BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Gastronomi

2.1.1 Gastronomi

Gastronomi berasal dari bahasa Yunani yaitu *gastro* (lambung) dan *nomos* (aturan), yang berarti “aturan tentang makanan”. Dalam konteks budaya, gastronomi mencakup pemahaman tentang hubungan antara makanan, manusia, dan lingkungan. Gastronomi merupakan kajian interdisipliner yang membahas makanan dan minuman tidak hanya dari segi konsumsi, tetapi juga mencakup aspek budaya, sejarah, sosial, dan lingkungan. Menurut Ayu Nurwitasari (dalam (Nugroho et al., 2021)), gastronomi atau tata boga adalah seni atau ilmu tentang makanan yang baik (*good eating*), yang mencakup segala sesuatu terkait kenikmatan makan dan minum.

Indra (Ketaren, 2021) menyatakan bahwa koridor kajian gastronomi menekankan pada empat elemen utama, yaitu:

1. Sejarah, yaitu asal-usul bahan baku, serta bagaimana dan di mana bahan tersebut dibudidayakan.
2. Budaya – alasan sosial dan budaya mengapa suatu masyarakat mengonsumsi makanan tertentu.
3. Lansekap geografis – pengaruh lingkungan alam dan etnis terhadap cara memasak dan jenis makanan.
4. Metode memasak – proses memasak secara umum, bukan teknis, karena seorang gastronom tidak harus bisa memasak.

Gastronomi menjadi penting dalam pariwisata karena tidak hanya memperkenalkan kelezatan makanan lokal, tetapi juga memperlihatkan identitas budaya suatu daerah. Seperti dikemukakan oleh Sufa (2020), gastronomi mempelajari hubungan antara budaya dan cara masyarakat menikmati makanan dan minuman, serta memposisikan kuliner sebagai aset budaya yang mampu dikembangkan menjadi industri pariwisata yang berkelanjutan.

Menurut Brillat-Savarin dalam (Nugroho et al., 2021) menekankan bahwa gastronomi berperan sebagai sarana pelestarian budaya melalui makanan, memberi bimbingan dalam penyediaan makanan, serta mendukung ekonomi lokal melalui sektor pertanian, peternakan, perikanan, dan industri kuliner.

Lebih lanjut, wisata gastronomi tidak sekadar tentang mencicipi makanan, tetapi juga mengeksplorasi “sense of place” melalui rasa, tradisi, dan narasi di balik makanan tersebut (Ketaren, 2021). Hal ini menjadikan wisata gastronomi sebagai bentuk perjalanan yang mendalam dalam memahami budaya lokal melalui elemen kuliner.

Gastronomi dalam konteks pariwisata bukan hanya pelengkap, tetapi telah menjadi komponen strategis dalam pengembangan destinasi, penciptaan lapangan kerja, pelestarian budaya, serta peningkatan daya saing daerah di sektor ekonomi kreatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Gastronomi adalah kajian multidisipliner tentang makanan dan minuman yang mencakup aspek sejarah, budaya, geografi, dan metode memasak, serta berperan penting dalam pelestarian budaya, pengembangan pariwisata, dan peningkatan ekonomi lokal melalui pengalaman kuliner yang autentik.

2.1.2 Wisata Gastronomi

Wisata gastronomi atau *gastronomy tourism* merupakan bentuk pariwisata yang menjadikan pengalaman kuliner sebagai daya tarik utama. Menurut UNWTO (Davitt, 2018), wisata gastronomi mencakup kegiatan wisata yang berfokus pada eksplorasi makanan, bahan lokal, dan tradisi kuliner khas suatu daerah. Aktivitas ini tidak hanya mencicipi makanan, tetapi juga memahami nilai budaya, cara hidup, dan lingkungan tempat makanan itu lahir.

Indra (2021) menyebutkan bahwa wisata gastronomi menciptakan *sense of place*, yaitu pengalaman ruang dan rasa yang menghubungkan makanan dengan identitas suatu daerah. Melalui wisata gastronomi, wisatawan dapat memahami nilai-nilai budaya lokal sekaligus mendukung ekonomi kreatif dan pelestarian warisan kuliner tradisional.

Gastronomi tradisional mengacu pada sistem kuliner yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi bagian dari identitas lokal masyarakat. Setiap daerah memiliki kekhasan kuliner yang mencerminkan kondisi geografis, sosial, dan budaya setempat. Misalnya, di Yogyakarta, tiap kabupaten memiliki kuliner khas seperti adrem dan tempe benguk dari Bantul, kipo dari Kotagede, hingga mie lethek dari Sleman. Menurut UNESCO (2010), praktik kuliner tradisional mencerminkan nilai kebersamaan, gotong royong, dan kebanggaan terhadap identitas daerah.

2.1.3 Pengertian Pusat Gastronomi

Pusat gastronomi adalah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian, belajar, mempromosikan, dan melestarikan masakan. Menurut Bessière (1998), pusat gastronomi bertindak sebagai lokasi berinteraksi antara masyarakat, pelaku masakan, dan wisatawan agar mereka bisa memahami arti budaya yang terkandung dalam setiap makanan. Fasilitas ini tidak hanya tempat untuk makan, tetapi juga tempat untuk belajar, bereksperimen, dan berkarya secara langsung.
Dalam bidang arsitektur, pusat gastronomi memerlukan desain yang mampu menciptakan pengalaman yang melibatkan beberapa indra. Arsitektur menjadi alat untuk menyampaikan nilai-nilai budaya melalui

ruang, bau, suara, dan tampilan yang menciptakan cerita utuh tentang perjalanan makanan.

2.1.4 Wisata Kuliner

Wisata kuliner, atau dalam bahasa Inggris disebut *culinary tourism* atau *culinary travel*, adalah kegiatan perjalanan wisata yang berfokus pada eksplorasi makanan dan minuman khas suatu daerah. Aktivitas ini dilakukan oleh wisatawan untuk tujuan rekreasi, edukasi, relaksasi, dan pemenuhan pengalaman budaya melalui masakan lokal serta suasana tempat makan.

Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (ICTA), wisata kuliner mencakup kegiatan makan dan minum yang dilakukan oleh wisatawan selama perjalanan mereka. Berbeda dengan wisata utama seperti wisata budaya, bahari, atau alam, wisata kuliner seringkali menjadi produk wisata pendukung, namun memiliki daya tarik tersendiri.

Menurut Lila Muliani (2019), wisata kuliner didefinisikan sebagai eksplorasi terhadap cita rasa makanan dan kebiasaan makan daerah tertentu, sementara menurut Dian Prayogi (2017), kegiatan ini juga mengandung unsur pembelajaran, kebersamaan, dan hiburan.

a. Ciri Khas Wisata Kuliner
   Wisata kuliner dapat mencakup:
   - Keragaman aktivitas kuliner
   - Makanan khas daerah
   - Lokasi kuliner yang unik, seperti warung pinggir jalan, pasar, hingga restoran berbintang
   - Suasana tempat makan yang nyaman dan menarik
   - Harga terjangkau atau proporsional
   - Peluang bersosialisasi dan interaksi budaya
   - Produk kuliner tradisional, nasional, maupun internasional

   Salah satu bentuk wisata kuliner yang populer di Indonesia adalah program perjalanan mengunjungi warung-warung makan pinggir jalan dengan harga terjangkau, yang tersebar di berbagai sudut kota, kabupaten, hingga ibu kota, dan dikenal karena cita rasa autentik serta keramahan masyarakat local.
   (sumber: https://www.google.com/wisatakuliner).

b. Jenis-Jenis Wisata Kuliner (Berdasarkan Motivasi Wisatawan)
   Menurut Hall, Sharples, dkk. (dalam Lila Muliani, 2019), wisata kuliner dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis berdasarkan tingkat ketertarikan wisatawan:
   1. *Gastronomic Tourism* : Wisata dengan motivasi tinggi terhadap makanan/minuman tertentu, biasanya di restoran kelas atas atau tempat makan eksklusif.

2. *Culinary Tourism* :Fokus pada festival kuliner, pasar, atau kegiatan makan yang merupakan bagian dari destinasi yang dikunjungi.
3. *Rural/Urban Tourism* : Berorientasi pada eksplorasi kuliner sebagai bagian dari pengalaman lokal, baik di desa maupun kota.

2.1.5 Gastronomi sebagai Warisan Budaya Takbenda

Menurut UNESCO (2018), praktik kuliner tradisional termasuk dalam kategori *Intangible Cultural Heritage* karena mewakili nilai-nilai identitas, pengetahuan, dan kebersamaan komunitas. Pelestarian gastronomi berarti menjaga hubungan antara manusia, alam, dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, makanan tradisional bukan hanya produk konsumsi, melainkan juga ekspresi kebudayaan yang memiliki nilai edukatif. Gastronomi memiliki potensi sebagai media pendidikan budaya karena melibatkan proses belajar yang aktif.

2.1.6 Tipologi Bangunan Pusat Gastronomi Tradisional

Bangunan Pusat Gastronomi dapat dimanfaatkan berbagai kegiatan antara lain :.

1. Galeri dan Ruang Pamer Kuliner
   Pusat Gastronomi menyediakan area galeri atau ruang pamer yang digunakan untuk menampilkan berbagai kuliner tradisional, mulai dari bahan pangan, peralatan memasak, sejarah hidangan, hingga cerita budaya yang melekat pada tiap makanan. Ruang ini berperan sebagai sarana edukasi visual yang membantu pengunjung memahami perjalanan kuliner lokal, makna di balik suatu hidangan, serta nilai-nilai budaya yang diwariskan.
2. Workshop Kuliner Tradisional
   - Short-term Workshop
   - Long-term Workshop
   - Sistem reservasi berbasis paket
3. Ruang Penjualan dan Komersial
   Ruang penjualan dan komersial berfungsi sebagai tempat berlangsungnya aktivitas pemasaran produk kuliner secara langsung oleh pelaku kuliner atau UMKM lokal. Pada pusat gastronomi, area ini dapat berupa toko produk, kios makanan, atau ruang display yang menonjolkan olahan tradisional khas daerah. Melalui ruang ini, pengunjung dapat membeli produk kuliner untuk dikonsumsi ataupun dibawa pulang, sehingga secara tidak langsung turut mendukung ekonomi lokal dan memperkuat ekosistem gastronomi yang berkelanjutan.

4. Ruang Edukasi

Pusat Gastronomi berperan sebagai wadah edukasi bagi masyarakat, baik dalam bentuk pembelajaran formal maupun non-formal. Edukasi formal dapat berupa fasilitas praktik memasak, kelas kuliner, atau pelatihan teknik pengolahan makanan tradisional yang dilakukan secara terstruktur. Sementara itu, edukasi non-formal dapat diwujudkan melalui pengalaman ruang, seperti narasi yang ditampilkan pada desain interior, informasi interaktif, serta penataan ruang yang mengenalkan nilai budaya dan proses kuliner secara intuitif. Dengan demikian, ruang edukasi tidak hanya mengajarkan keterampilan kuliner, tetapi juga menanamkan pemahaman tentang budaya dan identitas lokal

5. Produksi
   Pusat Gastronomi menyediakan area khusus yang digunakan sebagai ruang produksi atau demonstrasi kuliner, di mana para pelaku kuliner dapat mengolah makanan secara langsung di dalam bangunan. Kehadiran ruang ini memungkinkan pengunjung melihat proses pembuatan kuliner tradisional secara nyata, mulai dari pengolahan bahan, teknik memasak, hingga penyajian. Selain meningkatkan transparansi dan edukasi, interaksi langsung antara produsen dan pengunjung menciptakan pengalaman belajar yang lebih autentik, sekaligus memperkuat apresiasi masyarakat terhadap proses panjang di balik sebuah hidangan tradisional.
6. Sosial, Budaya dan Komunitas
   Bangunan pusat gastronomi juga memiliki fungsi sosial sebagai ruang berkumpul dan berinteraksi. Area ini menjadi tempat masyarakat bersantai, berdiskusi, dan menikmati suasana kuliner secara lebih santai. Selain itu, ruang ini dapat menjadi titik temu bagi para pelaku kuliner, mulai dari juru masak, peneliti makanan, hingga UMKM, untuk membangun jaringan dan komunitas yang saling mendukung. Kehadiran ruang sosial dan komunitas ini memperkuat peran pusat gastronomi sebagai ruang budaya yang mendorong kolaborasi dan perkembangan bersama dalam pelestarian kuliner tradisional.

