

## TRANSFORMASI BANGUNAN MANGKRAK MENJADI KIOS BUBUR KEKINIAN DENGAN MENGUNSUNG KONSEP *NICETORIZM*

Arell Rafi Lathifisama<sup>1</sup>, Nur Afifah Rahmah<sup>2</sup>, dan Muhammad Kholif Lir Widyoputro<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: kholif@uii.ac.id

**ABSTRAK:** Tren kuliner unik semakin menjadi daya tarik utama bagi wisatawan, memunculkan konsep "hidden gem" yang menggabungkan pengalaman mendalam dengan suasana klasik dan nostalgia dengan pengalaman *nicetorizm*. Kawasan Baciro, Yogyakarta, dengan lokasinya yang strategis di tengah pemukiman padat dan dekat area kos-kosan, namun minim fasilitas kuliner modern, memiliki potensi besar untuk pengembangan kios bubur kekinian. Proyek ini bertujuan mentransformasi bangunan eksisting menjadi kios bubur modern yang mempertahankan cita rasa tradisional sekaligus menyuguhkan atmosfer nostalgia. Pendekatan desain menggunakan prinsip *adaptive reuse*, terinspirasi dari studi kasus Tea OZ di Moganshan, yang memadukan elemen tradisional dengan material modern. Analisis SWOT mengidentifikasi lokasi strategis dan konsep unik sebagai kekuatan utama, sementara tantangan meliputi aksesibilitas terbatas dan persaingan dengan tempat makan lain. Business Model Canvas (BMC) digunakan untuk merancang strategi pemasaran, termasuk kolaborasi dengan influencer lokal dan komunitas sekitar guna meningkatkan daya tarik dan eksposur. Metode penelitian menggunakan "Design Thinking," yang meliputi lima tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *evaluate*, untuk menghasilkan solusi inovatif berbasis kebutuhan pengguna. Sebagai penelitian desain, proyek ini diharapkan dapat menjadi studi konseptual yang memberikan wawasan dan inspirasi bagi pengembangan ruang kuliner unik di kawasan urban dengan pendekatan yang berfokus pada adaptasi inovatif dan nilai lokal.

**Kata kunci:** *Adaptive Reuse*, *Hidden Gem*, *Konsep Nicetorizm*, *Transformasi Bangunan*

### LATAR BELAKANG

Pariwisata adalah salah satu sektor industri yang memiliki peran krusial dalam mendukung perekonomian negara (Sudirman et al., 2022). Dalam beberapa tahun terakhir, sektor wisata kuliner mengalami perkembangan yang pesat. Wisatawan pada saat ini semakin mencari pengalaman kuliner yang unik dan otentik di daerah wisata yang mereka kunjungi (Putra Jaya et al., 2024). Jogja, dikenal sebagai destinasi wisata unggulan di Indonesia, memadukan pesona budaya, sejarah, dan seni yang *timeless*. Selain tempat ikonik seperti Malioboro dan Candi Prambanan, kota ini juga kaya akan kuliner khas seperti gudeg dan bakpia. Fenomena *hidden gem* semakin populer, dengan transformasi bangunan tua menjadi tempat makan modern yang kreatif dan estetis (Ady et al., 2025). Tujuan penelitian ini untuk menghidupkan bangunan mangkrak, mengubahnya menjadi ruang bernilai ekonomi dan budaya, seperti kios bubur kekinian dengan konsep *nicetorizm* dan nuansa nostalgia. Di Baciro, area strategis ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan tempat makan unik, menggabungkan pengalaman otentik dan kenyamanan modern, memenuhi tren wisatawan yang mencari *hidden gem*.

Namun, konsep ini memiliki tantangan dalam menemukan lokasi yang dapat meyelaraskan kebutuhan wisatawan masa kini akan pengalaman wisata kuliner otentik dengan kenyamanan fasilitas yang modern. Di area Baciro memiliki potensi untuk mengembangkan kios bubur dengan konsep kekinian karena letaknya berada di tengah pemukiman yang memiliki banyak area kos anak muda perantauan. Di area ini sangat besar, Potensi ini juga didukung oleh faktor kompetitor yang mengusung konsep serupa masih sangat jarang. Wisata kuliner pada generasi sekarang tidak hanya menawarkan cita rasa makanan, tetapi juga kenyamanan, dan fasilitas modern yang mereka butuhkan.



**Gambar 1** Bangunan *Exsisting*

Tempat: Jl. Bakung 7-11, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta

Urgensi dari pengembangan kios bubur dengan konsep *hidden gem* ini terletak pada kebutuhan akan inovasi di bidang kuliner, serta penawaran pengalaman yang berbeda bagi pengunjung. Dengan menggabungkan potensi Baciro sebagai area yang tersembunyi namun memikat, proyek ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman kuliner yang tidak hanya memuaskan rasa lapar, tetapi juga memberi sensasi petualangan. Metode yang digunakan melibatkan transformasi site kosong menjadi tempat kuliner yang modern namun tetap menjaga keaslian dan pesona klasik Baciro. Adapun batasan yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian desain dengan lingkungan sekitar, serta kemudahan akses bagi wisatawan yang ingin merasakan pengalaman unik di tempat ini.

