

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Batik Tulis

Pada umumnya, batik adalah jenis kain yang dihiasi dengan motif yang dibuat secara khusus dengan cara menerapkan malam pada kain, kemudian melalui proses pengolahan tertentu. Batik dapat dibedakan menjadi berbagai tipologi dari cara pembuatannya dan salah satunya adalah batik tulis. Proses pembuatan batik tulis dengan yaitu dengan menggambar di atas kain dengan canting yang berisi lilin. Batik tulis merupakan salah satu cara membatik paling tradisional dan populer. Proses membuat secara tradisional tersebut merupakan cara membatik daerah Solo – Yogyakarta dan sekitarnya. Tahapan proses batik tulis:

1. Pengemplongan: Mencuci kain mori, kemudian kain dipukul dengan palu.
2. Nyorek (Mola): Membuat pola menggunakan kertas dan pensil sebelum membuat pola dengan menggunakan lilin.
3. Membatik: Proses menorehkan lilin malam pada kain. Proses ini terdiri dari nglowong (menggambar di bagian tepi) dan nembok (memblok bagian yang tidak akan diberi warna).
4. Medel – Mbabar (Pewarnaan): Proses pewarnaan kain setelah dibatik dengan mencelupkan kain ke dalam cairan pewarna.
5. Ngerok: Tahap menghilangkan lilin malam dengan menggosokkan lempengan logam pada bagian yang dilapisi lilin, kemudian dibilas dan diangin-anginkan sampai kering.
6. Nglorot: Tahap terakhir dalam membatik dengan merebus kain ke dalam air mendidih untuk menghilangkan sisa-sisa malam pada kain.







Tahapan membatik Berikut menjadi sebuah acuan bagi perancang untuk mengetahui kebutuhan ruang apa saja yang diperlukan. Akses ruang pewarnaan

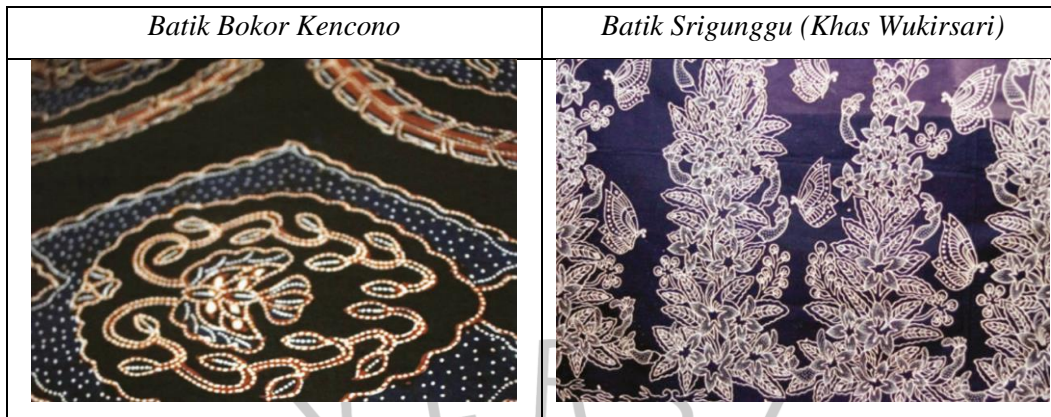
haruslah berdekatan dengan ruang perebusan dan pencucian, hal ini bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan produksi batik.

2.1.2. Kampung Batik Giriloyo

Dalam kamus Tata Ruang (1997), kampung didefinisikan kelompok rumah yang adalah bagian dari kecamatan menetap di wilayah tertentu. Kampung Batik Giriloyo sendiri merupakan nama destinasi wisata edukasi batik tulis yang berada di desa Wukirsari, Bantul, Yogyakarta. Destinasi ini berfungsi sebagai pusat dari paguyuban membatik di Desa Wukirsari. Menurut laporan dari Dinas Koperasi, Usaha Kecil Menengah, Perindustrian, dan Perdagangan Kabupaten Bantul tahun 2022, pola batik tulis yang tersedia di Kampung Batik Giriloyo mencakup:

Tabel 2. 1 Motif batik yang dijual

<i>Batik Taruntum</i>	<i>Batik Sidoasih</i>
	
<i>Batik Sidomukti</i>	<i>Batik Wahyu Tumurun</i>
	
<i>Batik Kawung</i>	<i>Batik Parang</i>
	



(Sumber: *Olahan Pribadi, 2023*)

Umumnya suatu kampung memiliki ciri khasnya dan karakteristik masing-masing. Karakter tersebut dapat terlihat baik dari tata bangunan, massa bangunan, karakter sosial, tradisi setempat, dan lainnya. Yang menjadi karakteristik Desa Wukirsari adalah batiknya dan produk-produk Ekonomi kreatifnya. Batik Srigunggu sebagai identitas desa dapat ditonjolkan lebih lagi sehingga menjadi produk andalan yang apabila wisatawan mengunjungi Kampung Batik Giriloyo dapat langsung mengenal batik motif. Pengembangan pusat wisata dapat menjadi sebuah upaya dalam menonjolkan karakter kampung.

2.1.3. Kegiatan Produksi, Menjual, Promosi Batik (Giriloyo, 2023)

Proses utama produksi batik yaitu :

- Persiapan bahan (Kain mori dan sutera):
 - ~ Kain dipotong sesuai kebutuhan, potongan ukuran kain secara umum 105 x 200 cm.
 - ~ Kain dicuci untuk menghilangkan tepung kanji, kemudian dipukul-pukul menggunakan palu.
 - ~ Lilin dan zat pewarna
- Menyediakan peralatan yang digunakan
 - ~ Peralatan membatik : canting, gawangan, dingklik, wajan, kompor, dll
- Kegiatan membatik
 - ~ Menggambar pola dengan pensil lalu dilanjutkan menggunakan canting

- ~ Mewarnai kain/tekstil
- ~ Mencuci kain/tekstil
- ~ Merebus kain/tekstil
- ~ Mengeringkan kain/tekstil
- ~ Menghaluskan kain/tekstil
- Menyimpan bahan baku dan peralatan produksi
- Kegiatan akhir / finishing
 - ~ Memisahkan kain sesuai motif dan ukuran
- Proses penjualan & promosi (showroom) batik
 - ~ Pengelolaan penjualan (administrasi)
 - ~ Penjualan, dan penerimaan pembayaran (kasir)
 - ~ Menyusun kain pada rak pameran
 - ~ Kegiatan menjelaskan informasi kain batik.