2.1.7 Kriteria Pusat Gastronomi Tradisional

2.1.7.1 Pengguna

a. Pengunjung
   Pengunjung merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam perancangan pusat gastronomi, karena kuliner tradisional memiliki daya tarik yang dapat dinikmati oleh berbagai kelompok masyarakat. Target pengunjung berasal dari beragam latar belakang

sosial, ekonomi, usia, maupun motivasi kunjungan. Setiap kelompok pengunjung memiliki karakteristik dan kebutuhan berbeda, sehingga perlu dipertimbangkan dalam penyusunan program ruang dan pengalaman ruang. Secara umum, pengunjung dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kelompok Sosial Ekonomi Kelas Atas
   - Cenderung mencari pengalaman kuliner yang eksklusif, otentik, dan berkualitas tinggi.
   - Lebih tertarik membeli produk premium, paket pengalaman kuliner, atau mengikuti kelas memasak khusus.
   - Mengutamakan kenyamanan, layanan, dan kurasi pengalaman yang terarah.
   - Biasanya mengoleksi atau membawa pulang produk-produk bernilai budaya tinggi sebagai bentuk apresiasi.
2. Kelompok Sosial Ekonomi Menengah
   - Mencari pengalaman kuliner berkualitas dengan harga yang terjangkau.
   - Cenderung memilih produk melalui rekomendasi, demonstrasi langsung, atau paket workshop.
   - Menyukai aktivitas interaktif seperti kelas memasak, tur kuliner, atau melihat proses produksi makanan tradisional.
   - Lebih fleksibel terhadap variasi harga dan jenis pengalaman.
3. Kelompok Sosial Ekonomi Bawah
   - Lebih berfokus pada kuliner tradisional yang harganya terjangkau dan mudah diakses.
   - Umumnya mencari area makan yang informal seperti food court atau kios makanan.
   - Memanfaatkan promosi, diskon, atau paket hemat dalam kunjungan.
   - Menikmati pusat gastronomi sebagai ruang rekreasi publik yang terbuka dan ramah pengunjung

b. Pelaku kuliner

Pelaku kuliner merupakan individu yang memiliki keterampilan dalam mengolah makanan tradisional dan menghasilkan produk kuliner khas daerah. Dalam konteks pusat gastronomi, para pelaku kuliner tidak hanya berperan dalam memproduksi hidangan, tetapi juga memberikan penjelasan, demonstrasi, atau praktik langsung

terkait proses memasak dalam kegiatan workshop atau kelas kuliner. Pelaku kuliner bisa berasal dari berbagai latar belakang, termasuk UMKM, komunitas kuliner, atau pengrajin makanan tradisional, dan tidak menutup kemungkinan melibatkan individu dengan kebutuhan khusus (difabel).

c. Tim Produksi Kuliner

Pelaku kuliner umumnya didampingi oleh tim yang membantu dalam proses produksi makanan, persiapan bahan, penyajian, hingga pelayanan saat kegiatan demonstrasi berlangsung. Jumlah tim dapat bervariasi sesuai skala produksi dan kompleksitas jenis kuliner yang dibuat. Kehadiran tim ini memastikan bahwa proses pengolahan makanan dapat berjalan efisien, aman, dan sesuai standar higienitas.

d. Pengelola

Pengelola pusat gastronomi adalah pihak yang bertanggung jawab dalam menjalankan seluruh kegiatan operasional, mulai dari pengaturan program, pengembangan fasilitas, hingga menjaga kualitas pengalaman pengunjung. Tugas pengelola mencakup manajemen tenant kuliner, kurasi konten edukasi, pengawasan kegiatan workshop, pemasaran, pengelolaan anggaran, serta penyelenggaraan event atau pameran kuliner. Dalam konteks pusat gastronomi tradisional, pengelola mencakup tim administrasi, kurator gastronomi, pemandu wisata kuliner, petugas kebersihan, pengawas keamanan, hingga tenaga layanan yang mendukung keberoperasian fasilitas sehari-hari.

2.1.7.2 Produk Kuliner Tradisional DIY

a. Asal-usul dan Sejarah Kuliner DIY

- Pengaruh Keraton Yogyakarta

  Masakan Keraton Yogyakarta memainkan peran sentral dalam membentuk kuliner khas daerah, terutama melalui menu makanan khusus raja (*Rajamangsa*), yang didominasi hidangan hewani. Menu favorit Sri Sultan Hamengku Buwana VIII termasuk hidangan rumit seperti Glendhoh (daging burung dara muda utuh diisi, dikukus, lalu dibakar), Kolak Ati Sapi (hati sapi/kerbau diuleni gula merah dan dibakar), Semur Burung Gelatik, Betutu (ayam tanpa tulang diisi daging cincang), dan Dendeng Age (daging sapi halus dibentuk sate lalu dipanggang kering). Hidangan ini menyimbolkan status kemewahan, disajikan dengan peralatan mewah seperti cangkir porselen dan tutup teko emas 18 hingga 28 karat. Gudeg, ikon Yogyakarta, adalah salah satu menu sarapan Sri

Sultan Hamengku Buwana IX. Asal-usul Gudeg berakar pada sekitar tahun 1500-an saat pembangunan Kerajaan Mataram Islam di Alas Mentaok (Kotagede). Nama "Gudeg" berasal dari kata *hangudeg* (mengaduk), merujuk pada proses memasak nangka muda dalam porsi besar menggunakan pengaduk kayu besar (seperti dayung). Gudeg menunjukkan filosofi kesabaran dan ketekunan karena proses memasak yang memakan waktu lama

- Pengaruh Kolonial dan Pertemuan Budaya (Enkulturasi Gastronomi)

  Sejarah kuliner Keraton menunjukkan adanya proses enkulturasi gastronomi yang signifikan, terutama pengaruh masakan Eropa. Adaptasi ini dimulai sejak masa Sri Sultan Hamengkubuwono V (1823-1855), yang gemar berbelanja bahan makanan Eropa di Toko Berrety dekat Tugu dan Malioboro, mencerminkan kecintaan Raja pada masakan Barat sejak kecil. Kuliner percampuran budaya ini menjadi simbol keakraban dan hubungan politik yang harmonis antara Keraton dan Belanda. Contoh menu *fusion* favorit Sultan Hamengku Buwana VIII adalah Pastei Krukup (*semur krukup*), yang merupakan hidangan semur sayur yang ditutup kentang halus ala Eropa, serta Lidah Asap. Sri Sultan Hamengku Buwana IX menyukai Swar-Swir, yaitu daging bebek yang dibuat *bestik* atau *semur*. Selain makanan, minuman khas akulturasi adalah Bir Jawa, yang disajikan Sri Sultan Hamengku Buwana VIII. Meskipun namanya Barat, minuman ini adalah ramuan tradisional dari jahe, serai, cengkeh, kayu manis, dan rempah lain, berfungsi sebagai penghangat. Pengaruh lain datang dari budaya Tionghoa (misalnya Bakpia yang mengganti isi daging babi [*bak*] menjadi kacang hijau karena mayoritas penduduk Muslim), dan Arab/Yaman (seperti Mi Lethek yang pabriknya didirikan oleh Mbah Umar, pria asal Yaman, pada 1940-an di Bantul untuk tujuan dakwah, meniru teknik Tiongkok tetapi menggunakan bahan lokal)
- Budaya Agraris DIY dan Spesialisasi Bahan Pangan

  Kuliner tradisional DIY sangat bergantung pada hasil bumi lokal dan sistem agraris masyarakat, yang telah ada sejak era Kerajaan Mataram Islam. Makanan pokok kala itu dikelompokkan menjadi pala pendem (umbi-umbian), pala gumantung (buah-buahan), dan pala kasimpar (tanaman menjalar di atas tanah). Keterbatasan geografis wilayah memicu adanya spesialisasi pangan: di Gunung Kidul, yang

topografinya berupa pegunungan karst kering, Tiwul dan Gatot, keduanya berbahan baku singkong (*gaplek*)—menjadi makanan khas. Tiwul merupakan simbol perjuangan masyarakat Gunung Kidul melawan kelaparan, sementara Gatot (*gagal total*) dinamai karena kegagalan panen singkong akibat kekeringan. Di Kulon Progo, Geblek dibuat dari singkong yang melimpah di perbukitan. Di Bantul, Mi Lethek menggunakan tepung gaplek sebagai bahan utama, dan Geplak muncul karena Bantul adalah daerah penghasil gula tebu dan kelapa pada masa colonial.

- Geografi & Kuliner Khas Tiap Kabupaten (DIY)
  Daerah Istimewa Yogyakarta terbagi menjadi lima wilayah administratif, dan setiap kabupaten memiliki ragam kuliner yang berbeda, yang sebagian telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB).
  - Kota Yogyakarta: Ikon-ikonnya meliputi Bakpia (WBTB 2016), Gudeg (WBTB 2010), Yangko (WBTB 2010) yang berasal dari Kotagede, dan Roti Kembang Waru (WBTB 2022).
  - Kabupaten Sleman: Dikenal dengan Salak Pondoh, yang mulai dibudidayakan sejak 1917, serta Keripik Belut dan Ayam Goreng Kalasan (sejak 1952).
  - Kabupaten Bantul: Terkenal dengan Geplak (WBTB 2010), Mi Lethek (WBTB 2016), Peyek Tumpuk (WBTB 2016), dan Wedang Uwuh (WBTB 2013), yang konon pertama disajikan saat Sultan Agung berada di Imogiri.
  - Kabupaten Gunung Kidul: Memiliki Tiwul (WBTB 2010), Gatot (WBTB 2021), dan Walang Goreng (Belalang) (WBTB 2013), yang menjadi sumber protein petani lokal.
  - Kabupaten Kulon Progo: Ikonnya adalah Geblek (WBTB 2016), yang berbentuk menyerupai angka delapan sebagai simbol
- Kuliner sebagai Identitas dan Simbol Masyarakat
  Kuliner di DIY tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi berfungsi sebagai identitas budaya dan sarana transmisi nilai moral dan filosofis. Banyak hidangan memiliki makna simbolis yang mendalam: Gudeg melambangkan kesabaran dan ketekunan; Geblek melambangkan kerja keras dan kolaborasi; dan Walang Goreng melambangkan kesederhanaan dan kemampuan beradaptasi. Penetapan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) menunjukkan pengakuan terhadap kuliner yang telah bertahan minimal dua

generasi. Mengangkat kuliner melalui wisata gastronomi, yang mengeksplorasi narasi sejarah dan budaya di balik hidangan, adalah alat yang efektif untuk pelestarian budaya takbenda dan menghasilkan manfaat ekonomi bagi masyarakat. Wisatawan kini mencari pengalaman autentik yang mendalam, termasuk berpartisipasi dalam tradisi lokal seperti kelas memasak.

b. Kategori Bahan Pangan DIY

- Kategori Berdasarkan Wilayah dan Lanskap Geografis

Tabel 2. 1Kategorisasi Bahan Pangan Berdasarkan Wilayah dan Lanskap Geografis

Kabupaten/Kota	Karakteristik Lanskap	Kuliner Khas Utama	Keterangan Asal-Usul
Yogyakarta	Pusat Urban & Kraton	Gudeg, Bakpia, Yangko	Gudeg berasal dari pembangunan Mataram Islam di Alas Mentaok. Yangko adalah makanan khas Kotagede
Sleman	Lereng Gunung Merapi & Pertanian	Salak Pondoh, ayam Goreng Kalasan, Jadah Tempe	Salak pondoh tumbuh subur di lereng Merapi. Ayam Kalasan dipelopori oleh Mbok Berek sejak 1952
Bantul	Pesisir Selatan & Pertanian	Geplak, Sate Klathak, Mie Lethek, Wedang Uwuh	Geplak muncul karena Bantul penghasil gula tebu/kelapa. Mie Lethek diproduksi di Srandakan sejak 1940-an
Gunungkidul	Pegunungan Karst (Kapur) & Pantai	Tiwul, Gatot, Walang Goreng	Tiwul/Gatot berbahan singkong (gaplek) sebagai

			pengganti beras di lahan kering,. Walang (belalang) adalah sumber protein lokal.
Kulon Progo	Perbukitan Menoreh	Geblek, Growol, The/Kopi Menoreh	Geblek terbuat dari singkong yang melimpah di perbukitan Menoreh

