

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Redesain

Redesain berasal dari kata *redesign* dalam bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yaitu “*re*” yang berarti melakukan kembali atau pengulangan dan “*design*” yang dalam kata kerja memiliki arti suatu proses dalam membuat objek baru. Dari pengertian di atas, redesign dapat diartikan mendesain ulang atau mengulang kembali dalam membuat suatu objek. Redesain adalah suatu kegiatan untuk melakukan pembangunan dan perancangan kembali pada suatu bangunan, sehingga terdapat perubahan bentuk dengan atau tanpa mengubah fungsi awal baik melalui perubahan luas maupun pemindahan lokasi (John, et.al. dalam Pitahama, et.al. 2024).

Menurut Pitahama, et.al. (2024), hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan rancangan untuk bangunan tambahan, yaitu:

1. Ukuran dan bentuk

Bangunan yang ditambahkan tidak harus memiliki bentuk dan ukuran yang sama dengan kondisi eksisting bangunan yang sudah ada. Akan tetapi, perlu memperhatikan satu kesatuan di dalam mendesain bangunan tambahan dengan bangunan yang ada.

2. Lahan

Luas dan ukuran lahan perlu diperhatikan sebelum melakukan penambahan bangunan, sehingga dapat mempertimbangkan akan dilakukan secara horizontal atau vertikal.

3. Struktur bangunan

Memperhatikan struktur bangunan yang ada terlebih dahulu sebelum memulai desain struktur bangunan tambahan karena akan mempengaruhi stabilitas bangunan yang sudah ada.

4. Sistem mekanikal dan elektrikal

Sistem mekanikal dan elektrikal akan mengalami perubahan karena adanya perbedaan kebutuhan antara bangunan yang sudah ada dengan yang baru.

2.2 Tinjauan Sentra Batik Tulis

2.2.1 Pengertian Sentra

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sentra merupakan suatu tempat yang terletak pada tengah-tengah atau dapat diartikan sebagai pusat. Dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 1993, definisi sentra industri adalah suatu pusat kegiatan industri pengolahan dimulai dari rangkaian produksi, distribusi, atau kegiatan lainnya dengan dilengkapi sarana, prasarana, dan beberapa fasilitas penunjang yang disediakan serta dikelola suatu perusahaan di sentra industri tersebut.

2.2.2 Tinjauan Batik

2.2.2.1 Pengertian Batik

Batik di dalam khazanah kebudayaan Indonesia merupakan suatu bentuk karya seni kuno yang memiliki mutu tinggi. Batik memiliki arti menulis atau melukis. Di dalam bahasa Jawa, batik berasal dari kata “ambatik”, yang terdiri dari kata “amba” berarti menulis dan kata “nitik” yang berarti titik atau membuat titik. Maksud gabungan dari dua kata tersebut adalah menulis menggunakan lilin.

Batik menurut Standart Nasional Indonesia (SNI) 0239:2014 Batik – Istilah dan definisi, yaitu suatu kerajinan tangan menggunakan bahan dasar malam atau lilin batik sebagai perintang warna saat proses pewarnaan dengan alat yang berupa canting tulis atau cap untuk membuat suatu motif yang memiliki makna atau filosofi tersendiri.

Proses membatik dilakukan di atas kain dengan menggunakan canting yang memiliki ujung runcing kecil dengan berbagai ukuran, sehingga memberi kesan orang yang sedang menulis titik-titik kecil. Istilah batik sering kali dihubungkan dengan rangkaian proses yang dimulai dengan penggambaran motif sampai proses *pelorodan* atau pelepasan lilin pada kain batik. Ciri khas kain batik dapat terlihat dari penggambaran motif yang melalui proses pemalaman menggunakan canting atau cap. Motif ragam hias dari batik memiliki makna dan filosofi sendiri, sehingga diakui dan ditetapkan oleh *United Nations Educational, Scientific, and Culture Organization* (UNESCO) sebagai warisan budaya takbenda pada tanggal 2 Oktober 2009.

2.2.2.2 Jenis Batik

Menurut Prasetya dalam Saputra, et.al. (2021), jenis batik berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Batik tulis

Motif batik pada kain yang dibuat menggunakan lilin atau malam dipanaskan kemudian ditulis diatas kain menggunakan tangan yang memakan waktu pengerjaan kurang lebih 2 hingga 3 bulan.

2. Batik cap

Motif batik pada kain yang dibentuk dengan mencetak menggunakan cap material dari tembaga dengan memakan waktu proses pembuatan kurang lebih 2 hingga 3 hari.

3. Batik lukis

Kain yang dihias motif batik dengan proses pengerjaan langsung melukis di atas kain putih.

2.2.3 Tinjauan Batik Tulis

2.2.3.1 Pengertian Batik Tulis

Batik tulis merupakan salah satu jenis dari batik berdasarkan teknik pembuatannya. Batik ini dibuat dengan menggunakan canting tulis yang menampung cairan malam atau lilin batik untuk membuat gambaran awal dari pola motif batik pada permukaan kain. Dalam pengerjaannya diperlukan keahlian khusus, ketelitian, dan kesabaran agar memberikan motif batik dengan desain yang luwes dan jelas. Ciri-ciri dari batik tulis dapat ditentukan dari beberapa hal, yaitu:

1. Pemilihan kain mori yang paling halus;
2. Teknik menulis motif batik; dan
3. Hasil dari pewarnaan atau babaran yang baik.

2.2.3.2 Alat dan Bahan Pembuatan Batik Tulis

Dalam proses pembuatan batik tulis memerlukan beberapa bahan, yaitu:

1. Kain



Gambar 2.1 Bahan membatik kain

Sumber: Google.com, 2024

Bahan untuk membatik yang merupakan hasil dari tenunan benang yang terbuat dari jenis serat alam maupun buatan.

2. Malam atau lilin batik



Gambar 2.2 Bahan membatik lilin batik

Sumber: Google.com, 2024

Bahan dasar untuk menutup pola batik yang telah dicoretkan pada kain, sehingga pola dari motif batik terhalangi warna saat proses pewarnaan pada kain.

3. Pewarna batik



Gambar 2.3 Bahan membatik pewarna batik

Sumber: Google.com, 2024

Perwarna untuk batik terbagi menjadi dua, yaitu pewarna alami yang berasal dari serat tumbuhan, seperti akar, batang, daun, dan bunga yang diproses secara tradisional dan pewarna sintesis, seperti *indigozol*, *naphtol*, dan *rhemazol*.

Alat dalam pembuatan batik tulis masih tradisional dan memiliki ciri khas tersendiri, tetapi seiring berkembangnya waktu alat-alat yang digunakan mengalami penyempurnaan dari segi bentuk dan kualitas material yang

digunakan tanpa mengubah fungsinya. Berikut yang merupakan alat-alat untuk membatik:

1. Canting tulis



Gambar 2.4 Alat membatik canting tulis

Sumber: Google.com, 2024

Alat kecil dari tembaga seperti pena dengan bentuk yang dapat menampung cairan lilin batik atau malam (*nyamplung*) dengan ujung yang runcing (*cucuk*) sebagai tempat keluarnya cairan malam.

2. Wajan



Gambar 2.5 Alat membatik wajan

Sumber: Google.com, 2024

Alat yang berbentuk setengah lingkaran cekung yang terbuat dari logam (*stainsteel*) atau tanah liat berfungsi untuk wadah memanaskan lilin batik.

3. Kompor



Gambar 2.6 Alat membatik kompor

Sumber: Google.com, 2024

Alat untuk memanaskan lilin batik atau malam di atas wajan. Dahulu para pengrajin menggunakan anglo, yaitu tungku yang terbuat dari tanah liat. Namun, seiring berjalannya waktu, para pengrajin batik

sekarang menggunakan kompor sebagai pemanas karena lebih mudah dan cepat.

4. Gawangan



Gambar 2.7 Alat membatik gawangan

Sumber: Google.com, 2024

Digunakan untuk membentangkan kain saat membatik menggunakan canting. Terbuat dari kayu ataupun bambu dengan 2 batang melintang ditahan oleh empat kaki.

5. Bak celup



Gambar 2.8 Alat membatik bak celup

Sumber: Google.com, 2024

Memiliki material yang kuat dan tidak bosor karena digunakan untuk mencelupkan kain berulang kali saat proses pemberian warna pada kain batik.

6. Ketel atau panci



Gambar 2.9 Alat membatik panci

Sumber: Google.com, 2024

Digunakan untuk tempat menampung kain batik yang direbus saat proses pelorodan untuk menghilangkan lilin batik. Panci ini terbuat dari logam dan memiliki ketebalan dan ukuran yang disesuaikan.

7. Bangku kecil atau dingklik



Gambar 2.10 Alat membatik dingklik

Sumber: Google.com, 2024

Tempat duduk yang disangga menggunakan tiga atau empat kaki, tanpa sandaran tangan atau sandaran punggung, dan umumnya dirancang untuk satu orang. Digunakan untuk duduk para pembuat batik saat membuat pola batik dengan cairan lilin.

2.2.3.3 Proses Pembuatan Batik Tulis

Proses pembuatan batik dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan

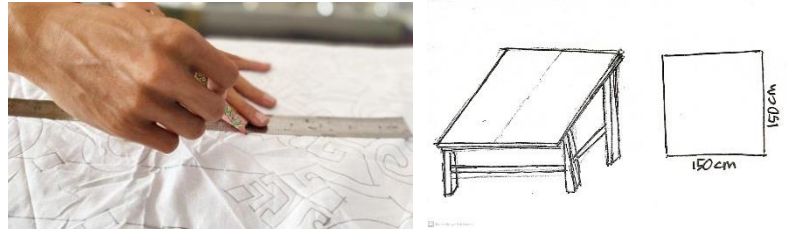
Pemotongan kain batik biasanya jenis kain mori dan disesuaikan dengan kebutuhan.

2. *Mengetel* atau mencuci kain mori

Mencuci kain mori untuk menghilangkan kanji dari kain tersebut dengan dibasahi menggunakan larutan minyak kacang, soda abu, tipol, dan secukupnya air. Kain mori direndam lalu dijemur hingga kering. Proses ini dilakukan secara berulang-ulang hingga kanji pada kain mori itu hilang kemudian dicuci menggunakan air hingga bersih agar warna dapat diserap dengan kain secara sempurna.

3. *Memola* atau *nyoret*

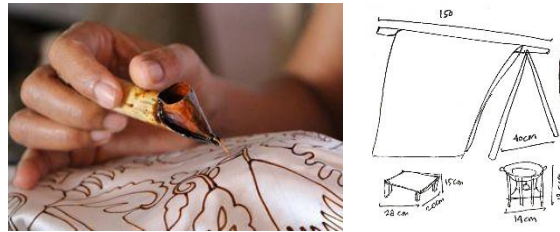
Membuat pola batik pada kain mori yang sudah bersih.



Gambar 2.11 Proses membatik memola

Sumber: Google.com, 2024

4. *Nglowong* dan *isen-isen*



Gambar 2.12 Proses membatik *nglowong*

Sumber: Google.com, 2024

Nglowong, yaitu menutup pola motif pada kain dengan lilin batik yang dicairkan di atas wajan dan kompor menggunakan canting tulis sebagai perintang warna pada pola. Dilanjutkan dengan *isen-isen*, yaitu mengisi motif batik pada pola utama.

5. *Nembok*

Mengeblok bagaian dasar dari kain mori yang tidak akan diberi warna menggunakan lilin batik yang dicairkan.

6. *Nyelup*



Gambar 2.13 Proses membatik *nyelup*

Sumber: Google.com, 2024

Proses pewarnaan kain batik dengan cara dicelupkan ke dalam larutan menggunakan bak celup.

7. *Nglorot*

Proses merebus kain batik di air mendidih setelah pewarnaan untuk menghilangkan lilin batik yang masih menempel pada kain.



Gambar 2.14 Proses membatik *nglorot*

Sumber: Google.com, 2024

8. Pencucian



Gambar 2.15 Proses membatik mencuci

Sumber: Google.com, 2024

Pencucian kain dilakukan setelah lilin tidak menempel lagi dengan air biasa hingga bersih kemudian dijemur tanpa terkena sinar matahari secara langsung agar dapat memberikan kualitas warna dari batik yang maksimal.

2.2.3.4 Pengolahan Limbah Batik Tulis

Proses pembuatan batik menghasilkan dua jenis limbah, yaitu limbah padat dan limbah cair. Limbah padat terutama berasal dari malam yang digunakan dalam membatik. Lilin ini dapat didaur ulang untuk keperluan membatik berikutnya atau dimanfaatkan sebagai bahan bakar. Namun, penggunaan lilin sering kali menghasilkan sisa atau tetesan lilin. Jika lilin sisa ini dibuang ke tanah, permukaan tanah akan tertutup, sehingga mengurangi kemampuannya untuk menyerap air.

Sementara itu, limbah cair berasal dari proses pewarnaan dan pencucian batik, yang tidak dapat diolah kembali. Proses pewarnaan ini merupakan sumber utama limbah jika menggunakan pewarna sintesis yang mengandung bahan kimia berbahaya. Jika tidak dikelola dengan baik, limbah ini bisa mengubah warna air, tingkat keasaman (pH), dan menyebabkan pendangkalan di sungai (Muliasari dan Widiastuti, 2020).

Sesuai dengan Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor KEP-15/MENLH/10/1995 tentang Baku Mutu Limbah Cair Bagi Kegiatan

Industri, batas maksimum kapasitas limbah cair untuk industri tekstil yang diperbolehkan dibuang ke lingkungan, yaitu:

PARAMETER	KADAR MAKSIMUM (mg/L)	Tekstil Terpadu	BEBAN PENCEMARAN MAKSIMUM (kg/ton)						
			Pencucian Kapas Pemintalan Penenunan	Perekatan (Sizing) Desizing	Pengikisan Pemasakan (Klering Soouring)	Pemucatan (Bleching)	Merсерisasi	Pencelupan (Dyeing)	Pencetakan (Printing)
BOD ₅	60	6	0,42	0,6	1,44	1,08	0,9	1,2	0,36
COD	150	15	1,05	1,5	3,6	2,7	2,25	3,0	0,9
TSS	50	5	0,35	0,5	1,2	0,9	0,75	1,0	0,3
Fenol Total	0,5	0,05	0,004	0,005	0,012	0,009	0,008	0,01	0,003
Krom Total (Cr)	1,0	0,1	-	-	-	-	-	0,02	0,006
Amonia Total (NH ₃ -N)	8,0	0,8	0,056	0,08	0,192	0,144	0,12	0,16	0,048
Sulfida (sbg S)	0,3	0,03	0,002	0,003	0,007	0,005	0,005	0,006	0,002
Minyak dan Lemak	3,0	0,3	0,021	0,03	0,07	0,054	0,045	0,06	0,018
pH			6,0 – 9,0						
Debit Limbah maksimum (m ³ ton produk)	100	7	10	24	18	15	20	6	

Tabel 2.1 Baku Mutu Limbah Cair Untuk Industri Tekstil

Sumber: Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor KEP 15/MENLH/10/ 1995, 2024

Catatan :

1. Kadar maksimum untuk setiap parameter pada tabel di atas dinyatakan dalam miligram parameter per Liter air limbah.
2. Beban pencemaran maksimum untuk setiap parameter pada tabel diatas dinyatakan dalam kg parameter per ton produk tekstil.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan industri sesuai dengan Pasal 6 Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor KEP 15/MENLH/10/1995, yaitu:

1. Melakukan pengelolaan limbah cair sehingga kualitas limbah cair yang dibuang ke lingkungan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Baku Mutu Limbah Cair;
2. Membuat saluran pembuangan limbah cair yang kedap air agar tidak terjadi kebocoran atau perembesan limbah cair ke lingkungan sekitar;

3. Memasang alat pengukur debit atau laju aliran limbah cair, serta mencatat volume debit harian limbah tersebut;
4. Tidak melakukan pengeceran limbah cair ke dalam aliran pembuangan limbah cair;
5. Memeriksa kadar parameter Baku Mutu Limbah Cair secara periodik minimal satu kali dalam sebulan;
6. Memisahkan saluran pembuangan limbah cair dengan saluran limpahan air hujan.