2.1.4. Pengertian Revitalisasi

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 18 Tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi kawasan, menjelaskan revitalisasi sebagai respon untuk meningkatkan nilai properti dengan melakukan pembangunan ulang pada suatu area yang dapat meningkatkan fungsi dari area yang sudah ada sebelumnya sehingga menarik minat lebih dari sebelumnya. Ini menggambarkan revitalisasi sebagai strategi untuk meningkatkan nilai vitalitas yang signifikan dari area tersebut yang memiliki potensi. Revitalisasi memiliki 3 tahapan yaitu :

1. Intervensi fisik

Intervensi fisik yaitu melalui perbaikan dan peningkatan kondisi dan kualitas fisik bangunan, termasuk sistem penghubung, tata hijau, ruang terbuka kawasan, sistem penanda. Intervensi fisik berkaitan dengan keadaan visual sebuah kawasan

yang berarti harus memperhatikan konteks lingkungan. Dalam perencanaan fisik rancangan jangka panjang menjadi sebuah dadar yang penting.

2. Revitalisasi ekonomi

Dengan adanya perbaikan fisik, diharapkan terjadi perbaikan ekonomi baik formal maupun informal. Sehingga peremajaan dapat meningkatkan nilai tambah bagi kawasan.

3. Revitalisasi sosial

Revitalisasi harus memperbaiki dinamika dan memberikan dampak positif bagi kehidupan sosial Masyarakat dan warga. Karena diharapkan dapat menciptakan sebuah lingkungan yang baik dan bukan saja hanya menarik.

Revitalisasi yang diterapkan dalam rancangan adalah revitalisasi fisik yang kemudian diharapkan dapat mengangkat ekonomi dan sosial tapak sehingga revitalisasi ekonomi dan sosial juga dapat terwujud.

2.1.5. Pariwisata & Unsur Pokoknya

Menurut Undang-undang No 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata, Pariwisata mencakup segala kegiatan perjalanan yang menggunakan fasilitas dan layanan dari masyarakat lokal, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pelaku usaha. Secara umum, pariwisata dapat dipahami sebagai kegiatan yang terkait dengan perjalanan untuk rekreasi, perjalanan sementara untuk beristirahat, berbisnis, atau tujuan lain yang melibatkan fasilitas penunjang.

Pariwisata dengan minat khusus merupakan pariwisata yang menghadirkan kegiatan baru yang tidak sering dilakukan oleh wisatawan umumnya dan biasanya memerlukan keahlian atau ketertarikan khusus. Wisata dengan minat khusus memiliki beberapa unsur kriteria (Fandeli, 2002):

- Learning, pariwisata dengan unsur belajar
- Rewarding, pariwisata dengan unsur penghargaan atau pengakuan terhadap kekayaan dan keindahan atau keunikan dari sebuah atraksi

- Enriching, pariwisata terkandung peluang mengeksplorasi pengetahuan wisatawan kepada lingkungan / masyarakat lokal.
- Adventuring, pariwisata yang dikemas dan dirancang untuk memberikan pengalaman wisata petualangan.

2.1.5.1. Daya Tarik Wisata

Menurut Suwanto (1997), untuk mendukung pengembangan pariwisata, penting untuk memperhatikan unsur utama seperti Objek dan Daya Tarik Wisata. Daya tarik wisata menjadi faktor yang menggerakkan kunjungan wisatawan ke destinasi tertentu. Cooper dan rekan-rekan (1995) menjelaskan bahwa pariwisata harus memiliki komponen daya tarik, yang dikenal sebagai 4A:

- *Attraction* (Atraksi)/*what to see* (Fitroh, Hamid , & Hakim , 2017) menjadi faktor pendorong dan dorongan bagi pengunjung untuk mengunjungi suatu tujuan wisata. Sumber daya alam, atraksi budaya, dan atraksi buatan manusia menjadi daya tarik utama yang menarik pengunjung.
- *Amenity* (fasilitas) yaitu segala sarana dan prasarana penunjang yang disediakan di daerah tujuan wisata. Sarana yang dimaksud adalah seperti hotel, restoran, gedung pertemuan, sementara prasarana yang dimaksud adalah penunjang sarana tersebut seperti penyediaan air, tenaga listrik, jalan raya, tempat pembuangan sampah, dan lainnya.
- *Acessibility* (Aksesibilitas)/*how to get there* yaitu segala macam transportasi dan jasa transportasi. Aksesibilitas juga dapat diartikan sebagai kemudahan untuk bergerak dari satu daerah ke daerah lainnya. dengan adanya aksesibilitas membuat destinasi tersebut mudah untuk dikunjungi.
- *Ancilliary* (Pelayanan Tambahan) merupakan segala hal pendukung sebuah kepariwisataan seperti travel agent, lembaga pengelolaan, tourist information, dan lainnya. Pelayanan tambahan tersebut disediakan oleh pemda untuk wisatawan dan pelaku pariwisata.

Dalam penelitian (Fitroh, dkk, 2017) tentang pengaruh atraksi wisata dan motivasi wisatawan menunjukkan hasil yang serempak, bahwa atraksi wisata dan

motivasi wisata berpengaruh besar kepada Keputusan pengunjung. Hal ini menunjukkan selain karena dipengaruhi oleh motivasi pengunjung, atraksi sebuah wisata apabila dikembangkan dapat mempengaruhi keputusan pengunjung, namun tetap memperhatikan kenyamanan pengunjung.

2.1.5.2. Wisata Edukasi / *Edutourism*

Edutourism, atau wisata edukasi, merupakan program yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada wisatawan dalam mempelajari sesuatu melalui objek wisata (Bodger, 1998). *Education Tourism* / wisata edukasi merupakan jenis pariwisata yang tujuan utama atau motivasi wisatawanannya untuk mendapatkan pengalaman serta terlibat dalam pembelajaran, *Self-improvement*, pertumbuhan intelektual, dan pengembangan keterampilan. Wisata edukasi dapat menjadi sarana bersosialisasi sehingga dapat memicu tumbuhnya kecintaan dan rasa bangga terhadap budaya dan bangsa. Menurut Direktorat Jenderal Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam (PHKA), *edutourism* merupakan hasil dari daya tarik wisata alam atau ekowisata, yang bertujuan untuk memperluas dan mengembangkan produk wisata alam (Ditjen PHKA, 2001). *Edutourism* mewakili berbagai layanan pariwisata yang berkaitan dengan studi akademis, liburan yang meningkatkan keterampilan (*skill*), *school trips*, pelatihan olahraga, kursus pengembangan karir, dan kursus bahasa, dan lainnya (UNWTO *Tourism Definitions*, 2019).