- Kategori Berdasarkan Bahan Baku (Agraris)

Tabel 2. 2 Kategorisasi Bahan Pangan Berdasarkan Bahan Baku

Kategori Bahan	Jenis Bahan Baku	Kuliner Khas	Sejarah / Makna Budaya
Makanan Pokok (Karbohidrat)	Beras	Nasi Gudeg, Nasi Liwet, Nasi Kucing	Konsumsi utama masyarakat agraris Jawa; berkembang dari sistem persawahan Mataram
	Singkong (Pala Pendem)	Tiwul, Gatot, Geblek, Mie Lethek (Tepung Gaplek)	Tiwul & Gatot → simbol ketahanan pangan di lahan kering Gunungkidul; Geblek → khas Kulon Progo; Mie Lethek dari tepung gaplek.
	Ubi Jalar	Talam Ubi, Grubi	Kudapan manis tradisional; bahan pangan lokal saat paceklik
	Beras Ketan	Jadah, Wajik, Lemper	Dipakai dalam ritual dan sesaji

			masyarakat Jawa
Nabati & Buah	Nangka Muda (Pala Gumantung)	Gudeg, sayur Lodeh	Gudeg berasal dari era pembukaan Alas Mentaok (1500-an), dimasak teknik *hangudeg*.
	Manggar (Bunga Kelapa)	Gudeg Manggar	Kuliner khas Bantul sejak era Mataram Islam; tekstur crunchy dan gurih
	Kelapa	Geplak (Daging Kelapa), Minyak Kelapa, Santan Untuk Areh	Geplak muncul karena kelapa & gula tebu melimpah di Bantul pada era colonial
	Salak Pondoh	Buah Salak, Keripik Salak, Asinan	Komoditas Khas Sleman; mulai dibudidayakan sejak 1917.
Protein Hewani	Kambing & Sapi	Sate Klathak (Kambing), Brongkos (Sapi), Dendeng Age, Sate Kere	Sate Klathak memakai jeruji besi khas Bantul; Sate Kere symbol kreativitas "wong cilik"
	Unggas	Ayam Goreng Kalasan, Ingkung, Bebek Suwar-Suwir	Kalasan dipelopori Mbok Berek; Ingkung dipakai dalam ritual Jawa sebagai simbol Syukur.
	Ikan & Serangga	Mangut Lele, Walang Goreng, Sate Gendon	Mangut lele pedas khas pedesaan; walang & gendon sebagai protein

			alternatif tradisional

- Kategori Berdasarkan Jenis Hidangan

Tabel 2. 3 Kategorisasi Bahan Pangan Berdasarkan Jenis Hidangan

Jenis hidangan	Deskripsi	
Hidangan Pembuka / Kudapan	Makanan ringan (Jajan Pasar) yang disajikan sebelum makan besar atau sebagai teman minum teh	Kipo (Kotagede), Yangko, Geplak, Jadah Tempe, Wajik
Hidangan Utama (Main Course)	Makanan berat yang terdiri dari karbohidrat dan lauk pauk	Nasi Gudeg Komplet (nasi, gudeg, krecek, opor), Nasi Liwet, Sate Klathak
Sup & Soto	Hidangan berkuah segar	Brongkos (kuah kluwek), Soto Kadipiro, Soto Lenthok
Minuman	Minuman yang terbuat dari rempah rempah, berfungsi utnuk Kesehatan atau penghangat.	Wedang Uwuh (Imogiri), Wedang Ronde, Bir Jawa (non-alkohol, rempah), Kopi Joss

c. Teknik Pengolahan Kuliner Tradisional

Teknik pengolahan kuliner tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sangat beragam dan unik, mencerminkan perpaduan antara kearifan lokal, sejarah Keraton, dan adaptasi masyarakat terhadap sumber daya alam yang tersedia. Berdasarkan sumber-sumber yang Anda berikan, berikut adalah rincian teknik pengolahan kuliner tradisional DIY:

- Teknik Hangudeg (Mengaduk)

  Teknik ini menjadi asal-usul nama "Gudeg", ikon kuliner Yogyakarta. Proses *hangudeg* merujuk pada kegiatan mengaduk nangka muda (*gori*) dalam porsi besar menggunakan pengaduk kayu menyerupai dayung di dalam kuali besar. Teknik pengolahannya melibatkan proses perebusan nangka muda bersama santan, gula merah,

bumbu rempah, dan daun jati (untuk pewarna alami) dalam waktu yang sangat lama, kurang lebih hingga 6 jam, sampai kuah menyusut dan bumbu meresap sempurna hingga berwarna cokelat kemerahan. Proses *slow cooking* ini tidak hanya mematangkan bahan tetapi juga menghasilkan tekstur yang empuk dan cita rasa manis-gurih yang legit.

- Teknik pembakaran dan Pemanggangan

  Yogyakarta memiliki metode pembakaran yang unik untuk menghasilkan tingkat kematangan spesifik. Contoh paling menonjol adalah Sate Klathak di Bantul, yang menggunakan jeruji besi sepeda sebagai tusukan sate. Penggunaan besi berfungsi sebagai penghantar panas yang baik sehingga daging kambing dapat matang sempurna hingga ke bagian dalam, berbeda dengan tusuk bambu biasa,. Selain itu, terdapat teknik pemanggangan menggunakan wajan gerabah (tanah liat) yang dialasi daun pisang, seperti pada pembuatan kue Kipo di Kotagede. Adonan ketan berisi unti kelapa dipanggang di atas gerabah panas sambil dibolak-balik hingga matang, memberikan aroma khas daun pisang yang terbakar

- Teknik Penggilingan Tradisional

  Teknik ini masih dipertahankan secara spesifik dalam pembuatan Mie Lethek di Bantul. Proses pencampuran dan penggilasan bahan baku, yaitu tepung gaplek (singkong) dan tepung tapioka, dilakukan menggunakan silinder batu raksasa (grinder). Uniknya, alat ini tidak digerakkan oleh mesin, melainkan ditarik oleh tenaga sapi jantan yang berjalan memutar. Setelah adonan kalis, mie dikukus lalu dijemur di bawah sinar matahari hingga kering, sebuah proses yang menjaga keaslian tekstur dan warna keruh (*lethek*) yang menjadi ciri khasnya.

- Teknik Pengukusan

  Teknik pengukusan banyak digunakan baik untuk kuliner rakyat maupun hidangan Keraton. Di lingkungan Keraton, teknik ini disebut *dilangseng*. Contohnya pada masakan Glendhoh (burung dara isi) dan Blebed (bebek isi), bahan makanan dibungkus daun, dikukus hingga matang, baru kemudian dibakar dan disiram areh,. Di sisi lain, masyarakat Gunungkidul menggunakan teknik pengukusan untuk mengolah makanan pokok pengganti nasi seperti Tiwul, yang terbuat dari tepung gaplek (singkong kering). Selain itu, terdapat teknik fermentasi pada Gatot, di mana singkong kering (*gaplek*) direndam hingga muncul jamur fermentasi

yang memberikan warna hitam dan tekstur kenyal sebelum akhirnya dikukus.

- Teknik Memasak dengan Tungku Arang (Anglo)
  Banyak kuliner tradisional Yogyakarta mempertahankan penggunaan tungku tanah liat (*anglo*) berbahan bakar arang kayu untuk menjaga kualitas rasa. Teknik ini diterapkan pada kuliner seperti Sego Godog (nasi rebus) dan Bakmi Jawa. Memasak menggunakan arang dipercaya memberikan aroma "sangit" (asap) yang khas dan menjaga panas masakan lebih tahan lama dibandingkan menggunakan kompor gas atau minyak tanah. Di Keraton Yogyakarta, teknik memasak dengan anglo juga diterapkan pada menu Swar-Swir (kedagingan bebek) di *Pawon Prabeya* untuk mempertahankan cita rasa autentik.
- Teknik Fermentasi dan Pengawetan
  Masyarakat DIY, khususnya di wilayah Gunungkidul dan Bantul, mengembangkan teknik pengawetan pangan untuk beradaptasi dengan kondisi lingkungan dan memperpanjang umur simpan bahan makanan. Salah satu metode utama adalah pengeringan singkong menjadi Gaplek, yaitu singkong yang dikupas, dipotong, dan dijemur di bawah matahari selama 1-3 hari hingga kering. Gaplek ini kemudian diolah menjadi Tiwul melalui proses penepungan dan pengukusan sebagai pengganti nasi. Selain pengeringan, teknik fermentasi diterapkan dalam pembuatan Gatot. Proses ini melibatkan perendaman gaplek (biasanya yang berwarna kehitaman) selama dua malam hingga tumbuh jamur fermentasi yang melunakkan tekstur dan memberikan kekenyalan khas,. Selain itu, terdapat juga teknik pengawetan menggunakan gula (manisan) seperti pada Geplak di Bantul, di mana kandungan gula pasir yang tinggi berfungsi sebagai pengawet alami sehingga makanan ini dapat bertahan lama. Dalam konteks modern, teknik pengawetan telah berkembang menjadi pengalengan (Gudeg Kaleng) yang memungkinkan gudeg bertahan hingga satu tahun tanpa mengurangi nilai organoleptiknya secara signifikan. Minuman fermentasi juga dikenal, seperti Tapai (ketan atau singkong yang difermentasi ragi) dan Brem
- Teknik Perebusan dengan Bumbu
  Teknik ini sangat dominan dalam kuliner DIY, terutama untuk menghasilkan hidangan dengan rasa yang mendalam dan kaya rempah. Contoh utamanya adalah Gudeg, yang dibuat dengan merebus nangka muda (*gori*) bersama santan, gula

merah, dan bumbu rempah dalam waktu yang lama. Proses ini sering melibatkan penambahan daun jati saat perebusan untuk menghasilkan warna cokelat kemerahan yang khas,. Di lingkungan Keraton Yogyakarta, teknik perebusan dengan bumbu yang kompleks diterapkan pada Semur Burung Gelatik, yang dimasak dengan bawang merah, gula merah, lada, pala, cengkeh, dan kayu manis. Selain itu, terdapat hidangan berkuah santan seperti Opor Ayam yang dimasak hingga bumbu meresap dan kuah mengental (areh),. Teknik perebusan juga digunakan untuk Brongkos, hidangan daging berkuah gelap yang menggunakan bumbu kluwek, serta Soto yang memiliki varian kuah bening atau bersantan

- Teknik Sungkup

  Teknik sungkup merujuk pada metode memasak di mana bahan makanan ditutup rapat (disungkup) atau dibungkus untuk memerangkap panas dan uap, sehingga bumbu meresap sempurna ke dalam daging. Dalam kuliner tradisional, teknik ini sering berkaitan dengan proses ungkep atau pengukusan (*dilangseng*). Pada masakan Ayam Goreng Kemiri, ayam yang telah dibumbui dimasak dengan cara disungkup hingga matang sebelum digoreng, agar bumbu meresap ke dalam serat daging,. Di Keraton Yogyakarta, teknik ini terlihat pada hidangan Glendhoh (burung dara) dan Blebed (bebek). Daging unggas diisi dengan bumbu atau daging cincang, kemudian dibungkus daun (seperti daun upik), lalu dilangseng (dikukus dalam panci tertutup) hingga matang sebelum dibakar dan disiram areh,. Contoh lainnya adalah Pastei Krukup (Semur Krukup), di mana semur ditutup (disungkup) dengan kentang halus kemudian dikukus hingga matang. Teknik ini juga diterapkan pada Timlo Solo, di mana fillet ayam disungkup terlebih dahulu.

d. Pawon Jawa dan Alat Masak Tradisonal

- Filosofi dan Fungsi Pawon (Dapur)

