BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Kota Yogyakarta dikenal sebagai pusat budaya, pendidikan, dan pariwisata yang memiliki daya tarik tinggi bagi pendatang dari berbagai daerah di Indonesia. Pertumbuhan ekonomi pada sektor pendidikan dan pariwisata menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu tujuan utama migrasi, yang berdampak pada peningkatan kepadatan penduduk hingga mencapai 12.570 jiwa/km² pada tahun 2024 (Mubarrak dkk., 2025). Kondisi ini menimbulkan tekanan signifikan terhadap infrastruktur perkotaan, transportasi, serta kebutuhan hunian, sekaligus menuntut pengelolaan yang lebih adaptif pada kawasan budaya dan industri kreatif, khususnya batik sebagai warisan budaya tak benda Indonesia.

Sebagai kota yang memperoleh pengakuan dunia sebagai “Kota Batik” yang diberikan oleh Dewan Kerajinan Dunia (*World Craft Council*) pada tahun 2014, Yogyakarta memiliki sejumlah sentra batik yang tersebar di wilayah pinggiran, seperti Kampung Batik Giriloyo di Imogiri, Bantul. Hampir seluruh penduduk Giriloyo berprofesi sebagai pengrajin batik tulis tradisional. Namun demikian, letaknya yang relatif jauh dari pusat kota menimbulkan kendala aksesibilitas yang berdampak pada terbatasnya jangkauan pemasaran, kegiatan edukasi, dan pengembangan motif batik. Penelitian Dwi Aprilia & Safeyah (2024) mencatat bahwa kampung batik yang jauh dari perkotaan hanya mampu mengandalkan karakteristik lokal serta wisatawan yang datang secara khusus, sementara integrasi dengan ekonomi perkotaan sangat terbatas. Pendekatan spasial dan sosial pada aktivitas produksi batik sangat berorientasi komunitas tetapi belum sepenuhnya mampu memecahkan masalah keterjangkauan dan aksesibilitas, sehingga perlu dukungan dari aspek perencanaan kawasan dan kebijakan tata ruang agar industri batik lebih inklusif dalam ekosistem kota.

Secara historis, industri batik di Indonesia, termasuk di Yogyakarta tepatnya di Kampung Batik Prawirotaman, mulai redup secara perlahan sekitar tahun 1970-an (Sugiarto dkk., 2021). Pada masa tersebut, jumlah perusahaan batik dan tenaga

kerjanya menurun drastis akibat penemuan teknologi printing dan adanya persaingan di antara perusahaan serta tantangan ekonomi dan perubahan sosial yang berdampak pada keberlangsungan usaha batik tradisional. Fenomena penurunan juga terjadi akibat modernisasi dan perubahan pola konsumsi turut mempengaruhi perkembangan industri batik lokal (Nuriyanto, 2022); (Lokaprasidha, 2017). Dahulu Prawirotaman dikenal sebagai kampung batik, kawasan ini mengalami transformasi menjadi destinasi wisata yang didominasi oleh penginapan, restoran, dan kafe (Perdana & Prihantoro, 2018). Pergeseran fungsi tersebut mengakibatkan hilangnya identitas Prawirotaman sebagai kampung batik di pusat kota, sekaligus menimbulkan permasalahan sosial berupa keterbatasan ruang bagi warga, kemacetan, serta gangguan aktivitas sehari-hari akibat intensitas wisata malam(Utami, 2022).

Transformasi Prawirotaman dari kampung batik menjadi kawasan wisata menunjukkan bahwa perubahan fungsi ruang mampu menggeser identitas budaya sekaligus memunculkan persoalan sosial baru (Perdana & Prihantoro, 2018). Situasi ini menegaskan pentingnya menghadirkan alternatif lokasi yang tidak hanya menampung aktivitas kreatif, tetapi juga tetap menjaga nilai budaya lokal. Dalam konteks inilah, muncul kebutuhan untuk mencari kawasan lain yang lebih potensial untuk menghidupkan kembali semangat produksi batik dan industri kreatif secara berkelanjutan. Dari kondisi tersebut, Brontokusuman menjadi pilihan strategis karena menawarkan situasi berbeda dibandingkan kampung batik yang cenderung terisolasi. Sebagai kampung kota dengan karakter budaya yang kuat, kawasan ini memiliki aksesibilitas mudah, interaksi lintas komunitas yang dinamis, keberagaman sosial-ekonomi, serta kedekatan spasial dengan jalur wisata utama Yogyakarta.

