

**PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS  
INDUSTRI BAKPIA PATHUK 75  
YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh:

**ADE TIARA JULIANA LESTARI  
NIM 1411946023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS  
INDUSTRI BAKPIA PATHUK 75  
YOGYAKARTA**



**ADE TIARA JULIANA LESTARI  
NIM 1411946023**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Interior  
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS  
INDUSTRI BAKPIA PATHUK 75  
YOGYAKARTA**

Ade Tiara Juliana Lestari  
sabaatoon@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km. 6,5, Sewon, Bantul.

***Abstract***

*Bakpia Pathuk 75 is the souvenir shop that sells various snacks of Yogyakarta. Bakpia Pathuk 75 became the first pioneer of the Bakpia center in the Pathuk village since 1948. Along the development of tourism in Yogyakarta, both of clothing and food souvenirs took a part in their name. The Pathuk village now becoming a center village of Bakpia and became a reference for tourists to buy souvenirs by typically of Yogyakarta snacks. As one step in the improving of the tourism sector in the culinary field. The concept of this design is aiming to be able to accommodate and reflect Bakpia Pathuk 75 which is not only a snack, but also be able to be educational for visitors to make the Bakpia, and they can feel the atmosphere 1948 into the interior transition area, production space, shops, and cafes contained within the industrial complex of Bakpia Pathuk 75. Then elected the concept of diversification with a nostalgic theme Jogja since 1948 more precisely in Malioboro.*

*Keywords: Education, Lifestyle, Nostalgic*

**Abstrak**

Bakpia Pathuk 75 adalah toko oleh - oleh yang menjual aneka cemilan khas Yogyakarta. Bakpia Pathuk 75 menjadi pelopor awal mulanya sentra Bakpia di kampung pathuk sejak tahun 1948an. Seiring berkembangnya pariwisata di Yogyakarta, cinderamata baik sandang maupun pangan ikut serta terangkat namanya. Kampung Pathuk kini sudah menjadi kampung sentra bakpia dan menjadi rujukan untuk wisatawan membeli oleh – oleh aneka cemilan khas Yogyakarta. Sebagai salah satu langkah dalam meningkatkan sektor pariwisata di bidang kuliner. Perancangan ini bertujuan untuk dapat mengakomodasi dan mencerminkan bakpia pathuk 75 yang tidak hanya sekedar suatu cemilan saja, namun juga dapat menjadi bahan edukasi bagi pengunjungnya untuk membuat bakpia, dan dapat merasakan suasana sejak 1948 kedalam interior area transisi, ruang produksi, toko dan cafe yang terdapat di dalam kompleks industri bakpia pathuk 75. Maka terpilih konsep diversifikasi dengan tema nostalgia jogja sejak tahun 1948 lebih tepatnya di Malioboro.

Kata kunci: Edukasi, Gaya Hidup, Nostalgia

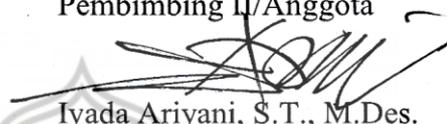
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :  
PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS INDUSTRI BAKPIA PATHUK 75  
YOGYAKARTA diajukan oleh Ade Tiara Juliana Lestari, NIM 1411946023  
Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta , telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji  
Tugas Akhir Pada tanggal 11 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.  
NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing II/Anggota



Ivada Ariyani, S.T., M.Des.  
NIP. 19760514 200501 2 001

Cognate/Anggota



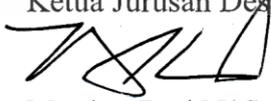
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19870209 201504 1 001

Kaprodi Desain Interior



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.  
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi N., S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Kompleks Industri Bakpia Pathuk 75 Yogyakarta” ini dan merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang maha kuasa atas segala rahmat dan ridho-Nya
2. Nabi Muhammad Rasulullah SAW, sosok yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi umatnya.
3. Bapak Ramlan dan Ibu painah, kedua orang tua yang sangat berarti bagi penulis. Terimakasih atas segala perjuangan, do’a, dan kasih sayang untuk kemudahan penulis mengerjakan tugas akhir ini.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T., selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I penulis, Serta Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku Dosen Pembing II penulis yang telah memberikan ilmu, dorongan, semangat, nasehat, kritik dan saran yang sangat membantu selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Setya Budi Astanto S.Sn, M.Sn. selaku dosen wali yang selalu memberi nasehat dan menguatkan penulis.