  Dalam tradisi Jawa, dapur yang dikenal dengan sebutan "Pawon" memiliki makna filosofis yang mendalam, di mana istilah ini secara etimologis berasal dari kata dasar *awu* yang berarti abu, menggambarkan kondisi dapur tradisional yang selalu identik dengan keberadaan abu dari tungku masak berbahan bakar kayu. Di lingkungan Keraton, baik Yogyakarta maupun Surakarta, Pawon bukan sekadar area memasak, melainkan lembaga tersendiri yang dikelola oleh Abdi Dalem; Keraton Yogyakarta misalnya, memiliki Pawon Ageng yang dipimpin oleh juru masak (Boja) dengan pembagian tugas

spesifik seperti Pawon Prabeya untuk menyiapkan *Dhahar Dalem* (makan siang Sultan), Pawon Patehan yang khusus menyajikan minuman seperti teh dan kopi untuk upacara, serta Pawon Sekulanggen atau Pawon Wetan yang bertugas menyiapkan nasi dan sesaji,. Sementara itu, Keraton Surakarta memiliki dapur khusus bernama Pawon Gondorasan yang bertugas membuat sesaji dan *wilujengan* (selamatan), sebuah dapur yang dianggap sangat sakral dan mensyaratkan ritual khusus sebelum proses memasak dimulai

- Alat Masak Tradisional
  - Alat Pamanas dan Pengapian
    - Tungku (Lueng/Keren): Kompor tradisional berbahan bakar kayu. Penggunaan kayu bakar (seperti kayu pohon nagasari di Keraton Surakarta) dipercaya memberikan aroma khas. Di Yogyakarta, gudeg dimasak di atas tungku kayu bakar untuk hasil yang optimal.
    - Anglo: Kompor kecil berbahan bakar arang. Alat ini digunakan di *Pawon Prabeya* Keraton Yogyakarta untuk memasak menu Swar-Swir (bistik bebek). Di masyarakat umum, anglo digunakan untuk memasak Sego Godog dan Bakmi Jawa agar panasnya stabil dan memberikan aroma sangit yang nikmat
  - Alat Pengolah (Memasak)
    - Kuali (Kwali): Wadah masak dari tanah liat (gerabah). Digunakan untuk memasak Gudeg dalam waktu lama (hingga 6-8 jam) agar bumbu meresap dan tidak gosong.
    - Langseng: Alat pengukus tradisional. Di Keraton Yogyakarta, alat ini spesifik digunakan untuk mengukus hidangan kesukaan Sultan seperti Glendhoh (burung dara isi), Blebed (bebek isi), dan Pastei Krukup.
    - Wajan Gerabah Datar: Digunakan untuk memasak kue Kipo khas Kotagede dengan cara dipanggang di atasnya.
    - Dandang: Alat tembaga besar untuk menanak nasi. Keraton Surakarta memiliki dandang pusaka bernama *Kyai Dhudha* yang digunakan dalam upacara *Adang Bethak*
  - Alat Persiapan dan Pemrosesan
    - Grinder Batu (Gilangan): Alat penggiling raksasa berupa silinder batu yang ditarik oleh sapi jantan. Alat ini digunakan secara spesifik dalam pembuatan

Mie Lethek di Bantul untuk mencampur tepung gaplek dan tapioka agar adonan kalis sempurna.
    - Cobek dan Muntu: Alat dari batu untuk menghaluskan bumbu secara manual.
    - Pipisan dan Gandik: Alat giling dari batu berbentuk datar dan silinder, biasanya digunakan untuk menghaluskan bahan jamu.
    - Parutan: Digunakan untuk memarut kelapa secara manual
- Alat Bantu dan Wadah Penyajian
    - Centong: Sendok nasi/pengaduk. Dalam sejarah Gudeg, disebutkan penggunaan centong kayu besar menyerupai dayung untuk mengaduk (*hangudeg*) nangka muda dalam porsi besar.
    - Jodhang: Peti makan dari kayu yang dipikul oleh Abdi Dalem untuk mengantar hidangan Sultan (*Ladosan Dhahar Dalem*). Uniknya, jodhang ini harus dipayungi selama perjalanan sebagai simbol penghormatan dan perlindungan terhadap makanan raja.
    - Panjang: Piring atau wadah penyajian di Keraton untuk menghidangkan menu seperti Lidah Asap dan Kolak Ati Sapi.
    - Jeruji Besi: Digunakan secara unik sebagai tusuk sate pada Sate Klathak. Besi berfungsi sebagai penghantar panas agar daging kambing matang hingga ke dalam.
    - Jepit Bambu: Digunakan untuk menjepit daging cincang (Dendeng Age) atau lidah sapi (Lidah Asap) saat dibakar di atas bara api.
    - Kendil: Wadah tanah liat untuk mengemas Gudeg agar lebih tahan lama.
    - Besek: Wadah anyaman bambu untuk kemasan makanan tradisional seperti Gudeg atau Bakpia

e. Makna dan Filosofi Kuliner Tradisional

➢ Makanan sebagai Simbol Hubungan Manusia dan Tuhan

Kuliner tradisional sering kali menjadi media komunikasi spiritual atau perwujudan doa kepada Sang Pencipta. Contoh paling kuat adalah Tumpeng, yang bentuk kerucutnya melambangkan gunung tempat bersemayamnya para dewa atau arwah leluhur, serta menyimbolkan hubungan vertikal manusia dengan Tuhan. Kata "tumpeng" sendiri merupakan akronim dari *tumapaking panguripan tumuju Pangeran* (hidup harus menuju di jalan Tuhan) atau *yen metu kudu sing mempeng* (bila keluar harus dengan sungguh-sungguh). Sajian lain yang sarat makna spiritual adalah Ketupat (Kupat), yang dalam filosofi Jawa dimaknai sebagai *Ngaku Lepat* (mengakui kesalahan). Isi ketupat yang putih melambangkan

kesucian hati setelah memohon ampunan, sedangkan anyaman janur yang rumit mencerminkan kesalahan manusia. Selain itu, terdapat hidangan Ingkung (ayam utuh) yang bermakna *manekung* atau memanjatkan doa dengan khusyuk kepada Tuhan.

- Representasi Struktur Sosial dan Karakter Masyarakat

  Kuliner tradisional juga menjadi cermin identitas dan tatanan sosial masyarakat pembuatnya. Rendang dari Minangkabau, misalnya, memiliki makna filosofis yang mendalam tentang musyawarah dan mufakat. Empat bahan pokok rendang melambangkan keutuhan masyarakat Minang: *dagiang* (daging) melambangkan *niniak mamak* (pemimpin adat), *karambia* (kelapa) melambangkan *cadiak pandai* (kaum intelektual), *lado* (cabai) melambangkan alim ulama, dan bumbu melambangkan keseluruhan masyarakat,. Proses memasak rendang yang lama juga mengajarkan nilai kesabaran, kebijaksanaan, dan ketekunan,. Sementara itu, Sate memiliki filosofi tentang menyatukan berbagai elemen menjadi kesatuan yang harmonis dalam satu tusukan, serta melambangkan nilai kebersamaan keluarga karena potongan daging yang kecil memungkinkan dinikmati oleh banyak orang.

- Filosofi Sikap Hidup dan Moralitas

  Banyak kudapan tradisional yang mengandung ajaran moral (pitutur luhur) tentang bagaimana menjalani hidup. Kue Lemper, misalnya, memiliki filosofi *Yen di-LEM atimu ojo mem-PER* (jika dipuji, hatimu jangan menjadi sombong), serta sifat lengket ketan yang menyimbolkan persaudaraan. Kue Klepon mengajarkan tentang kehati-hatian; bentuknya yang bulat dan isinya yang cair menuntut orang untuk makan dengan mulut tertutup (diam/menjaga bicara) agar gula tidak muncrat, serta melambangkan bahwa manisnya hidup didapat setelah melalui proses laku prihatin (*Kanti Lelaku Pesti Ono*). Di Kulon Progo, makanan Geblek yang berbentuk angka delapan dimaknai sebagai simbol roda kehidupan dan kerja keras yang tidak putus untuk mencapai kesuksesan, serta warna putihnya melambangkan tindakan positif.

- Simbolisme Siklus Kehidupan dan Harapan

  Beberapa makanan disajikan sebagai simbol harapan dalam siklus kehidupan manusia. Tradisi menyajikan Ketan, Kolak, dan Apem dalam ritual Jawa (seperti Nyadran atau selamatan kematian) memiliki akar etimologis dari bahasa Arab yang diserap untuk tujuan spiritual. Ketan (*Khata'an*/kesalahan),

Kolak (*Khalaqo*/Pencipta), dan Apem (*Afwun*/ampunan) jika disatukan bermakna permohonan agar manusia diampuni kesalahannya dan didekatkan kepada Sang Pencipta. Selain itu, Roti Kembang Waru dari Kotagede yang berbentuk bunga delapan kelopak memiliki filosofi *Hasto Broto*, yakni delapan jalan utama atau elemen alam yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin untuk mengayomi rakyatnya.

- Identitas Budaya dan Sejarah

  Secara keseluruhan, gastronomi dan kuliner tradisional merupakan "Local Genius" atau kearifan lokal yang membentuk karakter dan jati diri bangsa. Makanan seperti Gudeg bukan sekadar hidangan lezat, tetapi merekam sejarah pembukaan Alas Mentaok pada masa Mataram Islam, yang mencerminkan perjuangan, kesabaran, dan kreativitas masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya alam (nangka dan kelapa) yang tersedia saat itu,. Kuliner juga menjadi simbol nasionalisme dan kebanggaan, di mana di dalamnya terpendam amanah mengenai jiwa yang hidup, berkarakter, dan kemampuan mandiri sebagai esensi bangsa yang berdaulat.

f. Inventarisasi Kuliner per Kabupaten

Dalam pengolahan makanan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta, setiap hidangan melalui tahapan dan teknik tertentu yang sudah diwariskan secara turun-temurun. Proses ini mencerminkan kedekatan masyarakat dengan bahan pangan lokal serta teknik memasak khas yang membentuk identitas kuliner daerah. Selain menghasilkan hidangan utama, proses pengolahan ini juga menimbulkan berbagai produk turunan atau olahan sampingan yang sama pentingnya dalam ekosistem gastronomi.

Contohnya, beberapa bahan pangan lokal, seperti singkong, ketan, kacang, atau kelapa, tidak hanya diolah menjadi makanan pokok, tetapi juga menghasilkan aneka kudapan, minuman, hingga bumbu tradisional. Setiap produk kuliner memiliki teknik pengolahan berbeda, mulai dari kukus, sangrai, fermentasi, ungkep, hingga *slow-cooking*, dan semuanya merepresentasikan kearifan lokal masyarakat setempat.

Melalui inventarisasi kuliner tradisional ini, pusat gastronomi berperan dalam mendokumentasikan, menampilkan, dan mengedukasi publik mengenai ragam kuliner yang hidup di tiap kabupaten/kota di DIY. Pendataan dilakukan berdasarkan kategori makanan dan asal wilayah untuk memperlihatkan keterkaitan antara budaya, geografi, dan praktik memasak masyarakat Yogyakarta.

