

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. TINJAUAN GASTRONOMI

2.1.1. Pengertian Gastronomi

Gastronomi, juga dikenal sebagai manajemen kuliner, adalah seni atau ilmu terhadap makanan yang bagus. Sederhananya, makanan adalah segala sesuatu yang mengkomunikasikan kenikmatan makanan dan minuman. Sumber lain menyebutkan gastronomi sebagai ilmu yang mempelajari hubungan antara budaya dan makanan, dimana gastronomi mempelajari berbagai aspek budaya dengan makanan sebagai bagian utamanya.

Kata gastronomi berasal dari kata Yunani kuno *gastros*, yang berarti "lambung" atau "perut" dan *nomos*, yang berarti "hukum" atau "aturan". Gastronomi mencakup pengetahuan dan pemahaman tentang semua makanan dan minuman. Kata gastronomi telah dikenal sejak puisi pendek Jacques Berchoux di Prancis "*La Gastronomie*" pertama kali diterbitkan pada tahun 1804. Kemudian, kata gastronomi menjadi lebih dikenal dan banyak dibicarakan oleh kelompok-kelompok kecil tertentu.

Gastronomi terkait erat dengan sejarah, antropologi dan hubungannya dengan pertanian, budaya, pariwisata, makanan dan gizi, dan memasak. Jika gastronomi kuno lebih banyak tentang seni atau ilmu tentang bagaimana menyajikan makanan halus untuk memenuhi kebutuhan kenikmatan makanan dan minuman ini, di zaman sekarang ini, gastronomi semakin banyak dibahas.

Fossali (2008) menerjemahkan gastronomi sebagai studi tentang hubungan antara budaya dan makanan. Makanan adalah produk budaya. Makanan bagi manusia tidak sesederhana memasukkan makanan ke dalam tubuh. Tidak hanya itu, pangan juga memiliki fungsi sosial budaya yang berkembang dalam suatu masyarakat sesuai dengan lingkungan, adat istiadat, agama, kebiasaan dan tingkat pendidikan. Makanan merupakan hasil adaptasi manusia dengan lingkungannya. Makanan sebagai produk budaya tidak hanya dilihat saat dibawa ke meja makan, tetapi dipelajari secara mendalam dalam

setiap proses pembuatannya, mulai dari persiapan dan pemilihan bahan baku, hingga memasak, hingga penyajian, sebagai rangkaian kegiatan budaya.

2.1.2. Cabang Gastronomi

2.1.2.1. Gastronomi Praktis

Bidang ini berkaitan dengan praktik dan studi dari persiapan, produksi dan penyajian dari makanan dan minuman menjadi produk makanan yang spesifik dari segi nasional, regional, dan budaya. Contoh dari pelaku gastronomi praktis adalah juru masak dan semua orang yang berkaitan dengan pelanggan termasuk pelayan.

2.1.2.2. Gastronomi Teoretis

Bidang ini mencatat atau mendokumentasikan berbagai macam cara yang harus dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan dalam mengolah suatu hidangan. Koki serta profesional pada bidang makanan dan minuman menggabungkan kemampuan praktis mereka dengan memasukkan teoretis untuk memaksimalkan pembelajaran dan efisiensi mengolah bahan pangan.

2.1.2.3. Gastronomi Teknis

Gastronomi teknis meninjau evaluasi sistematis dari hal apapun di bidang gastronomi yang membutuhkan penilaian atau pengukuran. Selain itu gastronomi teknis berperan untuk mengawasi kualitas setiap tahapan melalui kegiatan percobaan. Pelaku di bidang gastronomi teknis adalah ilmuwan makanan, Juru masak konsultan.

2.1.2.4. Gastronomi Makanan

Gastronomi makanan berkaitan dengan makanan, minuman, dan cara membuatnya. Gastronomi makanan mempelajari peranan dari satu minuman dengan minuman lain, minuman dengan makanan, dan makanan dengan makanan lain, yang mengharmoniskan dan memaksimalkan kenikmatan yang didapatkan. Mereka yang

bekerja di bidang gastronomi makanan berkaitan erat dengan perkembangan produk makanan dan minuman yang berubah seiring bergantinya waktu dan musim karena waktu menjadi salah satu pertimbangan utama pada gastronomi makanan.