## KAJIAN PUSTAKA

### a. Konsep Nicetorizm

*Nicetorizm* merupakan pendekatan revitalisasi yang berfokus pada transformasi bangunan mangkrak menjadi ruang fungsional, estetis, dan memiliki nilai ekonomi serta sosial (Saidi et al., 2021). Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman unik yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern, mencakup berbagai ruang seperti tempat makan dan ruang kreatif. Konsep ini menekankan pelestarian identitas lokal dengan mengintegrasikan elemen tradisional dan modernitas, sehingga mampu menarik minat wisatawan. Contoh keberhasilan penerapan konsep *nicetorizm* dapat dilihat pada proyek seperti *M Bloc Space* di Jakarta, yang mengubah bangunan lama menjadi ruang kreatif dan kuliner yang diminati generasi muda (Nurazizah & Mildawani, 2021).

### b. Placemaking pada Ruang Publik

*Placemaking* adalah pendekatan yang bertujuan mengubah ruang (*space*) menjadi tempat yang bermakna dan bernilai bagi penggunanya. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek fungsional, tetapi juga mempertimbangkan keunikan ruang yang dihasilkan (Devadas, 2022). Partisipasi masyarakat sangat penting dalam proses ini untuk menciptakan ruang yang memiliki "*sense of place*" yang khas. (Rios & Juliana, 2023). Menurut teori *The Project for Public Space* (Hartoyo, 2018), Menurut teori *The Project for Public Space*, empat elemen utama yang perlu diperhatikan dalam merancang ruang publik yang optimal meliputi kenyamanan dan citra (*Comfort and Image*), Aksesibilitas dan Keterhubungan (*Access and Linkage*), Kegunaan dan Aktivitas (*Uses and Activity*), dan Sosialitas (*Sociability*).

### c. Transformasi

Transformasi adalah proses perubahan yang berlangsung secara bertahap hingga mencapai kondisi akhir yang diinginkan (Bhadjiwai Aleander Rangga Ria & Lapenangga Kefas Apridus, 2023). Transformasi dalam konteks ini merujuk pada proses pembaruan berkelanjutan di dalam organisasi (Aulia Rahman et al., 2022) atau bangunan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan masyarakat. Terdapat beberapa tipe transformasi, seperti transformasi tipologikal, gramatikal, reversali, dan distorsi, yang memungkinkan

pengubahan bentuk dan fungsi tanpa menghilangkan komponen penting dari bangunan itu sendiri (Nik Hanapi & Tugang, 2021). Proyek adaptif, seperti yang dicontohkan oleh Tea OZ di Moganshan, menunjukkan bahwa pelestarian bangunan bersejarah dapat berjalan seiring dengan inovasi desain untuk menciptakan ruang yang relevan dengan kebutuhan zaman sekarang

### STUDI PRESEDEN

Proyek Tea OZ di Moganshan merupakan contoh transformasi bangunan bersejarah menjadi ruang fungsional modern. Bangunan yang telah berusia lebih dari seratus tahun ini berhasil diubah menjadi teahouse yang menampilkan elemen tradisional, seperti material kayu dan ukiran, sambil mengintegrasikan desain kontemporer menggunakan material modern seperti kaca dan baja. Pendekatan ini memungkinkan pelestarian identitas sejarah bangunan, sekaligus menciptakan ruang yang relevan dan nyaman bagi pengguna di era modern. Proyek ini menekankan pentingnya *adaptive reuse* dalam arsitektur, menunjukkan bahwa bangunan tua tidak harus ditinggalkan, tetapi dapat direvitalisasi untuk memenuhi kebutuhan sosial dan kultural saat ini



**Gambar 2** Proyek Tea OZ

Sumber : Archdaily

Salah satu kunci keberhasilan proyek ini adalah kemampuan arsitek dalam menggabungkan elemen lama dan baru secara harmonis. Penggunaan material modern seperti kaca dan baja berhasil menciptakan kontras yang menarik dengan struktur kayu tradisional. Selain itu, perancangan ruang yang terbuka dan menghadirkan banyak cahaya alami membuat teahouse ini terasa segar dan kontemporer. Proyek Tea OZ menginspirasi kita untuk melihat bangunan tua sebagai kanvas kosong yang siap untuk diinterpretasi ulang sesuai dengan kebutuhan zaman.