Tabel 2. 4 Inventarisasi Kuliner per Kabupaten

Nama Kuliner	Jenis	Asal Kabupaten/Kota

Gudeg	Makanan Utama	Kote Yogyakarta
Sate Klathak	Makanan Utama	Kote Yogyakarta
Brongkos	Makanan Utama	Kota Yogyakarta
Mangut Lele	Makanan Utama (Lauk)	Kabupaten Bantul
Tiwul	Makanan Pokok Tradisional	Kabupaten Gunungkidul
Gatot	Makanan Pokok Tradisional	Kabupaten Gunungkidul
Bakmi Jawa	Makanan Utama	Kota Yogyakarta
Jadah Tempe	Kudapan	Kabupaten Sleman
Peyek Tumpuk	Kudapan	Kabupaten Bantul
Kipo	Kudapan	Kota Yogyakarta
Yangko	Kudapan	Kota Yogyakarta
Geplak	Kudapan	Kabupaten Bantul
Cethil	Jajanan Pasar	Kabupaten Sleman
Nogosari	Jajanan Pasar	Kota Yogyakarta
Lupis	Jajanan Pasar	Kabupaten Sleman
Legomoro	Jajanan Pasar	Kabupaten Bantul
Apem	Kudapan Tradisional	Kota Yogyakarta
Lemet	Kudapan	Kabupaten Gunungkidul
Getuk	Kudapan	Kabupaten Gunungkidul
Growol	Makanan Pokok Tradisonal	Kabupaten Kulonprogo
Wedang Uwuh	Minuman	Kabupaten Bantul
Wedang Ronde	Minuman	Kota Yogyakarta
Wedang Secang	Minuman	Kabupaten Bantul
Kopi Menoreh	Minuman	Kabupaten Kulonprogo
Kopi Joss	Minuman	Kota Yogyakarta
Wedang Jahe	Minuman	Kota Yogyakarta
Wedang Tahu	Minuman	Kota Yogyakarta
Gudeg Manggar	Makanan Utama	Kabupaten Bantul
Bakpia	Kudapan	Kota Yogyakarta
Wajik	Kudapan	Kabupaten Kulonprogo
Lupis	Kudapan	Kota Yogyakarta
Tempe Benguk	Kudapan	Kabupaten Kulonprogo
Mie Lethek	Makanan Utama	Kabupaten Bantul
Es Jaipong	Minuman	Kota Yogyakarta
Sarsaparilla	Minuman	Kota Yogyakarta
Bir Pletok	Minuman Keraton	Kota Yogyakarta
Es Semlo	Minuman Keraton	Kota Yogyakarta
Geblek	Kudapan	Kabupaten Kulonprogo
Sagon	Kudapan	Kabupaten Gunungkidul
Wedang seruni	Minuman	Kabuoaten Kulon Progo
Kethak Blondo	Kudapan	Kabupaten Gunungkidul
Sego Blawong	Makanan Utama	Kabupaten Sleman
Jadah Manten	Kudapan	Kabupaten Sleman

Sumber : Pribadi, 2025

2.1.7.3 Program Kegiatan Pusat Gastronomi Tradisional

a. Kegiatan Utama (Pameran Kuliner)

Kegiatan utama pada Pusat Gastronomi Tradisional Yogyakarta adalah kegiatan yang berfokus pada penyampaian informasi, interpretasi budaya, dan edukasi kuliner kepada pengunjung. Kegiatan ini dilakukan melalui penyelenggaraan pameran kuliner yang menampilkan proses, objek, dan narasi yang terkait dengan pangan

tradisional Yogyakarta. Pameran dirancang tidak sekadar sebagai media display visual, tetapi sebagai sarana pengetahuan yang bersifat edukatif dan reflektif mengenai kearifan lokal kuliner.

Pameran kuliner tradisional diselenggarakan secara berkesinambungan sehingga diperlukan penggantian koleksi, tema, atau objek tertentu secara periodik. Pameran utama memberi kesempatan bagi pelaku kuliner tradisional, UMKM, serta komunitas kuliner untuk memperlihatkan kekayaan makanan tradisional kepada pengunjung dari berbagai kalangan. Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi pengunjung untuk memahami sejarah pangan, teknik pengolahan tradisional, dan nilai budaya yang terkandung dalam sebuah hidangan. Kegiatan pameran utama dibagi menjadi dua bentuk, yaitu:

- Pameran Permanen

  Pameran permanen bertujuan menyajikan narasi besar mengenai perjalanan kuliner Yogyakarta. Koleksi yang ditampilkan mencakup bahan pangan, alat masak tradisional, teknik pengolahan, replika hidangan, serta filosofi dan ritual penyajian. Pameran permanen umumnya ditempatkan pada ruang tetap dan menjadi identitas utama pusat gastronomi.

- Pameran Tematik

  Pameran tematik bersifat berkala dan berfokus pada topik tertentu, seperti jamu, gudeg, jajanan pasar, atau kuliner keraton. Pameran ini memberikan fleksibilitas untuk mengangkat isu-isu budaya yang relevan atau menampilkan karya dan praktik kuliner dari komunitas tertentu. Pameran tematik juga menjadi ruang bagi UMKM kuliner untuk menampilkan produk dan memperkenalkan keahlian mereka kepada publik.

b. Kegiatan Penunjang

Kegiatan penunjang merupakan rangkaian aktivitas yang memperkaya pengalaman pengunjung dan mendukung kegiatan utama melalui pendekatan edukatif, partisipatif, dan interaktif. Jika kegiatan utama menitikberatkan pada penyajian informasi dan narasi kuliner, maka kegiatan penunjang bersifat melibatkan pengunjung secara lebih aktif melalui demonstrasi, praktik, dan aktivitas sosial. Kegiatan penunjang meliputi:

- Pameran Terbuka

  Pameran terbuka dilaksanakan di ruang luar seperti halaman, pendopo, atau taman kuliner yang menyatu dengan lanskap bangunan. Konsep ini memungkinkan pengunjung menikmati pameran secara santai tanpa batasan waktu. Objek yang

biasanya ditampilkan meliputi tanaman rempah, bahan pangan lokal, demonstrasi memasak sederhana, atau instalasi budaya kuliner. Pameran terbuka menciptakan suasana interaktif dan menghidupkan aktivitas ruang luar.

- Demo Masak

  Aktivitas ini memungkinkan pengunjung belajar langsung teknik pengolahan kuliner tradisional dari para ahli, seperti cara membuat makanan utama, kudapan, dan minuman.

- Pertunjukan

  Pertunjukkan berperan penting dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya kuliner. Bentuk pertunjukan dapat berupa demonstrasi memasak, ritual penyajian, atau pementasan yang mengangkat sejarah dan budaya kuliner Yogyakarta. Kegiatan ini tidak hanya menarik perhatian pengunjung, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap tradisi kuliner lokal.

- Restoran/Kafe

  Restoran atau kafe menyediakan pengalaman mencicipi hidangan tradisional secara otentik, sekaligus menjadi area istirahat bagi pengunjung. Konsep ini mendukung integrasi edukasi dan eksperiensial dalam satu ruang kuliner.

- Toko Produk Lokal

  Toko ini memungkinkan pengunjung membeli bahan pangan lokal, olahan kuliner, atau souvenir terkait kuliner. Aktivitas ini mendukung ekonomi kreatif dan UMKM lokal.

- Area Komunal

  Area komunal berfungsi sebagai ruang bagi pengunjung untuk berinteraksi, berdiskusi, atau melakukan kegiatan edukatif tambahan. Aktivitas ini memperkuat aspek sosial dan partisipatif dari pusat gastronomi.

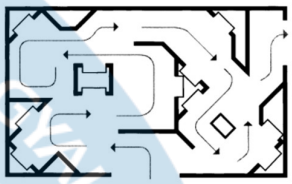
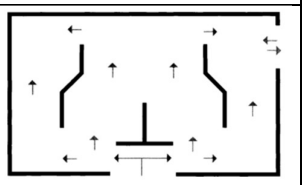
2.1.7.4 Kriteria Ruang Galeri dan Pameran

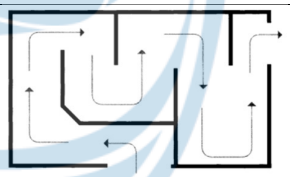
1. Sistem Sirkulasi Ruang Pameran

   Di Pusat Gastronomi Tradisional Yogyakarta, salah satu fasilitas penting adalah area pameran kuliner, tempat pengunjung dapat melihat bahan pangan, alat masak tradisional, teknik pengolahan, hingga replika hidangan khas. Agar pengunjung dapat menikmati seluruh pameran dengan nyaman dan tidak merasa bingung, perancangan jalur sirkulasi harus dilakukan secara matang.

Menurut Dean (1996), terdapat beberapa metode dasar dalam merancang sirkulasi pameran, yang dapat disesuaikan dengan tujuan, konsep, dan karakter pameran. Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga pemilihan pola sirkulasi sebaiknya mempertimbangkan pengalaman pengunjung, ukuran ruang, dan tujuan edukatif dari pameran kuliner. Berikut beberapa bentuk sirkulasi yang dapat diterapkan:

Tabel 2. 5 Bentuk-Bentuk Sirkulasi pada Perancangan Pameran

No	Metode Sirkulasi	Gambar
1	*Suggested – approach* Metode ini memanfaatkan warna, pencahayaan, penunjuk arah, judul, objek landmark, dan elemen visual lainnya untuk mengarahkan pengunjung mengikuti jalur yang telah ditentukan, tanpa menggunakan penghalang fisik yang memaksa pengunjung bergerak hanya melalui satu rute. Pendekatan ini termasuk yang paling menantang karena harus menciptakan pengalaman belajar yang nyaman, sekaligus tetap memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih jalur yang ingin dijelajahi, tanpa kehilangan konteks atau alur narasi pameran. • Kelebihan – Metode ini memungkinkan pengunjung bergerak secara santai sambil memperoleh informasi secara bertahap, dalam kerangka narasi yang jelas dan mudah dipahami. • Kekurangan – Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada efektivitas ele men desain yang digunakan untuk membimbing pengunjung sepanjang jalur pameran.	
2	*Unstructure Flow* Saat memasuki ruang pamer, pengunjung dapat menentukan jalur sendiri tanpa ada rute yang dianggap benar atau salah. Dengan kata lain,	

	pergerakan pengunjung bersifat bebas dan acak. Pendekatan ini sering diterapkan pada galeri seni atau pameran yang menekankan objek secara individual. • Kelebihan – Metode ini cocok untuk pameran yang berfokus pada objek atau produk tertentu, karena memungkinkan pengunjung bergerak sesuai kecepatan dan prioritas masing-masing. Materi interpretatif diarahkan pada objek itu sendiri, dan tidak bergantung pada urutan penyajian yang progresif. • Kekurangan – Pendekatan ini kurang sesuai untuk pameran yang membutuhkan alur cerita atau presentasi bertahap, karena tidak ada arah yang jelas bagi pengunjung untuk mengikuti narasi secara konsisten.	
3	*Directed Approach* Metode ini tergolong lebih kaku dan terstruktur dibandingkan metode lainnya. Ruang pamer biasanya disusun dengan arus lalu lintas satu arah, sehingga pengunjung memiliki sedikit kesempatan untuk keluar sebelum menyelesaikan seluruh pameran. • Kelebihan – Metode ini memungkinkan penyajian materi yang sangat terstruktur, koheren, dan bersifat edukatif, sehingga pengunjung dapat mengikuti alur informasi atau narasi pameran secara sistematis. • Kekurangan – Pendekatan ini dapat mendorong pengunjung untuk fokus mencari jalan keluar. Dalam beberapa kasus,	

		hal ini menimbulkan rasa terjebak, sementara di situasi lain dapat menimbulkan kemacetan pada jalur ketika ada pengunjung yang ingin berhenti dan mempelajari objek lebih lama, sementara pengunjung lain ingin melanjutkan atau keluar dari pameran.	

2. Sistem Pencahayaan

   Sistem pencahayaan buatan memegang peranan penting dalam penataan objek pameran kuliner. Sebelum menerapkan pencahayaan, penting untuk memahami kebutuhan masing-masing objek, seperti bahan pangan, peralatan masak tradisional, atau replika hidangan.

   - Untuk objek dua dimensi, misalnya poster, infografik, atau gambar proses kuliner, diperlukan pencahayaan merata tanpa bayangan agar informasi mudah dibaca.
   - Untuk objek tiga dimensi, seperti alat masak, bahan pangan segar, atau replika hidangan, diperlukan pencahayaan terarah dan lokal, serta sistem cahaya yang dapat menciptakan efek visual khusus yang menarik perhatian pengunjung.

   Selain itu, pencahayaan di ruang pamer kuliner harus memperhatikan detail seperti intensitas, tata letak, dan jenis cahaya yang digunakan agar setiap objek terlihat optimal dan pengalaman pengunjung lebih nyaman.

   - Intensitas Cahaya

     Kekuatan cahaya harus disesuaikan dengan luas area yang diterangi dan sifat objek pameran. Perlu dipertimbangkan sensitivitas objek terhadap radiasi cahaya; misalnya bahan pangan tertentu bisa cepat rusak jika terkena cahaya ultraviolet atau panas berlebih. Selain itu, tingkat pencahayaan juga harus nyaman bagi mata manusia, dengan pencahayaan minimal sekitar 10 candela/m^2 agar pengunjung dapat melihat objek dengan jelas tanpa merasa silau.

   - Tata letak Pencahayaan

     Penataan cahaya dirancang untuk menciptakan tampilan yang menarik dan informatif bagi pengunjung, dengan mempertimbangkan:

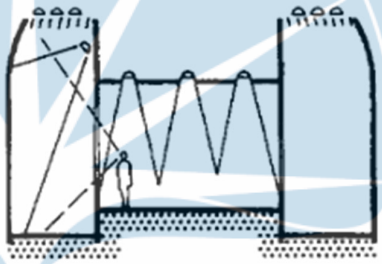
     - Pencahayaan langsung maupun tidak langsung (pantulan).