Wisata Edukasi bila diartikan secara sederhana yaitu aktivitas mencari Pengalaman Sambil Belajar, konsep wisata yang menggabungkan pembelajaran (*learning*) dan pengayaan pengetahuan (*enrichment*). Wisata edukasi dapat diartikan sebagai pariwisata yang ditujukan untuk wisatawan dengan minat khusus (*Special interest tourist*). Menurut Notoatmodjo (2003), edukatif diartikan sebagai bentuk upaya untuk membuat individu, kelompok atau masyarakat melakukan sesuatu yang bersifat mendidik seperti yang diinginkan oleh pelaku pendidikan. Sebuah ruang edukatif dapat diwujudkan melalui adanya sarana dan fasilitas akademik atau non-akademik yang memberikan informasi lengkap dengan visualisasi apapun. Untuk mewujudkan ruang edukatif, maka diperlukan ruang dengan karakter seperti:

- Harmonis dan nyaman secara psikis sehingga kegiatan edukatif terasa nyaman melalui ruang
- Efektif dan efisien sehingga kegiatan edukatif tersampaikan dengan maksimal
- Sederhana dan tegas sehingga kegiatan edukatif terlaksana dengan sederhana namun baik.

Melalui penelitian yang pernah dilakukan oleh Winarto (2016), terdapat penjelasan mengenai wisata sebagai kebutuhan sekunder bagi manusia, hal ini menjadikan orang yang melakukan kegiatan wisata hanya berfokus untuk menghilangkan kejenuhan saja. Jadi ketika ada sebuah wisata yang menghadirkan pencerahan-pengetahuan baru, seseorang tersebut tidak menjadi jenuh. Kirom dkk., (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi pertimbangan wisatawan untuk berkunjung ke suatu objek wisata yakni faktor keunikan, keunikan, keramah tamahan, biaya, promosi dan kualitas layanan. Dari beberapa teori yang dipaparkan, terdapat beberapa kesamaan yang dapat diterapkan dalam perancangan terutama perancangan wisata. Yaitu faktor seperti keunikan, atraksi, dan promosi. Manusia cenderung menyukai hal-hal yang bersifat interaktif, dan hal ini dapat diterapkan ke dalam perancangan.

2.1.5.3. Arsitektur Perilaku

Pendekatan perilaku dalam arsitektur adalah arsitektur yang terbentuk dari hasil memenuhi kebutuhan manusia di dalamnya termasuk perasaan dan gaya hidup (Snyder & J, 1984). Beberapa konsep yang mempelajari perilaku manusia dalam buku Arsitektur perilaku dan lingkungan adalah seperti bagaimana persepsi tentang lingkungan, kognisi lingkungan, setting perilaku, kualitas, ruang personal dan *crowding*, teritori, stress dan strategi penanggulangannya. Carol Simon Weisten dan Thomas G David (2010) menjabarkan beberapa prinsip arsitektur yang dapat diperhatikan bila ingin menerapkan arsitektur perilaku dalam rancangan seperti:

- Rancangan mampu berkomunikasi kepada penggunanya dan lingkungan. Penggunanya dapat memahami rancangan melalui penggunaan indera mereka.

- Kegiatan penggunaannya tedawai dengan nyaman dan menyenangkan. Lingkungan yang tercipta mencakup kenyamanan fisik dan psikologis pengguna sehingga tercipta ketenangan dan kebahagiaan.
- Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai. Faktor yang mempengaruhi perilaku manusia seperti (Haryadi & Setiawan, 2010):

➤ **Kebutuhan Dasar**

1. Kebutuhan fisik : kebutuhan seperti minum, makan, berpakaian, dan faktor fisik lain.
2. Kebutuhan keamanan : kebutuhan mendapatkan rasa aman baik fisik (dari hujan dan panas) dan psikologis (dari rasa malu dan takut).
3. Kebutuhan afiliasi : kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk berinteraksi dan bersosialisasi.
4. Kebutuhan Kognitif / estetika : kebutuhan untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan yang membentuk perilaku manusia itu sendiri.

➤ **Variabel fisik**

1. Ruang : Ruang berfungsi sebagai wadah dari kegiatan manusia itu sendiri.
2. Ukuran dan Bentuk : Ukuran dan bentuk ditentukan sesuai dengan fungsi aktivitas yang diwadahi. Ruang yang terlalu sempit atau terlalu lebar akan berpengaruh pada psikologi penggunanya.
3. Perabot dan Penataannya : sebuah ruang dapat menjadi fungsional dengan kehadiran perabot. Penataan perabot berpengaruh pada kesan ruang.
4. Warna : warna berperan dalam membangun suasana ruang, psikologi dan perilaku penggunanya. Warna juga dapat mempengaruhi kesan terhadap ruang, terlihat sempit atau luas.
5. Suara, temperatur, dan pencahayaan : suara yang terlalu keras akan mengganggu ketenangan, temperatur yang tidak sesuai berpengaruh pada kenyamanan, pencahayaan yang minim atau terlalu terang akan berpengaruh pada psikologi dan penglihatan penggunanya.

2.1.6.UMKM

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merujuk pada kegiatan ekonomi produktif yang dapat dijalankan secara independen oleh individu atau badan usaha, tidak termasuk anak perusahaan atau cabang dari perusahaan besar atau menengah, dan memenuhi syarat sebagai usaha kecil berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro. Dari penjelasan diatas pusat UMKM dapat menjadi sebuah wadah berhimpunnya beberapa kegiatan perdagangan yang mengerahkan pikiran, tenaga, atau badan untuk mencapai keuntungan, dilakukan oleh perseorangan atau badan usaha dengan jumlah tertentu. Keuntungan yang dihasilkan dapat berjumlah besar ataupun kecil.