8. Pihak Bakpia Pathuk 75 Yogyakarta yang sudah berkenan mengizinkan saya menjadikan kompleks industri 75 sebagai objek Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh narasumber legendaris bakpia Yogyakarta Prof. Murdijati Gardjito ahli gizi Pasca Sarjana S2 UGM, Ibu Sri Widayadi pemilik bakpia Tamansari Niti Gurnito, Ibu Jumikem pemilik bakpia Lestari.
10. Kak Trika, Kak Fida, Kak Rista, Kak Fitri, Adit dan beserta keluarga besar penulis yang selalu mendukung dengan do'a maupun secara langsung.
11. Seluruh pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir penulis serta menjadi tempat bertukar pikiran ; Dicky Eriyanto, Balano Bimo Bahtera, Anggie Pardamean Butar-butar, Umir Rahman, Mbak Farah.
12. Kekasih Hati, Dicky Eriyanto yang tidak pernah lelah, dan sabar menyemangati penulis untuk dapat lulus tetap waktu.
13. Teman-teman seperjuangan Konkokandunk (Desain Interior angkatan 2014) Terimakasih sudah menjadi wadah keluh kesah penulis serta memberi semangat tiada henti.
14. Serta seluruh pihak yang turut andil membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 28 Juni 2018

Penulis,

Ade Tiara Juliana Lestari

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain /Diagram Pola Pikir Desain .....	3
2. Metode Desain.....	3
<b>BAB II PRA DESAIN</b>	
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Teori Diversifikasi.....	8
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain.....	13
3. Data.....	13
4. Struktur Organisasi.....	16
<b>BAB III PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</b>	
A. Pernyataan Masalah .....	46
B. Ide Solusi Desain.....	46

## **BAB IV PERANCANGAN DESAIN**

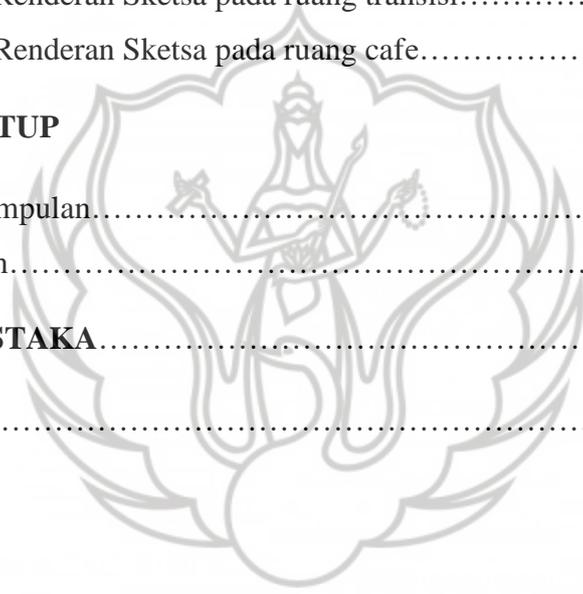
A. Alternatif Desain.....	53
1. Alternatif Estetika Ruang .....	53
2. Alternatif Penataan Ruang .....	63
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	65
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	69
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	74
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	81
C. Hasil Desain.....	89
1. Rendering Komputer pada ruangan toko.....	89
2. Renderan Sketsa pada ruang transisi.....	91
3. Renderan Sketsa pada ruang cafe.....	91

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	94
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	
-----------------------	--