### METODE PERANCANGAN

*Design thinking* dikenal dengan cara berpikir kreatif dan analitik untuk memecahkan suatu masalah dengan inovasi yang berpusat pada manusia, menggabungkan kreativitas dan logika untuk menghasilkan solusi inovatif (Razzouk & Shute, 2012). Metode ini terdiri dari lima langkah utama:

1. *Emphatize*

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi, wawancara, atau survei untuk memahami perspektif pengguna terkait permasalahan yang ada (Rösch et al., 2023). Masalah yang ditemukan adalah keberadaan bangunan yang mangkrak di lokasi yang berpotensi.

2. *Define*

Setelah data dikumpulkan pada tahap pertama, langkah ini digunakan untuk mengidentifikasi inti permasalahan. Masalah dirumuskan dalam bentuk yang jelas

dan terfokus agar mudah dicari solusinya (Dam & Siang, 2021). Di tahap ini, permasalahan utama adalah memanfaatkan bangunan mangkrak agar dapat dimanfaatkan secara maksimal.

3. *Ideate*

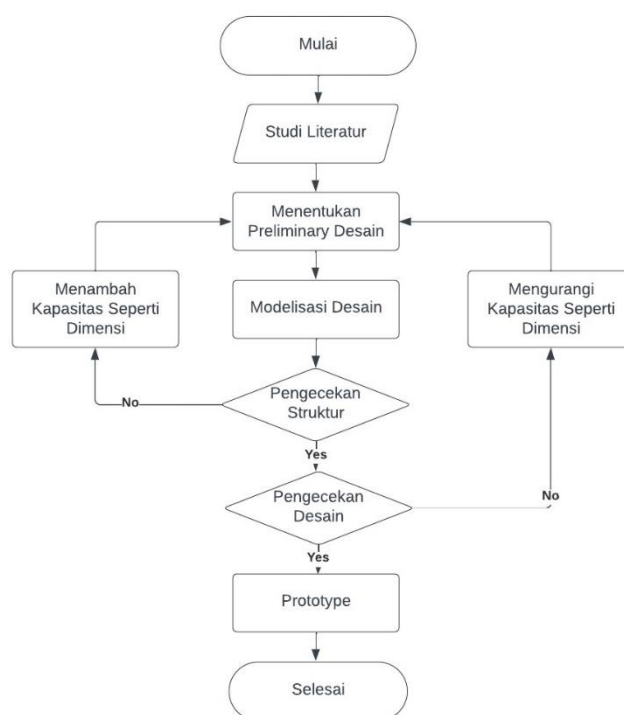
Pada tahapan *ideate* akan dimunculkan alternatif solusi yang nantinya akan digunakan untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan pada tahapan *empathize* (Kartika Dewi et al., 2018). *Brainstorming* sering digunakan untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif (Ilham et al., 2021).

4. *Prototype*

Melibatkan pembuatan model atau representasi dari solusi yang diusulkan berupa desain bangunan. Prototipe ini digunakan untuk menguji konsep secara awal dan mendapatkan feedback untuk perbaikan lebih lanjut (Rylander Eklund et al., 2022).

5. *Evaluate*

Langkah terakhir melibatkan pengujian prototipe bersama pengguna secara langsung. Masukan yang diperoleh akan dimanfaatkan untuk memperbaiki solusi hingga mampu sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna (Prayogi et al., 2023). Berikut ini merupakan diagram alir dari pengerjaan penelitian disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Diagram Alir Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. SWOT

SWOT merupakan teknik analisis bisnis yang digunakan untuk menilai Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*) yang ada pada suatu usaha atau proyek (Suriono & Kunci, n.d.). Adapun SWOT dari transformasi kios bubur di kawasan Baciro. Kekuatan proyek ini termasuk lokasi strategis dan konsep unik yang menarik pengunjung, sementara kelemahannya adalah aksesibilitas yang terbatas. Peluang yang ada mencakup meningkatnya tren kuliner dan potensi kolaborasi dengan influencer lokal, sedangkan ancaman yang dihadapi adalah persaingan dengan tempat makan lain dan kurangnya eksposur di pasar.