2.1.2.5. Gastronomi Molekuler

Gastronomi molekuler mempelajari perubahan bentuk fisiokimiawi dari bahan pangan selama proses memasaknya dan fenomena sensori saat bahan itu dikonsumsi. Ilmu ini menggunakan metode ilmiah untuk memahami dan membentuk perubahan molekuler, fisiokimiawi, dan struktural yang terjadi pada sebuah makanan, baik pada tahap pembuatan maupun pada saat konsumsi.

2.2. GASTRONOMI DAN PARIWISATA

Secara teknis, gastronomi dan pariwisata memiliki batasan yang berbeda. Gastronomi menjelaskan hubungan antara budaya dan makanan, sedangkan pariwisata adalah kegiatan perjalanan di luar tempat tinggal dengan tujuan untuk tidak menginap.

Menurut Anne-Mette Hjalager dalam bukunya *Tourism and Gastronomy* (2001), Gastronomi menambah nilai industri pariwisata dengan memasukkan budaya lokal, pemandangan alam dan masakan ke dalam pengalaman perjalanan yang tak terlupakan. Pada saat yang sama, pariwisata menawarkan kesempatan kepada produsen makanan untuk menambah nilai produk mereka melalui pengalaman wisatawan dalam produksi dan konsumsi makanan ini. Baik gastronomi maupun pariwisata memberikan nilai tambah melalui pengalaman. Keduanya memiliki produk yang berwujud (*tangible/fisik*) seperti kebun, kesenian, makanan, tetapi yang dijual sebenarnya adalah unsur *intangibile* (tidak berwujud/non fisik), yaitu pengalaman.

Kota Madiun dikenal sebagai Kota Pecel dikarenakan potensinya di bidang kuliner khususnya sambel pecel. Terdapat beberapa industri kuliner di Kota madiun yang dapat menjadi potensi pariwisata seperti industri sambel pecel, industri madumongso, industri kerupuk puli, industri brem, dan lainnya. Makanan-makanan tersebut merupakan makanan khas asli dari Kota madiun

yang telah menjadi warisan budaya loka dan diakui secara nasional. Pemerintah Kota Madiun juga terus melakukan pelestarian kuliner lokal tersebut dengan mengadakan beberapa event kuliner, pelatihan rutin kepada pelaku industri kuliner, dan peminjaman modal untuk pengembangan usaha. Kegiatan kuliner tersebut dapat menjadi daya tarik wisatawan yang datang ke Kota Madiun untuk dapat mencicipi dan belajar tentang kuliner khas Kota Madiun. Wisatawan juga dapat mengikuti berbagai event kuliner yang diselenggarakan yang dapat menjadi pengalaman khusus ketika wisatawan berkunjung ke Kota Madiun.

2.3. TINJAUAN MUSEUM

2.3.1. Pengertian dan Fungsi Museum

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor Keputusan Nomor 66 Tahun 2015 tentang Permuseuman, museum adalah lembaga yang bertanggung jawab atas perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan penyebarluasan koleksi kepada masyarakat. Berdasarkan definisi museum pada Kongres ICOM (International Council of Museums) ke-22 yang diadakan di Wina, Austria pada tanggal 24 Agustus 2007, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, dan terbuka untuk umum. Museum memiliki tugas yaitu memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihala diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi..

Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata mengatakan hasil dari musyawarah umum ke-11 *International Council of Museum (ICOM)* Denmark tanggal 14 Juni 1974 bersangkutan dengan fungsi museum yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam serta budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Pengenalan budaya antardaerah dan antarbangsa.
7. Visualisas warisan alam dan budaya.

8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa takwa dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Selain itu, para ahli museum menyetujui bahwa museum memiliki tiga fungsi utama, diantaranya:

1. Melakukan pelestarian terhadap berbagai benda atau artefak masa lalu yang dianggap penting.
2. Menyediakan sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam bentuk visual
3. Sebagai tempat rekreasi yang dapat dijadikan tujuan wisata masyarakat.

2.3.2. Jenis dan Syarat Pendirian Museum

Menurut koleksi yang dimiliki, jenis museum dapat dibagi menjadi dua; museum umum dan museum khusus. Museum umum yaitu museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi. Museum khusus yaitu museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, cabang ilmu atau satu cabang teknologi. Berdasarkan kedudukannya museum terdiri dari museum nasional, museum provinsi, dan museum lokal. Berdasarkan penyelenggaraannya museum terdiri dari museum pemerintah dan museum swasta.

