Yu Djum.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] De Chiara, Joseph dan Callender, John. *Time Saver Standards for Buildings Type : Fourth Edition*. India : McGraw Hill Education Private Limited. 2014.
- [2] Heru, Caroline S. *Chinese Cultural Center Surabaya*. Unpublished Undergraduate Thesis. Universitas Kristen Petra, Surabaya. 2012
- [3] Marsum, W. A. *Restoran Dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: AndiOffset. 2005.
- [4] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 2002
- [5] “Sejarah Singkat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta”. *Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta*. 2017. 10 Desember 2018 <<http://www.pendidikan-diy.go.id/>>.
- [6] Soekresno. *Manajemen Food Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2000.