• **SWOT Bisnis**

**Tabel 1** Analisis SWOT Bisnis

	<p><b>Strengths (Kekuatan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi Strategis di Baciro</li> <li>- Konsep Unik</li> <li>- Tren <i>Nicetorizm</i></li> <li>- Atmosfer Homey dan Nostalgia</li> </ul>	<p><b>Weaknesses (Kelemahan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurangnya Aksesibilitas</li> <li>- Target Pasar Terbatas.</li> </ul>
<p><b>Opportunities (Peluang)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peningkatan Tren Kuliner <i>Hidden Gem</i></li> <li>- Wisatawan dan Pecinta Kuliner</li> <li>- Kolaborasi dengan Influencer Lokal</li> <li>- Pengembangan Menu Khas</li> </ul>	<p><b>Offensive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan lokasi strategis dan suasana Baciro sebagai <i>hidden gem</i> yang unik.</li> <li>- Tren <i>nicetorizm</i> bisa memperkuat daya tarik kios dengan konsep yang tidak mainstream.</li> </ul>	<p><b>Conservative</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurangnya aksesibilitas bisa diatasi dengan promosi yang fokus pada <i>word-of-mouth</i> dan media sosial.</li> <li>- Menarik influencer lokal untuk memperluas jangkauan pasar.</li> </ul>
<p><b>Threats (Ancaman)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persaingan dengan Tempat Makan Lain</li> <li>- Kurangnya Eksposur</li> <li>- Tren yang Cepat Berubah</li> </ul>	<p><b>Competitive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghadapi persaingan dengan memaksimalkan keunikan konsep dan atmosfer homey, serta menciptakan pengalaman yang berbeda dibandingkan tempat lain yang lebih mudah diakses.</li> </ul>	<p><b>Defensive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengatasi keterbatasan eksposur dengan strategi pemasaran digital yang agresif dan kolaboratif dengan pelaku bisnis lokal atau komunitas di sekitar Baciro.</li> </ul>

• **SWOT Bangunan**

**Tabel 2** Analisis SWOT Bangunan

	<p><b>Strengths (Kekuatan)</b></p> <p><b>Tapak</b> Site baciro sebagai <i>hidden gem</i>.</p> <p><b>Bangunan Eksisting</b> Menonjolkan kesan nostalgia yang kuat dan menarik bagi wisatawan</p>	<p><b>Weaknesses (Kelemahan)</b></p> <p><b>Tapak</b> Minim lahan parkir</p> <p><b>Bangunan Eksisting</b> Bangunan tidak Terawat</p>
<p><b>Opportunities (Peluang)</b></p> <p><b>Tapak</b> Kawasan di Tengah kota jogja, dan di area perkampungan yang padat</p> <p><b>Bangunan Eksisting</b> Bangunan lama menjadikan kesan yang berbeda bagi wisatawan</p>	<p><b>Offensive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengoptimalkan <i>Hidden Gem</i> di Lokasi Baciro</li> <li>- Maksimalkan Kesan Nostalgia untuk Menarik Wisatawan Perkotaan</li> </ul>	<p><b>Conservative</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan Area Parkir untuk Meningkatkan Aksesibilitas</li> <li>- Perawatan Bangunan untuk Memperkuat Citra Nostalgia</li> </ul>
<p><b>Threats (Ancaman)</b></p> <p><b>Tapak</b> Minimnya tempat parkir menjadikan wisatawan enggan</p> <p><b>Bangunan Eksisting</b> Perlunya strategi untuk membedakan dengan tempat bubur yang lain</p>	<p><b>Competitive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membangun Citra Unik untuk Membedakan dengan Kafe Lain</li> <li>- Menonjolkan Keunikan Bangunan Lama untuk Menarik Wisatawan yang Mencari Suasana Berbeda</li> </ul>	<p><b>Defensive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perencanaan Manajemen Parkir untuk Menghindari Ketidaknyamanan Pengunjung</li> <li>- Meningkatkan Daya Tarik Kesan Nostalgia Sebagai Strategi Pembeda</li> </ul>

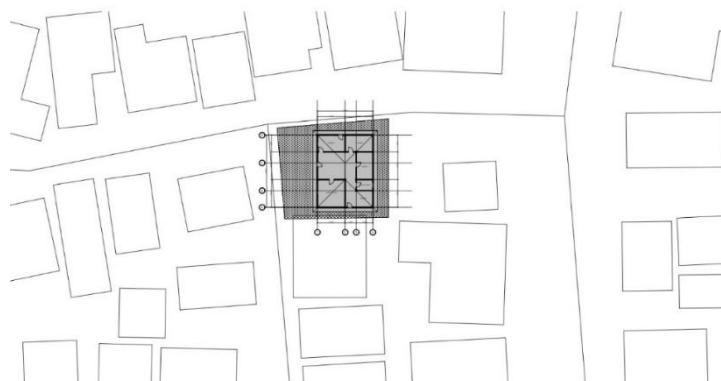
## 2. BMC

BMC (Business Model Canvas) adalah sebuah alat visual yang berfungsi untuk merancang, menggambarkan, dan mengevaluasi model bisnis dari suatu organisasi atau perusahaan. BMC pertama kali dikembangkan oleh Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur (Jeniah et al., 2024). Alat ini membantu dalam merangkum elemen-elemen penting dari model bisnis dalam satu halaman, sehingga mudah dipahami dan dievaluasi.