Menariknya, karakter ruang di Brontokusuman juga membuka peluang untuk hadirnya fungsi akomodasi dalam skala kecil seperti Batik *Tourism House*, yang bisa menyatu dengan kehidupan warga tanpa menghilangkan nuansa lokal. *Batik Tourism House*di tengah kota ini bahkan berpotensi menjadi jembatan antara wisatawan dan aktivitas keseharian, menghadirkan pengalaman tinggal yang lebih personal sekaligus otentik. Dukungan akses transportasi yang baik serta kedekatannya dengan destinasi wisata menambah daya tarik fungsi tersebut, menjadikannya serasi berdampingan dengan ruang-ruang kreatif yang dibangun. Karena pada dasarnya menurut Amanda (2012),perubahan kawasan wisata batik dipengaruhi oleh faktor sosial dan ekonomi yang memerlukan pendekatan adaptif dalam rancangan ruang, termasuk integrasi antara fungsi produksi batik dan akomodasi bagi wisatawan. Pada akhirnya, kehadiran

ruang produksi batik dan industri kreatif yang inklusif dapat berjalan harmonis dengan fungsi akomodasi, menciptakan ekosistem budaya dan pariwisata yang lebih berkelanjutan.

Dengan demikian, pengembangan rumah produksi batik di Brontokusuman dipandang sebagai langkah strategis untuk mengatasi keterbatasan akses pada sentra batik tradisional sekaligus memperkuat identitas budaya di pusat kota. Kehadiran rumah produksi ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan daya saing pemasaran dan mendorong kolaborasi kreatif antarwarga, tetapi juga menyediakan sarana edukasi batik yang dekat dengan komunitas lokal. Seiring dengan perkembangan fungsi produksi kreatif tersebut, keberadaan *Batik Tourism House*di kawasan ini juga menjadi bagian penting dalam menghadirkan akomodasi yang berbasis pengalaman budaya, membuka kesempatan bagi wisatawan untuk lebih mengenal dan terlibat dalam aktivitas masyarakat. Dengan demikian, fasilitas produksi batik dan *Batik Tourism House* dapat saling melengkapi dalam menciptakan ekosistem industri kreatif yang inklusif dan berkelanjutan. Lebih jauh, keberadaan fasilitas ini diharapkan mampu memperluas jangkauan ekspresi seni batik, memperkuat ekosistem kreatif, serta menjaga keberlanjutan warisan budaya Yogyakarta di tengah dinamika urban dan perkembangan pariwisata yang terus berjalan.

1.1.2. SUDUT PANDANG TOPIK

Prawirotaman yang kini dikenal sebagai destinasi wisata urban pada mulanya merupakan sentra produksi dan perdagangan batik yang vital di Yogyakarta. Sejak tahun 1990-an, pertumbuhan pariwisata yang pesat menghadirkan berbagai fasilitas komersial seperti penginapan, restoran, dan biro perjalanan, sehingga kawasan ini bertransformasi menjadi “kampung turis”. Perubahan tersebut membawa dampak sosial dan budaya yang signifikan. Studi Bidari dkk. (2025) menunjukkan dominasi usaha wisata telah menggeser ruang produksi batik dan kawasan hunian menjadi area publik komersial, yang pada gilirannya menyebabkan komunitas lokal kehilangan ruang representasi budaya. Senada dengan itu, Iskandar & Kustiyah (2017) menegaskan bahwa pariwisata yang tidak terkendali mempercepat homogenisasi budaya dan menyingkirkan tradisi lokal, termasuk batik sebagai warisan tradisional.