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Double <i>diamond design process model</i> .....	3
Gambar 2.1 Logo Perusahaan .....	14
Gambar 2.2 Rumah Liem Bok Sing di jalan Dagen.....	15
Gambar 2.3 Lokasi Bakpia.....	19
Gambar 2.4 Produsen Bakpia di Wilayah KS. Tubun. ....	19
Gambar 2.5 <i>Fasad</i> bangunan industry Bakpia 75 .....	20
Gambar 2.6 Denah Bangunan industri Bakpia 75.....	21
Gambar 2.7 Di Toko Bakpia 75 terdapat lebih dari 200 produk umkm .....	23
Gambar 2.8 di Ruang tamu Bakpia 75 terdapat koleksi foto para pelanggan.....	23
Gambar 2.9. Kantor Bakpia .....	24
Gambar 2.10 pabrik bakpia 75 menggunakan lampu gantung industry sebagai penerangan .....	24
Gambar 2.11 gudang bahan bakpia.....	25
Gambar 2.12 toilet karyawan bakpia 75 berada di dalam area produksi .....	25
Gambar 2.13 Tungku pembakaran tradisional .....	26
Gambar 2.14 Gudang packing bakpia 75.....	26
Gambar 2.15 Asrama pria bakpia 75.....	27
Gambar 2.16 <i>Asrama</i> wanita bakpia 75 .....	27
Gambar 2.17 dapur karyawan bakpia 75.....	28
Gambar 2.18 Ukuran/Zona standart kerja di pabrik.....	36
Gambar 2.19 Standart tempat mesin .....	36
Gambar 2.20 Sistem Jalur berjalan .....	36

Gambar 2.21 Rak pendingin Makanan.....	37
Gambar 2.22 alat angkut bahan.....	37
Gambar 2.23 Jarak gedung yang baik untuk penerangan .....	37
Gambar 2.24 Loker Penyimpanan.....	38
Gambar 3.1 Brainstorming.....	47
Gambar 3.2 skema diversifikasi bakpia .....	47
Gambar 3.3 denah bakpia 75 yang telah diversifikasi .....	48
Gambar 3.4 Paket wisata edukasi.....	49
Gambar 3.5 ide bentuk menggunakan barang-barang tahun 1948.....	51
Gambar 4.1 Ide suasana tahun 1970 .....	54
Gambar 4.2 Ide suasana tahun 1960 .....	54
Gambar 4.3 Ide suasana tahun 1950 .....	55
Gambar 4.4 Ide suasana tahun 1940 .....	56
Gambar 4.5 Alternatif 1 moodboard suasana.....	56
Gambar 4.6 Alternatif 2 mooboard suasana.....	57
Gambar 4.7. Moodboard tipologi.....	59
Gambar 4.8 Skema warna perancangan .....	59
Gambar 4.9 Komposisi material lantai.....	60
Gambar 4.10 Komposisi material dinding .....	61
Gambar 4.11 Komposisi material langit-langit .....	61
Gambar 4.12 Komposisi material furniture dan equipment.....	62
Gambar 4.13 Diagram matrix .....	63