2.1.6.1.Ekonomi Kreatif & Wisata Kreatif

Gelombang ekonomi dunia diklasifikasikan menjadi 4 gelombang, yaitu: gelombang yang menjadikan sektor pertanian sebagai tumpuan, gelombang tumpuan pada sektor industri, gelombang tumpuan pada sektor informasi, dan gelombang yang menjadikan ekonomikreatif sebagai tumpuan. Pemerintah Republik Indonesia sendiri mengembangkan Industri kreatif ke dalam 14 sub sektor (Kemenparekraf, 2020). Industri kreatif menempati posisi ketujuh dari antara sepuluh sektor usaha utama di Indonesia. Batik indonesia termasuk dalam produk kerajinan kreatif karena dalam pembuatannya bergantung pada kreativitas pengrajin dalam memproduksi, mengembangkan, dan memasarkannya.

Dalam buku *Creating Creative Tourism Toolkit* oleh Richards, dkk (2019), menjelaskan prinsip desain pengalaman dalam pariwisata kreatif. Desain yang digunakan mengedepankan pengalaman sehingga memungkinkan masyarakat lokal untuk memperluas penawaran wisata mereka. Selain itu dengan menggunakan desain pengalaman mampu merangsang komunitas lokal untuk mengembangkan konten dengan memanfaatkan keterampilan artistik dan cerita, dengan begitu pengalaman yang terbentuk menjadi menarik dan partisipatif. Terdapat kriteria dalam menciptakan wisata yang kreatif (Richards, Wisansing, & Paschinger, 2019):

Tabel 2. 2 Kriteria Wisata Kreatif

<p><i>Penelitian Evaluatif untuk Konten yang Kaya - Dapatkan “Cerita” yang mendalam</i></p>	<p><i>Konseptualisasi untuk menciptakan “Senses” yang lengkap</i></p>	<p><i>Kecanggihan: lebih dari sekadar dasar</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan wisata kreatif dirancang berdasarkan aset budaya lokal • Pembawa cerita atau seniman lokal dapat merancang cerita yang menginspirasi yang dapat memikat penonton dan menciptakan inspirasi bagi pengunjung untuk belajar dan membuat karya sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan kreatif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan melalui pemahaman mendalam dari para ahli lokal. • Kegiatan kreatif dirancang untuk memberikan peluang bagi tamu untuk terlibat aktif dan berbagi pengalaman pengetahuan budaya bersama tuan rumah. • Kegiatan kreatif dirancang dengan memperhatikan 5 indra manusia • Tempat dan ruang kreatif dirancang untuk menstimulasi ekspresi kreativitas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan kreatif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan melalui pemahaman mendalam dari para ahli lokal. • Kegiatan kreatif dirancang untuk memberikan peluang bagi tamu untuk terlibat aktif dan berbagi pengalaman pengetahuan budaya bersama tuan rumah. • Kegiatan kreatif dirancang dengan memperhatikan 5 indra manusia • Tempat dan ruang kreatif dirancang untuk menstimulasi ekspresi kreativitas.

(Sumber: Olahan pribadi dari Richards, Wisansing, & Paschinger, 2019)

Dari tabel di atas apabila dikaitkan dengan perancangan arsitektur maka dapat diambil 3 poin penting yang harus diperhatikan :

1. *Ambience*
2. *Spatial Layout*
3. *Branding (Sign, Symbol, and Artefacts)*

2.2. Preseden

2.2.1. Kampung Batik Laweyan, Solo

Kampung Batik Laweyan terkenal sebagai sentra batik, yaitu lokasi wisata edukasi membatik. Kawasan Kampung Batik Laweyan terdapat banyak toko batik dan showroom batik dengan nuansa yang beragam dari tradisional hingga modern. Meskipun terdapat beberapa toko yang sudah mencampurkan unsur modern tetapi unsur tradisional lokasi masih sangat kental dan tidak terhilangkan. Arsitektur yang diterapkan adalah perpaduan arsitektur Jawa kuno, Cina, Eropa, dan Islam. Masyarakat sekitar kebanyakan berprofesi sebagai pengusaha batik mandiri. Awalnya, Kampung Batik Laweyan adalah sebuah usaha kecil yang bersifat tertutup, namun setelah diresmikan, kampung ini bertransformasi menjadi tempat tinggal dan pabrik batik yang terbuka untuk umum. Kampung Batik Laweyan menekankan pengalaman konsumen dalam merasakan proses membatik dan menggali sejarah kain batik melalui museum yang tersedia, dengan visi untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang unik.



Gambar 2. 1 Salah Satu Galeri Penjualan
(Sumber: Google.com, 2023)

Pengunjung lokal menariknya kampung ini terdiri dari beberapa faktor utama: (a) Berbelanja dan mengunjungi tempat-tempat batik, (b) Menikmati arsitektur kuno dengan gaya *Indische*, (c) Menikmati kuliner khas Laweyan, (d) Menonton pertunjukan seni dan budaya lokal, (e) Melakukan wisata ziarah ke makam Kyai Ageng Henis dan anggota keraton lainnya. Kampung Batik Laweyan juga berusaha meningkatkan pengalaman wisata dengan menambahkan fasilitas seperti: (a) Penginapan, (b) Restoran, (c) Fasilitas jalanan dan penunjuk arah. Selain itu, transportasi yang ditawarkan untuk pengunjung termasuk menggunakan becak wisata. Upaya untuk mengembangkan pariwisata batik juga termasuk dalam pengembangan Kampung Batik Laweyan:

- Pameran akbar (pameran Klaster)
- Pusat pelatihan membatik
- Studi Banding
- Selawenan
- Rapat pelaksanaan Selawenan.