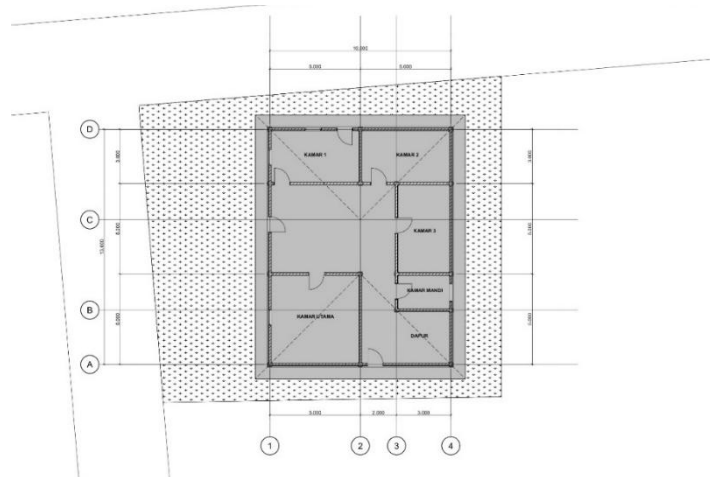
**Tabel 3** Business Model Canvas Bangunan

<b>KEY PARTNESRS</b> - Influencer kuliner lokal - Komunitas lokal - Pemasok bahan baku lokal - Platform pemesanan online - Tennant	<b>KEY ACTIVITIES</b> - Penyediaan jajanan pasar - Penyediaan sarapan - Live musik	<b>VALUE PROPOSITIONS (setuhan arsi)</b> - Pengalaman <i>hidden gem</i> - Atmosfer bangunan yang nostalgia - <i>Nicetorizm</i> experience	<b>CUSTOMER RELATIONSHIP</b> - Interaksi langsung - Engagement di media sosial - Loyalty program - Kolaborasi dengan komunitas lokal	<b>CUSTOMER SEGMENTS</b> - Wisatawan domestik dan mancanegara - Pecinta kuliner lokal - Mahasiswa dan pekerja kantor - Food enthusiasts
	<b>KEY RESOURCES</b> - Lokasi fisik di baciro - Resep bubur kekinian - Tim karyawan yang kreatif dan ramah - Akses ke media sosial - Kerjasama dengan influener		<b>CHANNELS</b> - Media sosial - Wort of mouth - Kolaborasi dengan platform review kuliner	
<b>COST STRUCTURE</b> - Biaya renovasi - Biaya opresional harian - Biaya pemasaran digital - Pengembangan menu dan inovasi - Biaya perawatan infrastruktur			<b>REVENUE STREAMS</b> - Penjualan makan dan minuman - Kemitraan dengan online - Penjualan merchandise	

## 3. Data Eksisting



**Gambar 4** Tampak Suasana



**Gambar 5** Denah *Existing*

Bangunan ini berdiri di lokasi yang strategis namun penuh tantangan. Dengan orientasi utama yang menghadap ke arah barat, desainnya harus mempertimbangkan intensitas paparan sinar matahari sore yang bisa memengaruhi kenyamanan penghuni. Alih-alih membiarkan cahaya langsung menerpa, solusi seperti penggunaan fasad berlapis atau panel penghalang inovatif bisa menjadi cara cerdas untuk mengatur intensitas cahaya sambil tetap menciptakan estetika yang menarik. Lingkungan sekitar yang merupakan area perkampungan padat dengan deretan kos-kosan juga menghadirkan dinamika tersendiri. Keterbatasan ruang memberikan peluang untuk menerapkan pendekatan desain yang lebih efisien dan komunal.

#### 4. Analisis Eksisting



**Gambar 6** Bentuk Masa *Existing*

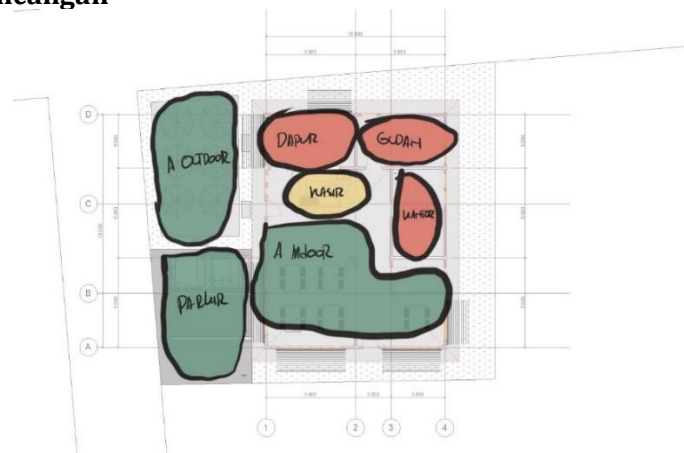
Bangunan eksisting memiliki empat kamar dengan luas yang bervariasi, serta satu toilet di sisi timur. Area tengah dapat dimanfaatkan sebagai area kasir dan penerimaan tamu. Kamar di sisi barat cocok dijadikan ruang makan indoor, namun perlu dilakukan pembongkaran dinding untuk memperluas akses. Sementara itu, kamar-kamar di sisi utara dan timur dapat dialokasikan sebagai area privat, seperti dapur, gudang, dan kantor. Untuk area outdoor, dapat dimanfaatkan sebagai ruang makan tambahan serta lahan parkir bagi pengunjung.