Transformasi ekonomi masyarakat Prawirotaman ditandai dengan banyaknya pengrajin batik yang beralih ke sektor jasa pariwisata. Fenomena ini mengakibatkan

tergerusnya identitas kampung sebagai pusat budaya batik, di mana aktivitas produksi maupun perdagangan batik kini hampir menghilang dan digantikan oleh orientasi pariwisata berbasis kebutuhan wisatawan modern (Utami, 2022). Data historis memperkuat hal tersebut, di mana pada tahun 1980-an lebih dari separuh rumah di Prawirotaman berfungsi sebagai tempat produksi atau toko batik, sementara saat ini hampir tidak ditemukan lagi usaha batik yang aktif.

Alih fungsi kawasan ini menimbulkan pergeseran mendasar dalam struktur sosial dan budaya masyarakat. Proses akulturasi yang diharapkan memperkuat posisi batik dalam pariwisata justru berkembang menjadi komodifikasi yang mengabaikan pelestarian tradisi. Minimnya ruang produksi batik juga berdampak pada menurunnya keterlibatan generasi muda, sehingga menghambat proses pewarisan nilai dan keterampilan membatik secara kolektif (Perdana & Prihantoro, 2018). Dengan demikian, perubahan permukiman Prawirotaman tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga mengancam eksistensi batik sebagai identitas budaya lokal.

1.1.3. URGENSI PROYEK

Isu utama yang dihadapi saat ini adalah menurunnya visibilitas dan aktivitas produksi batik di kawasan pusat kota, berkurangnya ruang kolaborasi antara pengrajin, masyarakat lokal, dan wisatawan, serta lemahnya regenerasi pengrajin batik muda akibat terbatasnya akses pendidikan dan wahana kreasi di lingkungan urban. Fenomena dominasi bangunan komersial yang mengabaikan kearifan lokal, terbatasnya ruang publik yang mendukung interaksi lintas komunitas, serta minimnya integrasi elemen budaya ke dalam desain arsitektur kawasan menjadi tantangan yang harus segera direspon melalui perancangan berbasiskan konteks lokal. Sehingga proyek hunian sementara wisatawan dan rumah produksi batik berbasis *Experiential Architecture* di kawasan strategis Kota Yogyakarta semakin mengemuka seiring pergeseran fungsi sentra batik tradisional ke wilayah pinggiran yang sulit dijangkau, serta dominasi perubahan morfologi perkotaan akibat pesatnya arus pariwisata dan komersialisasi ruang di kawasan potensial seperti Prawirotaman dan Brontokusuman.

Dalam konteks ini, pengembangan hunian sementara berupa *Batik Tourism House* menjadi salah satu tipologi strategis yang tidak hanya menyediakan akomodasi nyaman bagi wisatawan, tetapi juga memungkinkan integrasi pengalaman budaya secara langsung di lingkungan permukiman. *Batik Tourism House* di kawasan kota yang memiliki nilai budaya tinggi dapat berfungsi sebagai titik temu antara wisatawan

dan aktivitas kreatif lokal, sehingga mendukung kelangsungan rumah produksi batik dan interaksi sosial yang lebih intensif. Pendekatan *Experiential Architecture* yang menempatkan pengalaman manusia sebagai pusat desain, melibatkan panca indera secara utuh serta hubungan emosional pengguna dengan ruang yang dibangun yang diharapkan mampu menyatukan fungsi produksi batik, ruang publik inklusif, dan hunian sementara dalam satu wadah yang saling mendukung. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya mereposisi rumah produksi batik di lokasi strategis Brontokusuman, tetapi juga memperkuat ekosistem kreatif yang berkelanjutan melalui integrasi budaya dan fungsi akomodasi. Kebaruan terletak pada model keterpaduan ruang produksi batik, regenerasi pembatik muda, revitalisasi kawasan serta pengembangan akomodasi berbasis budaya yang memperkuat identitas dan nilai-nilai lokal dalam dinamika urban perkotaan.