Gambar 2. 2 Suasana Area Produksi Batik Kampung Laweyan
(Sumber: Google.comi, 2023)

2.2.2. Kampung Batik Tulis Lasem

Kampung Batik Tulis Lasem sudah didirikan sejak ratusan tahun lalu, berlokasi di Kecamatan Lasem, Kabupaten Lembang. Kampung Batik Lasem dikenal sebagai destinasi wisata yang memproduksi batik pesisi khususnya dengan warna-warna khas seperti merah darah ayam, hijau botol, dan biru tua. Kawasan Lasem menjadi kawasan wisata membatik, hal ini merupakan hasil dari akulturasi masyarakat Tionghoa dan Pribumi dan menghasilkan produk yang unik. Ketika memasuki kawasan wisata, wisatawan disambut dengan gapura ikonik Kampung Batik Lasem. Di Kampung Batik Lasem terdapat banyak fasilitas seperti galeri, kios-kios, area workshop pembuatan batik, dan area parkir. Gaya arsitektur yang diterapkan adalah paduan dari arsitektur tradisional Jawa dan Tionghoa. Kios-kios yang ada merupakan usaha rumahan yang dimana bangunannya adalah sebagai rumah tinggal, retail shop, dan juga cafe. Penyusunan dan susunan ruang bangunan saling terhubung membentuk blok-blok, sedangkan karakter visual kawasan desa batik tulis Lasem dipengaruhi oleh elemen-elemen fisik dan non-fisik. Elemen fisik mencakup pola tata ruang, masa, dan gaya arsitektur, sementara elemen non-fisik, sebagai komponen pendukung, lebih menitikberatkan pada sejarah perkembangan kawasan Lasem.



*Gambar 2.3 Kampung Batik Tulis Lasem
(Sumber: Google.com, 2024)*

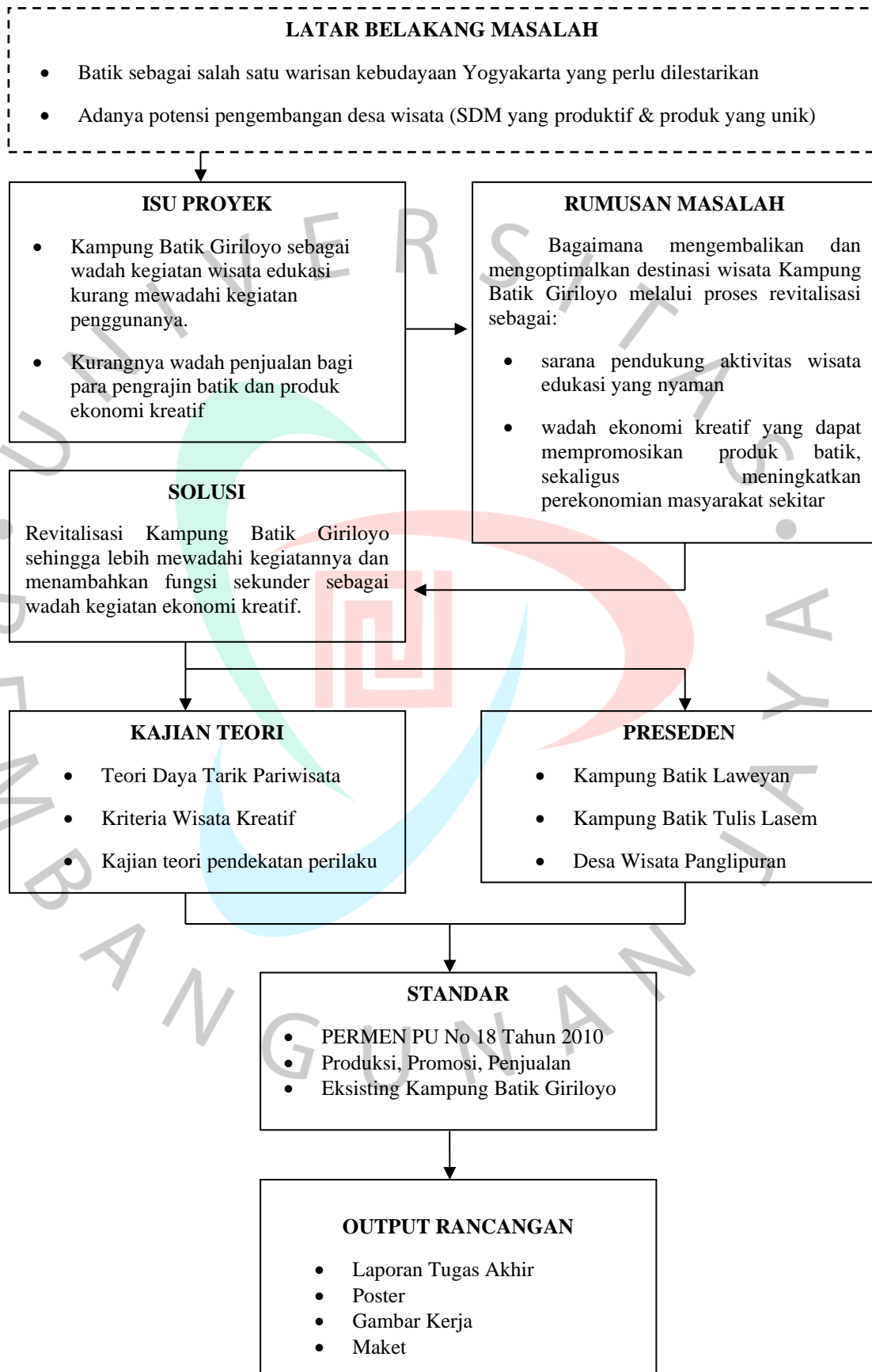
2.2.3. Desa Wisata Panglipuran



*Gambar 2. 4 Desa Wisata Panglipuran
(Sumber: Google.com, 2024)*

Desa Wisata Panglipuran terletak di Kabupaten Bangli, Bali. Desa ini dikenal sebagai salah satu destinasi wisata yang menarik karena keindahan alamnya dan kekayaan budaya lokalnya yang kaya. Tata ruang yang teratur, arsitektur rumah tradisional penduduk, serta hutan bambu menjadi daya tarik utama bagi pengunjung. Selain itu, aktivitas sehari-hari masyarakat lokal seperti kerajinan anyaman, pembuatan makanan tradisional, pengolahan kopi, pemanjatan pohon kelapa, adu ayam, jalur trek Penglipuran-Cekeng, dan pembuatan minuman tradisional juga menjadi atraksi wisata yang menarik di desa ini. Pemberdayaan di desa wisata ini dilakukan melalui pengembangan desa yang dibantu oleh pemerintah, lalu diwujudkan dalam bentuk pembuatan lahan parkir, pengaspalan akses sirkulasi kendaraan, penataan landscape kebun bambu, pembuatan fasilitas publik seperti toilet umum, dan pembangunan rumah contoh. Topografi yang ada dan lingkungan fisik kawasan masih asri dan belum tercemar memberikan pengalaman yang erat antar manusia dan lingkungannya. Pola pemukiman desa adat terdiri dari dua konsep yaitu mengarah pada orientasi matahari dan konsep sumbu religi hal ini membentuk pola linear pada kampung. Pola linier ini tergambarkan dari nilai ruang yang berada di utara (gunung) dan ruang menghadap selatan (laut).