**Tabel 4.** Area Luas Bangunan

AREA	DESKRIPSI
Ruang Makan (Indoor)	Area utama tempat pengunjung menikmati bubur, dengan konsep homey dan nostalgik.
Ruang Makan (Outdoor)	Area terbuka yang memberikan pengalaman makan dengan suasana alami dan santai.
Dapur & Persiapan Makan	Dapur modern untuk mempersiapkan bubur dengan aneka topping dan hidangan lainnya.

AREA	DESKRIPSI
Kasir & Area Pemesanan	Area untuk transaksi pembayaran dan pemesanan.
Toilet Pengunjung	Fasilitas toilet yang nyaman untuk pengunjung.
Gudang	Tempat menyimpan bahan baku, peralatan dapur, dan stok lainnya.
Area Staff/Break Room	Ruang istirahat bagi karyawan, dilengkapi dengan fasilitas dasar.
Lobi/Waiting Area	Area untuk pengunjung menunggu sebelum duduk, bisa dilengkapi dengan dekorasi unik.
Area Hijau	Area hijau atau taman kecil sebagai pelengkap atmosfer natural dan memberikan suasana segar.
Area Parkir Sepeda Motor	Tempat parkir yang cukup untuk motor dan sepeda, sesuai dengan pengunjung lokal di kawasan ini.

### 5. Konsep Perancangan



Gambar 7 Bubble Diagram

Bubble diagram telah disesuaikan dengan bentuk dan fungsi optimal dari layout bangunan yang ada. Area depan difokuskan untuk ruang publik, diikuti dengan area kasir sebagai zona semi privat, dan diakhiri di bagian belakang yang menjadi area privat, mencakup dapur, gudang, dan kantor.

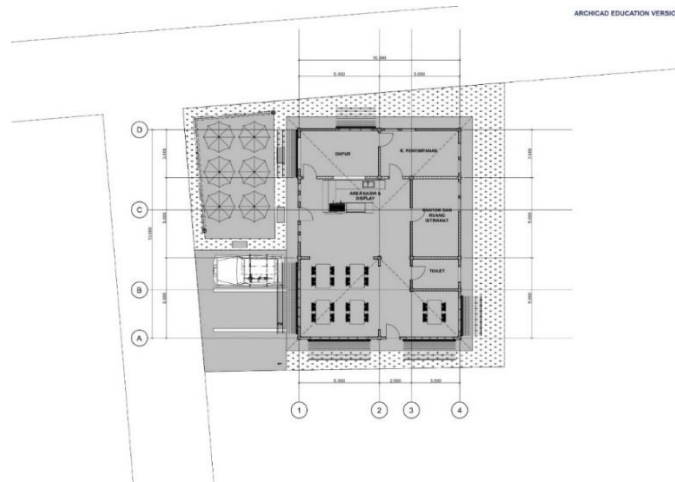


Gambar 8 Konsep Bangunan  
 Sumber : pinterest

Konsep bangunan ini menghadirkan suasana *\*homey\** yang hangat, mengajak pengunjung bernostalgia seperti sedang makan di rumah nenek. Nuansa tersebut diwujudkan melalui elemen-elemen interior yang menggunakan furnitur kayu klasik, sentuhan kain taplak bermotif tradisional, hingga dekorasi seperti foto keluarga lawas dan piring antik di dinding. Atmosfer ini semakin diperkuat dengan pencahayaan hangat dan aroma masakan yang

menggugah selera, seolah membawa kita kembali ke masa kecil, menikmati momen kebersamaan dengan keluarga di rumah yang penuh cerita dan kenangan.

## 6. Desain Skematik



**Gambar 9** Denah Desain Skematik

Setelah penempatan ruang dirasa sudah optimal dan sesuai dengan kebutuhan fungsi, proses berlanjut ke tahap desain bangunan. Pada tahap ini, perhatian akan diberikan pada estetika, kenyamanan, dan efisiensi ruang untuk memastikan bangunan tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki daya tarik visual. Elemen-elemen desain seperti pemilihan material, pencahayaan, sirkulasi udara, serta aksesibilitas akan dirancang secara menyeluruh agar tercipta harmoni antara fungsi dan estetika. Tahap ini juga melibatkan penyesuaian layout akhir untuk memastikan semua elemen saling mendukung, menciptakan ruang yang nyaman dan sesuai konsep yang diinginkan.