Pendirian sebuah museum harus mempunyai syarat yaitu:

1. Lokasi museum harus strategis, mudah dijangkau, dan sehat (tidak berpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).
2. Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal terdiri atas dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, perpustakaan, laboratorium konservasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, kios cenderamata, kantin, toilet, tempat parkir).

3. Koleksi harus (1) mempunyai nilai sejarah, nilai ilmiah, dan nilai estetika, (2) harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis, dan fungsinya, (3) harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut bangunan, (4) dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologi), atau periode (untuk geologi), (5) harus dapat dijadikan dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah, (6) harus merupakan benda asli, bukan tiruan, (7) harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (masterpiece), dan (8) harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.
4. Peralatan museum harus memiliki sarana dan prasarana berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier), pengamanan (CCTV, alarm), lampu, label, dll.
5. Organisasi dan ketenagaan sekurang-kurangnya terdiri atas kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat, bimbingan edukasi, dan pengelola perpustakaan.
6. Sumber dana tetap untuk penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

2.3.3. Standar Kebutuhan Bangunan Museum

2.3.3.1. Standar Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada bangunan museum secara umum terbagi menjadi lima area berdasarkan keberadaan benda koleksi dan kehadiran publik, antara lain:

- Area publik tanpa koleksi
- Area publik dengan koleksi
- Area privat tanpa koleksi
- Area privat dengan koleksi
- Area penyimpanan koleksi

Diagram organisasi ruang bangunan museum berdasarkan lima area tersebut adalah sebagai berikut:

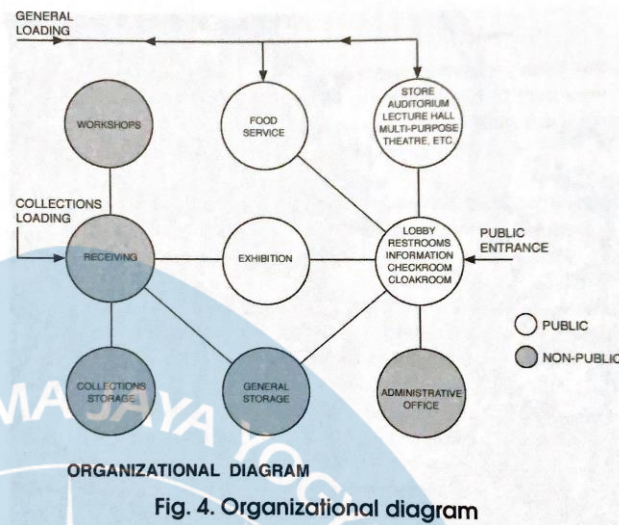


Fig. 4. Organizational diagram

Gambar 2.3.3.1-1 Diagram Organisasi Ruang Museum

Sumber: Time Saver Standards for Building Types

2.3.3.2. Standar Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pembagian area publik dan non publik, kebutuhan ruang pada bangunan museum adalah sebagai berikut:

Area	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pameran • R. Kuliah Umum • R. Orientasi
	Non – Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pemeriksaan • Teater • Food Service • R. Informasi • Toilet Umum • Lobby • Retail
Non – Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Bengkel (<i>Workshop</i>) • Bongkar-Muat • Lift Barang

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Loading Dock</i> • R. Penerimaan
	Non – Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur Katering • R. Mekanikal • R. Elektrikal • <i>Food Service-Dapur</i>

2.3.3.3. Standar Visual Objek Pamer

Galeri dan ruang pameran harus terhindar dari benda-benda yang dapat menyebabkan kekacauan visual seperti alat pengukur suhu, alat pemadam kebakaran, *signage*, dll. Bahan permukaan display tidak boleh memiliki tekstur dan permukaannya harus dapat dengan mudah dicat sehingga warna dapat diatur sesuai menyesuaikan setiap pameran.

Dinding display tinggi minimal adalah 12 kaki atau 3,65 meter, namun museum yang bertujuan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi atau dengan ketinggian yang cukup yaitu 6 meter.