2.3. Kerangka Pemikiran



2.4. Kriteria Rancangan

2.4.1. Kriteria Desain Berdasarkan Studi Preseden

Tabel 2. 3 Studi preseden

PRESEDEN		KESIMPULAN
Kampung Batik Laweyan		<p>Fasilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toko batik • <i>Showroom</i> • Memiliki sarana prasarana seperti hotel & rumah makan • <i>Signage & Street Furniture</i> <p>Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asitektur tradisional (Jawa kuno, Cina, Eropa, islam) • Karakter kampung yang kuat <p>Konsep : Berbelanja dengan pengalaman</p>
Kampung Batik tulis Lasem		<p>Fasilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Retail Shop</i> • Galeri • Area Workshop • Parkir <p>Magnet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang workshop • <i>Cafe</i> • <i>Retail shop</i> <p>Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur tradisional Tionghoa & Jawa <p>Strength</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik fisik bangunan melalui warna & non fisik (sejarah pengembangan) • Gardu "selamat datang"
Desa Wisata Panglipuran		<p>Fasilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir • Balai pertemuan • Kios souvenir • <i>outbound</i> <p>Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rumah tradisional Bali <p>Zoning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibagi menjadi 3 (kepala, tubuh, kaki) • Pola zoning Linier <p>Konsep : Menggunakan elemen filosofi dari sejarah dalam penataan massa</p>
Daya Tarik Wisata	Wisata Edukasi	<p>Tata lahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan sirkulasi pengunjung agar mengikuti urutan dan alur yang diciptakan • Penyediaan fasilitas pemenuhan informasi
	Wisata Kreatif	<p>Ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan suasana ruang yang menstimulasi kreativitas • Tata ruang yang menstimulasi indra / senses
Arsitektur Perilaku		<p>Faktor Penting:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rancangan mampu berkomunikasi kepada penggunanya dan lingkungan • Kegiatan penggunanya tawadahi dengan nyaman dan menyenangkan Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai. • Penciptaan ruang, ukuran dan bentuk sesuai fungsi dan kebutuhan • Menggunakan warna dan pencahayaan alami namun tidak terlalu redup atau terang • Menciptakan ruang afiliasi (ruang publik)

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

Tabel 2. 4 Kriteria Desain Studi Preseden

KRITERIA DESAIN	
FASILITAS	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas utama : Workshop batik, Showroom, dan ruang berbelanja • Fasilitas pendukung : Ruang publik untuk pertunjukkan, Parkir
BENTUK/ARSITEKTUR	<ul style="list-style-type: none"> • Mengadaptasi bentuk bangunan ekisting • Merespon cuaca tapak • Memberikan unsur batik tulis pada fasad
ZONING	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi tapak ke dalam beberapa fungsi namun tetap terkoneksi • Menciptakan ruang terbuka agar dapat menyatukan pengunjung dengan lingkungan dan memenuhi pengalaman melalui penginderaan
WARNA DAN MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan warna-warna alami dan material alami mengikuti tapak dan eksiting • Memperhatikan karakteristik pengguna bangunan.
SIRKULASI	<ul style="list-style-type: none"> • Alur yang membuat pengunjung mengeksplor semua fasilitas

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

2.4.2. Studi Aktivitas

Kegiatan yang akan difasilitasi dalam revitalisasi Kampung Batik Giriloyo ini, sebagaimana sudah dijelaskan pada bagian latar belakang permasalahan dan tujuan, adalah untuk mewadahi kegiatan *edutourism* dan ekonomi kreatif yang secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Produksi

Tahap produksi merupakan bagian dari kegiatan inti kampung batik. Di dalam tahap produksi terdapat beberapa kegiatan utama sebagai bagian atraksi dari destinasi wisata, seperti:

- Workshop batik (Pengunjung & Pengrajin batik)

Mengadakan pelatihan bagi pengunjung yang ingin melakukan kegiatan membatik dan belajar membatik baik secara individu ataupun berkelompok.

- Produksi batik untuk dijual

Merupakan kegiatan utama perusahaan untuk menghasilkan batik yang akan dijual. Kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi:

- ~ Penyediaan bahan baku & pengemplongan (kain mori, lilin malam, zat pewarna, palu, dll)
- ~ Penyediaan peralatan membatik (gawangan, canting, wajan, kompor, dan lainnya)
- ~ Kegiatan membatik tulis (mulai dari membuat pola, membatik, pewarnaan, merebus kain, dan menjemur)
- ~ Menyimpan peralatan dan bahan produksi
- ~ Kegiatan finishing (menyortir kain & memberi label)

2. Penjualan

Tahap penjualan merupakan bagian pengenalan produk kepada pembeli untuk dilakukan kegiatan transaksi. Area penjualan dapat disewakan kepada penyewa

- Kedai UMKM (untuk pasar menengah ke bawah)

Area kedai menjadi bagian penjualan produk ekonomi kreatif masyarakat, produk jualan berupa kain batik rumahan yang range harganya lebih terjangkau, dan kerajinan lainnya yang membutuhkan ruang dagang.

- Butik (pasar menengah ke atas)

Area butik adalah bagian penjualan kain batik dengan range harga yang lebih tinggi dan atau bentuk produk jadi seperti baju, kebaya, dress, dll

3. Promosi

Kegiatan di area ini bertujuan sebagai atraksi wisata edukasi dan menjadi bagian pemasaran/promosi produk batik.

- Galeri batik (Sebagai area pameran sekaligus penjualan batik.)
- Pusat informasi (berisi informasi terkait Kampung Batik Giriloyo)

- Area pertunjukkan

Sebagai titik kumpul dan komunal area, area pertunjukkan bersifat publik dan terbuka. Area ini dijadikan sebagai wadah untuk pertunjukkan kesenian atau festival yang diadakan oleh desa wukirsari. Area ini juga bersifat multi fungsi yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan.

4. Kegiatan pendukung

- Ruang pelatihan staff

Kegiatan didalamnya adalah untuk memperkaya dan meningkatkan pengetahuan terkait membatik, dan pemasaran (ekonomi kreatif), dilakukan melalui dialog, visualisasi, dan langsung.