**Gambar 10** Tampak Aksonometri



**Gambar 11** Tampak Luar Bangunan



Gambar 12 Tampak Dalam Bangunan



Gambar 13 Potongan A-A dan B-B



Gambar 14 Detail Fasad

## 7. Perhitungan Kelayakan Bisnis

Tabel 5 Biaya Bangunan Dan Renovasi

Jenis	Jumlah	Satuan	Satuan	Total
<b>BIAYA LAHAN</b>				
Harga tanah	331	m2	Rp 10.000.000	Rp 3.310.000.000
Harga bangunan	130	m2	Rp 3.500.000	Rp 455.000.000
	TOTAL			Rp 3.765.000.000
<b>RENCANA PEKERJAAN RENOVASI</b>				
Pekerjaan lahan parkir	41	m2	Rp 200.000	Rp 8.200.000
Pekerjaan renovasi dinding & jendela	36	m2	Rp 200.000	Rp 7.200.000
Pekerjaan fasad secondary skin	7	Panel	Rp 500.000	Rp 3.500.000
	TOTAL			RP 18.900.000
<b>FURNITURE</b>				
Meja makan indoor	5	Unit	Rp 500.000	Rp 2.500.000
Meja makan outdoor	6	Unit	Rp 700.000	Rp 3.500.000
Mesin espresso	1	Unit	Rp 30.000.000	Rp 30.000.000
Meja display	1	Unit	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
Dapur seisinya	1	Unit	Rp 20.000.000	Rp 20.000.000
	TOTAL			Rp 58.000.000
	<b>TOTAL</b>			<b>Rp 3.843.900.000</b>

**Tabel 6** Biaya Pendapatan Dan Pengeluaran

Jenis	Jumlah	Satuan	Satuan	Perbulan	Pertahun
<b>PENDAPATAN</b>					
Penjualan bubur	100	Buah	Rp 25.000	Rp 75.000.000	Rp 900.000.000
Penjualan minuman	100	Buah	Rp 10.000	Rp 30.000.000	Rp 360.000.000
Penjualan jajanan pasar	150	Buah	Rp 3.000	Rp 13.500.000	Rp 162.000.000
	TOTAL			RP 118.500.000	Rp 1.422.000.000
<b>MANAJEMEN</b>					
Biaya gaji kasir	1	Orang	Rp 2.500.000	Rp 3.500.000	Rp 30.000.000
Biaya gaji chef	2	Orang	Rp 4.500.000	Rp 9.000.000	Rp 108.000.000
Biaya gaji pelayan	2	Orang	Rp 2.500.000	Rp 5.000.000	Rp 60.000.000
Biaya gaji service	1	Orang	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000	RP 30.000.000
	TOTAL			Rp 20.000.000	Rp 228.000.000
<b>OPERASIONAL</b>					
Biaya listrik	1	Bulan		Rp 3.000.000	Rp 36.000.000
Biaya air	1	Bulan		Rp 500.000	Rp 6.000.000
Biaya bahan baku (30%)	1	Bulan		Rp 32.550.000	Rp 390.600.000
	TOTAL			Rp 36.050.000	Rp 432.600.000
<b>TOTAL</b>				Rp 62.450.000	Rp 749.400.000
<b>LAIN-LAIN</b>					
PPN 12%				Rp 7.494.000	Rp 89.928.000
<b>TOTAL</b>				Rp 54.956.000	Rp 659.472.000

**Tabel 7** Biaya Balik Modal

Jenis	Jumlah
Pendapatan harian	Rp 3.950.000
Pendapatan bulanan	RP 118.500.000
Pendapatan bersih bulanan	Rp 54.956.000
Pendapatan tahunan	Rp 1.422.000.000
<b>Pendapatan bersih tahunan</b>	Rp 659.472.000
<b>Total biaya bangunan &amp; renovasi</b>	Rp 3.843.900.000
<b>Payback</b>	5.8 Tahun

## KESIMPULAN

Proyek pengembangan kios bubur kekinian di Baciro, Yogyakarta, memiliki peluang besar untuk menjadi destinasi wisata kuliner yang menarik. Dengan memanfaatkan konsep "hidden gem" dan prinsip desain yang menggabungkan elemen tradisional dengan modern, bangunan yang ada dapat menarik minat pengunjung sambil tetap menghormati nilai-nilai lokal. Proyek ini juga memanfaatkan kolaborasi dengan influencer lokal untuk

meningkatkan daya tarik dan memiliki proyeksi finansial yang baik, di mana investasi diperkirakan akan kembali dalam waktu sekitar 5,8 tahun.