Berdasarkan Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) Nomor 7 Tahun 2016 Tentang Baku Mutu Air Limbah berikut tabel baku mutu air limbah untuk kegiatan industri batik:

PARAMETER	PROSES BASAH		PROSES KERING	
	Kadar Paling Banyak (mg/L)	Beban Pencemaran Paling Banyak (Kg/Ton)	Kadar Paling Banyak (mg/L)	Beban Pencemaran Paling Banyak (Kg/Ton)
BOD ₅	85	5,1	85	1,275
COD	250	15	250	3,75
TDS	2.000	120	2.000	30
TSS	60	3,6	80	1,2
Fenol	0,5	0,03	1	0,015
Krom Total (Cr)	1	0,06	2	0,03
Amonia Total (NH ₃ -N)	3	0,18	3	0,045
Sulfida (sbg S)	0,3	0,018	0,3	0,0045
Minyak dan Lemak Total	5	0,3	5	0,075
Suhu	±3°C terhadap suhu udara			
pH	6,0 – 9,0			
Debit Limbah maksimum (m ³ ton produk)	60		15	

Tabel 2.2 Baku Mutu Air Limbah Untuk Kegiatan Industri Batik

Sumber: Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) Nomor 7 Tahun 2016, 2024

2.2.4 Pengertian Sentra Batik Tulis

Dari tinjauan sentra, batik, dan batik tulis di atas, dapat ditarik pengertian, sentra batik tulis adalah pusat kegiatan para pengrajin batik yang proses pembuatannya dengan canting tulis pada suatu kawasan dimulai dari proses produksi, distribusi, dan lainnya yang dilengkapi dengan sarana, prasarana, dan beberapa fasilitas penunjang di dalamnya. Sentra batik tulis akan meningkatkan taraf perekonomian para pengrajin batik tulis jika terus dikembangkan karena akan menarik minat para pengunjung untuk datang berwisata dan melakukan kegiatan

edukasi terkait batik tulis, sehingga sarana, prasarana, dan fasilitas penunjang perlu diperhatikan secara maksimal.

2.2.5 Tinjauan Fasilitas

2.2.5.1 Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu "mouseion" (Μουσείον), yang berarti "tempat suci bagi para Muses". Dalam mitologi Yunani, Muses adalah sembilan dewi yang melambangkan seni dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, mouseion adalah tempat yang untuk menginspirasi karya seni, ilmu pengetahuan, dan pembelajaran, biasanya berupa sebuah gedung atau institusi yang digunakan untuk penelitian, studi, dan pemeliharaan pengetahuan.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum didefinisikan lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan memamerkan koleksi berupa benda-benda berharga kepada masyarakat. Benda-benda tersebut dapat berupa artefak budaya, sejarah, seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang memiliki nilai penting bagi ilmu pengetahuan, pendidikan, kebudayaan, dan hiburan.

Museum juga berperan dalam menjaga warisan budaya bangsa dan memberikan edukasi kepada publik tentang sejarah, kebudayaan, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, museum tidak hanya tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah, tetapi juga sebagai sarana pelestarian dan sumber pengetahuan kepada generasi yang akan datang.

A. Jenis-jenis museum

1. Museum Sejarah

Museum yang berfokus pada sejarah suatu daerah, bangsa, atau tema tertentu, seperti perang, revolusi, dan lainnya.

2. Museum Seni

Museum dengan menampilkan karya seni dari berbagai zaman, mulai dari seni tradisional hingga modern.

3. Museum Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Museum yang memberikan informasi penemuan dan inovasi dalam bidang sains dan teknologi, serta berfungsi sebagai pusat edukasi sains.

4. Museum Budaya

Museum untuk pelestarian tradisi, budaya, dan adat dari suatu masyarakat atau kelompok etnis.

B. Klasifikasi koleksi museum

1. Museum umum

Museum yang menyimpan dan memamerkan berbagai jenis koleksi dari berbagai bidang, seperti seni, sejarah, budaya, dan sains. Koleksi di museum ini biasanya mencakup topik yang luas dan menyeluruh untuk berbagai kalangan pengunjung.

2. Museum khusus

Museum dengan fokus pada satu tema tertentu, seperti museum seni, museum sejarah militer, museum sains, atau museum batik. Koleksi yang dipamerkan lebih spesifik dan mendalam sesuai dengan tema yang diangkat.

C. Pameran museum

Jenis pameran berdasarkan ragam karya, sebagai berikut:

1. Pameran Homogen:

Pameran homogen menampilkan karya-karya yang berasal dari satu jenis medium atau kategori tertentu saja. Semua karya dalam pameran ini memiliki kesamaan dalam hal teknik, medium, atau bentuk ekspresi seni.

2. Pameran Heterogen:

Pameran heterogen menampilkan karya-karya dari berbagai jenis medium, teknik, atau bentuk seni. Pameran ini menonjolkan keragaman bentuk karya seni, memungkinkan pengunjung untuk menikmati variasi gaya dan medium.

Jenis-jenis pameran berdasarkan durasi dan tujuan penyelenggaraannya:

1. Pameran Permanen (Tetap), pameran yang diselenggarakan di ruang utama museum dengan jangka waktu minimal lima tahun. Koleksi dalam pameran ini jarang diubah, kecuali jika ada renovasi atau perubahan besar.

2. Pameran Temporer, pameran yang diadakan dalam jangka waktu singkat, antara satu minggu hingga satu tahun. Pameran ini biasanya bertema khusus sesuai dengan aspek-aspek tertentu dalam sejarah, alam, atau budaya.

3. Pameran Khusus, pameran yang diselenggarakan pada waktu-waktu tertentu untuk memperingati peristiwa atau tokoh penting.
4. Pameran Keliling, pameran ini diselenggarakan di luar museum pemilik koleksi. Koleksi tersebut dibawa ke berbagai tempat lain dengan tema khusus untuk diperlihatkan dalam jangka waktu singkat.

2.5.2 *Workshop*

Workshop merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang mengacu pada sebuah pertemuan dari sekelompok orang yang terlibat dalam diskusi dan aktivitas yang intensif tentang topik atau proyek tertentu. Dalam bahasa Indonesia, istilah ini memiliki padanan kata "lokakarya." Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lokakarya adalah pertemuan yang melibatkan para ahli atau pakar untuk membahas masalah-masalah praktis yang berkaitan dengan bidang keahlian mereka.

Workshop adalah tempat atau area untuk kegiatan atau acara yang melibatkan sekelompok orang dengan keahlian tertentu untuk membahas suatu permasalahan dan memberikan pelatihan kepada peserta. Selain itu, *workshop* juga bisa diartikan sebagai tempat untuk berlatih, baik secara individu maupun kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dan mendapatkan pengalaman di bidang tersebut. Dengan demikian, *workshop* merupakan kegiatan pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik dengan dipandu oleh para ahli, sehingga peserta memperoleh pengalaman langsung di bidang yang dipelajari. Jenis kegiatan di *workshop*, dapat dibagi menjadi 2, yaitu berdasarkan waktu pelaksanaan dan sifatnya.

Kegiatan *workshop* berdasarkan waktu pelaksanaannya:

1. Beruntun

Jenis *workshop* ini berlangsung secara terus-menerus tanpa jeda, biasanya diadakan selama dua hingga tiga hari.

2. Berkala

Workshop ini diadakan dalam jangka waktu yang lebih panjang bisa mingguan atau bulanan.

Kegiatan *workshop* berdasarkan sifatnya:

1. Mengikat

Workshop yang diselenggarakan oleh individu atau lembaga tertentu dan bersifat mengikat, artinya peserta diharuskan mengikuti hasil atau kesepakatan yang akan dicapai selama proses lokakarya.

2. Tidak mengikat

Sebaliknya, *workshop* ini tidak mewajibkan peserta untuk mematuhi hasil atau keputusan yang dicapai selama lokakarya, sehingga peserta bebas menentukan tindak lanjutnya mereka.

2.2.5.3 *Showroom* dan Toko

Showroom, yang dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran, tempat atau ruang yang digunakan untuk memamerkan barang atau produk tertentu kepada konsumen dengan tujuan memperkenalkan dan meningkatkan pemasaran. Barang-barang yang dipajang di *showroom* dapat beragam, seperti mobil, furnitur, komputer, barang antik, atau kerajinan. *Showroom* dirancang sedemikian rupa untuk menampilkan produk secara maksimal agar menarik perhatian calon pembeli. *Showroom* terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. *Showroom* permanen yang merupakan ruang pameran untuk jangka waktu panjang dan bersifat menetap.
2. *Showroom* sementara adalah ruang pameran yang digunakan hanya untuk waktu tertentu, seperti dalam acara pameran.

Toko adalah tempat atau bangunan untuk kegiatan perdagangan, di mana barang-barang dijual secara langsung kepada konsumen. Toko dapat menyediakan berbagai macam produk, mulai dari kebutuhan sehari-hari, pakaian, elektronik, hingga barang-barang khusus seperti batik. Toko juga bisa beroperasi secara *offline* maupun *online*, dengan pelayanan yang disesuaikan seperti *self-service* atau bantuan langsung dari staf.

Toko kain batik adalah tempat usaha yang secara khusus menjual berbagai jenis kain batik, baik yang diproduksi secara tradisional maupun modern. Toko ini menyediakan berbagai motif batik dengan beragam warna dan jenis kain, seperti katun, sutra, dan mori, sehingga pembeli dapat memilih kain sesuai dengan kebutuhan mereka, baik untuk pakaian sehari-hari maupun acara khusus.

Metode penjualan pada toko, sebagai berikut:

1. *Self-Service*

Metode ini memungkinkan pelanggan untuk memilih dan mengambil produk secara mandiri tanpa bantuan langsung dari staf penjualan. Retail seperti supermarket atau minimarket menggunakan metode ini, di mana barang sudah tersusun rapi di rak dan pembeli dapat memilih sesuai keinginannya.

2. *Limited Service*

Pada metode ini, staf penjualan memberikan bantuan terbatas kepada pelanggan, misalnya membantu saat pelanggan membutuhkan informasi tentang produk atau saat melakukan pembayaran. Contoh penerapan ini biasanya ada di toko elektronik atau pakaian.

3. *Full Service*

Metode ini menawarkan layanan penuh kepada pelanggan, dengan staf penjualan membantu pelanggan mulai dari memilih produk hingga menyesuaikan pilihan dengan kebutuhan mereka, seperti pada *departement store* dan toko perhiasan.

4. *Personal Selling*

Metode dengan melibatkan penjual secara langsung memberikan perhatian khusus kepada pelanggan, menjelaskan produk, memberikan rekomendasi, dan melakukan negosiasi. Biasanya digunakan di toko-toko dengan produk bernilai tinggi seperti mobil atau barang mewah.

5. *Online Integration (Click-and-Mortar)*

Penggabungan metode penjualan *offline* dengan *online*, di mana pelanggan bisa memesan produk secara *online* dan mengambilnya di toko fisik, atau sebaliknya.

6. *Direct Selling*

Metode penjualan langsung dengan produk dikirim atau diperkenalkan langsung ke konsumen tanpa perantara toko fisik. Ini dapat mencakup penjualan katalog atau *door to door*.

2.2.5.5 Foodcourt

Foodcourt adalah area makan yang terdiri dari beberapa gerai makanan dan minuman yang menyediakan beragam jenis hidangan, biasanya berada dalam pusat perbelanjaan, bandara, atau gedung komersial lainnya. Setiap gerai di *foodcourt* menawarkan menu berbeda dan pelanggan biasanya memilih makanan dari salah satu atau beberapa gerai, kemudian duduk di area makan bersama. Pelayanan di *foodcourt* bersifat semi *self service*, pelanggan

memesan makanan, membayar, dan membawa makanan ke meja mereka sendiri.

Konsep pelayanan pada *foodcourt* ada dua, yaitu:

1. *Self-Service*

Pelanggan memilih makanan dari gerai yang berbeda-beda, kemudian memesan, membayar di kasir, dan mengambil makanan sendiri. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada pelanggan untuk dapat memilih dan mengombinasikan makanan dari berbagai gerai.

2. *Centralized Seating*

Konsep utama *foodcourt* adalah area makan bersama, semua pelanggan duduk pada tempat yang sama, meskipun mereka memesan dari gerai yang berbeda. Hal ini menciptakan efisiensi dalam penggunaan ruang dan memaksimalkan kapasitas pengunjung.

2.2.5.6 Area Parkir

Menurut Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor 272/HK.105/DRJD/96 tentang Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir, fasilitas parkir adalah tempat yang ditetapkan untuk parkir kendaraan dalam jangka waktu tertentu untuk melakukan aktivitas yang tidak bersifat sementara. Tujuan adanya fasilitas parkir, yaitu untuk memberikan area istirahat kendaraan dan menunjang dalam kelancaran arus lalu lintas.

A. Jenis penempatan fasilitas parkir

1. *Parkir on street*

- a. Parkir di tepi jalan tanpa pengaturan khusus.
- b. Parkir di area yang dikelola dengan sistem pengendalian parkir.

2. *Parkir off street*

- a. Fasilitas parkir umum adalah tempat parkir berupa gedung atau area khusus yang dirancang untuk penggunaan umum secara mandiri.
- b. Fasilitas parkir penunjang adalah tempat parkir berupa gedung atau area yang disediakan untuk mendukung aktivitas di bangunan utama.

B. Penentuan kebutuhan parkir

1. Jenis peruntukan

- a. Kegiatan parkir yang bersifat tetap
 - 1) Pusat perdagangan
 - 2) Pusat perkantoran swasta atau pemerintahan

- 3) Pusat perdagangan eceran atau pasar swalayan
- 4) Pasar
- 5) Sekolah
- 6) Tempat rekreasi
- 7) Hotel dan tempat penginapan
- 8) Rumah sakit

b. Kegiatan parkir yang bersifat sementara

- 1) Bioskop
- 2) Tempat pertunjukan
- 3) Tempat pertandingan olahraga
- 4) Rumah ibadah.

2. Ukuran kebutuhan ruang parkir pada pusat kegiatan

a. Kegiatan parkir yang bersifat tetap

1) Pusat perdagangan

Luas area total (100m ²)	10	20	50	100	500	1000	1500	2000
Kebutuhan (SRP)	59	67	88	125	415	777	1140	1502

Tabel 2.3 Kebutuhan parkir pusat perdagangan

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

2) Pusat perkantoran swasta atau pemerintahan

Luas area total (100m ²)		1000	1250	1500	1750	2000	2500	3000	4000	5000
Kebutuhan (SRP)	Administrasi	235	236	237	238	239	240	242	246	249
	Pelayanan Umum	288	289	290	291	291	293	295	298	302

Tabel 2.4 Kebutuhan parkir pusat perkantoran swasta atau

pemerintah

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

3) Pusat perdagangan eceran atau pasar swalayan

Luas area total (100m ²)	50	75	100	150	200	300	400	500	1000
Kebutuhan (SRP)	225	250	270	310	350	440	520	600	1050

Tabel 2.5 Kebutuhan parkir pusat perdagangan eceran atau

pasar swalayan

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

4) Pasar

Luas area total (100m ²)	40	50	75	100	200	300	400	500	1000
Kebutuhan (SRP)	160	185	240	300	520	750	970	1200	2300

Tabel 2.6 Kebutuhan parkir pasar

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

5) Sekolah

Jumlah Mahasiswa (orang)	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000	1000 0	1100 0	1200 0
Kebutuhan (SRP)	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240

Tabel 2.7 Kebutuhan parkir sekolah

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

6) Tempat rekreasi

Luas area total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	3200	6400
Kebutuhan (SRP)	103	109	115	122	146	196	295	494	892

Tabel 2.8 Kebutuhan parkir tempat rekreasi

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

7) Hotel dan tempat penginapan

Jumlah Kamar		100	150	200	250	350	400	550	550	600
Tarf Standart (\$)	<100	154	155	156	158	161	162	165	166	167
	100-150	300	450	476	477	480	481	484	485	487
	150-200	300	450	600	798	799	800	803	804	806
	200-250	300	450	600	900	1050	1119	1122	1124	1425

Tabel 2.9 Kebutuhan parkir hotel dan tempat penginapan

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat

Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

8) Rumah sakit

Jumlah Tempat Tidur (buah)	50	75	100	150	200	300	400	500	1000
Kebutuhan (SRP)	97	100	104	111	118	132	146	160	230

Tabel 2.10 Kebutuhan parkir rumah sakit

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat
Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

b. Kegiatan parkir yang bersifat sementara

1) Bioskop

Jumlah Tempat Duduk (buah)	300	400	500	600	700	800	900	1000	1000
Kebutuhan (SRP)	198	202	206	210	214	218	222	227	230

Tabel 2.11 Kebutuhan parkir bioskop

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat
Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

2) Tempat pertandingan olahraga

Jumlah Tempat Tidur (buah)	4000	5000	6000	7000	8000	9000	10000	15000
Kebutuhan (SRP)	235	290	340	290	440	490	540	790

Tabel 2.12 Kebutuhan parkir pertandingan olahraga

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat
Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

2.3 Tinjauan Batik Tulis Giriloyo

2.3.1 Perkembangan Batik Tulis Giriloyo

Perkiraan masuknya kerajinan batik tulis di Kampung Giriloyo pada abad ke-17 yang mana merupakan awal dari sebagian besar penduduk menjadi abdi dalem di Keraton Yogyakarta dengan tugas merawat makam para raja di Imogiri yang letanya di Bukit Merak pada tahun 1654. Dari hal itu terdapat interaksi antara Keraton Yogyakarta dan penduduk Giriloyo, beberapa tokoh kerabat dari keraton mulai memberikan pekerjaan sebagai buruh nyanthing batik kepada penduduk sekitar, terutama ibu-ibu. Hingga berabad-abad kemudian, penduduk Giriloyo terus dan tetap menekuni batik secara turun-temurun sebagai buruh maupun menjual batik ke pengusaha-pengusaha batik di pusat kota sekitar Keraton Yogyakarta.