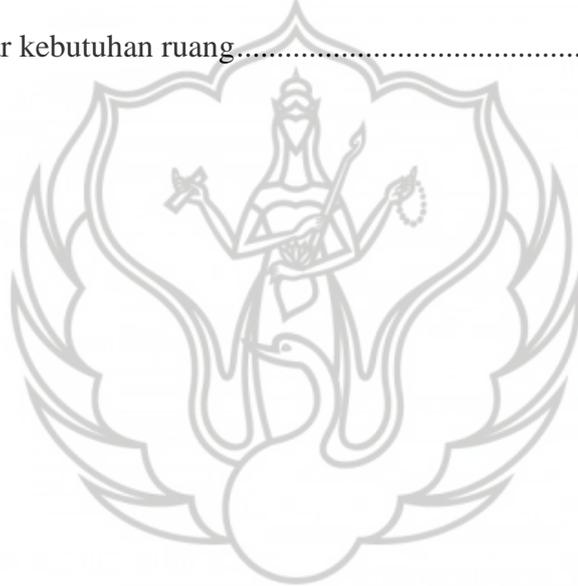
Gambar 4.14 zoning .....	63
Gambar 4.15 sirkulasi .....	64
Gambar 4.16 Layout.....	64
Gambar 4.17 Rencana lantai .....	65
Gambar 4.18 Rencana dinding bagian parkir.....	65
Gambar 4.19 Rencana dinding bagian transisi.....	65
Gambar 4.20 Rencana dinding bagian transisi.....	66
Gambar 4.21 Rencana dinding bagian transisi.....	66
Gambar 4.22 Rencana dinding bagian produksi .....	67
Gambar 4.23 Rencana dinding bagian produksi .....	67
Gambar 4.24 Rencana Dinding bagian toko .....	68
Gambar 4.25 Rencana Dinding bagian toko .....	68
Gambar 4.26 Rencana Dinding langit-langit .....	69
Gambar 4.27 Alternatif sofa becak .....	69
Gambar 4.28 Alternatif stool .....	70
Gambar 4.29 Alternatif coffe table large .....	70
Gambar 4.30. Alternatif java loung chair.....	71
Gambar 4.31 Alternatif kursi bar .....	71
Gambar 4.32 Alternatif meja makan .....	72
Gambar 4.33 Alternatif loker .....	72
Gambar 4.34 Alternatif meja display .....	73
Gambar 4.35 Alternatif meja produksi.....	73

Gambar 4.36 Renderan komputer pada ruangan cafe .....	89
Gambar 4.37 Renderan komputer pada ruangan produksi.....	90
Gambar 4.38 Renderan komputer pada ruang toko .....	90
Gambar 4.39 Renderan sketsa pada ruang transisi.....	91
Gambar 4.40 Renderan sketsa pada ruang cafe .....	91



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Organisasi Bakpia 75 .....	16
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan .....	17
Tabel 2.3 Fungsi dan pengguna ruang .....	18
Tabel 2.4 Rekomendasi distribusi udara .....	33
Tabel 2.5 Standar Ukuran Meja .....	34
Tabel 2.6 Pengaturan tempat duduk.....	35
Tabel 2.7 Daftar berdasarkan survey lapangan.....	39
Tabel 2.8 Daftar kebutuhan ruang.....	40



# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Industri makanan merupakan dunia yang penuh dengan persaingan dan strategi. Salah satu dunia industri yang paling banyak diminati dan berkembang pesat saat ini di kota Yogyakarta adalah industri bakpia. Selain kualitas rasa yang ditawarkan, desain pada interior ruang yang menarik serta unik pun akan memberikan nilai tersendiri bagi minat pengunjung dan juga mampu memperluas segmen pasar yang diinginkan. Seperti halnya bisnis toko oleh - oleh yang mengambil konsep identitas khas daerah yang ada di kota-kota besar saat ini, banyak pelaku bisnis menghadirkan toko oleh - oleh dengan mengutamakan suasana dan desain interior yang menarik. Guna memfasilitasi minat pengunjung saat ini ketika berkunjung ke toko oleh - oleh tidak hanya sekedar berbelanja saja melainkan timbul budaya entertain didalamnya (*selfie, food vlogger, endorse*, dan lain sebagainya). Dengan memiliki cerita sejarah yang kental Bakpia Pathuk 75 Yogyakarta memiliki identitas yang sangat kuat untuk mendongkrak kembali popularitasnya di mata pengunjung. Oleh karena itu, beberapa pelaku bisnis toko oleh-oleh juga berusaha mencoba mencari berbagai inovasi baru dengan menggali identitas asli untuk bisnisnya.