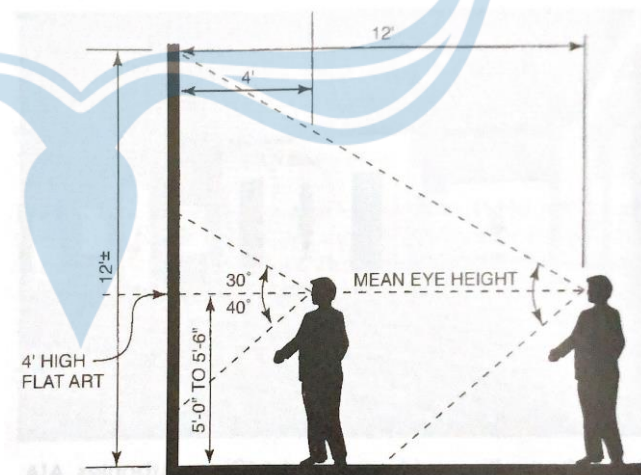


Fig. 11. Viewing distances

Gambar 2.3.3.3-1 Jarak Pengamatan

Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*

2.4. TINJAUAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

2.4.1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur *Neo-Vernakular* adalah salah satu aliran arsitektur yang berkembang pada masa *Post Modern* yaitu sekitaran tahun 1960-an. Era *Post Modern* lahir akibat adanya proses dan tuntutan dari para arsitek dan masyarakat, yang telah jenuh dengan pola dan bentuk bangunan yang monoton dari langgam arsitektur era modern.

Sedangkan pengertian dari *Neo-Vernakular* sendiri yaitu, *Neo* berasal dari bahasa Yunani yang berarti baru. Sedangkan vernakular, berasal dari *vernacullus* yang berarti lokal, pribumi. Dengan demikian, secara etimologis, arsitektur *Neo-Vernakular* dapat diartikan sebagai bahasa lokal yang dituturkan dengan cara baru. Arsitektur *Neo-Vernakular* adalah penerapan elemen arsitektur yang sudah ada sebelumnya, baik fisik, seperti bentuk dan konstruksi bangunan, maupun non-fisik, seperti konsep, filosofi, dan penataan ruang yang ada di dalam bangunan. Penerapan arsitektur vernakular baru bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang dibentuk oleh pengalaman tradisional, dan kemudian diperbarui beberapa kali tanpa mengurangi nilai-nilai tradisional lokal, menjadi karya yang lebih maju. Dengan demikian, pada prinsipnya, arsitektur *Neo-Vernakular* adalah metode konstruksi yang pada prinsipnya mempertimbangkan normatif, prinsip kosmologis, peran budaya lokal dalam kehidupan masyarakat dan keselarasan antara arsitektur, alam, dan lingkungan.

2.4.2. Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Selain mempertimbangkan berbagai aspek secara *normatif, kosmologis*, maupun *lokalitas*, pendekatan arsitektur *Neo-Vernakular* memiliki ciri-ciri atau kriteria yang mendasarinya, yaitu:

1. Bentuk arsitektur Neo-Vernakular menggunakan unsur-unsur budaya, lingkungan dan lainnya, termasuk iklim setempat, yang secara arsitektural dinyatakan dalam bentuk fisik, yaitu dalam bentuk denah, detail, struktur, dan ornamen bangunan.
2. Arsitektur Neo-Vernakular memasukkan tidak hanya elemen material modern, tetapi juga berbagai elemen non material,

seperti pola pikir budaya, kepercayaan, dan referensi tata letak alam semesta besar, ke dalam konsep dan standar desain.

3. Produk-produk dalam arsitektur Neo-Vernakular tidak lagi hanya menerapkan prinsip-prinsip arsitektur vernakular, tetapi menjadi sebuah karya baru dengan mengutamakan tampilan visual.

Arsitektur *Neo-Vernakular* sendiri menunjukkan sebuah desain yang baru namun masih mencerminkan *image* dari daerah setempat sehingga terdapat beberapa prinsip pendekatan dari desain arsitektur *Neo-Vernakular* adalah sebagai berikut:

1. Hubungan langsung
Merupakan pengembangan kreatif dan adaptif lokal yang menyesuaikan dengan nilai dan fungsi bangunan saat ini.
2. Hubungan abstrak
Termasuk penjelasan bentuk arsitektur yang dapat digunakan melalui analisis tradisi budaya dan warisan arsitektur.
3. Hubungan lansekap
Mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan, seperti kondisi fisik, termasuk topografi dan iklim.
4. Hubungan kontemporer
Meliputi opsi penggunaan teknologi, atau ide yang terkait dengan konsep skema dari arsitektur *Neo-Vernakular*.
5. Hubungan masa depan
Hubungan masa depan adalah pertimbangan untuk memprediksi kondisi masa kini.