Pada tahun 2006, terjadi peristiwa bencana alam gempa bumi melanda wilayah Yogyakarta yang menyebabkan perekonomian para pengrajin batik di Kampung Giriloyo hampir mati. Namun, penduduk sekitar memiliki semangat tinggi untuk mulai bangkit dari rasa trauma dan keterpurukan dan membentuk beberapa kelompok batik. Kelompok-kelompok batik tersebut mendapat pendampingan dari pemerintah dan LSM sosial dengan diberikan pelatihan dari para ahli untuk meningkatkan kemampuan membatik hingga proses siap jual. Semakin lama para

kelompok pengrajin batik berkembang dengan pesat lalu mencetuskan ide membangun kembali kampung batik menjadi Sentra Batik Tulis Yogyakarta. Pada tahun 2008, dibangunlah sebuah pusat kegiatan batik di Kampung Girioyo dan menarik banyak pengunjung untuk datang.

2.3.2 Ciri Khas dan Motif Batik Tulis Giriloyo

Ditinjau dari website batik giriloyo, ciri khas dari batik tulis giriloyo dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

1. Penggunaan warna dasar yang khas, yaitu warna hitam, putih ataupun biru kehitaman dengan pewarnaan batik khas Yogyakarta, yaitu coklat, putih, biru tua, dan hitam.
2. Motif yang diambil dipengaruhi dari geografis dan kondisi alam Yogyakarta karena kehidupan masyarakat bergantung pada tanah dan pertanian, sehingga pewarnaan menggunakan bahan alam, seperti kayu, bunga, dan daun.
3. Motif geometris dengan pola simetris bentuk lingkaran, kotak, dan lain-lain, serta motif non geometris dengan dominasi dari bentuk alam, seperti flora, fauna, gunung, bumi, dan sebagainya.
4. Melekatnya simbol dari kebudayaan Hindu dengan mengadopsi dari bentuk garuda, matahari, dewa api, dan lain-lain.
5. Adanya batik larangan, penggunaan batik dengan motif khusus oleh sultan dan keluarga Keraton Yogyakarta dan tidak boleh dipakai oleh masyarakat umum saat masuk kedalam wilayah keraton.

Motif batik tulis di Giriloyo yang dibuat memiliki makna dan filosofi tersendiri, berikut beberapa motif batik tulis giriloyo:

1. Motif Parang



Gambar 2.16 Motif batik parang

Sumber: Batikgiriloyo.com, 2024

Kata parang berasal dari kata pereng yang memiliki arti lereng, sehingga motif dari batik ini membentuk garis lurus diagonal 45°. Ada pula

yang berpendapat jika motif ini berasal dari karang yang ada di pinggir tebing pantai.

Motif ini lambang dari kesinambungan dari keberlanjutan perjuangan orang tua kepada anaknya, jangan mudah menyerah dalam menjalani kehidupan, diharapkan dapat memerangi hawa nafsunya dari dalam diri maupun luar, dan filosofi dari ketangkasan, cita-cita mulia, dan kesetiaan.

2. Motif Sido Asih



Gambar 2.17 Motif batik sido asih

Sumber: Batikgiriloyo.com, 2024

Sido Asih merupakan salah satu jenis batik Keraton. Dalam bahasa Jawa, "sido" berarti kesinambungan atau terus-menerus, sedangkan "asih" bermakna kasih, cinta, dan sayang. Jadi, motif Sido Asih menggambarkan cinta dan kasih sayang yang tidak pernah terputus.

Secara filosofis, motif ini mencerminkan harapan manusia akan kehidupan yang dipenuhi kasih sayang. Batik yang berasal dari Yogyakarta ini sering digunakan sebagai simbol kehidupan harmonis dalam upaya mencapai ketentraman baik di dunia maupun di akhirat.

3. Motif Sido Mukti



Gambar 2.18 Motif batik sido mukti

Sumber: Batikgiriloyo.com, 2024

Sidomukti berasal dari dua kata dalam bahasa Jawa, yaitu "sido" yang berarti jadi atau menjadi, dan "mukti" yang bermakna kebahagiaan, kekuasaan, serta kecukupan. Motif batik ini melambangkan harapan dan doa yang diwujudkan melalui ornamen-ornamennya. Batik Sido Mukti juga dikenal sebagai kain sepasang atau kain sawitan, yang dibuat dengan pewarna alami soda.

4. Motif Sido Luhur

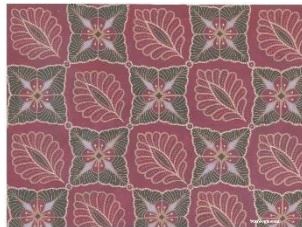


Gambar 2.19 Motif batik sido luhur

Sumber: Google.com, 2024

Sidoluhur berasal dari kata "sido" yang berarti terus-menerus atau berkelanjutan, dan "luhur" yang berarti mulia atau tinggi. Motif ini melambangkan harapan untuk mencapai derajat yang tinggi, kehormatan, dan keluhuran budi. Motif Sidoluhur sering kali memiliki pola simetris dan teratur, dengan garis-garis yang membentuk kotak atau jajaran genjang. Di dalamnya, biasanya terdapat isen-isen (ornamen pengisi) seperti titik-titik atau garis-garis kecil biasanya didominasi oleh warna-warna klasik, seperti cokelat sogan, hitam, dan putih.

5. Motif Bantulan



Gambar 2.20 Motif batik bantulan

Sumber: Google.com, 2024

Motif ini berasal dari Dusun Bantul, yang menjadi pusat dari perkembangan batik di daerah Yogyakarta. Batik Bantulan menggabungkan pola-pola geometris seperti garis-garis dan bentuk-bentuk abstrak dengan motif-motif natural yang terinspirasi dari alam, seperti dedaunan, bunga, atau hewan kecil. Perpaduan ini mencerminkan hubungan harmonis antara manusia dan alam.

6. Motif Pringgodani



Gambar 2.21 Motif batik pringgodani

Sumber: Google.com, 2024

Motif batik klasik yang berasal dari Yogyakarta, khususnya dari Keraton Yogyakarta yang terdiri dari elemen-elemen kecil yang tersusun rapat, seperti sayap, cakar burung, atau garis-garis yang membentuk pola geometris atau floral. Motif ini berkaitan dengan kebesaran dan kewibawaan kerajaan

7. Motif Manggaran



Gambar 2.22 Motif batik manggaran

Sumber: Google.com, 2024

Motif Manggaran merupakan salah satu motif batik khas Yogyakarta yang terinspirasi dari bentuk daun dan bunga kelapa (manggar). Manggaran sering kali melambangkan kesuburan, harapan, dan keberkahan.

8. Motif Wahyu Temurun



Gambar 2.23 Motif batik wahyu temurun

Sumber: Batikgiriloyo.com, 2024

Motif utama pada batik Wahyu Temurun adalah gambaran "wahyu" atau berkah yang turun dari langit, sering kali diwakili oleh gambar sayap, mahkota, atau bentuk geometris yang menggambarkan sesuatu yang turun ke bumi. Batik Wahyu Temurun biasanya menggunakan warna-warna klasik seperti cokelat sogan, biru tua, hitam, dan putih.

2.4 Pedoman Perancangan

2.4.1 Museum

Dalam Neufert (2002), ruang-ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum perlu memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Ruangan harus terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembaban, kekeringan, dan debu.
2. Ruangan harus memiliki pencahayaan yang baik untuk mendukung kualitas pameran.
 - a. Untuk pameran lukisan, seperti tembaga dan gambar tangan, peta-peta disimpan dalam lemari dengan ukuran dalam 80 cm dan tinggi 60 cm.
 - b. Untuk pameran publik yang menampilkan lukisan minyak dan lukisan dinding yang sering berubah, diperlukan penanganan khusus.

Kebutuhan ruang untuk pameran lukisan dan material terkait adalah sebagai berikut:

- Tempat untuk lukisan: 3-5 m² untuk area hiasan gantung.
- Tempat untuk material lukisan: 6-10 m² untuk bidang dasar.
- Tempat untuk 400 unit uang logam: 1 m² untuk luas lemari pakaian.
- Tempat yang ideal untuk menggantung lukisan adalah antara ketinggian 30 cm hingga 60 cm dari lantai pada ruangan dengan tinggi 6,70 m. Untuk lukisan dengan panjang antara 3,04 m hingga 3,65 m, ruang yang dibutuhkan adalah 2,13 m.

Beberapa hal penting yang harus diperhatikan terkait penghawaan dan pencahayaan di ruang pameran batik meliputi:

1. Penghawaan

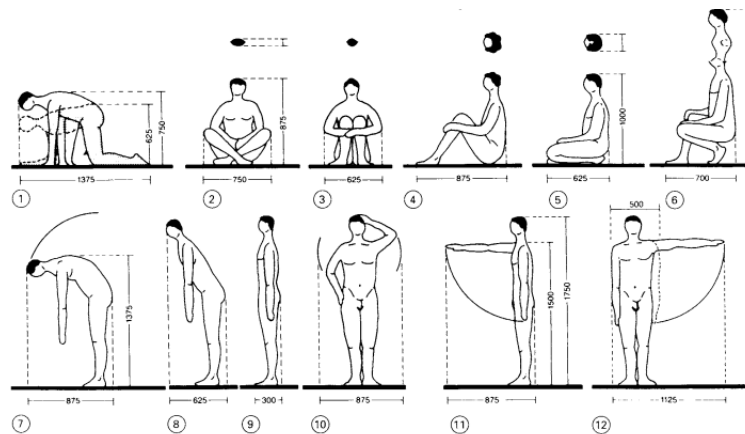
Penggunaan penghawaan buatan sangat dianjurkan untuk menjaga koleksi batik karena kelembaban tinggi dapat menyebabkan jamur dan suhu tinggi merusak serat serta warna kain. Suhu ideal untuk kenyamanan manusia adalah 19°C dengan kelembaban sekitar 55,5% untuk melindungi koleksi batik.

2. Pencahayaan

Pencahayaan buatan digunakan untuk menghindari paparan sinar matahari langsung, yang dapat mempercepat kerusakan dan memudahkan warna kain batik.

4. Area *workshop* memerlukan pemandangan/view yang menyegarkan.
5. Pembagian ruang berdasar area basah dan kering.
6. Suasana tenang penting agar pembatik bisa berkonsentrasi.
7. Tata ruang yang mengakomodasi pengrajin dan peserta *workshop*.
8. Sistem proteksi kebakaran juga menjadi prioritas.

Antropometri gerak manusia

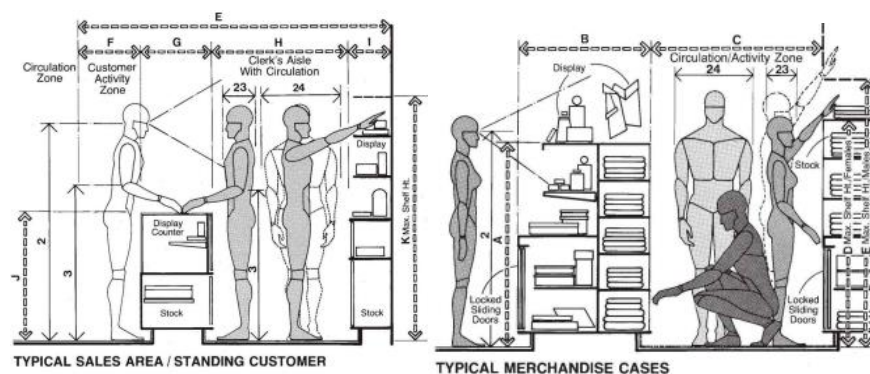


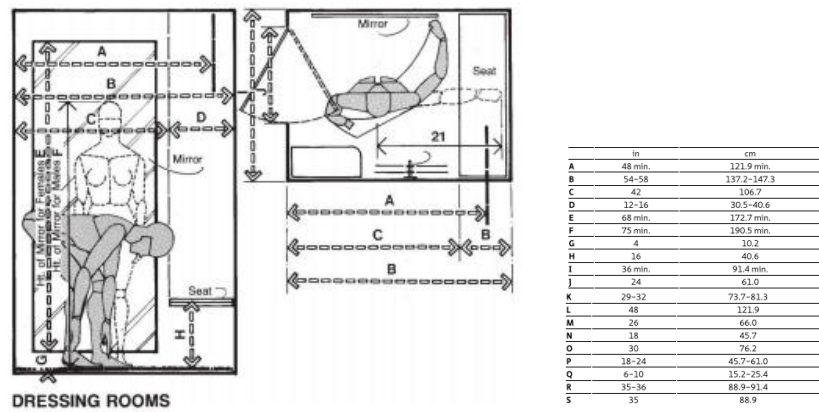
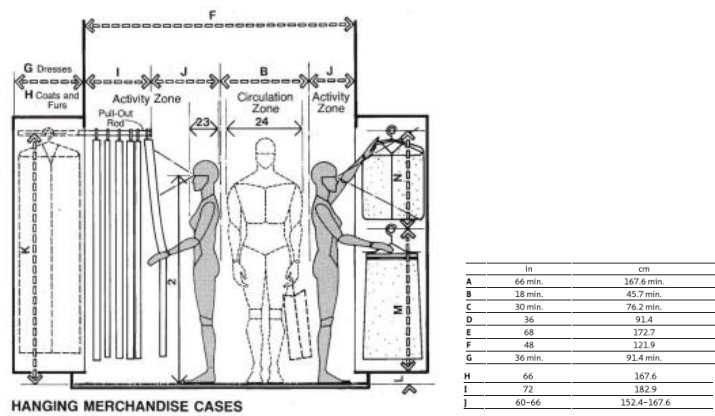
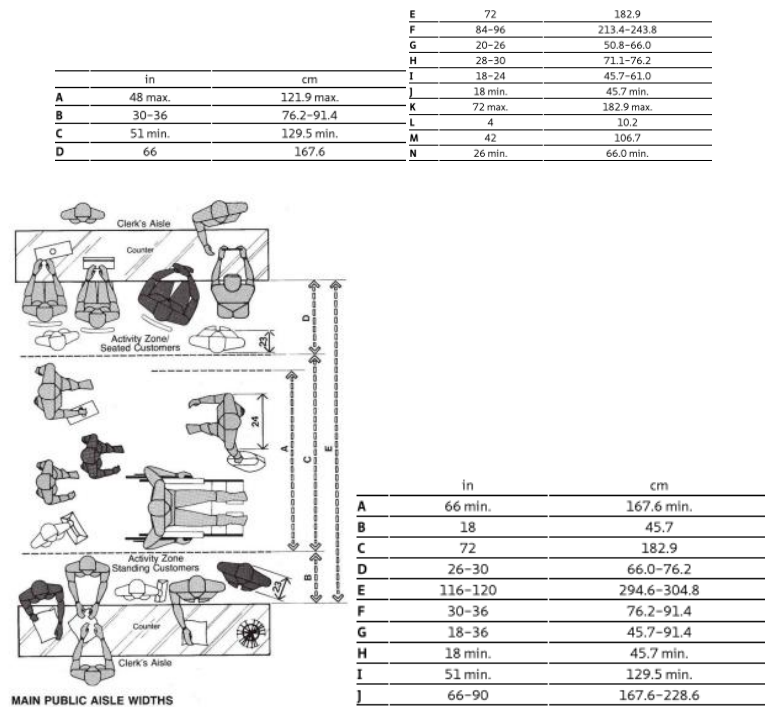
Gambar 2.25 Pedoman perancangan *workshop*

Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 3, 2024

2.4.3 Showroom dan Toko

Showroom dan toko yang direncanakan di pusat batik ini menggunakan metode penjualan *self-selection*, di mana pembeli dapat memilih barang sendiri dan membawanya ke kasir untuk pembayaran.