1.1.4. SUDUT PANDANG PENDEKATAN

Pendekatan *Experiential Architecture* menekankan pengalaman sosial, temporal, dan sensori pengguna. Hal ini relevan terhadap kampung batik di Yogyakarta yang saat ini cenderung meredup akibat tekanan akomodasi pariwisata di tengah kota yang cukup mendominasi. Sehingga pendekatan diangkat sebagai solusi terhadap kolaborasi antara ruang produksi batik, workshop, dan hunian wisatawan dapat meningkatkan kesejahteraan pengrajin dan wisatawan tanpa mengorbankan identitas lokal. Ruang-ruang dalam pendekatan *Experiential Architecture* dirancang sebagai media pengalaman batik secara langsung baik dari proses pembuatan batik yang dilakukan oleh pengrajin batik dan workshop wisatawan sebagai pengalaman sosial, desain interior rumah produksi yang diterapkan ke dalam hunian sementara wisatawan agar batik terasa hidup dan edukatif sebagai pengalaman temporal, maupun penerapan material lokal, tekstur kain, atau suara alat batik yang dapat diterapkan dalam ruang pamer dan hunian sementara wisatawan sebagai pengalaman sensori.

Pendekatan *Experiential Architecture* pada Batik *Tourism House* berpotensi menjadi solusi holistik terhadap isu kampung batik yang tergerus oleh dinamika pariwisata. Selain itu, pendekatan ini juga berpotensi dalam menjaga identitas budaya sekaligus mengembangkan ekonomi kreatif secara inklusif. Keberhasilan pendekatan ini sangat ditentukan oleh konsistensi penerapan desain yang merangkum ruang hunian sementara, fasilitas produksi, dan workshop dalam satu kerangka desain untuk

menyeimbangkan dinamika sosial, budaya, dan ekonomi di kawasan tersebut. Pendekatan ini tidak hanya menghadirkan pengalaman batik yang autentik bagi wisatawan tetapi juga memperkuat mata pencaharian pengrajin dan menjaga identitas budaya lokal.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa hilangnya kampung batik menjadi kampung turis di Prawirotaman mengalami dinamika perkembangan yang kompleks akibat interaksi antara aspek sosial, budaya, ekonomi, dan arsitektural. Kondisi ini menuntut adanya strategi desain yang tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan fungsional, tetapi juga mampu menjaga keselarasan dengan konteks lingkungan yang telah terbentuk. Untuk itu, berikut merupakan rumusan masalah yang dapat diambil :

“Bagaimana perancangan Kampung Batik *Cap Tourism House* dengan fasilitas wisata dan rumah produksi batik berbasis komunitas yang memberikan pengalaman ruang pengguna di Brontokusuman agar tercipta ruang interaksi sosial, budaya, dan ekonomi dengan optimalisasi rumah produksi batik, ruang publik inklusif, dan hunian sementara melalui prinsip *Experiential Architecture*?”

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan perancangan kawasan hunian sementara (*Cultural Resort*) dengan fasilitas wisata batik dan rumah produksi batik berbasis komunitas di Brontokusuman sebagai berikut :

1) Merancang Kampung Batik *Cap Tourism House* yang terintegrasi dengan rumah produksi batik dan hunian sementara menggunakan *Experiential Architecture*,
2) Merancang kawasan yang tidak hanya memenuhi aspek wisata tetapi juga mendukung edukasi pelestarian budaya batik melalui perancangan ruang publik inklusif, koridor jalan, dan fasad bangunan dengan alur cerita rute wisata.