- Fungsi cahaya sebagai utama, pengisi, atau latar belakang.
- Pencahayaan dari satu, dua, atau tiga arah.
- Penempatan cahaya di atas, depan, belakang, bawah, atau langsung pada objek pameran kuliner.

Dengan pengaturan pencahayaan yang tepat, pengunjung dapat lebih mudah mengamati detail objek kuliner, memahami proses pengolahan, serta merasakan suasana edukatif dan estetis dari pamera

- Pencahayaan Merata Buatan

  Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang dihasilkan menggunakan tenaga listrik. Pada siang hari, sebagian ruang pamer kuliner mungkin memanfaatkan cahaya alami dari matahari, namun pada malam hari atau di area yang minim cahaya, digunakan pencahayaan buatan seperti lampu pijar, lampu halogen, atau LED.



Gambar 2. 1 Pencahayaan Merata Buatan pada Ruang Pamer

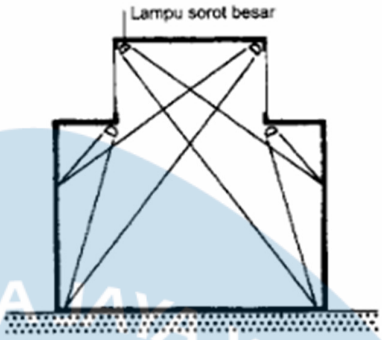
Sumber : Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

Penggunaan pencahayaan buatan dalam ruang pamer kuliner disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas ruang dan tata letak objek pameran, agar pengunjung dapat melihat setiap detail dengan jelas. Lampu biasanya dipasang menghadap ke objek atau dinding untuk menghasilkan pencahayaan yang merata pada bahan pangan, peralatan masak, maupun replika hidangan, sehingga pengalaman pengunjung menjadi lebih nyaman dan informatif.

- Pencahayaan Terfokus Buatan

  Pencahayaan terfokus buatan merupakan pencahayaan yang dihasilkan menggunakan tenaga listrik dan ditujukan untuk menyoroti objek tertentu dalam ruang pamer kuliner. Tujuan utamanya adalah menjadikan objek tersebut, seperti bahan

pangan, peralatan masak tradisional, atau replika hidangan, sebagai pusat perhatian dalam ruang.



Gambar 2. 2 Pencahayaan Terfokus Buatan pada Ruang Pamer

Sumber : Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

Pencahayaan terfokus biasanya menggunakan lampu sorot yang dipasang di dinding, partisi, atau langit-langit, tepat di atas objek yang ingin ditonjolkan. Dengan pengaturan ini, objek pamer mendapatkan cahaya yang terarah dan intensitas optimal, sehingga pengunjung dapat memperhatikan detail dan keunikan objek secara lebih jelas.

Menurut Gardner (1960) dalam Bonaventura (Tugas et al., 2024), plafon ideal untuk ruang pamer sebaiknya sebagian terbuka, baik untuk alasan efisiensi biaya maupun untuk memudahkan akses ke peralatan atau elemen yang dipasang pada plafon, seperti sistem pencahayaan atau dekorasi tematik.

Dalam ruang pamer kuliner, plafon berfungsi sebagai elemen non-struktural yang membatasi pandangan dan membingkai ruang, karena tidak menanggung beban atau pengaruh cuaca. Selain itu, plafon juga memengaruhi karakter dan suasana ruang pamer, di mana tinggi atau rendahnya plafon dapat berdampak pada kenyamanan pengunjung serta interaksi mereka dengan objek pamer, seperti bahan pangan, peralatan masak, atau replika hidangan.

2.1.7.5 Kriteria Ruang Worksop Gastronomi

Ruang workshop gastronomi tradisional dalam proyek ini dirancang sebagai ruang produksi budaya dan edukasi yang merepresentasikan proses memasak tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta. Kriteria ruang disusun berdasarkan karakter pawon dan penggunaan alat-alat memasak tradisional masyarakat DIY, sebagaimana diuraikan dalam buku *Dapur dan Alat-alat Memasak Tradisional Daerah Istimewa*

Yogyakarta. Oleh karena itu, ruang workshop tidak dipahami sebagai dapur komersial, melainkan sebagai ruang transmisi pengetahuan dan pengalaman budaya kuliner.

1. Kriteria Berdasarkan Alur Proses
   Berdasarkan karakter pawon tradisional, aktivitas memasak tidak dilakukan secara instan, melainkan melalui tahapan proses yang saling berkesinambungan. Tahapan tersebut meliputi pengolahan awal dan persiapan bahan pangan, peracikan bumbu serta bahan menggunakan peralatan tradisional, proses memasak dengan pemanfaatan sumber panas api, hingga tahap penyajian yang disertai pemaknaan kuliner. Rangkaian proses ini dijadikan sebagai dasar dalam penataan ruang workshop, sehingga kegiatan memasak dapat dipahami sebagai satu kesatuan alur kerja yang utuh dan berurutan, bukan semata-mata sebagai aktivitas dapur yang bersifat fungsional.
2. Pembagian Zona Ruang
   Ruang workshop gastronomi tradisional disusun ke dalam beberapa zona utama yang merepresentasikan struktur aktivitas pawon dalam budaya Jawa. Zona-zona tersebut meliputi area persiapan bahan sebagai tempat pengolahan awal bahan pangan, area pengolahan bumbu yang mengakomodasi penggunaan lesung, alu, dan peralatan tumbuk tradisional, serta zona pawon sebagai pusat kegiatan memasak yang dilengkapi dengan tungku, anglo, dandang, dan peralatan berbasis api. Selain itu, disediakan zona observasi bagi pengunjung untuk menyaksikan proses memasak tanpa mengganggu aktivitas utama, serta zona edukasi dan refleksi yang berfungsi sebagai ruang penjelasan makna kuliner dan konteks budayanya. Pembagian zona ini mencerminkan peran pawon sebagai ruang kerja sekaligus ruang sosial dalam kehidupan masyarakat Jawa.
3. Karakter Ruang
   Karakter ruang workshop gastronomi tradisional ditentukan oleh sifat alat dan teknik memasak tradisional yang menghasilkan panas, asap, serta aroma. Oleh karena itu, ruang dirancang dengan pemanfaatan material alami seperti kayu, tanah, dan batu, pencahayaan yang menonjolkan aktivitas memasak serta keberadaan alat tradisional, serta sistem ventilasi alami yang mampu mengalirkan asap dari tungku secara optimal. Suasana ruang diupayakan menghadirkan kesan hangat dan intim agar mendekati pengalaman ruang pawon tradisional, sehingga

pengunjung dapat merasakan atmosfer dapur tradisional DIY secara lebih autentik.

4. Hubungan Ruang Workshop dengan Pengunjung
   Sebagai bagian dari fasilitas museum, ruang workshop gastronomi dirancang bersifat semi-publik dengan sistem pengaturan akses yang terkontrol. Pengunjung ditempatkan sebagai pengamat maupun peserta dengan keterlibatan terbatas, sehingga proses memasak dapat disaksikan secara langsung tanpa mengganggu jalannya kegiatan utama. Pengaturan tingkat partisipasi ini memungkinkan aktivitas workshop berlangsung secara efektif, sekaligus berfungsi sebagai media edukasi.
5. Fleksibilitas dan Pola Penggunaan
   Ruang workshop gastronomi tradisional dirancang dengan tingkat fleksibilitas tertentu untuk mengakomodasi variasi kegiatan edukatif, seperti demonstrasi memasak, workshop dengan jumlah peserta terbatas, maupun kegiatan kuliner tematik. Fleksibilitas ruang memungkinkan penyesuaian terhadap kebutuhan program yang beragam, tanpa menghilangkan karakter pawon tradisional serta penggunaan alat memasak tradisional sebagai elemen utama ruang.
6. Keterkaitan dengan Pendekatan Arsitektur Naratif
   Dalam susunan alur naratif museum, ruang workshop ditempatkan sebagai kelanjutan dari galeri yang membahas proses memasak. Secara konseptual, workshop berperan sebagai ruang transisi dari pengalaman visual menuju pengalaman langsung, di mana pengunjung tidak hanya memahami kuliner sebagai objek pameran, tetapi juga sebagai proses budaya yang hidup dan berkelanjutan. Melalui ruang ini, pendekatan arsitektur naratif diwujudkan dalam bentuk pengalaman ruang yang mempertemukan pengetahuan, aktivitas, dan makna kuliner secara utuh.

2.2 Pendekatan Arsitektur Naratif

2.2.1 Arsitektur Naratif

Arsitektur naratif merupakan pendekatan desain yang menekankan penyampaian pesan, makna, atau cerita melalui ruang, bukan sebagai cerita literal, melainkan sebagai pengalaman spasial yang disusun secara berurutan. Melalui pengaturan ruang, aktivitas, dan pergerakan, arsitektur memungkinkan makna tidak hanya hadir melalui objek atau simbol, tetapi juga melalui pengalaman spasial yang dialami pengunjung.

Menurut Tschumi (1996), menjelaskan bahwa arsitektur terbentuk dari hubungan antara ruang, aktivitas, dan pengalaman manusia. Dalam pandangan ini, ruang tidak hanya berfungsi sebagai wadah kegiatan, tetapi memperoleh makna melalui peristiwa atau aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Dengan demikian, pengalaman ruang terbentuk dari rangkaian kejadian yang dialami secara langsung oleh pengguna.

Sejalan dengan hal tersebut Sophia Psarra (2009) menyatakan bahwa narasi dalam arsitektur terbentuk dari interaksi antara struktur ruang yang dirancang oleh perancang dan pengalaman perseptual pengunjung saat bergerak dan melihat ruang secara bertahap. Pengunjung berperan sebagai pihak yang “membaca” ruang, di mana pemahaman terhadap bangunan dibangun melalui perjalanan spasial yang disusun secara sadar.

Dalam konteks museum, pendekatan arsitektur naratif diwujudkan melalui urutan ruang yang saling terhubung dan membimbing pengunjung dari tahap pengamatan awal menuju pemahaman yang lebih mendalam. Ruang-ruang tidak berdiri sendiri, melainkan membentuk satu kesatuan alur pengalaman yang secara bertahap membangun makna dan pemahaman terhadap objek maupun proses yang ditampilkan.

Secara umum, arsitektur naratif memiliki beberapa ciri yang dapat digunakan sebagai landasan dalam penerapan pendekatan naratif pada proses perancangan. Menurut Tissink (2016), arsitektur naratif dapat dipahami melalui tiga ciri utama, yaitu Linking, Structuring, dan Framing, yang berperan dalam membentuk hubungan ruang, pengalaman, dan persepsi pengguna.

- Linking (Hubungan)
  Linking menekankan peran narasi dalam mengkaitkan ruang dengan identitas dan konteks lingkungan. Melalui cerita, memori kolektif, dan pengalaman budaya, arsitektur dapat membangun keterhubungan emosional antara pengguna dan ruang, sehingga ruang tidak hanya dipahami secara fisik, tetapi juga sebagai bagian dari identitas dan pengalaman bersama.
- Structuring (Kerangka)
  Structuring Berperan sebagai kerangka dalam menyusun alur pengalaman ruang. Narasi dijadikan dasar dalam menentukan urutan ruang, pembagian program, serta keterkaitan antar ruang, sehingga pengalaman yang dialami pengunjung dapat dipahami sebagai satu rangkaian yang utuh. Kerangka ini membantu membentuk pengalaman ruang yang terarah dan dapat dibaca secara berkesinambungan oleh pengunjung.
- Framing (Pembingkaian)

Framing merupakan pendekatan desain yang bertujuan mengarahkan cara pengunjung memaknai ruang secara visual dan emosional. Melalui pengolahan elemen-elemen arsitektural seperti material, pencahayaan, detail ruang, dan orientasi pandangan, perancang dapat menekankan suasana tertentu serta memperkuat pesan dan makna yang ingin disampaikan dalam narasi ruang.

Aspek-aspek berikut menjelaskan faktor yang memengaruhi pengalaman pengunjung dalam arsitektur naratif. Menurut Clarke (2012), pengalaman ruang terbentuk dari keterkaitan antara tata ruang, pergerakan, dan persepsi pengguna.