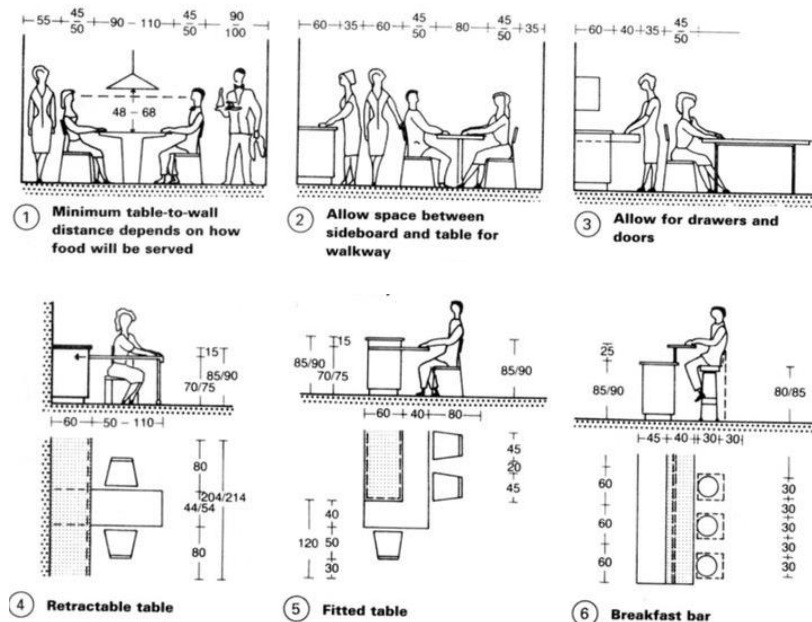




Gambar 2.26 Pedoman perancangan *showroom* dan toko
Sumber: Paul Human Dimension and Interior Space, 2024

2.4.4 Foodcourt

Penentuan ukuran ruang pada *foodcourt* untuk setiap pengunjung perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti jarak antara meja, ukuran perabot, serta area untuk sirkulasi yang nyaman. Aspek-aspek ini memastikan bahwa pengunjung memiliki ruang yang cukup untuk bergerak, duduk dengan nyaman, serta makan tanpa merasa sempit atau terganggu. Gambar yang mendetail mengenai jarak ideal dan tata letak dapat memberikan panduan visual dalam merancang area makan yang efisien dan fungsional.



Gambar 2.27 Pedoman perancangan *foodcourt*

Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 3, 2024

2.4.5 Area Parkir

Fasilitas parkir untuk Sentra Batik Tulis sesuai dengan Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, yaitu kegiatan parkir yang bersifat tetap di dalam peruntukan lahan tempat rekreasi.

Luas area total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	3200	6400
Kebutuhan (SRP)	103	109	115	122	146	196	295	494	892

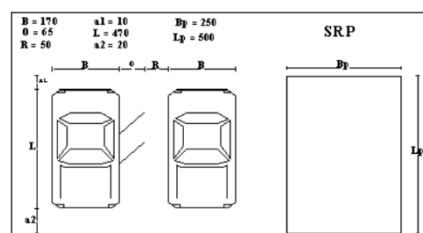
Tabel 2.7 Kebutuhan parkir tempat rekreasi

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor: 272/HK.105/DRJD/96, 2024

Prinsip perencanaan fasilitas parkir melibatkan beberapa faktor penting, yaitu area parkir harus ditempatkan dekat dengan pusat kegiatan dan di area yang datar untuk memastikan keamanan kendaraan, area parkir perlu dikategorikan berdasarkan jenis kendaraan, seperti roda dua, roda tiga, roda empat, serta kendaraan besar. Selain itu, pembagian berdasarkan durasi parkir (jangka pendek atau panjang) perlu dipertimbangkan. Prediksi jumlah kendaraan dan ukuran kendaraan yang ditampung juga akan mempengaruhi ukuran modul parkir dan luas total area yang dibutuhkan.

Penentuan ruas parkir, yaitu:

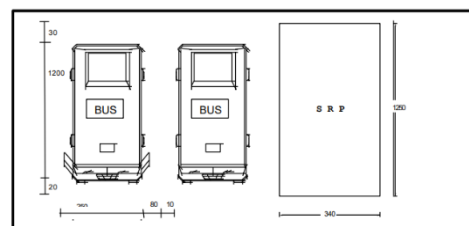
a. Mobil penumpang



Gambar 2.28 Pedoman perancangan parkir mobil

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor:
272/HK.105/DRJD/96, 2024

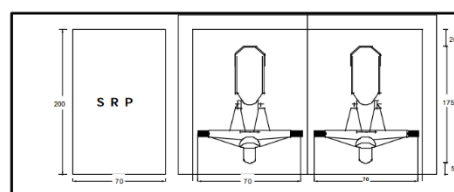
b. Bus atau truck



Gambar 2.29 Pedoman perancangan parkir bus dan truck

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor:
272/HK.105/DRJD/96, 2024

c. Sepeda motor



Gambar 2.30 Pedoman perancangan parkir motor

Sumber: Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor:
272/HK.105/DRJD/96, 2024

2.5 Tinjauan *Universal Design*

2.5.1 Pengertian *Universal Design*

Ronald L. Mace (1985) mendefinisikan *universal design* sebagai desain produk dan lingkungan yang dapat digunakan oleh semua orang sejauh mungkin, tanpa memerlukan desain khusus. Dalam Permen PUPR No. 14 Tahun 2017, desain universal adalah rancangan bangunan gedung dan fasilitas yang dapat digunakan oleh semua orang secara bersama-sama tanpa diperlukan adaptasi atau perlakuan khusus.

Desain universal dapat disimpulkan dengan penerapan konsep desain yang merujuk pada ide-ide dengan berbagai prinsip desain untuk menciptakan bangunan, produk, atau lingkungan yang dapat diakses dan memenuhi kebutuhan oleh semua individu dari berbagai latar belakang dan kemampuan.

2.5.2 Prinsip *Universal Design*

The Center for Universal Design at The College of Design, North Carolina State University mencetuskan 7 prinsip desain universal dalam merancang bangunan, diantaranya:

1. *Equitable use*

Desain harus berguna dan dapat diakses oleh semua orang, termasuk yang memiliki keterbatasan fisik.

2. *Flexibility in use*

Desain harus menyediakan pilihan yang sesuai dengan preferensi dan kemampuan pengguna yang berbeda.

3. *Simple and intuitive use*

Desain harus mudah dipahami dan mudah digunakan, terlepas dari pengalaman, pengetahuan, atau tingkat konsentrasi pengguna.

4. *Perceptible information*

Desain harus menyampaikan informasi penting secara efektif, baik secara visual, auditori, atau melalui metode lainnya, sehingga dapat diakses oleh semua orang.

5. *Tolerance for error*

Desain harus meminimalkan risiko bahaya dan dampak negatif akibat tindakan yang tidak disengaja atau keliru.

6. *Low physical effort*

Desain harus dapat digunakan dengan nyaman dan efisien tanpa membutuhkan tenaga fisik yang berlebihan.

7. *Size and space for approach and use*

Desain harus menyediakan ruang yang cukup untuk pendekatan, penggunaan, dan interaksi, baik oleh orang yang berdiri, duduk, atau menggunakan alat bantu.

2.5.3 Tinjauan Disabilitas atau Difabel

Disabilitas atau difabel adalah singkatan dari *differently abled*, merujuk pada penyandang cacat. Disabilitas adalah kondisi yang menyebabkan pembatasan atau kesulitan dalam aktivitas sehari-hari karena kekurangan atau gangguan fisik, mental, atau sensorik. Jenis-jenis disabilitas meliputi:

1. Disabilitas Fisik

Keterbatasan pada tubuh, seperti gangguan mobilitas atau kelainan fisik.

2. Disabilitas Sensorik

Gangguan pada indra, seperti kebutaan atau gangguan pendengaran.

3. Disabilitas Kognitif

Kesulitan dalam fungsi mental, seperti gangguan belajar atau demensia.

4. Disabilitas Psikososial

Gangguan kesehatan mental yang mempengaruhi kesejahteraan emosional dan sosial.

Pendekatan desain universal sering kali lebih berfokus pada disabilitas fisik dibandingkan mental karena tantangan fisik biasanya lebih terlihat dan konkret dalam konteks desain lingkungan atau bangunan. Di Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan pedoman teknis, pelaksanaan konstruksi, dan pemanfaatan bangunan gedung dan lingkungan bagi semua orang dengan perhatian khusus pada penyandang disabilitas dan lanjut usia, yaitu Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan.

Klasifikasi difabel fisik, yaitu:

1. Tuna rungu adalah kelompok individu yang mengalami keterbatasan dalam pendengaran, meskipun sebagian dari kemampuan pendengaran masih ada.
2. Tuna netra adalah orang yang memiliki sisa penglihatan fungsional dan sering disebut sebagai orang dengan "*low vision*". Penyandang *low vision* masih dapat

melakukan aktivitas seperti membaca dan melakukan tugas-tugas motorik visual serta memahami informasi lingkungan.

3. Tuna daksa yang merujuk pada individu dengan kelainan fisik, khususnya pada anggota badan atau bentuk tubuh seperti tangan atau kaki.
4. Tuna wicara adalah kondisi seseorang mengalami kesulitan dalam pengucapan atau suara saat berbicara.

2.5.4 Nilai *Universal Design* dalam Permen PU Nomor 30/PRT/M/2006

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan mengatur standar aksesibilitas untuk menciptakan lingkungan yang ramah dan inklusif bagi semua orang, termasuk penyandang disabilitas, orang tua, dan anak-anak. Tujuan pedoman ini untuk memastikan kesetaraan hak dan kewajiban, serta meningkatkan peran penyandang disabilitas dan lansia. Untuk mencapainya, diperlukan fasilitas dan pendekatan yang memadai, inklusif, serta berkelanjutan, yang pada akhirnya bertujuan untuk mendukung kemandirian dan kesejahteraan mereka.

Di dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tertulis asas fasilitas dan aksesibilitas, sebagai berikut:

1. Keselamatan

Setiap bangunan umum dalam lingkungan terbangun harus menjamin keselamatan bagi semua pengguna.

2. Kemudahan

Semua orang harus dapat mengakses setiap tempat atau bangunan umum dalam lingkungan tersebut.

3. Kegunaan

Semua orang harus dapat menggunakan fasilitas di tempat atau bangunan umum tersebut.

4. Kemandirian

Setiap orang harus dapat mengakses, masuk, dan memanfaatkan fasilitas di tempat atau bangunan umum tanpa memerlukan bantuan orang lain.

Klasifikasi prinsip *universal design* dalam asas fasilitas dan aksesibilitas Permen PU Nomor 30/PRT/M/2006

No	Asas Fasilitas Dan Aksesibilitas	7 Prinsip Desain Universal
1	Keselamatan	- <i>Tolerance for error</i>

2	Kemudahan	- <i>Flexibility in use</i> - <i>Perceptible informatio</i> - <i>Size and spase for appoarch and use</i>
3	Kegunaan	- <i>Equitable use</i> - <i>Simple and intuitive use</i>
4	Kemandirian	- <i>Low physical effort</i>

Tabel 2.13 Klasifikasi prinsip *universal design* dalam asas fasilitas dan aksesibilitas

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

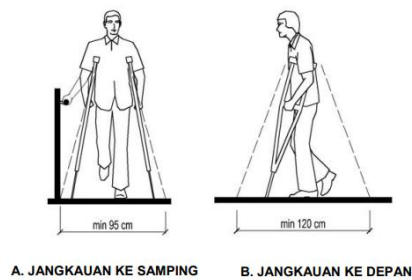
2.5.5 Persyaratan Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas Permen PU Nomor 30/PRT/M/2006

Berikut adalah beberapa persyaratan utama dari peraturan tersebut:

1. Ukuran dasar ruang

Mempertimbangkan dari fungsi bangunan gedung sederhana, hunian tunggal, dan/atau gedung sederhana pada daerah bencana yang digunakan masyarakat secara umum dan dapat ditambah ataupun dikurangi bergantung pada asas-asas aksesibilitas yang dapat tercapai.

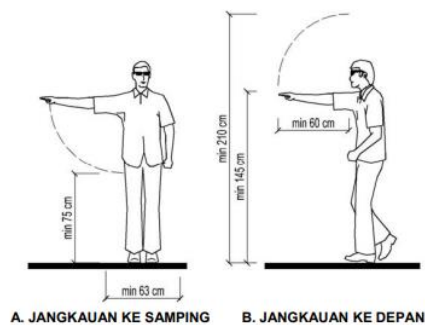
a. Ruang gerak pemakai kruk

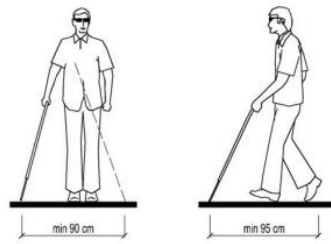


Gambar 2.31 Ruang gerak pemakai kruk

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

b. Ruang gerak bagi tuna netra





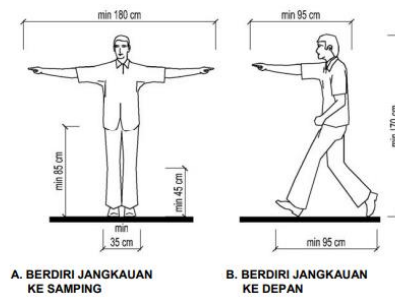
**C. JANGKAUAN KE SAMPING
DENGAN TONGKAT**

**D. JANGKAUAN KE DEPAN
DENGAN TONGKAT**

Gambar 2.32 Ruang gerak bagi tuna netra

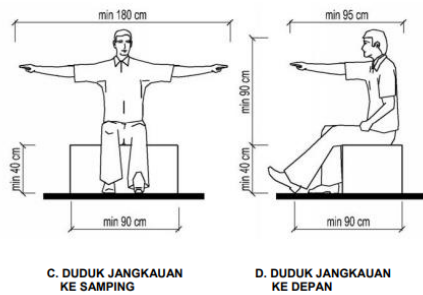
Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