- Ruang pengelola

Kegiatan yang dilakukan oleh kepala pemangku, atau pemimpin paguyuban, karyawan, staff, dan semua yang bertugas mengelola paguyuban. Kegiatan yang dilakukan baik administrasi, keuangan, perpajakan, dan pengelolaan lainnya.

- *Coffee shop*/angkringan/warkop

Kegiatan bersantai dan beristirahat seperti makan, minum, yang dilakukan oleh pengunjung

- Ruang komunal (*public space*)

Kegiatan berkumpul bersama untuk menikmati daya tarik wisata baik alam ataupun workshop membatik. Bersifat ruang terbuka hijau sehingga pengunjung dapat menikmati alam.

- Ruang servis (toilet, mushola, dll)

Kegiatan servis seperti pelayanan bangunan dan penggunaanya berupa pembersihan, pengamanan tapak, dan lainnya.

- Parkir

Kegiatan parkir bagi pengunjung dan staff yang membawa kendaraan ke lingkungan Kampung Batik Giriloyo.

2.4.3. Kategorisasi kegiatan

Tabel 2. 5 Tabel Pola aktivitas

Pelaku	Aktivitas / kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengunjung	Datang Parkir Kegiatan komersial Workshop membuat Mengikuti seminar Menonton pertunjukan seni Membeli souvenir Makan dan minum BAB/BAK Ibadah Pulang	Entrance Area Parkir Galeri, butik Gazebo batik ruang seminar Panggung seni Kedai Coffe shop/warkop Lavatory Muhsola Area parkir
Pengrajin batik	Datang Parkir Menyiapkan peralatan Membatik Penggemplongan Nyorek Membatik Medel/mbabar Ngerok Nglorot Memberikan pelatihan Makan dan minum BAB/BAK Ibadah Pulang	Entrance Area parkir Area penyimpanan bahan Gazebo batik/ruang batik khusus Area mencuci Gazebo batik Gazebo batik Area pewarnaan Area mencuci Area merebus & menjemur Gazebo batik Cafeteria staff Lavatory Mushola Area parkir
Bid. Pemandu	Datang Parkir Menerima jadwal dan agenda harian Menyambut pengunjung Berkeliling, menjelaskan dan memperkenalkan kampung batik Rapat Makan dan minum BAB/BAK	Entrance Area parkir Ruang staff Galeri Gazebo membuat Area pertunjukkan Butik, kedai, coffee shop Ruang staff Cafeteria staff Lavatory Mushola Area parkir

	Ibadah Pulang	
Bid. Promosi	Datang Parkir Mengontrol kinerja staff Rapat Makan dan minum BAB/BAK Ibadah Pulang	Entrance Area parkir Galeri / showroom Ruang staff Cafeteria staff Lavatory Mushola Area parkir
Bid. Administrasi	Datang Parkir Menerima telepon dan booking workshop Membuat agenda harian Mengelola keuangan Rapat Makan dan minum BAB/BAK Ibadah Pulang	Entrance Area parkir Ruang administrasi Ruang staff Cafeteria staff Lavatory Musholla Area parkir
Karyawan kedai / butik	Datang Parkir Merapihkan dagangan Melakukan penjualan Mengelola keuangan Membuat laporan Makan dan minum BAB/BAK Ibadah Pulang	Entrance Area parkir Kedai / butik Kedai / butik Kedai / butik Kedai / butik Cafeteria staff Lavatory Musholla Area parkir
Karyawan coffeeshop	Datang Parkir Menyiapkan dagangan Membuat pesanan Mengelola keuangan Membersihkan cucian Makan dan minum BAB/BAK Ibadah Pulang	Entrance Area parkir Coffee shop / angkringan Dapur Coffee shop / angkringan Area mencuci Cafeteria staff Lavatory Musholla Area parkir

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

2.4.4. Besaran ruang

Dari alur kegiatan di atas, maka didapatkan kebutuhan ruang dengan besaran ruang sebagai berikut:

A. Area Pamer

Tabel 2. 6 Besaran Ruang Galeri

Gallery / Showroom					
Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
Ruang Museum Alat & Bahan (35 Orang)	Gawangan	8	0,45	AP	3,60
	Rak Barang	10	1,27	AP	12,70
	Lemari Display	16	1,22	AP	19,52
Luas (M2) + sirkulasi 100%					71,64
Ruang Showroom (35 Orang)	Gawangan	8	0,45	AP	3,60
	Rak Barang	10	1,27	AP	12,70
	Lemari Display	10	1,22	AP	12,20
Luas (M2) + sirkulasi 100%					57,00
Loket	Meja Kasir	2	0,53	NAD	1,06
	Kursi	2	0,60	NAD	1,20
	Counter	1	1,73	NAD	1,73
Luas (M2) + sirkulasi 30%					5,19
Lavatory (4 Unit)	Closet	1	0,35	NAD	0,35
	Wastafel	1	0,24	NAD	0,24
	Bak	1	0,64	NAD	0,64
Luas (M2) + sirkulasi 75 % X 4 Unit					8,61
Total luasan					142,44

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

B. Area Workshop

Tabel 2. 7 Besaran Ruang Workshop

Workshop Batik Tulis					
Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
Gazebo Batik	-	9	4,41	Eksisting	39,69
Luas (M2) + sirkulasi 100%					79,38
Ruang Medel (Pewarnaan)	Bak Celup	5	0,9	Jurnal	4,50
				Jurnal	
				Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					7,88
Ruang Ngolot (Perebusan)	Kompur	5	5	Jurnal	25,00
	Panci	5		Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					43,75
Ruang Pencucian	Bak Celup	5	2,25	Jurnal	11,25
				Jurnal	
				Jurnal	

Luas (M2) + sirkulasi 75%					19,69
Area Jemur	Gawangan	12	0,53	AP	6,36
Luas (M2) + sirkulasi 30%					8,27
Total luasan					158,96