- Spatial Intelligence
  Spatial intelligence menjelaskan hubungan antara ruang arsitektural dan ruang yang terbentuk dalam pikiran pengguna. Ruang tidak hanya dipersepsi secara fisik, tetapi juga dipahami melalui pengalaman, yang kemudian dipengaruhi oleh pengetahuan pribadi, memori, serta kondisi mental pengunjung.
- Temporality / Memory & Sequence
  Meskipun arsitektur bersifat permanen, pengalaman ruang dapat dibentuk melalui memori dan urutan sekuens. Penyusunan ruang secara berurutan memungkinkan narasi ruang terbaca dengan lebih jelas, sehingga pesan yang ingin disampaikan perancang dapat dipahami secara bertahap oleh pengguna.

2.2.2 Penerapan pendekatan Naratif dalam Gastronomi

Pendekatan naratif dalam gastronomi digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap nilai budaya yang terkandung di balik makanan. Kuliner tidak hanya dipahami sebagai hasil akhir, tetapi sebagai proses yang memiliki perjalanan, mulai dari asal bahan, cara pengolahan, hingga makna yang melekat pada penyajiannya. Setiap ruang dalam museum merepresentasikan tahapan tersebut sebagai bagian dari satu rangkaian cerita kuliner.

Melalui pendekatan naratif, ruang dirancang untuk menghadirkan pengalaman yang melibatkan berbagai indera pengunjung, seperti melihat proses memasak, mencium aroma bahan pangan, mendengar bunyi alat masak, serta menyaksikan transformasi bahan menjadi hidangan. Pengalaman ini memungkinkan pengunjung terlibat secara lebih aktif dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kuliner sebagai praktik budaya.

Ruang workshop gastronomi ditempatkan sebagai bagian dari alur naratif tersebut, berperan sebagai peralihan dari pengalaman visual di ruang

pamer menuju pengalaman langsung melalui aktivitas. Dengan keterlibatan pengunjung sebagai pengamat maupun peserta terbatas, kuliner tidak hanya dipahami sebagai objek pameran, tetapi sebagai praktik hidup yang masih berlangsung dalam keseharian masyarakat.

2.3 Kualitas Rancangan

2.3.1 Kualitas Edukatif dalam Arsitektur

Kualitas edukatif dalam arsitektur berkaitan dengan kemampuan ruang untuk berfungsi sebagai media pembelajaran dan melestarikan pengetahuan. Dalam proyek ini, kualitas edukatif tidak hanya dipahami sebagai tempat yang hanya menampilkan informasi secara pasif, seperti galeri biasa, tetapi lebih pada proses belajar yang aktif dengan fokus pada belajar melalui pengalaman langsung dan partisipasi yang interaktif. Konsep teoretis yang mendukung ini berasal dari gagasan Juhani Pallasmaa tentang "pengetahuan yang mewujud" (*embodied knowledge*). Menurut Pallasmaa (2005), pengetahuan dan keterampilan tradisional, seperti teknik memasak, tidak hanya disimpan dalam pikiran, tetapi juga dalam ingatan haptik dan otot. Ia menjelaskan bahwa keterampilan ini dipelajari melalui cara mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu, bukan melalui kata-kata atau teori. Oleh karena itu, arsitektur yang memiliki nilai edukatif harus dirancang dengan ruang yang mendorong interaksi fisik dan partisipasi langsung. Di pusat gastronomi, kualitas edukatif ini terlihat dalam ruang demonstrasi, workshop, atau dapur demonstrasi di mana pengunjung dapat secara aktif mencoba, menyentuh, dan merasakan proses memasak. Melalui pengalaman ini, pengunjung tidak hanya mempelajari teknik memasak, tetapi juga memahami makna sosial, sejarah, dan filosofi yang terkandung dalam kuliner tradisional tersebut.

2.3.2 Kualitas Eksperiensial

Kualitas eksperiensial berperan sebagai sarana untuk mencapai kualitas edukatif melalui pengalaman ruang yang melibatkan berbagai indra (*multi-sensory experience*). Menurut Pallasmaa (2005), arsitektur seharusnya tidak hanya dihayati melalui penglihatan semata, karena pengalaman ruang yang utuh terbentuk dari interaksi seluruh indra manusia dengan material, bentuk, dan atmosfer ruang. Ia menekankan bahwa memori paling kuat terhadap suatu ruang sering kali berasal dari aroma, tekstur, maupun suhu permukaan yang dirasakan oleh kulit. Bahkan, Pallasmaa menjelaskan adanya keterhubungan halus antara pengalaman sentuhan dan rasa, di mana warna, material, dan detail tertentu mampu membangkitkan persepsi sensorik yang mendalam. Dalam konteks pusat gastronomi, pendekatan ini penting karena pengalaman ruang tidak hanya dilihat, tetapi juga dirasakan dan dihidupi melalui aroma, rasa, dan tekstur yang memperkaya proses belajar pengunjung.

2.3.3 Integrasi Edukatif dan Eksperiensial dalam Pusat Gastronomi

Integrasi antara kualitas edukatif dan eksperiensial menciptakan proses pembelajaran yang utuh, interaktif, dan berorientasi pengalaman. Pendidikan tidak lagi dipahami sebagai aktivitas satu arah, melainkan terjadi melalui keterlibatan langsung pengunjung dengan ruang, aktivitas, dan suasana yang merangsang seluruh pancaindra. Dalam konteks ruang gastronomi, proses belajar diwujudkan melalui pengalaman multisensorik, di mana pengunjung tidak hanya memahami kuliner tradisional secara intelektual, tetapi juga mengalami secara fisik dan emosional melalui aroma, rasa, tekstur, dan simbol budaya yang melekat padanya. Dengan demikian, arsitektur berperan bukan sekadar sebagai wadah aktivitas, melainkan sebagai medium dinamis untuk mentransfer pengetahuan dan nilai budaya secara berkelanjutan.

2.4 Studi Preseden

Sebagai acuan perancangan, beberapa studi preseden yang relevan dengan proyek ini antara lain :

2.4.1 Jewish Museum Berlin

Arsitek : Daniel Libeskind

Luas Area : 15.500 m2

Tahun : 2001

Lokasi : Berlin, Jerman



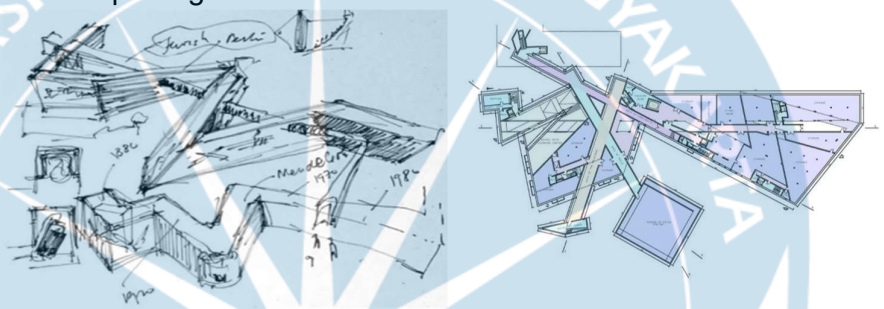
Gambar 2. 3 Fasad dan Tampak Bangunan Jewish Museum

Sumber : Archdaily

Jewish Museum Berlin merupakan proyek ekstensi museum yang dirancang oleh Daniel Libeskind melalui sebuah kompetisi pada tahun 1989 dan resmi dibuka pada tahun 2001. Daniel Libeskind menghadirkan desain yang bertujuan merepresentasikan perjalanan sejarah Yahudi di Berlin secara spasial sekaligus emosional. Bangunan ini tidak memiliki akses masuk langsung, melainkan dicapai melalui koridor bawah tanah dari bangunan lama, sebagai simbol keterikatan sejarah yang berkelanjutan. Ekspresi fasadnya menggunakan material logam dengan

bukaan berupa celah-celah sempit yang tampak tidak beraturan, namun disusun berdasarkan perhitungan dan makna tertentu.

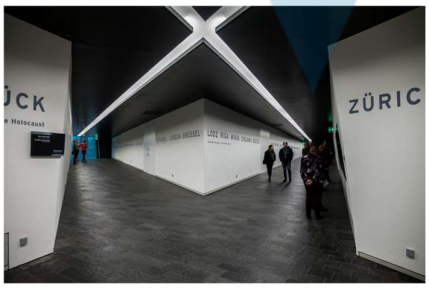
- Linking
  Desain ini mengusung konsep filosofis bertajuk *"Between the Lines"* (Di Antara Garis), yang menggambarkan hubungan kompleks antara Sejarah dengan bentuk fisik bangunan. Gubahan massa bangunan ini merepresentasikan bentuk Bintang Daud (*Star of David*) yang telah terdistorsi dan terfragmentasi. Bentuk zigzag pada denah bangunan tidak dibuat secara acak, melainkan didasarkan pada sebuah "matriks irasional dan tak terlihat" yang terbentuk dari garis-garis imajiner yang menghubungkan alamat tempat tinggal tokoh-tokoh Yahudi dan Jerman terkemuka di Berlin sebelum perang.



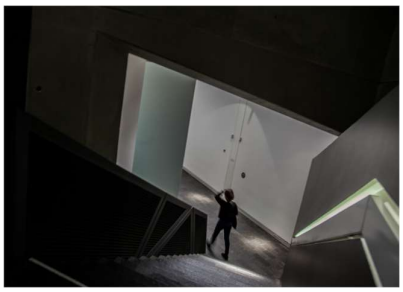
Gambar 2. 4 Gbahan Massa yang Merepresentasikan Bintang Daud

Sumber : https://www.slideshare.net/slideshow/guggenheim-museum-in-nyc/70705165

- Structuring
  Dalam organisasi ruang bawah tanah yang terdiri dari tiga sumbu (*axes*) yang saling berpotongan: *Axis of Continuity* yang menghubungkan ke masa depan, *Axis of Emigration* yang mengarah keluar, dan *Axis of the Holocaust* yang berujung pada jalan buntu, merepresentasikan tiga realitas berbeda yang dialami masyarakat Yahudi.



Holocaust



Emigration Continuity

Gambar 2. 5 Tiga Sumbu Axis dari Museum Jewish

Sumber : https://www.slideshare.net/slideshow/guggenheim-museum-in-nyc/70705165

- Framing



Gambar 2. 6 Potongan Museum Jewish

Sumber : https://www.visitberlin.de/en/judisches-museum-jewish-museum-berlin

Dengan manipulasi elemen fisik yang memengaruhi orientasi dan kenyamanan tubuh. Di area *Garden of Exile*, permukaan tanah dibuat miring dengan kemiringan 12 derajat untuk menciptakan sensasi ketidakstabilan fisik, membingkai perasaan disorientasi yang dialami oleh mereka yang terusir dari tanah airnya.



Gambar 2. 7 Bangunan Garden of Exile

Sumber : https://www.visitberlin.de/en/judisches-museum-jewish-museum-berlin

Sementara itu, penderitaan korban Holocaust dibingkai dalam *Holocaust Tower*, sebuah menara beton setinggi 24 meter yang gelap, tidak dipanaskan, dan hanya diterangi celah cahaya sempit, menciptakan atmosfer isolasi dan keputusasaan. Narasi kehilangan dalam Jewish Museum Berlin diwujudkan melalui *voids* atau ruang-ruang kosong yang melambangkan ketidakhadiran dan kehancuran sejarah Yahudi. Bangunan tidak hanya berfungsi sebagai ruang

pamer, tetapi sebagai media penceritaan itu sendiri. Melalui fragmentasi massa, sirkulasi yang tidak nyaman, serta elemen ruang seperti lorong sempit, lantai miring, dan pencahayaan dramatis, arsitektur membangun pengalaman emosional yang merefleksikan penderitaan dan pengusiran, sehingga makna sejarah disampaikan lewat pengalaman ruang.



Gambar 2. 8 Ruang-Ruang Sempit dalam Holocaust Tower merepresentasikan Penderitaan Korban

Sumber : https://www.visitberlin.de/en/judisches-museum-jewish-museum-berlin

- Ruang, Fasilitas dan Material

  Keseluruhan narasi diperkuat oleh program ruang yang komprehensif, mencakup area pameran permanen dan temporer, fasilitas penunjang seperti *workshop*, kantor, dan penyimpanan luas, serta ruang refleksi simbolis yakni *Holocaust Tower* dan *Garden of Exile*,. Atmosfer bangunan disempurnakan melalui penggunaan eksterior seng berlapis titanium (*titanium-covered zinc*) yang teroksidasi seiring waktu, kontras dengan interior beton (*bare concrete*) pada area *void* yang dingin dan hampa, memanifestasikan sejarah kelam secara fisik dan emosional.