c. Jangkauan ukuran orang dewasa



**A. BERDIRI JANGKAUAN
KE SAMPING**

**B. BERDIRI JANGKAUAN
KE DEPAN**



**C. DUDUK JANGKAUAN
KE SAMPING**

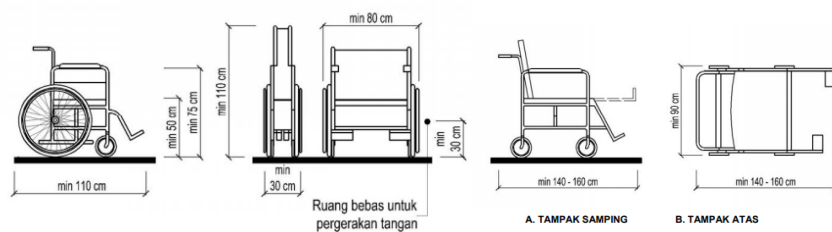
**D. DUDUK JANGKAUAN
KE DEPAN**

Gambar 2.33 Jangkauan ukuran orang dewasa

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

d. Jangkauan dan ruang gerak kursi roda

- Ukuran kursi roda rumah sakit



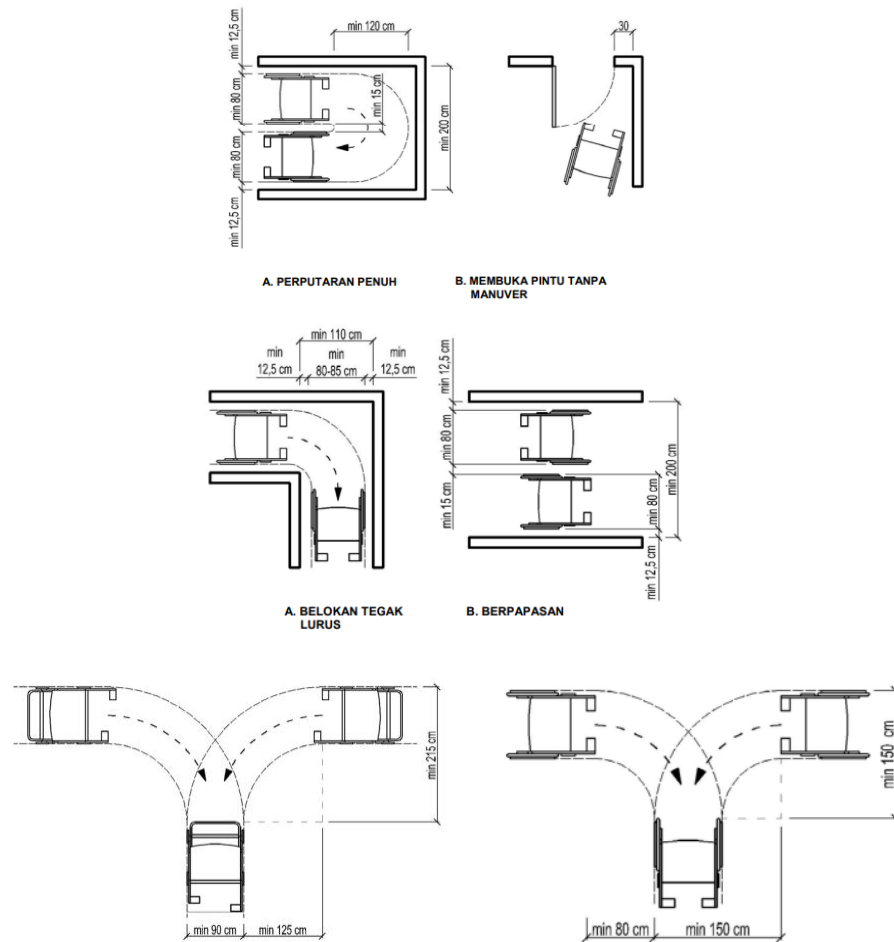
A. TAMPAK SAMPING

B. TAMPAK ATAS

Gambar 2.34 Ukuran kursi roda rumah sakit

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

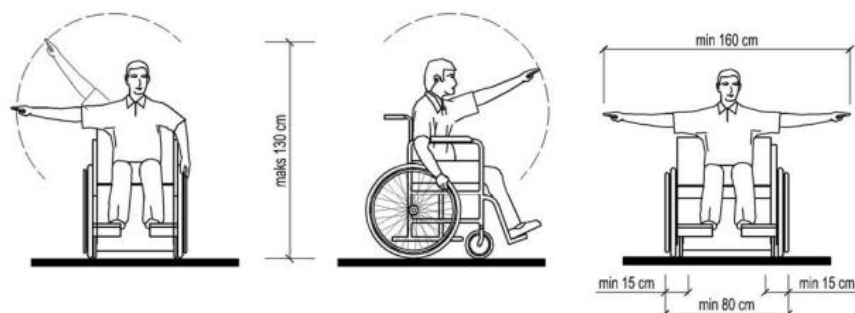
- Ruang gerak kursi roda

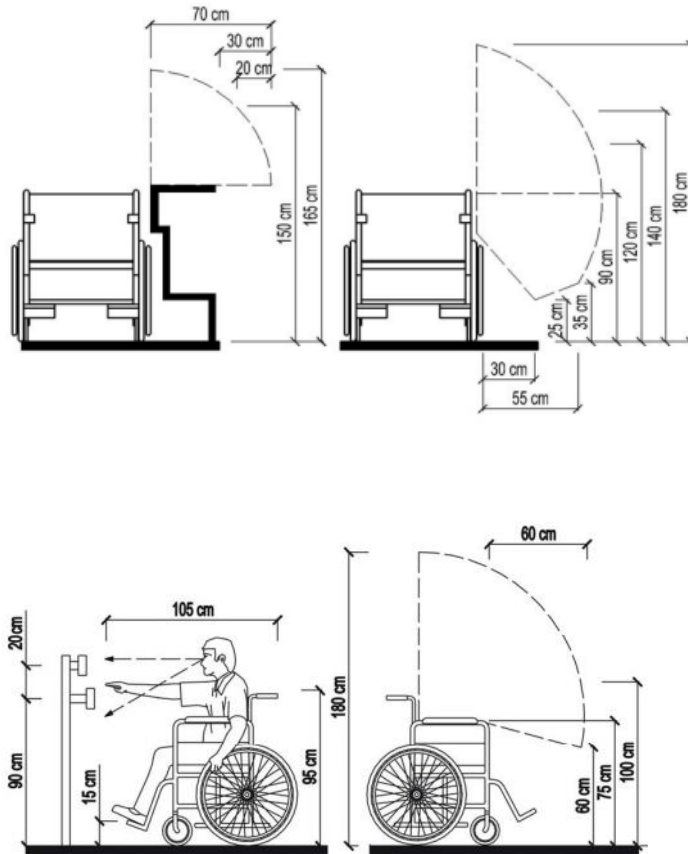


Gambar 2.35 Ruang gerak kursi roda

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

- Ruang batas jangkauan pengguna kursi roda





Gambar 2.36 Ruang batas jangkauan pengguna kursi roda

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

2. Jalur pedestrian

a. Aksesibilitas

Jalur pedestrian harus dirancang untuk digunakan oleh semua, termasuk penyandang disabilitas, lansia, dan anak-anak dengan desain yang mempertimbangkan kebutuhan kursi roda, tongkat, dan alat bantu lainnya.

b. Guiding Block (Jalur Pemandu)

Guiding block dipasang di trotoar untuk membantu tuna netra. Ada dua jenis: jalur pemandu arah (bergaris lurus) dan jalur peringatan (dengan titik-titik).

c. Lebar Jalur

Lebar minimum 1,5 meter, dengan lebih lebar di area padat.

d. Permukaan Jalur

Permukaan harus rata, keras, anti-slip, dan bebas dari retakan atau hambatan.

e. Landai (*Ramp*)

Di area perbedaan ketinggian terdapat *ramp* dengan kemiringan maksimal 1:12.

f. Sempadan Trotoar

Batas antara pedestrian dan kendaraan menggunakan pembatas seperti tanaman atau bollard.

g. Ruang Istirahat

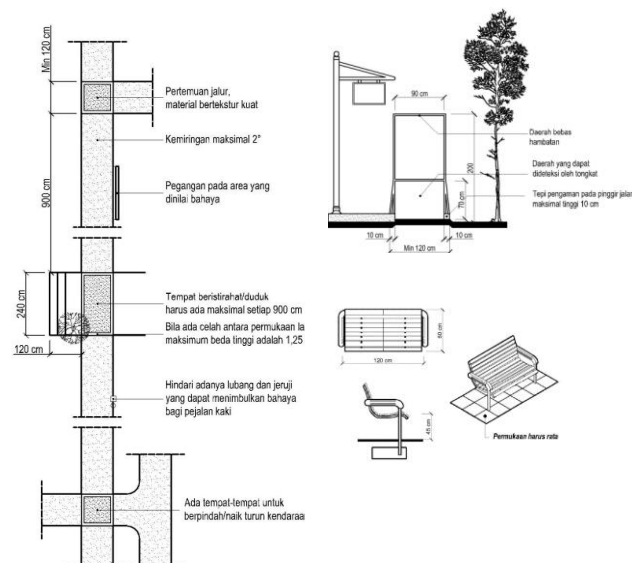
Tempat duduk dan ruang istirahat di sepanjang jalur pedestrian, khususnya untuk lansia atau orang dengan mobilitas terbatas.

h. Pencahayaan dan Keamanan

Jalur pedestrian harus memiliki pencahayaan yang cukup dan CCTV untuk keamanan.

i. Penerapan di Fasilitas Publik

Wajib diterapkan di trotoar umum, area publik sekitar gedung pemerintah, terminal, stasiun, bandara, tempat rekreasi, dan pusat perbelanjaan.



Gambar 2.37 Persyaratan UD jalur pedestrian

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

3. Jalur pemandu

a. Fungsi Jalur Pemandu untuk membantu tuna netra dalam mengenali arah dan rintangan. Terdapat dua jenis, yaitu:

- Paving Pemandu Arah
Garis lurus untuk mengarahkan.
- Paving Peringatan (*Tactile*)
Titik-titik untuk memberi isyarat peringatan.

b. Material dan Warna

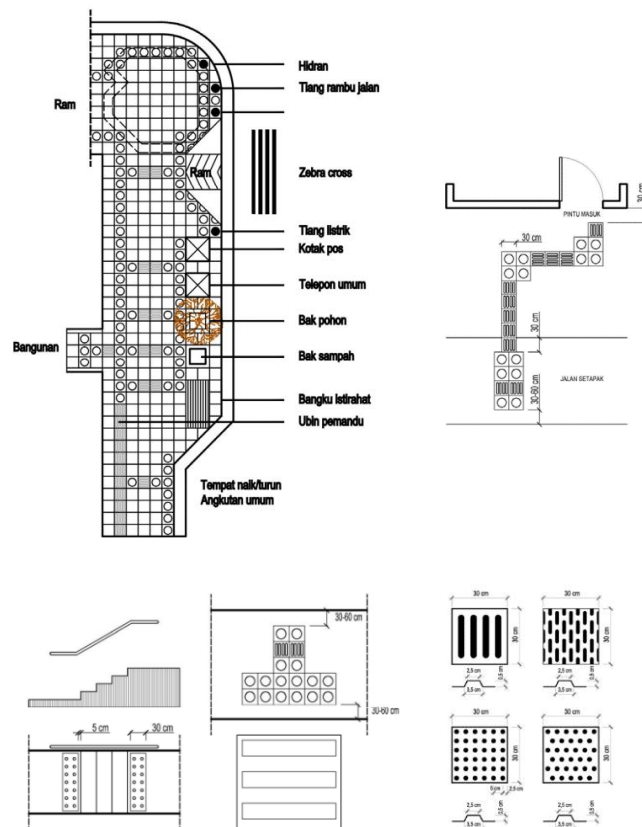
Material yang tahan lama, non-slip, dan warna kontras untuk memudahkan identifikasi.

c. Lebar dan Jarak

Lebar sekitar 30 cm dan pola dipasang konsisten di sepanjang jalur, terutama di pertemuan atau persimpangan.

d. Pemasangan di Tempat Umum

Berdasarkan Permen PU No. 30/2006, jalur pemandu harus ada di trotoar dan sekitar gedung pemerintahan.

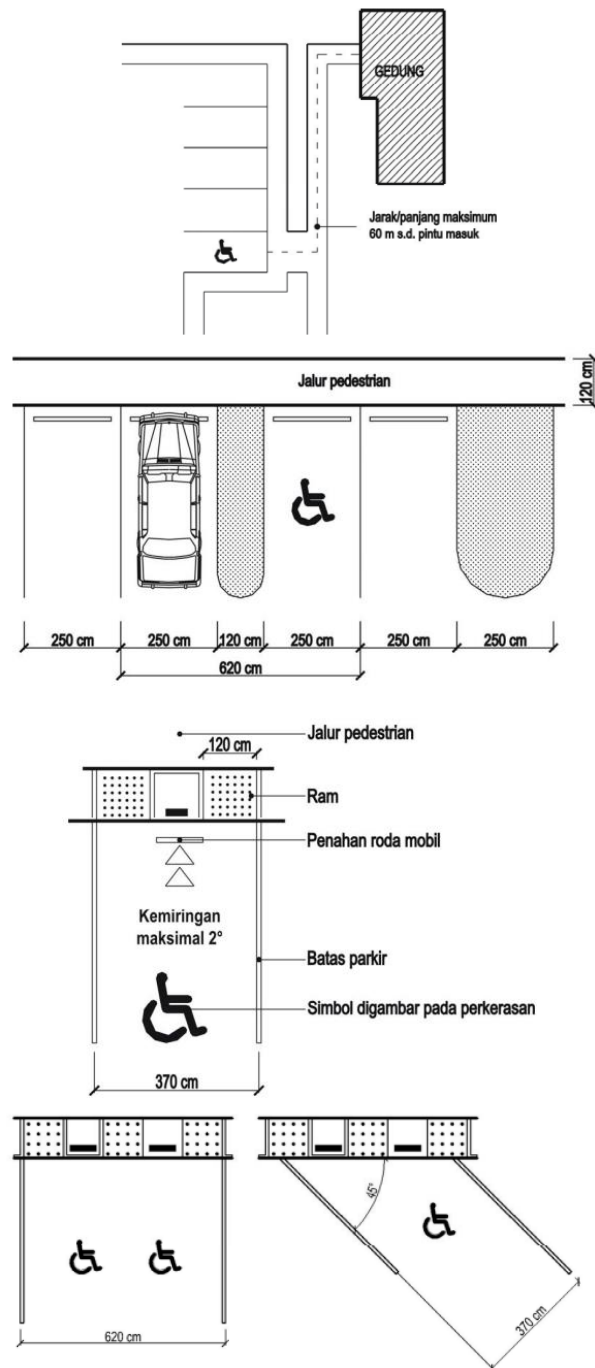


Gambar 2.38 Persyaratan UD jalur pemandu

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

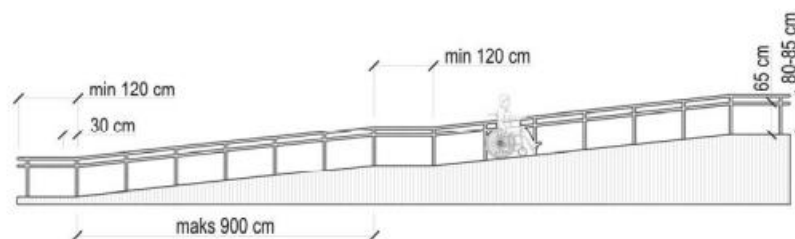
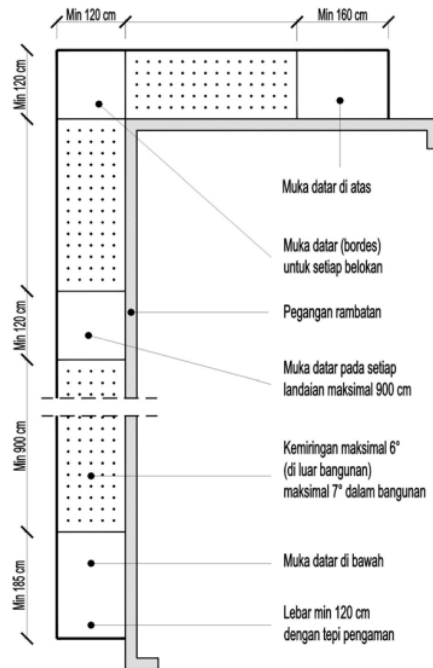
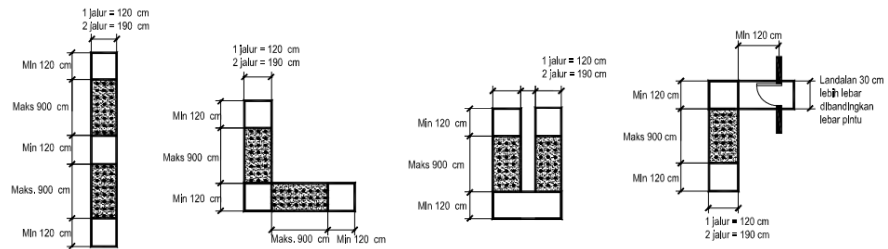
4. Area Parkir

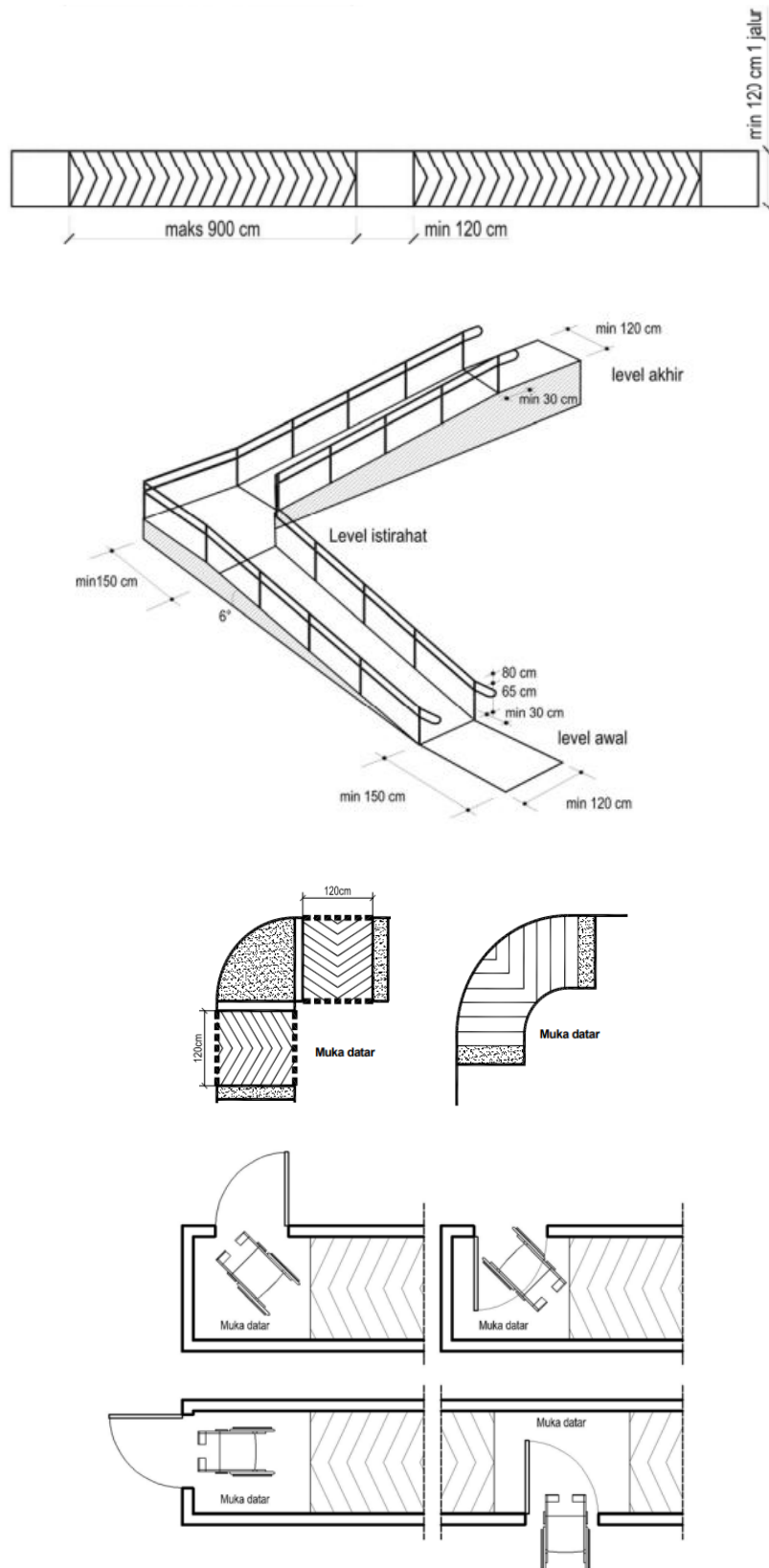
Bangunan publik wajib menyediakan tempat parkir khusus yang berdekatan dengan pintu masuk dan akses bangunan, dilengkapi dengan tanda khusus bagi penyandang disabilitas. Lebar tempat parkir harus memungkinkan ruang bagi pengguna kursi roda atau alat bantu mobilitas lainnya untuk bergerak keluar-masuk kendaraan.