Secara keseluruhan, proyek ini menunjukkan bagaimana pelestarian budaya bisa dipadukan dengan inovasi, serta pentingnya memahami kebutuhan pengunjung untuk menciptakan pengalaman yang menarik. Dengan menggunakan analisis SWOT untuk merumuskan strategi pemasaran, proyek ini diharapkan dapat mendukung pertumbuhan ekonomi lokal dan menjadi contoh pengembangan ruang kuliner yang berkelanjutan di daerah urban lainnya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ady, B., Wijaya, Cahya, H. N., Ikasari, H., & Purusa, N. A. (2025). Studi terhadap Minat Beli Ulang pada Hidden Gem Warga Lokal Kafe. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 3150–3165.
- Aulia Rahman, S., Fatimah, L., Sumiati Hasanah, R., & Kosasih, U. (2022). ETNOMATEMATIKA: EKSPLOKASI KONSEP GEOMETRI TRANSFORMASI PADA BANGUNAN IKONIK KOTA SOREANG. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(2), 217–233. <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i2.5221>
- Bhadjiwai Aleander Rangga Ria, & Lapenangga Kefas Apridus. (2023). Transformasi Arsitektur sebagai Pendekatan Desain Kapela di Desa Boti, Kabupaten Timor Tengah Selatan.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). What is Design Thinking and Why Is It So Popular?
- Devadas, S. E. (2022). Placemaking in Architecture through Modifying Elements. In *ISVS e-journal* (Vol. 9, Issue 4).
- Hartoyo, H. (2018). KRITERIA RUANG PUBLIK KALIJODO PENDUKUNG AKSESIBILITAS DAN PENINGKATAN AKTIVITAS. <https://journal.unwira.ac.id/index.php/ARTEKS/article/view/45>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Jeniah, A., Aprilia, T., & Kurniawati, W. (2024). *Jurnal Pendidikan Multidisipliner Astronomi dan Kehidupan Manusia; Dampak Benda Langit Terhadap Bumi*.
- Kartika Dewi, S., Kurniawati Haryanto, E., & De Yong, S. (2018). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan, FBS Unesa, 25 Oktober 2018 Savitri Kartika Dewi. Seminar Nasional Seni Dan Desain: “Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0,” 33–38.
- Nik Hanapi, N. S. A., & Tugang, N. (2021). Transformasi Bangunan Warisan Bersejarah: Suatu Tinjauan Menyeluruh. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(7), 228–235. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i7.881>
- Nurazizah, K., & Mildawani, I. (2021). Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI) 9. 181–188. <https://doi.org/10.32315/ti.9.d181>
- Prayogi, S., Ardi, R. F. P., El Yazidi, R., Tseng, K.-C., & Mustofa, H. A. (2023). The Analysis of Students’ Design Thinking in Inquiry-Based Learning in Routine University Science Courses. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.36312/ijece.v2i1.1338>

- Putra Jaya, U., Gusti Ketut Suranata, I., & Omna Trisakti Chandra, P. (2024). PENGEMBANGAN KULINER TRADISIONAL SEBAGAI DAYA TARIK PARIWISATA DI DESA TENGGALINGGAH (DEVELOPMENT OF TRADITIONAL CULINARY AS A TOURISM ATTRACTION IN TENGGALINGGAH VILLAGE). <https://doi.org/10.36417/jpp.v5i2.761>
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? Review of Educational Research, 82(3), 330–348. <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Rios, M., & Juliana, A. (2023). IDENTIFIKASI ELEMEN ARSITEKTUR PADA GELANGGANG REMAJA DI JAKARTA BERDASARKAN PARAMETER ARSITEKTUR PLACEMAKING “COMFORT AND IMAGE.” In *Journal of Architecture Innovation* (Vol. 7, Issue 1).
- Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). Design thinking for innovation: context factors, process, and outcomes. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160–176. <https://doi.org/10.1108/EJIM-03-2022-0164>
- Rylander Eklund, A., Navarro Aguiar, U., & Amacker, A. (2022). Design thinking as sensemaking: Developing a pragmatist theory of practice to (re)introduce sensibility. *Journal of Product Innovation Management*, 39(1), 24–43. <https://doi.org/10.1111/jpim.12604>
- Saidi, A. W., Nityasa, N. N., & Tobramangguna, D. (2021). REVITALISASI PASAR TRADISIONAL SEKETENG SUMBAWA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK. In *Jurnal Teknik Gradien* (Vol. 13, Issue 02). <http://www.ojs.unr.ac.id/index.php/teknikgradien>
- Sudirman, F. A., Tombora, I. T. A., & La Tarifu. (2022). TATA KELOLA KOLABORATIF (COLLABORATIVE GOVERNANCE) PEMBANGUNAN PARIWISATA BAJO MOLA WAKATOBI. *Indonesian Journal of International Relations*, 6(1), 114–132. <https://doi.org/10.32787/ijir.v6i1.335>
- Suriono, Z., & Kunci, K. (n.d.). Analisis SWOT dalam Identifikasi Mutu Pendidikan. In *ALACRITY: Journal Of Education* (Vol. 1, Issue 3). <http://lppppublishing.com/index.php/alacrity>