2.4.2 Museum SAN (Space, Art, Nature)

Arsitek : Tadao Ando

Luas Area : 20.000 m2

Tahun : 2013

Lokasi : Wonju, Korea Selatan



Gambar 2. 9 Bangunan Museum SAN (Space, Art, Nature)

Sumber : https://www.museumsan.org/eng/museum/building_introduce.jsp?m=1&s=2

Museum SAN (singkatan dari *Space, Art, Nature*) terletak di lingkungan pegunungan yang rimbun di Wonju, Korea Selatan. Tadao Ando merancang museum ini dengan filosofi minimalis untuk mengharmonisasikan arsitektur, seni, dan alam,. Mengusung slogan *"Disconnect to Connect"*, museum ini dirancang bukan sekadar sebagai ruang pamer, melainkan sebagai tempat bagi pengunjung untuk memutus diri dari hiruk-pikuk kehidupan kota dan terhubung kembali dengan alam dan ketenangan diri melalui pengalaman ruang. Struktur bangunan utama menerapkan konsep *"Box in Box"*, di mana struktur beton ekspos dilindungi oleh dinding batu eksterior. Penerapan arsitektur naratif pada aspek linking terlihat pada gubahan massa bangunan yang menggunakan bentuk geometri persegi, segitiga, dan lingkaran untuk merepresentasikan filosofi hubungan antara bumi, langit, dan manusia, yang mengikat masa lalu serta masa depan dalam satu kesatuan.



Gambar 2. 10 Area Stone Garden pada Museum SAN

Sumber : https://www.museumsan.org/eng/museum/building_introduce.jsp?m=1&s=2

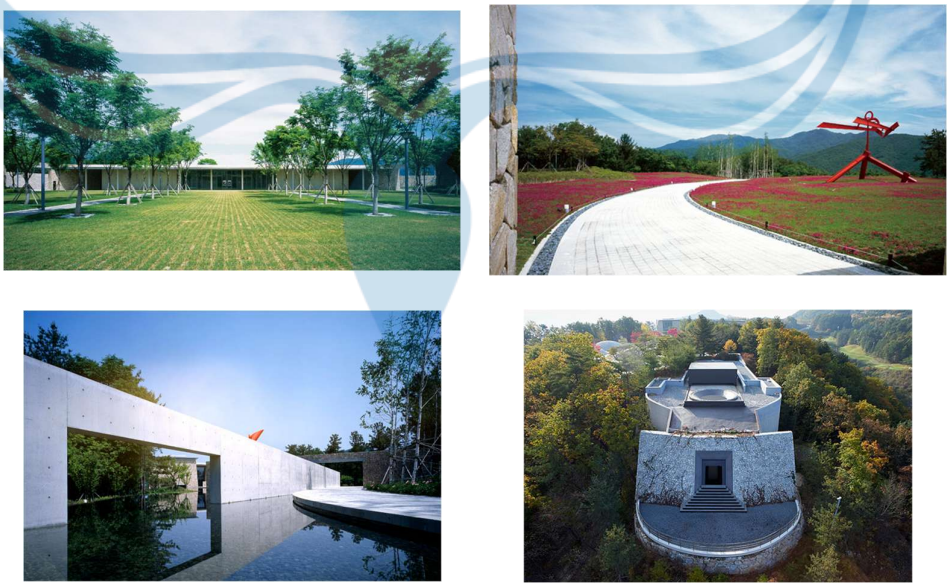
Koneksi terhadap konteks budaya lokal juga diperkuat di area *Stone Garden*, di mana gundukan-gundukan batu dirancang melengkung menyerupai makam kuno kerajaan Silla, menghubungkan narasi lanskap modern dengan memori historis tempat tersebut. Sementara itu, aspek structuring diwujudkan melalui sirkulasi perjalanan linier yang melewati urutan ruang spesifik, dimulai dari *Welcome Center*, melintasi *Flower Garden* dan hutan pohon birch, menuju ketenangan *Water Garden*, hingga berakhir di galeri seni dan *James Turrell Hall*.



Gambar 2. 11 Aspek Structuring pada Museum SAN

Sumber :

https://www.museumsan.org/eng/museum/building_introduce.jsp?m=1&s=2



Gambar 2. 12 Area-area pada Museum SAN

Sumber :
https://www.museumsan.org/eng/museum/building_introduce.jsp?m=1&s=2

Untuk memperkuat suasana, arsitek menggunakan teknik framing dengan memanfaatkan elemen air di *Water Garden* yang memantulkan bayangan bangunan, menciptakan ilusi seolah bangunan mengapung dan mengisolasi visualnya dari gangguan luar demi fokus kontemplatif. Teknik pembingkaian juga diterapkan melalui jendela-jendela koridor yang menangkap pemandangan alam empat musim layaknya lukisan hidup, serta manipulasi cahaya pada karya James Turrell yang membingkai langit untuk menciptakan persepsi ruang tak terbatas.



Gambar 2. 13 Tampak Eksterior dan Interior pada museum SAN

Sumber : Sumber :
https://www.museumsan.org/eng/museum/building_introduce.jsp?m=1&s=2

Keseluruhan narasi ini didukung oleh penggunaan material eksterior batu alam lokal (*Paju stone*) yang kasar dan menyatu dengan alam, dikontraskan dengan interior beton ekspos (*exposed concrete*) yang halus dan dingin, serta fasilitas lengkap meliputi galeri kertas (*Paper Gallery*), ruang meditasi, dan taman tematik.

2.4.3 The Museum of Food and Drink (MOFAD), New York

Founder : Dave Arnold

Luas Area : 465 m2

Tahun : 2015

Lokasi : Williamsburg, Brooklyn, New York City

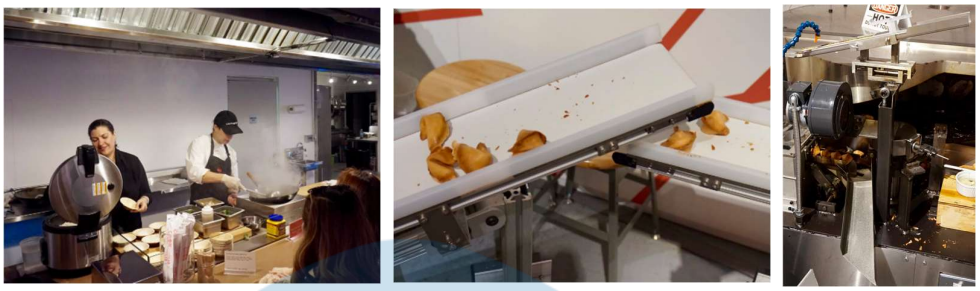


Gambar 2. 14 The Museum Of Food and Drink

Sumber : https://www.mofad.org/

The Museum of Food and Drink (MOFAD) Berlokasi di Williamsburg, Brooklyn, The Museum of Food and Drink (MOFAD) merupakan institusi perintis yang memandang makanan sebagai "*Food as a Lens*" (makanan sebagai lensa) yang kuat untuk memahami sejarah, sains, perdagangan, dan identitas budaya manusia. Didirikan oleh Dave Arnold dengan visi menciptakan museum makanan setara museum seni metropolitan, MOFAD saat ini beroperasi dalam format "MOFAD Lab". Ruang seluas ±465 m² ini dirancang dengan konsep *open plan* yang fleksibel dan fasad pintu garasi *roll-up*, memfasilitasi pameran rotasi yang dinamis alih-alih koleksi permanen yang statis.

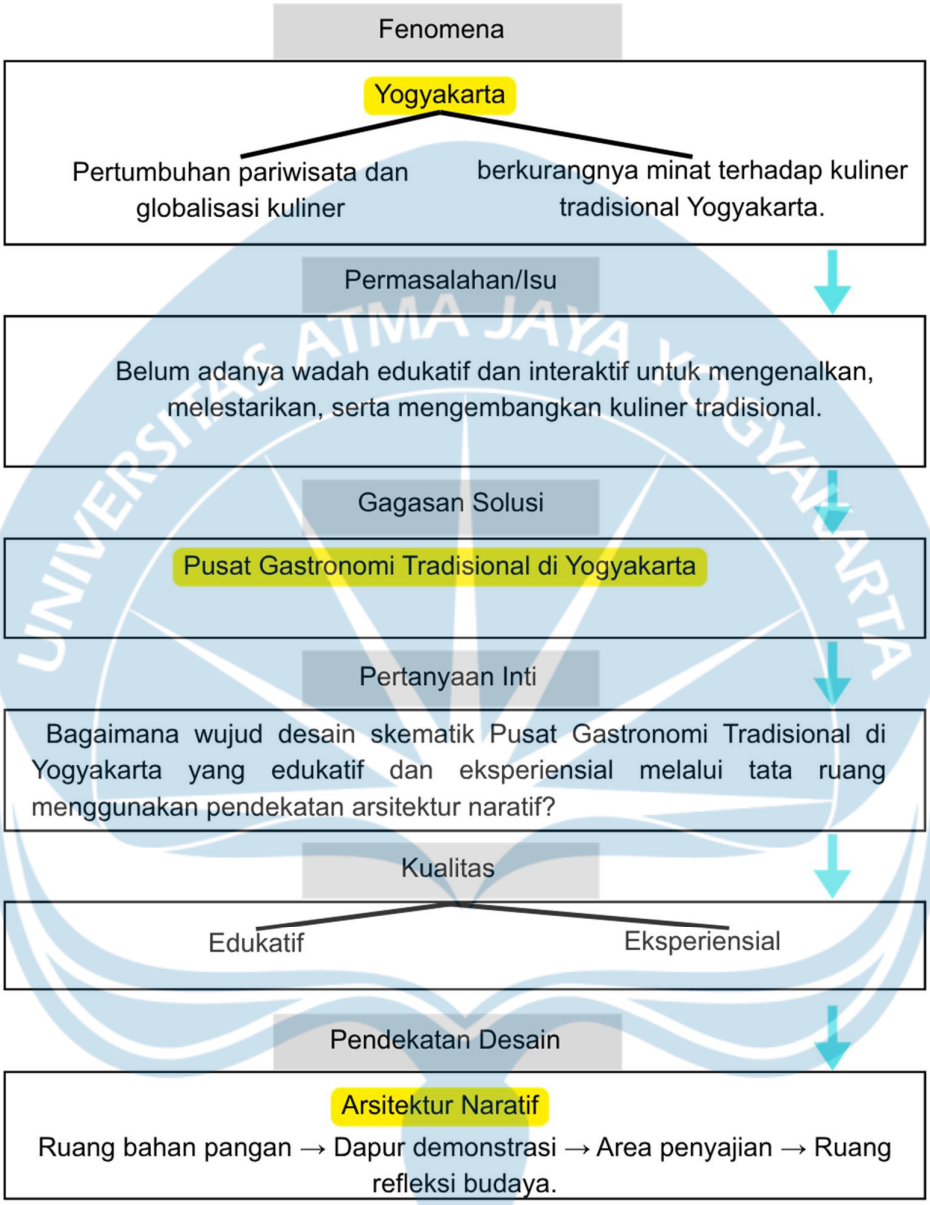
Berbeda dengan museum tradisional, MOFAD menerapkan konsep multisensorik "*exhibits you can taste, touch, and smell*". Zonasi ruangnya mengintegrasikan area pameran interaktif dengan dapur demonstrasi (demo kitchen) dan studio kuliner. Contoh penerapannya terlihat pada pameran debut "*Flavor: Making It and Faking It*", di mana pengunjung menggunakan "*Smell Synth*" (alat sintesis bau) untuk meracik aroma, serta pameran "*Chow*" yang menampilkan mesin pembuat *fortune cookie* yang bekerja secara *live*. Alur sirkulasi pameran selalu bermuara pada sesi pencicipan di studio kuliner, menyatukan informasi sejarah dengan pengalaman rasa secara langsung (embodied knowledge).



Gambar 2. 15 Chow Culinary Studio

sumber : amandafilchock.com

2.5 Kerangka Teoritis



Gambar 2. 16 Kerangka Teoritis