1.3.2. SASARAN PERANCANGAN

Adapun sasaran dalam perancangan ini sebagai berikut :

1) Terciptanya Kampung Batik *Cap Tourism House* bagi wisatawan yang terintegrasi dengan rumah produksi batik bagi pengrajin batik dan hunian sementara bagi wisatawan menggunakan *Experiential Architecture*,

2) Terciptanya kawasan yang dapat memenuhi pengalaman ruang pengguna melalui pengolahan ruang luar dan dalam.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1. LINGKUP SUBSTANSIAL

Ruang lingkup substansi dalam perancangan ini adalah merancang hunian *Batik Tourism House* beserta rumah produksi batik yang meliputi desain hunian dan desain lanskap kawasan dengan pendekatan *Experiential Architecture* di Kelurahan Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4.2. LINGKUP SPASIAL

Ruang lingkup spasial dalam perancangan ini adalah lahan kosong yang berada di Kelurahan Brontokusuman yang terletak di Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta (-7.824981, 110.369036). Lahan ini memiliki luas 7.000 m2 serta terletak di ketinggian ±100–150 meter mdpl (meter di atas permukaan laut) dengan kondisi lahan didominasi oleh bangunan terbengkalai, pepohonan, dan kontur tanah rata.

1.5. METODE

1.5.1. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data dibagi menjadi 2 kategori yaitu data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan dengan tujuan untuk mengamati objek preseden dan tapak secara langsung. Beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data primer berupa observasi yang melibatkan survei lapangan mencakup kunjungan langsung ke preseden Kampung Batik Laweyan serta pengamatan visual langsung terhadap bangunan pada kawasan Brontokusuman. Pengumpulan juga dilakukan dengan dokumentasi terkait pengambilan gambar objek yaitu fasad, tata ruang, dan kebutuhan ruang pada preseden beserta objel lingkungan pada tapak secara langsung dan mencatat hasil pengamatan berupa foto maupun catatan tertulis. Sedangkan pengumpulan data sekunder meliputi pemanfaatan buku dan jurnal sebagai acuan tinjauan pustaka serta landasan teori. Selain itu, data juga diperoleh dari regulasi pemerintah dan standar resmi yang diakses melalui situs web instansi terkait.

1.5.2. METODE ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan dengan menganalisis program ruang untuk mengidentifikasi Batik Cap *Tourism House* terhadap kawasan kampung batik, seperti pendekatan desain dan konsep perancangannya. Selain itu juga menganalisis tapak untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan sekitar objek rancangan arsitektur dengan menelaah aspek fisik maupun nonfisik, serta menganalisis penekanan pendekatan *Experiential Architecture* terhadap desain.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dimulai dengan pertimbangan terkait latar belakang, baik latar belakang pengadaan proyek, topik yang diangkat, pendekatan yang digunakan, maupun urgensi proyek. Kemudian dilanjutkan dengan merumuskan masalah berdasarkan latar belakang yang dipaparkan. Penentuan tujuan, sasaran, dan metode yang digunakan merupakan langkah akhir pada bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka, teori, dan pendekatan yang akan dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan proses pembahasan. Validitas sumber serta keterbaruan referensi menjadi aspek penting dalam menilai kontribusi suatu proyek terhadap bidang arsitektur.

BAB III TINJAUAN TAPAK DAN OBJEK RISET

Dalam bab ini terdiri dari tinjauan geografis Kelurahan Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan. Tinjauan berupa data iklim, lokasi site, dan data site. Serta berisi gambaran objek proyek usulan yang dapat dijelaskan termasuk kriteria pemilihan dan justifikasi objek studi. Identifikasi kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan standar kriteria yang dipergunakan dapat menjadi bagian pembahasan untuk menentukan konsep dasar.