Pergejolakan dunia bisnis toko oleh - oleh dan keadaan segmen pasar tersebut ternyata dimanfaatkan dengan baik oleh Bu Yeni (Mak Tin) sejak beliau meneruskan bisnis makanan bakpia ini dari sang mertua. Beliau mendirikan sebuah tagline perusahaan yang menjadi salah satu identitas dari perusahaan sehingga dikenal banyak orang yaitu Bakpia Pathuk 75 sejak tahun 1948 Terletak di JL.AIP II KS Tubun No. 75, Yogyakarta. Lokasi ini pun sangat strategis dikarenakan dekat dari pusat wisata kota yang menjadi destinasi wisata utama para wisatawan dan menjadikan Ngampilan sebagai sentra industri bakpia terbesar di Yogyakarta.

Terjadi percampuran gaya interior pada perancangan ini yang didominasi gaya interior dan arsitektur peninggalan tahun 1940an. Terlihat jelas tetapi dengan sedikit unsur gaya Jawa, dan Cina juga terkandung sebagai gaya pendukung

didalamnya. *Gaya* tersebut diterapkan pada tata ruang, ornamen, elemen pembentuk ruang, aksesoris, menu dan elemen pengisi ruang lainnya. Karena kompleks industri bakpia ini memiliki kisah sejarah yang unik dan penuh edukasi, maka sistem perancangannya banyak mengandung edukasi mulai bagaimana cara membuat bakpia, dan dari barang – barang peninggalan sang pemilik Bakpia 75.

Berdasarkan segmen pasarnya untuk perancangan Bakpia Pathuk 75 ini lebih ditujukan kepada wisatawan dengan paket rombongan terutama sangat cocok sebagai media edukasi bagi *study tour* anak sekolah yang berlibur ke Yogyakarta. Segmen pasar tersebut disesuaikan dengan menu yang disajikan, dan kegiatan yang akan dilakukan selama berada di kawasan bakpia pathuk 75.

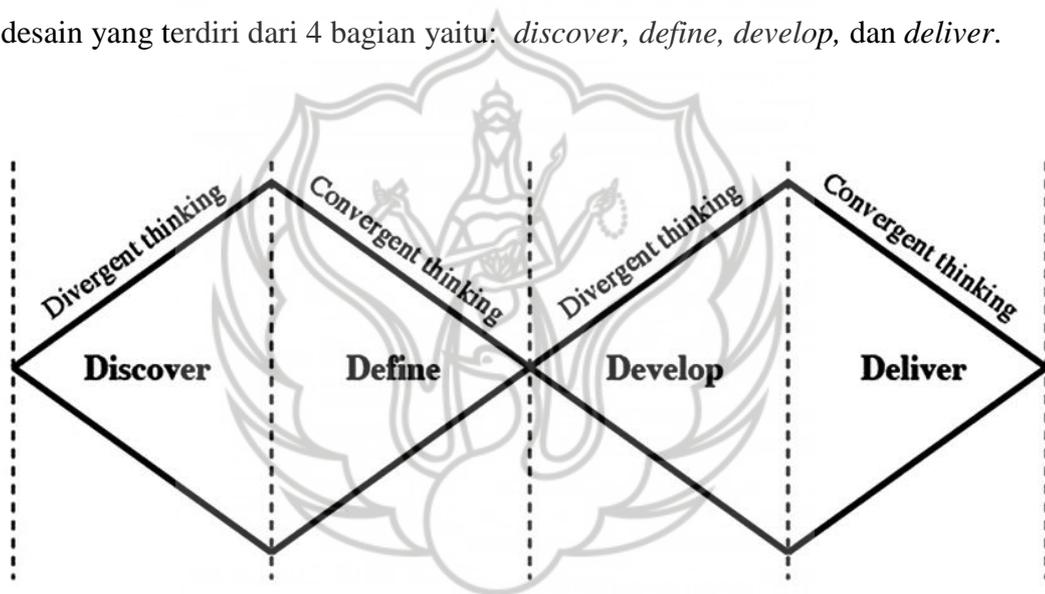


## B. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain

Proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain, dengan menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil. Dalam menciptakan sebuah karya desain dilakukan perencanaan dengan beberapa tahapan. Proses desain dapat membantu mengendalikan berbagai masalah dari sebuah proyek untuk mempermudah dan memecahkan masalah tersebut. Arsitek, ilmuwan dan berbagai profesi lain juga menggunakan proses desain untuk memecahkan sebuah masalah.