6. Ramp

Ramp atau jalur miring yang digunakan untuk akses kursi roda harus memiliki kemiringan maksimum 1:12, artinya setiap 12 meter panjang ramp, perbedaan tinggi maksimum adalah 1 meter. Lebar ramp minimum adalah 120 cm, dengan area pendaratan di bagian atas dan bawah ramp yang datar dan memiliki lebar serta panjang minimum 150 cm.



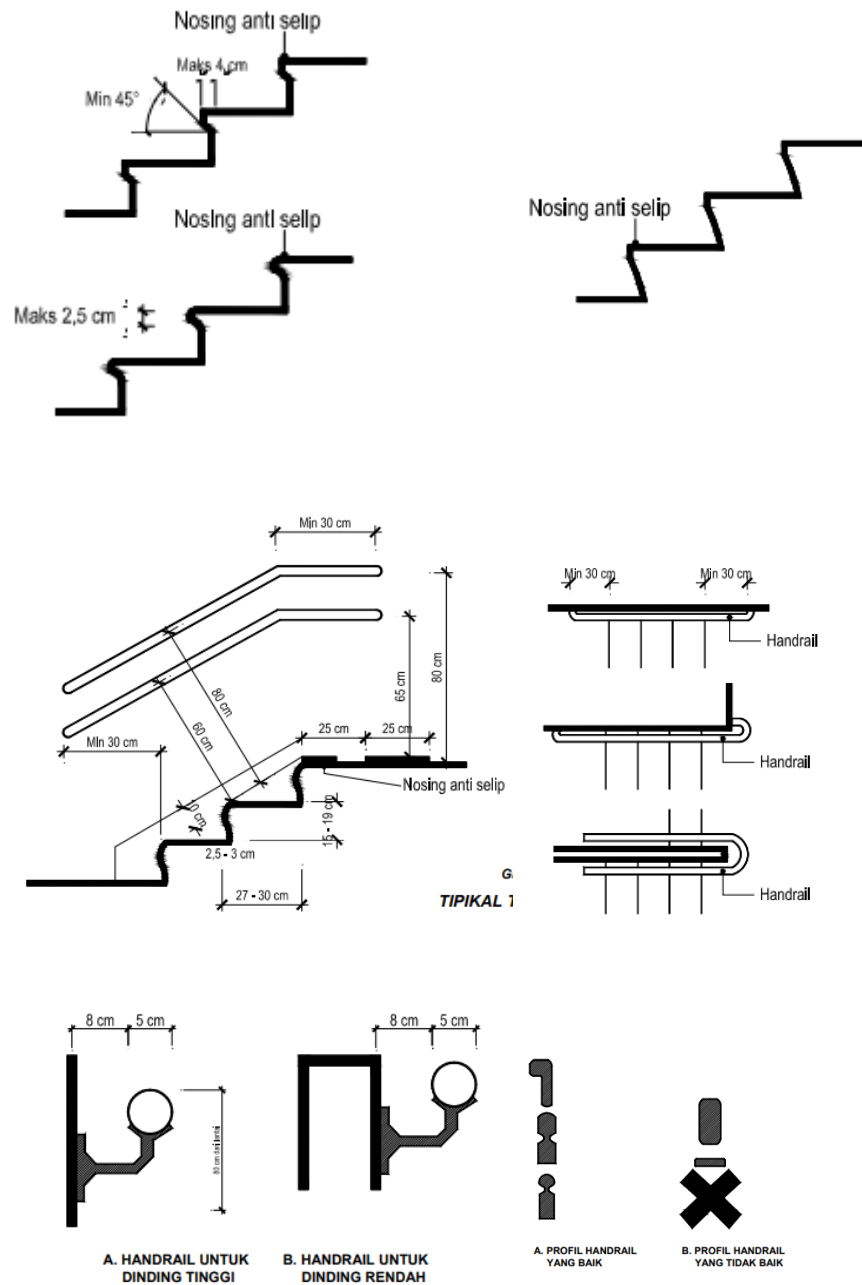


Gambar 2.41 Persyaratan UD ramp

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

7. Tangga

Tangga harus dilengkapi dengan pegangan tangan (*handrail*) di kedua sisi dengan ketinggian yang ergonomis, serta dilengkapi tanda visual dan taktil untuk memberikan peringatan kepada pengguna dengan gangguan penglihatan. Ukuran anak tangga harus seragam dan mudah dijangkau oleh pengguna dari berbagai kelompok usia atau kemampuan fisik.

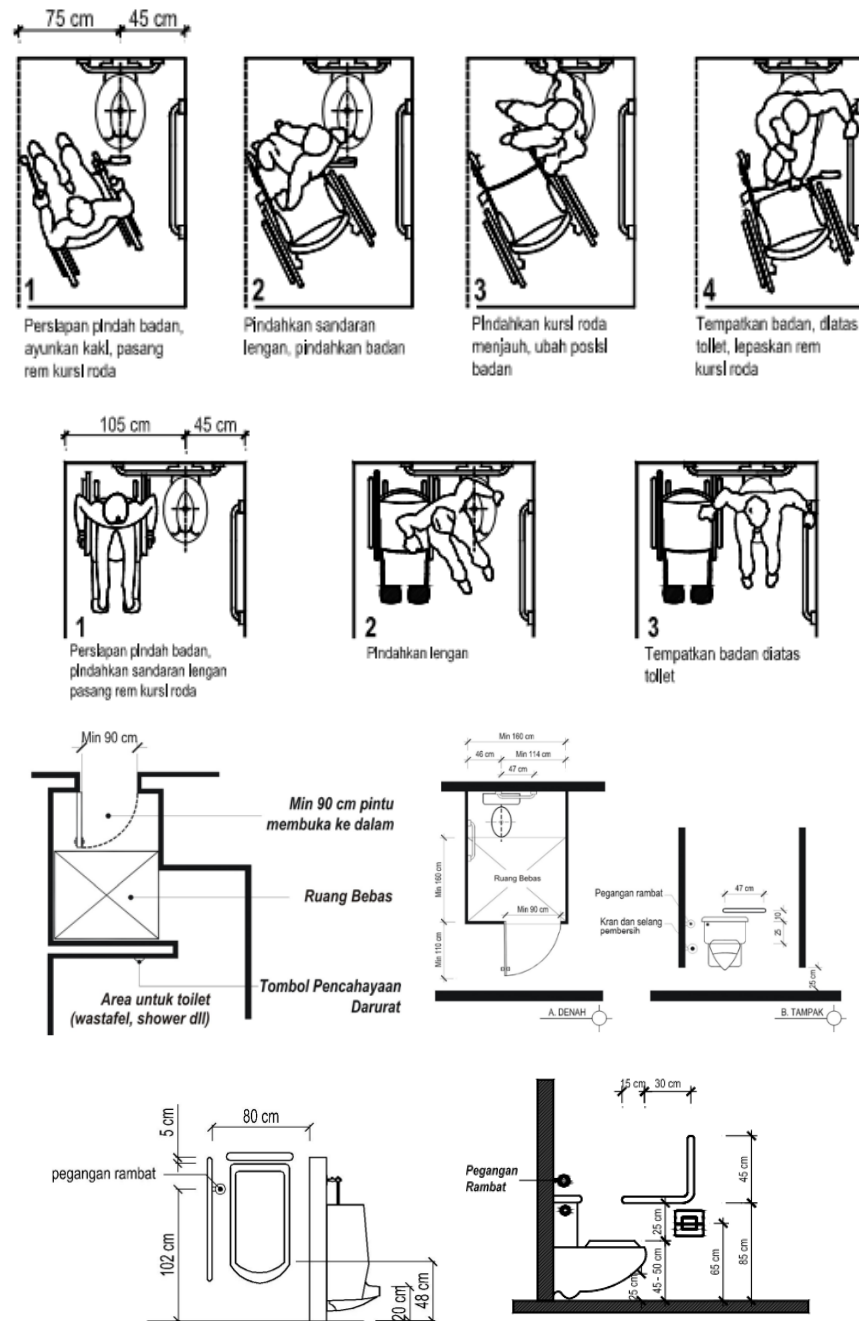


Gambar 2.42 Persyaratan UD tangga

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

8. Toilet

Setiap bangunan umum wajib menyediakan toilet yang ramah bagi penyandang disabilitas, dengan pintu yang mudah diakses, ruang manuver yang cukup, serta pegangan di sekitar toilet. Ketinggian wastafel, toilet, dan perangkat lain harus sesuai dengan standar yang memungkinkan pengguna kursi roda untuk menggunakannya.

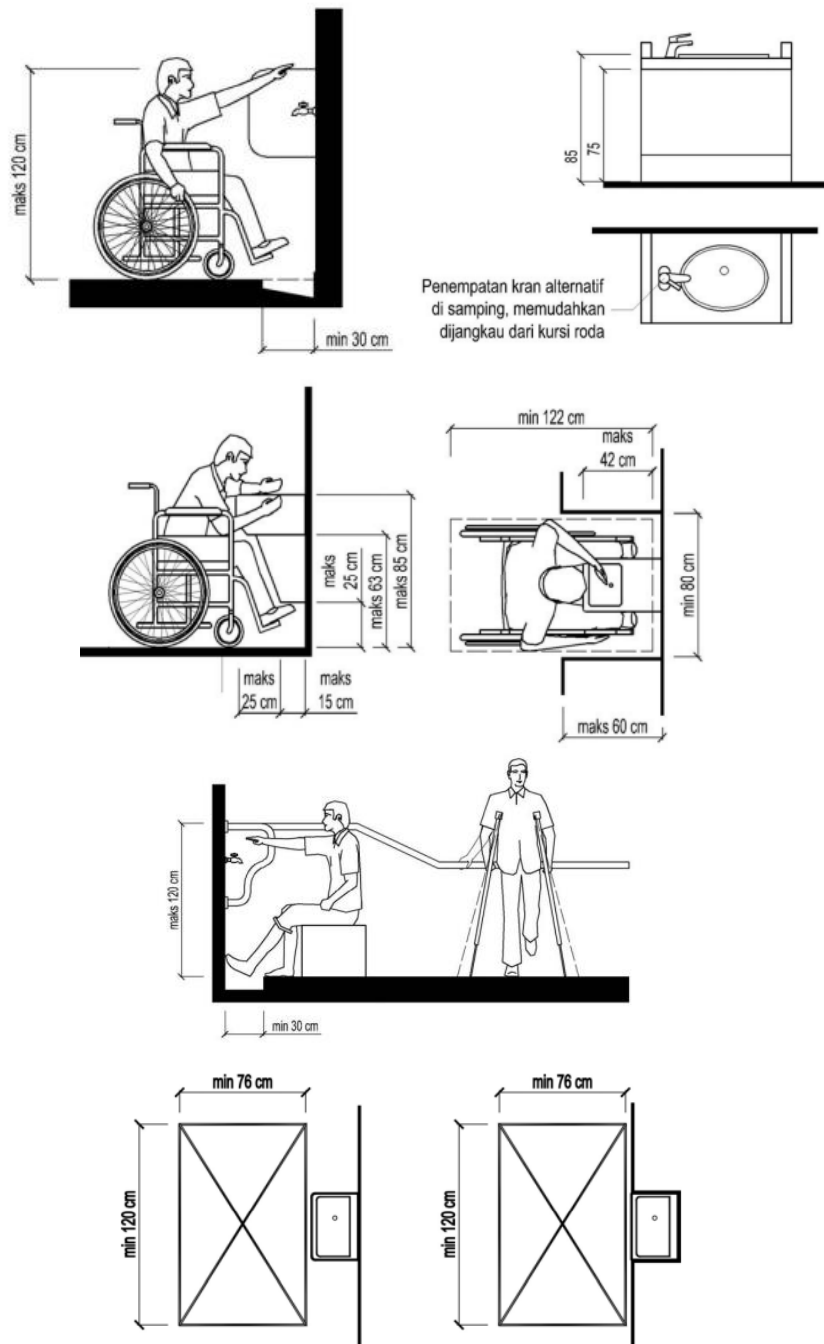


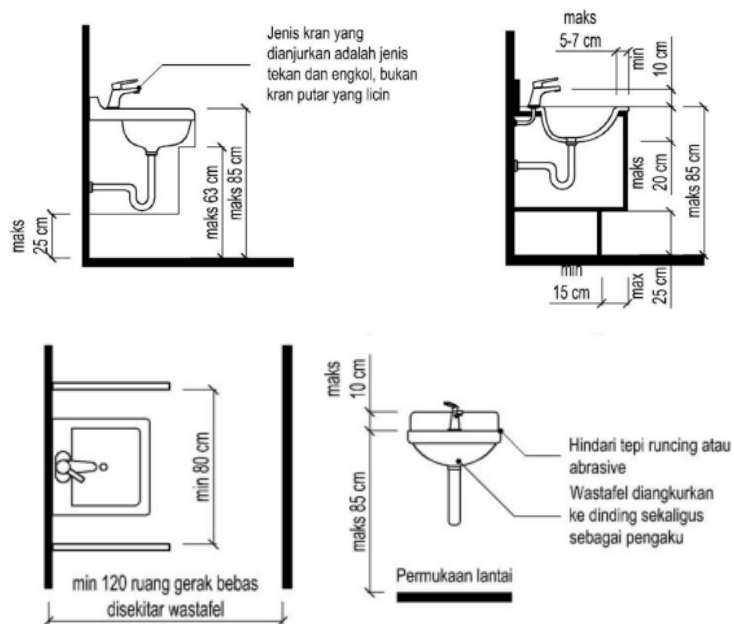
Gambar 2.43 Persyaratan UD toilet

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

9. Wastafel

Wastafel harus dipasang dengan memperhatikan ketinggian dan dengan lebar depan yang memadai, ada ruang gerak yang cukup di depan, dirancang dengan ruang kosong di bawahnya untuk memastikan tidak menghalangi lutut dan kaki, ketinggian cermin harus disesuaikan, dan menggunakan kran yang dilengkapi dengan sistem pengungkit agar dapat diakses dengan mudah oleh pengguna kursi roda.



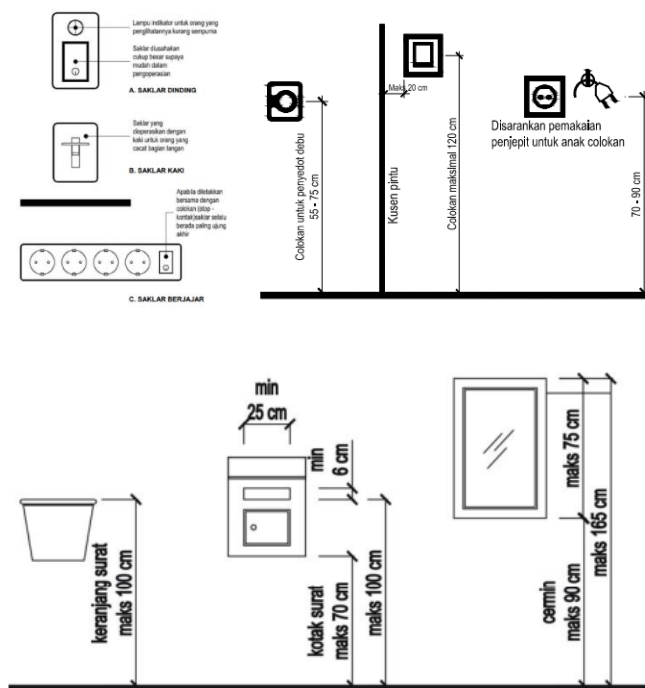


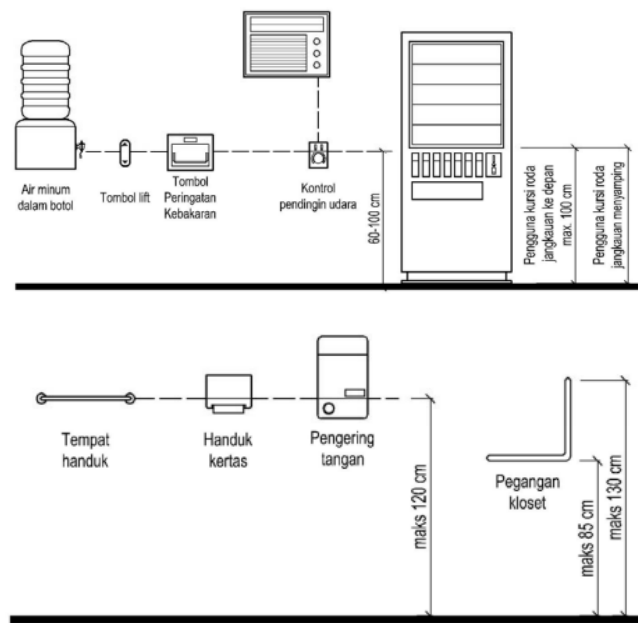
Gambar 2.44 Persyaratan UD wastafel

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

10. Perlengkapan dan peralatan kontrol

Perlengkapan dan peralatan dalam bangunan yang dirancang untuk memudahkan semua orang termasuk penyandang cacat, orang tua, orang sakit, balita, dan ibu hamil dapat digunakan untuk mengendalikan berbagai sistem seperti alarm, tombol/stop kontak, dan pencahayaan.