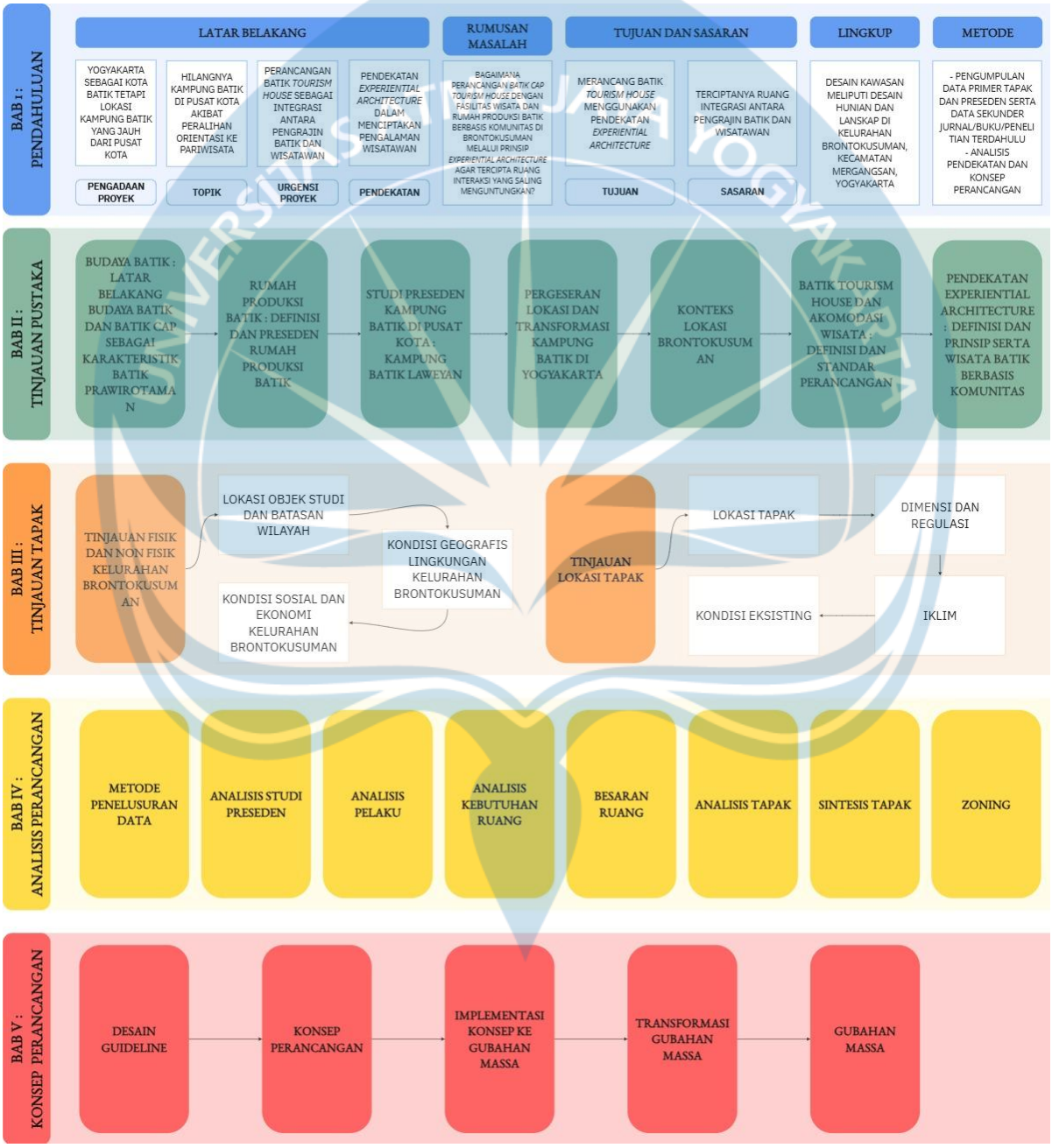
BAB IV ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini terdiri dari analisis-analisis yang dibutuhkan dalam perencanaan dan perancangan hunian *Batik Tourism House* yang terintegrasi dengan rumah produksi batik menggunakan pendekatan *Experiential Architecture*.

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini terdiri dari konsep perencanaan dan perancangan hunian *Batik Tourism House* yang terintegrasi dengan rumah produksi batik menggunakan pendekatan *Experiential Architecture* sebagai solusi dari permasalahan yang ditemui.

1.7. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur
Sumber : Analisis Penulis, 2025