Menurut *Deddy Erdiono* dalam *Jurnal Sabua Vol. 3, No.3: 32-39, November 2011* yang berjudul Arsitektur 'Modern' (*Neo Vernacular*) Di Indonesia, ia mencatat bahwa dalam mengeksplorasi arsitektur *Neo-Vernakular* Indonesia, ada empat model metodologis terkait bentuk dan makna yang harus dipertimbangkan ketika merancang dan memodernisasi bangunan tradisional, dan itu berubah sesuai dengan konteks atau tren paradigma saat ini, yaitu:

1. Bentuk dan maknanya tetap;
2. Bentuk tetap dengan ide-ide baru;

3. Bentuk baru dengan makna tetap;
4. Bentuk dan makna baru.

Dalam kedekatan bentuk-bentuk baru dan makna-makna tetap, kemunculan arsitektur *Neo-Vernakular* dapat mengambil bentuk-bentuk baru dalam pembaharuan elemen-elemen lama.

Oleh karena itu, arsitektur *Neo-Vernakular* dapat menghadirkan bentuk arsitektur baru dengan makna filosofis yang tetap, sehingga tidak menghadirkan interpretasi baru terhadap kejutan budaya (*culture shock*).

2.5. TINJAUAN PRESEDEN

Studi tinjauan bangunan sejenis merupakan studi terhadap bangunan dengan tipologi sejenis guna mendapat referensi susunan ruang, bentuk dan tata masa bangunan, kondisi fisik bangunan sirkulasi dan fasilitas yang ada, sehingga menjadi pertimbangan untuk perancangan yang akan dilakukan. Proyek yang akan dijadikan studi referensi adalah Cité Internationale de la Gastronomie.

2.5.1. Cité Internationale de la Gastronomie

Terletak di awal rute untuk mengunjungi kebun anggur di Burgundy, Prancis. Mencakup area seluas 3,5 hektar dan 17.000 m² diantaranya merupakan bangunan sejarah yang direnovasi. Proyek ini terdiri dari 5000 m² pusat budaya dan pelatihan, 4.500 m² toko, kafe dan restoran, 83 kamar hotel bintang 4, kompleks bioskop, 50 unit rumah yang telah di renovasi, 540 perumahan ramah lingkungan, dan 400 kuota lahan parkir. Proyek ini

dirancang untuk menggabungkan warisan budaya dengan sentuhan yang lebih modern.

Lahan seluas 1.700 m² disediakan untuk ruang pameran dan konferensi untuk pertunjukan memasak ala Prancis serta kegiatan budaya. Terdapat juga area seluas 750 m² untuk seni masakan Prancis dan toko kue yang dapat



Gambar 2.5.1-1 Bangunan keseluruhan Cité Internationale de la Gastronomie

menampung 110 siswa dari sekolah seni kuliner Ferrandi. Kemudian ada area



Gambar 2.5.1-2 Area Restoran dan Toko Cité Internationale de la Gastronomie

seluas 70 m² untuk menyelenggarakan kursus inisiasi anggur bagi penduduk lokal dan turis.

Pada museum ini pengunjung dapat menyentuh serta memakan koleksi makanan yang ditampilkan dalam museum. Makanan yang dapat dicicipi

pengunjung sangat beragam karena tema makanan yang digunakan akan terus berbeda, mulai dari makanan dari suatu negara hingga makanan spesial dari koki lokal. Tidak hanya makan, dalam museum ini pengunjung dapat belajar segala informasi tentang makanan, mulai dari evolusi sejarah makanan hingga penggunaan berbagai alat dapur. Disana juga terdapat peta raksasa dengan banyak informasi mengenai aneka macam kuliner dunia. Pengunjung juga dapat mengikuti acara workshop dan pencicipan makanan yang ada disana. Dari preseden ini akan diambil bagian ruang pameran dan ruang konferensi, kafe dan restoran, ruang pelatihan dan ruang event, serta beberapa konsep dan event yang diselenggarakan pada museum ini.