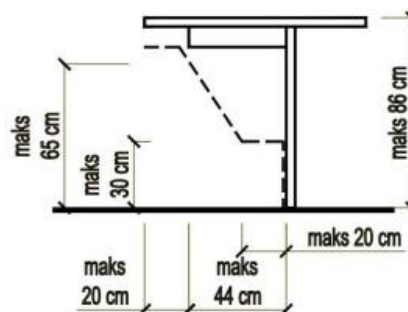
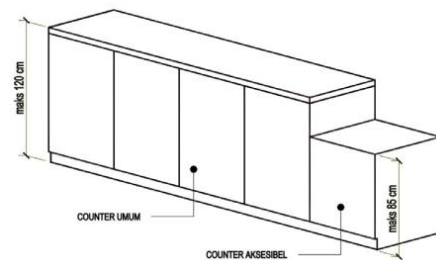
Gambar 2.45 Persyaratan UD perlengkapan dan peralatan kontrol

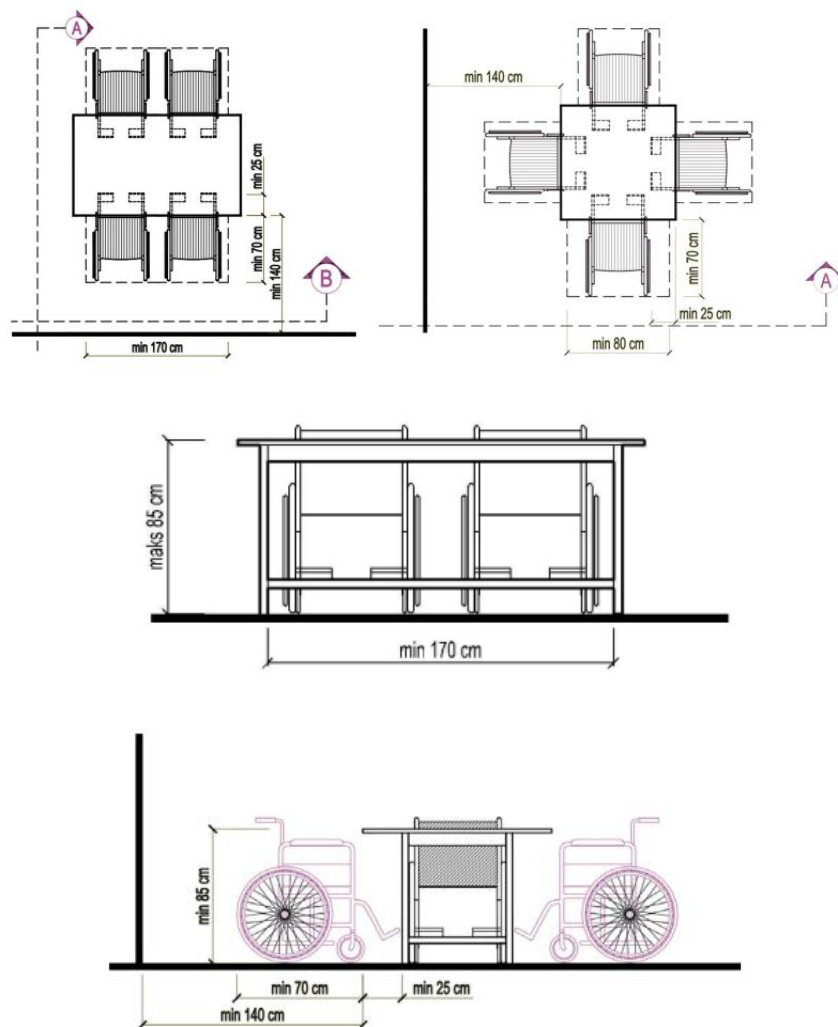
Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

11. Perabot

Penataan atau tata letak perabot dan furnitur harus menyisakan ruang yang memadai untuk pergerakan dan sirkulasi bagi disabilitas. Beberapa perabot di dalam bangunan harus dirancang agar dapat digunakan oleh disabilitas, termasuk dalam situasi darurat serta disediakan sejumlah tempat duduk yang dapat diakses oleh penyandang cacat.

KAPASITAS TOTAL TEMPAT DUDUK	JUMLAH TEMPAT DUDUK YANG AKSESIBEL
4-25	1
26-50	2
51-300	4
301-500	6
>500	6, +1 untuk setiap ratusan



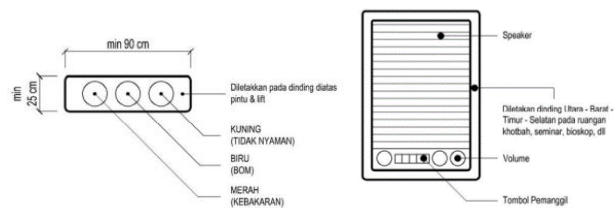


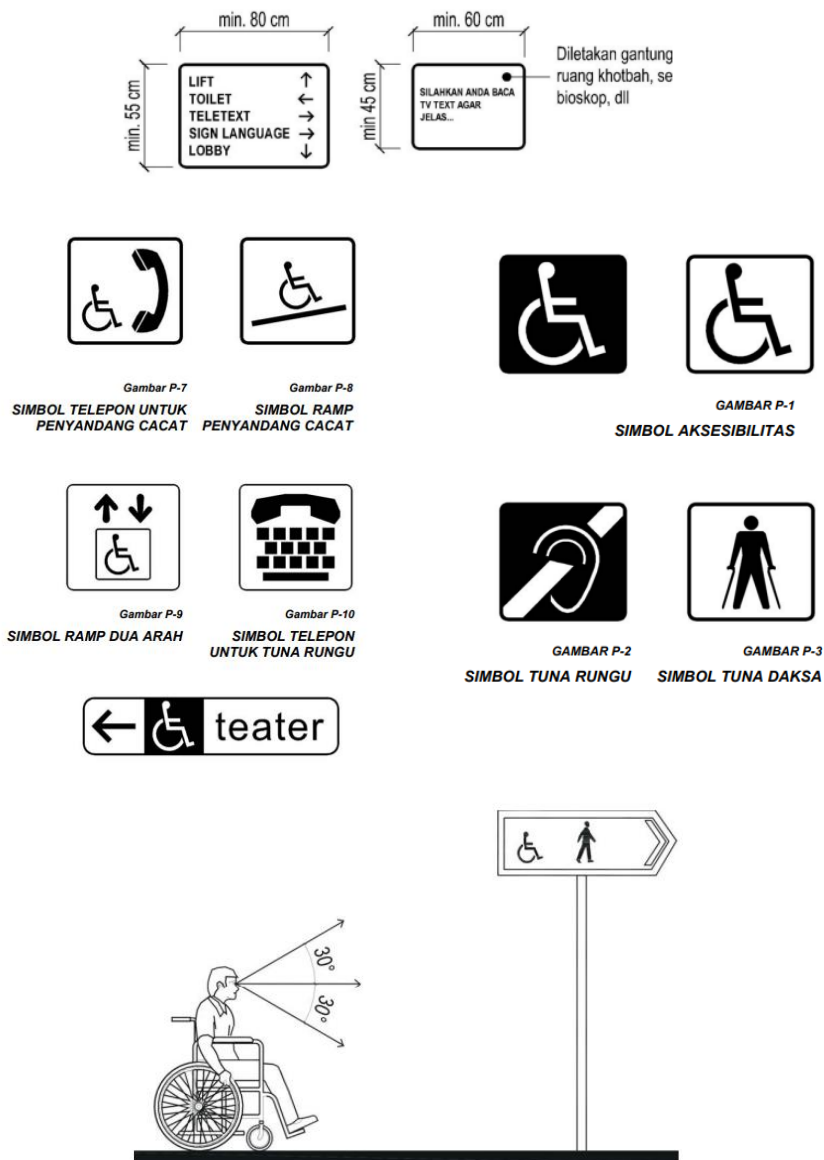
Gambar 2.46 Persyaratan UD perabot

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

12. Rambu dan marka

Fasilitas dan elemen bangunan yang berfungsi untuk memberikan informasi, arahan, penanda, atau petunjuk termasuk perangkat multimedia untuk informasi dan komunikasi harus tersedia untuk mendukung disabilitas.





Gambar 2.47 Persyaratan UD rambu dan marka

Sumber: Permen PU No. 30/PRT/M/2006, 2024

2.6 Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

2.6.1 Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

Neo Vernakular merupakan istilah yang berasal dari dua kata, yaitu "Neo," yang berarti baru, dan "vernakular," yang merujuk pada sesuatu yang tradisional. Arsitektur neo vernakular merupakan jenis arsitektur yang memanfaatkan bahan-bahan alami, seperti ubin untuk lantai, batu bata, dan material lainnya untuk dinding. Konsep ini terinspirasi oleh perkembangan arsitektur vernakular yang beradaptasi dengan perubahan masyarakat lokal, menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitar, serta mengikuti kemajuan teknologi yang ada (Saidi et al., 2019).

Setelah berakhirnya arsitektur modern pada pertengahan tahun 1960-an hingga 1970-an muncul arsitektur neo vernakular berkembang pada era pasca-modern. Terdapat enam aliran yang muncul dalam arsitektur post-modern yang dikenal sebagai arsitektur neo vernakular yang memiliki beberapa ciri khas (Sukada dalam Widi dan Prayogi, 2020), antara lain:

1. Penerapan elemen yang komunikatif dengan karakter lokal.
2. Mengandung unsur sejarah.
3. Dalam cakupan konteks urban.
4. Penggunaan teknik ornamentasi kembali.
5. Bersifat menyatakan keseluruhan atau representatif.
6. Mempunyai bentuk yang dapat melambangkan bentuk lain atau metaforis.
7. Keterlibatan partisipatif.
8. Menggambarkan aspirasi bersama.
9. Sifatnya beragam.
10. Bersifat eklektik.

Arsitektur neo vernakular adalah pendekatan desain bangunan yang menggabungkan elemen-elemen tradisional atau lokal dengan prinsip desain modern. Pendekatan ini berusaha untuk mengadaptasi gaya arsitektur yang berkembang di suatu wilayah atau budaya tertentu, seperti bentuk dan material yang sudah dikenal, namun dengan sentuhan kontemporer yang lebih fungsional dan efisien.

2.6.2 Kriteria Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur neo vernakular mulai berkembang seiring dengan perubahan zaman, sehingga terdapat beberapa kriteria yang mendefinisikan arsitektur neo vernakular (Zikri dalam Aldin Fatih dan A. Hadi, 2019), yaitu:

1. Arsitektur neo vernakular dalam aspek fisik bangunan seperti tata letak, detail, struktur, dan ornamen dapat menciptakan ekspresi budaya dan lingkungan, termasuk iklim setempat.
2. Menekankan pada penciptaan karya baru dengan fokus pada keindahan visual pada karya yang dihasilkan, sehingga tidak hanya mengikuti prinsip-prinsip arsitektur vernakular.
3. Arsitektur neo vernakular mengadopsi elemen fisik dari bentuk modern dan juga memasukkan elemen non-fisik (pola pikir budaya, kepercayaan, dan tata letak yang berkaitan dengan makrokosmos serta faktor-faktor lainnya).

2.6.3 Prinsip Arsitektur Neo Vernakular

Prinsip-prinsip arsitektur neo vernakular (Saidi et al., 2019), meliputi beberapa hal berikut:

1. Hubungan Langsung

Dalam arsitektur neo vernakular, hubungan langsung berarti membuat bangunan yang kreatif dan dapat beradaptasi dengan arsitektur setempat, dengan tetap mempertimbangkan nilai-nilai dan fungsi bangunan saat ini.

2. Hubungan Abstrak

Hubungan abstrak melibatkan interpretasi bentuk bangunan yang dihasilkan melalui analisis terhadap tradisi budaya dan warisan arsitektur.

3. Hubungan Lansekap

Hubungan lansekap mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan sekitar, termasuk kondisi fisik seperti bentuk tanah dan iklim.

4. Hubungan Kontemporer

Hubungan kontemporer berkaitan dengan pemilihan teknologi dan ide-ide yang sesuai dengan program dan konsep arsitektur saat ini.

5. Hubungan Masa Depan

Hubungan masa depan melibatkan pertimbangan untuk mempersiapkan diri menghadapi kondisi yang mungkin terjadi di masa depan.

2.7 Studi Preseden

2.7.1 Sentra Batik Semarang 16



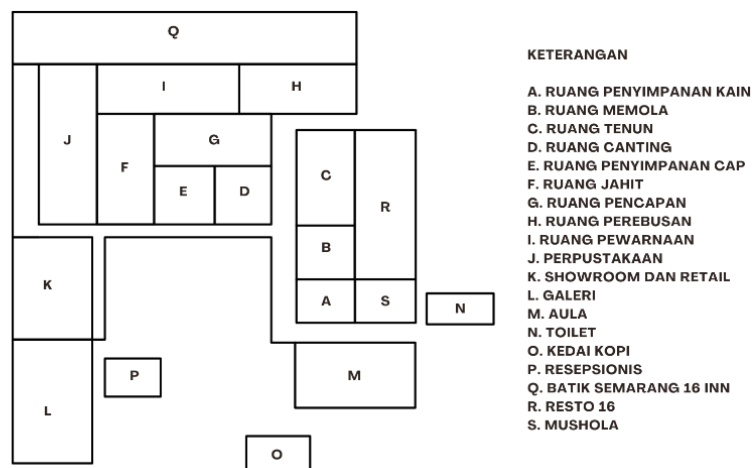
Gambar 2.48 Sentra Batik Semarang 16

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Sentra Batik Semarang 16 adalah nama yang cukup terkenal dalam industri batik di Indonesia. Awalnya, Sentra Batik Semarang 16 merupakan sebuah sanggar batik yang didirikan dan dikembangkan pada tahun 2005, menandai kebangkitan

sanggar batik di Semarang setelah 20 tahun vakum. Hingga kini, Sentra Batik Semarang 16 secara terintegrasi menjadi pusat produksi, pelatihan, dan objek wisata batik tradisional yang berdiri di atas lahan seluas 3000m². Di tempat ini, pengunjung dapat mengeksplorasi berbagai aspek terkait Batik Semarang, mulai dari menenun kain, mendesain motif batik, mencanting, hingga proses pengecapan, pewarnaan, pembuatan busana dan aksesoris berbahan batik, serta mencari literatur terkait batik. Selain itu, pengunjung juga bisa belajar membatik dan berbelanja produk batik. Sentra ini dirancang sebagai “one stop batik explore” yang dilengkapi dengan workshop pembuatan batik, galeri busana dan aksesoris batik, perpustakaan, homestay, aula joglo yang terletak di tengah kolam untuk diskusi dan pertunjukan seni, serta restaurant. Sanggar Batik Semarang 16 juga menyediakan homestay bagi wisatawan yang ingin mendalami proses pembuatan batik atau sekadar menikmati suasana pedesaan.

Lokasi: Desa Sumberejo, RT.02/RW.05, Meteseh, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50271



Gambar 2.49 Denah Sentra Batik Semarang 16

Sumber: Analisis pribadi, 2024

No	Kriteria	Dokumentasi dan Keterangan
1.	Konsep Bangunan	 Konsep asitektur tropis dipadukan dengan tradisional jawa. Sentra ini dirancang dengan konsep <i>one stop batik explore</i>.