Pada perancangan kompleks industri Bakpia 75 yang terdapat di kawasan sentra industri Bakpia Pathuk, Ngampilan, Yogyakarta menggunakan proses desain yang terdiri dari 4 bagian yaitu: *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*.



Gambar 1.1 *Double diamond design process model*

Sumber : *Design Council* 2014

### 2. Metode Desain

Metode Desain dimaksud untuk menjelaskan metode yang ada dalam tahapan pada proses desain. Setiap spesialisasi desain memiliki pendekatan dan cara kerja yang berbeda seperti berpikir desain dari *Design Council* yang ingin mengilustrasikan dengan menggunakan model double diamond.

**a. *Discover* (menemukan)**

Pada urutan pertama dalam proses desain *double diamond* mencakup awal proyek. Memperhatikan hal – hal baru dan mengumpulkan informasi sebanyak – banyaknya dan menetapkan kebutuhan pengguna berdasarkan lokasi yang telah dipilih yaitu kompleks industri Bakpia 75 sebagai objek yang akan diperhatikan pada *project* ini. Setelah melakukan pengamatan di lokasi Bakpia Pathuk 75 dengan mewawancarai pemilik toko yaitu Bu Yeni selaku generasi ketiga pemilik toko, mewawancarai para tokoh sejarah bakpia yang memulai karir sebagai pengusaha bakpia ditahun yang sama dengan Bakpia 75, mewawancarai para pengusaha bakpia yang dulunya berasal dari mantan karyawan Bakpia Pathuk 75, Mewawancarai Prof. Dr. Mudjiarti Gardjito selaku pakar ahli gizi makanan UGM, memberikan *quisitioner* kepada para karyawan, mewawancarai para pelanggan Bakpia Pathuk 75 serta beberapa masyarakat kota Yogyakarta, sehingga banyak sekali informasi yang diperoleh terkait permasalahan yang ada baik secara personal perusahaan maupun sosial. Pengamatan dilakukan dengan cara mewawancarai banyak narasumber agar tidak terjadi satu pemahaman saja, karena Bakpia Pathuk 75 sangat erat dengan budaya, sejarah dan melibatkan banyak orang untuk mencapai sebuah keberhasilan.

**b. *Define* (Menetapkan)**

Urutan kedua merupakan tahap *definisi*, dimana pada bagian ini mencoba memahami semua kemungkinan yang teridentifikasi didalam tahap penemuan. Dari fakta yang ada di lapangan dan idealnya seperti apa, maka selanjutnya data diolah menggunakan metode *brainstorming* sebanyak-banyaknya hingga menemukan benang merah untuk dijadikan permasalahan desain. Setelah menetapkan mana yang harus dilakukan dulu serta apa yang menjadi layak sebagai tujuan, sasaran desain yang ada pada Bakpia Pathuk 75.

**c. *Develop* (Mengembangkan)**

Pada tahap ketiga ini menandai dengan menyusun gagasan, rencana – rencana, pemikiran dan gambaran – gambaran untuk periode pembangunan dimana solusi atau konsep dibuat dari ide yang telah ada dan dijabarkan salah

satunya dengan menggunakan *prototype*. *Prototype* adalah bagian mengubah ide ke dalam bentuk maket yang sederhana dari solusi yang mungkin untuk diambil.

**d. *Deliver / Submit* (Menyerahkan)**

Pada tahap terakhir model *doubel diamond* adalah pengujian untuk memperbaiki dan menyempurnakan gagasan yang telah dibuat. Padatahap ini dimana penyerahan proyek yang dihasilkan dalam bentuk *prototype* atau maket dan animasi, skripsi, dan jurnal telah selesai dikerjakan dan siap diluncurkan dengan memperhatikan setiap *evaluasi* dan gagasan lebih lanjut untuk mempermudah pekerjaan pada langkah selanjutnya.