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

C. Area Produksi Batik

Tabel 2. 8 Besaran Ruang Produksi

Produksi Batik					
Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
Ruang Mola (12)	Dingklik	20	1,8	Jurnal	36,00
	Gawangan	20		Jurnal	
	Wajan	4		Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 100%					72,00
Ruang Mbatik	Dingklik	20	1,8	Jurnal	36,00
	Gawangan	20		Jurnal	
	Wajan	4		Jurnal	
	Lemari	3		Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					63,00
Ruang Medel (Pewarnaan)	Bak Celup	5	0,9	Jurnal	4,50
				Jurnal	
				Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					7,88
Ruang Ngerok (Penggoresan)	Dingklik	20	1,8	Jurnal	36,00
	Gawangan	20		Jurnal	
	Wajan	4		Jurnal	
	Lemari	3		Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					63,00
Ruang Ngolot (Perebusan)	Kompore	5	5	Jurnal	25,00
	Panci	5		Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					43,75
Ruang Cucian	Bak Celup	5	2,25	Jurnal	11,25
				Jurnal	
				Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 75%					19,69
Ruang Jemur	Gawangan	3	4,5	Eksisting	13,50
Luas (M2) + sirkulasi 75%					23,63
Ruang Melipat	Meja	5	0,35	Jurnal	1,75
	Dingklik	5		Jurnal	
Luas (M2) + sirkulasi 30%					2,28
Kamar mandi / Wc (4 Unit)	Closet	1	0,35	NAD	0,35
	Bak	1	0,64	NAD	0,64
	Wastafel	1	0,24	NAD	0,24
Luas (M2) + sirkulasi 75% X 4 Unit					8,61
Total luasan					303,82
Penyimpanan / Pergudangan					

Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
Gudang	Lemari				
	Mori Mentah	3	0,61	NAD	1,83
	Mori Matang	3	0,61	NAD	1,83
	Batik 1/2 Jadi	5	0,61	NAD	3,05
	Batik Jadi	5	0,61	NAD	3,05
	Meja	2	1,80	NAD	3,60
	Alat Kemplong	5	0,25	AP	1,25
Luas (M2) + sirkulasi 100%					29,22
R. Petugas (2 Orang)	Meja Kursi	4	2,60	NAD	10,40
	Counter	1	1,73	NAD	1,73
	Filling Cabinet	3	0,50	NAD	1,50
Luas (M2) + sirkulasi 100%					27,26
Total luasan					56,48

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

D. Area Promosi

Tabel 2. 9 Besaran ruang Promosi

Area Promosi					
Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
Coffee Shop	Kursi Cafe	46	0,61	AP	28,06
	Meja Cafe	14	0,61	AP	8,54
	Kursi Bar	5	0,61	AP	3,05
	Meja Bar	1	5,34	AP	5,34
Luas (M2) + sirkulasi 75%					78,73
Dapur Coffee Shop	Kompore	3	0,72	NAD	2,16
	Meja Racik	3	1,08	NAD	3,24
	Meja Saji	3	1,08	NAD	3,24
Luas (M2) + sirkulasi 75%					15,12
Kedai Ekonomi Kreatif	-	8	9	NAD	72,00
Luas (M2) + sirkulasi 40%					100,80
Butik Paguyuban	-	12	9	NAD	108,00
Luas (M2) + sirkulasi 40%					151,20
Panggung Kesenian	-	1	7,50	AP	7,50
Luas (M2) + sirkulasi 40%					10,50
Lavatory (4 Unit)	Closet	1	0,35	NAD	0,35
	Wastafel	1	0,24	NAD	0,24
	Bak	1	0,64	NAD	0,64
Luas (M2) + sirkulasi 75% X 6 Unit					12,92
Mushollah	Rak Alat Ibadah	1	0,32	AP	0,32
	Sajadah	10	0,78	NAD	7,80
	Wudhu	1	1,6	NAD	1,60
Luas (M2) + sirkulasi 30%					12,64

Gudang	Lemari	3	0,6	NAD	1,80
	Meja	2	1,08	NAD	2,16
Luas (M2) + sirkulasi 30%					5,15
Total luasan					387,05

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

E. Area privat & Servis

Tabel 2. 10 Besaran Ruang Privat & Servis

Area Pengelola					
Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
Ruang Kepala Paguyuban	Kursi Kerja	1	0,59	NAD	0,59
	Meja Kerja	1	0,98	NAD	0,98
	Sofa	1	1,60	NAD	1,60
	Meja Tamu	1	0,90	NAD	0,90
	Lemari	1	0,61	NAD	0,61
Luas (M2) + sirkulasi 30%					6,08
Ruang Arsip	Cabinet	3	0,5	NAD	1,50
Luas (M2) + sirkulasi 30%					1,95
Ruang Administrasi	Meja Kerja	3	0,98	HD	2,94
	Kursi Kerja	3	0,59	HD	1,77
	Lemari	3	0,61	HD	1,83
	Sofa	1	1,60	NAD	1,60
	Meja Tamu	1	0,90	NAD	0,90
Luas (M2) + sirkulasi 30%					11,75
Ruang Staff	Meja Kerja	3	0,98	NAD	2,94
	Kursi Kerja	3	0,59	NAD	1,77
	Lemari	3	0,61	NAD	1,83
	Sofa	1	1,60	NAD	1,60
	Meja Tamu	1	0,90	NAD	0,90
	Loker	2	0,6	NAD	1,20
Luas (M2) + sirkulasi 30%					13,31
Ruang Arsip	Filling Cabinet	5	0,5	NAD	2,50
Luas (M2) + sirkulasi 30%					3,25
Cafeteria Staff	Meja + Kursi (4 Orang)	5	2,6	NAD	13,00
Luas (M2) + sirkulasi 75%					22,75
Parkir	Motor	50	2,25	NAD	112,50
	Mobil	25	12,5	NAD	312,50
	Bus	7	20	NAD	140
Luas (M2) + sirkulasi 30%					734,5
Total luasan					793,6
Ruang MEP					
Ruang	Perabot	Jumlah	Luas Perabot (M2)	Sumber	Luas Ruang (M2)
R. Genset	-	1	15	AP	15,00
Luas (M2) + sirkulasi 30%					19,50

R Panel	-	4	9	NAD	36,00
Luas (M2) + sirkulasi 30%					46,80
R Pompa	-	1	9	AP	9,00
Luas (M2) + sirkulasi 30%					11,70
Total luasan					78,00
TOTAL LUAS KEBUTUHAN RUANG					1920,35

(Sumber: Olahan Pribadi, 2024)

Keterangan :

- NAD : Neufert Architects Data
- HD : Human Dimention
- Eksisting : Eksisting terbangun
- AP : Analisis Pribadi
- Jurnal : Jurnal Terkait