2.	Struktur	Menggunakan material beton dan kayu, Beberapa dinding menggunakan bata ekspos ditambahkan dengan ornamen kayu tradisional jawa. 
3.	Fasilitas	1. Ruang produksi batik Pada saat memola dilakukan pada ruangan berukuran xxx. Proses produksi batik saat mencanting dan pengecapan dilakukan pada ruang semi terbuka dengan luas 15m x 15m yang dapat menampung 30 pengrajin batik dengan menggunakan gawangan ukuran 1,2m x 0,4m, sehingga pengunjung dapat melihat secara langsung proses tersebut. Ruang pewarnaan batik dengan ukuran 4m x 4m dilengkapi 4 perabot pewarnaan batik dengan ukuran 1,4m x 0,6m. Ruang pencucian batik dilengkapi 3 perabot berukuran 1,2m x 0,6 m dengan luas berukuran 2m x 3m. Serat ruang enjemur berukuran 3m x 15m.  2. Showroom dan retail Pengunjung dapat memasuki ruang showroom dan berbelanja di ruangan ini. Disediakan ruang tamu dan ruang pas baju. Penghawaan pada ruangan ini menggunakan penghawaan buatan sehingga dapat membantu menjaga kualitas batik yang ditampilkan.



3. Galeri

Galeri ini menampilkan beberapa koleksi kain batik semranag 16 dengan menggunakan gawangan dan lemari tampilkan kain. Penghawaan dan pencahayaan menggunakan yang buatan, sehingga dapat menjaga warna dan kualitas batik yang dipamerkan.



4. Aula

Aula ini berkonsep tradisional jawa yang ditempatkan diatas kolam. Ekterior bangunan ini menggunakan kayu dilengkapi dengan ornamen tradisional jawa.



5. Resto

Resto ini letaknya dilantai 1 dan 2 dengan total kapasitas kurang lebih 70 orang. Pengunjung dapat mengakses lantai 2 menggunakan tangga ataupun melalui parkir yg langsung mengarahkan pada lantai 2 resto ini. Pengunjung dapat memilih tempat duduk pada ruangan indoor ber-AC, semi indoor, ataupun outdoor.

		 6. <i>Homestay</i>  Pada sentra batik ini juga menyediakan homestay yang dapat pengunjung sewa dengan konsep bangunan yang tropis. 7. <i>Workshop</i>  Area <i>workshop</i> letaknya dekat resto dengan kapasitas 100 orang. Disini para pengunjung dapat membuat batik pada tas maupun sapu tangan. 8. Area parkir  Area parkir yang disediakan ada 3, yaitu pintu masuk utama, pintu belakang untuk bis ataupun truck, dan area parkir lantai 2 resto.
4.	Aksesibilitas	Aksesibilitas pada sentra batik ini mudah. Dengan diberikan signage dan denah ruang di dekat pintu masuk.

		 Aksesibilitas menuju ruang juga terdapat ramp, sehingga membantu disabilitas maupun orang yang sudah berumur mengakses tanpa kesulitan. 
5.	Proses Produksi	Proses Pembuatan Batik Tulis Membuat kain → memola kain → membatik (<i>nyanting</i>) → pewarnaan → perebusan → pencucian → penjemuran → pengemasan → pemasaran.
6.	Perawatan Kain Batik	 Kain batik yang dipamerkan diletakkan pada gawangan dan lemari yang dirancang khusus untuk memamerkan kain. Pada ruangan ini menggunakan pencahayaan dari lampu dan penghawaan dari AC.
7.	Pengolahan Limbah	Batik Semarang 16 telah dilengkapi dengan IPAL (Instalansi Pengolahan Limbah) untuk mengolah limbah cair sisa produksi batik sebelum dialirkan ke sungai dan penggunaan kembali sisa dari penggunaan bahan batik seperti lilin atau malam.

Tabel 2.14 Studi Preseden Sentra Batik 16 Semarang

Sumber: Analisis pribadi, 2024

2.7.2 Museum Batik Yogyakarta



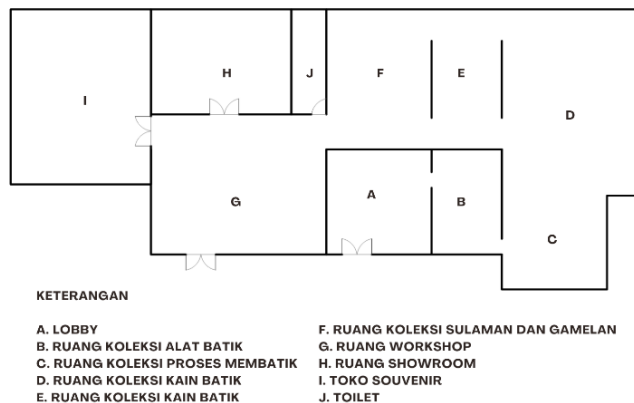
Gambar 2.50 Museum Batik Yogyakarta

Sumber: Dokumentasi probadi, 2024

Museum Batik Yogyakarta adalah lembaga yang didedikasikan untuk melestarikan dan mempromosikan seni batik, khususnya batik dari Yogyakarta, salah satu pusat batik terkenal di Indonesia. Tujuan utama museum ini adalah untuk melestarikan warisan budaya batik serta mendidik masyarakat tentang pentingnya batik sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Museum juga berperan dalam mempromosikan batik Yogyakarta di tingkat nasional dan internasional. Museum ini memiliki koleksi batik yang luas, mencakup berbagai jenis motif dan teknik batik yang berasal dari Yogyakarta dan daerah sekitarnya. Koleksinya mencakup batik tradisional, batik keraton, serta batik modern.

Museum Batik Yogyakarta dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk pengunjung, termasuk area pameran, ruang edukasi, toko souvenir, dan area istirahat. Museum ini menyediakan program edukasi dan workshop untuk pengunjung yang tertarik mempelajari proses pembuatan batik. Program ini mencakup demonstrasi teknik membatik, sejarah batik, dan pelatihan praktis.

Lokasi: Jl. Doktor Sutomo No.13A, Bausasran, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55211



Gambar 2.51 Denah Museum Batik Yogyakarta

Sumber: Analisis pribadi, 2024

No	Kriteria	Dokumentasi dan Keterangan
1.	Konsep Bangunan	 Konsep arsitektur neo-vernakular dengan sentuhan dominan warna putih dan dipadukan dengan interior dan furniture dari material kayu.
2.	Struktur	Struktur kolom pada bangunan ini menggunakan beton dan dinding bata. Material plafon menggunakan gypsum, lantai menggunakan keramik.
3.	Fasilitas	1. Ruang koleksi proses dan kain batik  Konsep kunjungan, yaitu <i>one stop explore</i>. Pada ruangan ini, penataan menggunakan lemari untuk menyimpan kain batik dan gawangan untuk menampilkan batik yang berjumlah 1200 kain. Kain batik disini dilapisi dengan plastik. Furniture pada ruang kolekso menggunakan kayu. Pencahayaan dan penghawaan buatan agar dapat diatur sedemikian rupa sehingga kain batik tetap terjaga kualitasnya. Ruang pameran batik dibagi berdasarkan jenisnya, ruang awal pengenalan dengan besar 50m², ruang pameran batik Yogyakarta-Solo 85m², dan ruang pameran batik pesisir 100m². 2. <i>Workshop</i> Ruang <i>workshop</i> dengan kapasitas 70 orang dengan luas 120m². Pengunjung dapat belajar dan membuat

		batik tulis pada sapu tangan menggunakan canting. Ruangannya menggunakan penghawaan buatan dan pencahayaan alami jika di siang hari dan pencahayaan buatan di malam hari. 
		3. Showroom dan retail Menampilkan produk dari batik yang dijual dengan gawangan dan rak display untuk baju batik. Penataan barang display disesuaikan dengan jenis dan fungsinya. 
4.	Aksesibilitas	Akses menuju museum ini mudah dengan fasad bangunan tepat berada di pinggir jalan utama. Terdapat <i>signage</i> yang menunjukkan obyek wisata museum. Pada museum menggunakan sirkulasi <i>directed approach</i>. 
5.	Proses Produksi	Dalam pengadaan workshop, proses yang akan dilalui, yaitu: Pemotongan kain → memola kain → membatik (<i>nyanting</i>) → pewarnaan → perebusan → pencucian → penjemuran → pengemasan → pengiriman.

6.	Perawatan Kain Batik	 Kain batik pada museum ini diletakkan pada lemari kaca dan digantungkan pada gawangan berukuran 150x40cm di dinding dengan dilapisi plastik bening. Ruangan ini menggunakan pencahayaan lampu tanpa ventilasi dan penghawaan dari kipas angin.
----	----------------------	--

Tabel 2.15 Studi Preseden Museum Batik Yogyakarta

Sumber: Analisis pribadi, 2024

2.7.3 Museum Danar Hadi



Gambar 2.52 Museum Danar Hadi

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Museum Danar Hadi Solo didirikan oleh Danar Hadi, seorang pengusaha batik terkemuka yang juga merupakan kolektor batik. Museum ini didirikan dengan tujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan batik Solo kepada publik dan pengunjung internasional. Museum Danar Hadi memiliki koleksi batik yang sangat beragam, mencakup berbagai motif dan teknik batik dari Solo dan sekitarnya. Koleksi ini termasuk batik keraton, batik tradisional, serta batik kontemporer. Selain itu, museum ini juga menyimpan berbagai alat dan peralatan membatik yang digunakan dalam proses pembuatan batik. Museum ini dilengkapi dengan fasilitas modern untuk kenyamanan pengunjung, termasuk ruang pameran, ruang edukasi, toko souvenir, dan area istirahat. Pengunjung juga dapat membeli batik yang diproduksi oleh Danar Hadi di toko souvenir museum.

Lokasi: Jl. Slamet Riyadi No.261, Sriwedari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta,
Jawa Tengah 57141



Gambar 2.52 Denah Museum Danar Hadi

Sumber: Analisis pribadi, 2024

No	Kriteria	Dokumentasi dan Keterangan
1.	Konsep Bangunan	 Konsep asitektur tradisional-modern, elemen geometris yang khas, dengan ornamen motif batik di fasad, memberikan kesan budaya lokal yang kuat, mencerminkan kekayaan budaya Indonesia.
2.	Struktur	Struktur pada bangunan ini menggunakan beton dan dinding bata. Terdapat juga dinding dengan material kayu. Lantai menggunakna granit dan plafon menggunakan gypsum dengan variasi <i>ceiling drop</i>.
3.	Fasilitas	1. Toko batik Toko batik ini merupakan bagian depan dan pintu masuk dari Museum Batik Danar Hadi di Laweyan, Surakarta. Pada ruangan pertama terdapat kasir dan loket untuk pembelian tiket ke museum serta tampilan

kain batik yang di jual. Ruang kedua tempat penjualan batik dalam bentuk pakaian ataupun souvenir. Pintu belakang toko ada 2, yaitu menuju lorong untuk ke museum dan pintu samping menuju area parkir dan resto.



2. Museum



Pada Museum Batik Danar Hadi menggunakan konsep *one stop explore*. Pengunjung dilarang untuk menyentuh dan memotret pada ruangan koleksi kain batik. Kain batik disini dipamerkan menggunakan gawangan dan tandu tradisional dari kayu tanpa etalase kaca. Untuk menjaga kualitas batik, menjaga pencahayaan buatan dari lampu yang dihidupkan jika ada pengunjung yang datang dan pengahawaan buatan menggunakan AC dengan suhu 20°C dan hidup sepanjang hari agar menjaga suhu dan kelembaban ruang. Batik disini juga dijaga dari rayap menggunakan bahan tradisional, yaitu bunga dan merica. Pengunjung diajak untuk berkeliling setiap ruangnya tentang perkembangan batik dari masa ke masa. Ruang

		informasi atau lobby pada museum memiliki ukura 14m x 10,5m. Ruang pameran batik dibagi menjadi 8 dengan total luas kurang lebih 800m² berdasarkan jenis batik dengan total 500 kain batik, yaitu: b) Ruang pameran 1 berukuran 20m x 20m c) Ruang pameran 2 berukuran 8m x 11m d) Ruang pameran 3 berukuran 8m x 18m e) Ruang pameran 4 berukuran 8m x 10x f) Ruang pameran 5 berukuran 7m x 20m g) Ruang pameran 6 berukuran 7m x 20m h) Ruang pameran 7 berukuran 8m x 18m i) Ruang pameran 8 berukuran 25m x 25m Terdapat ruang audiovisual dengan ukuran 13,5m x 9m, perpustakaan 4m x 9m, ruang workshop 16m x 3m, dan area penunjang, seperti ruang pengelola 5,5m x 4,5m, mushola berukuran 6m x 5m dan area parkir mobil berkapasitas 20. 3. Resto  Resto ini terletak tepat disamping museum menampilkan arsitektur yang unik dengan perpaduan gaya desain modern yang trendi dan estetik, dipadu dengan presisi unsur tradisional. Gaya ini menggabungkan elemen kontemporer dan tradisional secara harmonis, menciptakan ruang yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya akan nilai budaya, yang sesuai dengan identitas merek Danar Hadi.
4.	Aksesibilitas	Aksesibilitas pada bangunan ini secara keseluruhan menggunakan sirkulasi <i>directed approach</i>. Akses yang mudah dicapai dan terdapat penanda alur untuk melihat

		koleksi kain batik pada museum.
5.	Proses Produksi	Proses Pembuatan Batik Tulis Membuat kain → memola kain → membatik (<i>nyanting</i>) → menutupi desain yang harus berwarna putih (<i>nembok</i>) → menyelupkan kain yang dilapisi lilin ke pewarna (<i>medel</i>) → membersihkan lilin (<i>ngerok</i>) → melapisi pewarnaan tertentu (<i>mbironi</i>) → pewarnaan (<i>nyoga</i>) → perebusan → pencucian → penjemuran → pengemasan → pemasaran.
6.	Perawatan Kain Batik	 Kain batik yang dipamerkan diletakkan pada gawangan ukuran 150x50x120cm di atas display ukuran 210x100x30cm pada ruangan ber-AC yang dinyalakan 24jam pada suhu normal 16-19° tanpa penghawaan dan pencahayaan dari luar yang masuk. Ruang pameran kain batik ini menggunakan pencahayaan buatan dari lampu yang hanya dinyalakan saat ada pengunjung.
7.	Pengolahan Limbah	Proses pengolahan limbah batik sudah dilengkapi dengan IPAL (Instalansi Pengolahan Limbah) yang dimulai dengan penangkapan lilin batik untuk pemisahan dengan zat warna dengan 5 trap, penampungan dan pengendapan, kemudian pengolahan yang terdiri dari koagulasi, bak bakteri 1, bak bakteri 2, dan filter atau penyaringan. Lilin yang ditangkap dapat digunakan kembali untuk proses produksi.

Tabel 2.16 Studi Preseden Museum Danar Hadi

Sumber: Analisis pribadi, 2024

2.7.4 Kesimpulan Studi Preseden

No	Kriteria	Hasil Komparasi
1.	Konsep Bangunan	Setiap bangunan preseden memiliki perbedaan konsep arsitektur, yaitu tradisional-jawa, neo vernakular, dan tradisional-modern.
2.	Struktur	Struktur bangunan preseden menggunakan struktur beton

		dan dinding bata dengan tambahan material kayu sebagai kolom struktur maupun elemen dinding.
3.	Fasilitas	Fasilitas yang diberikan sama, yaitu ruang koleksi dan pameran batik dengan konsep <i>one stop explore, showroom</i> dan toko. Terdapat aula, resto, area <i>workshop</i> pada preseden, tetapi tidak keseluruhan ada.
4.	Aksesibilitas	Bangunan preseden menggunakan sirkulasi <i>directed approach</i> dan ditambahkan penanda untuk mempermudah penggunaanya.
5.	Proses Produksi	Proses produksi kain batik dapat dilakukan dengan awalan membuat kain, memola kain, membatik, pewarnaan, perebusan, pencucian, penjemuran, kemudian pengemasan dan pemasaran.
6.	Perawatan Kain Batik	Kain batik membutuhkan ruang dengan penghawaan dari AC yang dinyalakan selama 24jam penuh tanpa adanya udara luar yang masuk. Pencahayaan yang digunakan dari lampu yang dinyalakan hanya saat pengunjung tiba di ruangan. Kain batik yang dipamerkan dapat diletakkan pada: - Gawangan di dinding dengan ukuran 150x40cm - Gawangan dengan ukuran 150x50x120cm yang diletakkan pada display berukuran 210x100x30cm - Lemari yang dirancang khusus untuk mendislay kain
7.	Pengolahan Limbah	Pengolahan limbah batik menggunakan IPAL dengan pengendapan malam atau lilin batik kemudian filter zat warna berbahaya dengan air limbah yang sudah aman dialirkan ke sungai untuk dibuang. Malam atau lilin batik yang diendapkan dapat digunakan kembali untuk prosese produksi.

Tabel 2.17 Kesimpulan Studi Preseden

Sumber: Analisis pribadi, 2024