BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. BUDAYA BATIK

2.1.1. SUDUT PANDANG BUDAYA BATIK

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis, filosofis, dan simbolis yang sangat tinggi. Di Yogyakarta, batik tidak hanya dianggap sebagai kain hias, melainkan sebuah bahasa simbol yang mencerminkan pandangan hidup masyarakat Jawa. Setiap motif batik mengandung makna tertentu, sebagai contoh : motif parang rusak yang melambangkan semangat pantang menyerah dan keberanian, motif kawung yang merefleksikan kesucian dan keadilan, serta motif sido mukti yang menjadi doa bagi kebahagiaan rumah tangga. Simbolisme tersebut menunjukkan bahwa batik bukan sekadar produk estetis, tetapi juga media komunikasi nilai-nilai budaya yang diwariskan lintas generasi (Doellah, 2002).

Penetapan batik sebagai *Intangible Cultural Heritage of Humanity* oleh UNESCO pada tahun 2009 semakin menegaskan status batik sebagai warisan dunia yang harus dijaga kelestariannya. Pengakuan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran masyarakat internasional terhadap pentingnya batik, tetapi juga meneguhkan peran masyarakat lokal sebagai penjaga tradisi (UNESCO, 2009). Di Yogyakarta, status ini memperkuat posisi kota sebagai salah satu pusat kebudayaan Jawa sekaligus destinasi wisata budaya yang identik dengan batik. Kehadiran batik sebagai bagian dari keseharian warga, mulai dari busana adat, upacara keagamaan, hingga kegiatan keraton, memperlihatkan implementasi sebuah batik dapat menyatu dalam identitas masyarakat.

Di samping fungsi simbolis dan kultural, batik juga memiliki dimensi ekonomi yang penting. Sejak abad ke-19, produksi batik telah menjadi mata pencaharian utama bagi banyak keluarga di Yogyakarta. Kampung-kampung pengrajin batik berkembang menjadi pusat ekonomi kreatif berbasis komunitas, di mana aktivitas membatik tidak hanya menghasilkan nilai ekonomi, tetapi juga memperkuat solidaritas sosial antarwarga (Djoemena, 1990). Akan tetapi, perkembangan industri tekstil modern yang menghadirkan batik cap dan batik printing secara massal mulai menekan eksistensi batik tulis. Produk-produk ini lebih cepat diproduksi, lebih murah, dan

mudah didistribusikan, sehingga batik tulis tradisional semakin sulit bersaing di pasar (Haryono, 2012).

Kondisi tersebut memunculkan tantangan besar dalam menjaga keberlanjutan batik tulis sebagai simbol budaya sekaligus produk ekonomi. Tanpa adanya strategi yang mampu mempertemukan aspek budaya dan aspek komersial, batik tradisional berisiko hanya menjadi artefak budaya yang dipamerkan, bukan lagi tradisi hidup. Oleh sebab itu, pelestarian batik memerlukan pendekatan lintas sektor yang melibatkan pemerintah, komunitas lokal, hingga sektor pariwisata agar tradisi membatik dapat terus berkembang di tengah modernisasi.

2.1.2. BATIK CAP SEBAGAI KARAKTERISTIK BATIK PRAWIROTAMAN

Prawirotaman dahulunya dikenal sebagai pusat produksi batik khususnya batik cap sebagai ciri khas dan identitas budaya kampung ini. Perekonomian masyarakat Prawirotaman yaitu keturunan Prajurit Keraton Prawirotomo awalnya sangat bergantung pada produksi batik cap. Terdapat beberapa merk terkenal batik cap pada kawasan ini yaitu Batik Cap Jip, Batik Cap Gunting, dan Batik Cap Narodo. (Septiari, 2018)

Batik cap sendiri adalah teknik pembuatan batik yang menggunakan cap berukuran kecil yang biasanya terbuat dari tembaga untuk mencetak motif pada kain dengan proses yang lebih cepat dibanding batik tulis. Ciri khas batik cap Prawirotaman terletak pada pola geometris dan keunikannya yang membedakan dengan batik dari daerah lain. Keberadaan batik cap ini menjadi simbol tradisi sekaligus identitas kawasan batik di Prawirotaman. (Septiari, 2018)

Karakteristik batik cap di kawasan ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi pembatikan di Yogyakarta secara keseluruhan. Dunia perbatikan mengalami babak baru pada pertengahan abad ke-19 dengan ditemukannya metode pembatikan menggunakan canting cap. Metode canting cap ini dikenal sebagai cara yang memudahkan pembuatan batik dengan hasil yang lebih cepat dan jumlah yang lebih banyak dibandingkan batik tulis. Canting cap ini dikatakan dibawa oleh pedagang batik dari Kauman, Semarang, sekitar pertengahan abad ke-19. Industri batik cap di Yogyakarta mulai ditekuni sekitar tahun 1870-an. Meskipun pada awal abad ke-20 proses pembatikan masih didominasi batik tulis, namun setelah era Perang Dunia I, proses pembatikan cap mulai dikenal dan banyak diproduksi. Produksi batik jenis ini meningkat pesat setelah tahun 1920-an. (Kurniyati, 2018)

2.2. RUMAH PRODUKSI BATIK DI KAMPUNG BATIK

2.2.1. DEFINISI RUMAH PRODUKSI BATIK

Rumah produksi batik merupakan tipologi bangunan yang merujuk pada integrasi fungsi hunian dan kegiatan ekonomi industri batik yang menjadi satu bangunan. Tipologi rumah produksi batik berada dalam skala Industri Kecil dan Menengah (IKM) berdasarkan konteks pembangunan dan ekonomi di Indonesia serta termasuk dalam lingkup Industri Batik. Menurut Peraturan Menteri Perindustrian Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2023 tentang Standar Industri Hijau untuk Industri Batik, Industri Batik sendiri diklasifikasikan dalam Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) yang mencakup kegiatan pembuatan tekstil bermotif baik dengan teknik canting tulis, teknik cap, maupun kombinasi disertai teknik pewarnaan celup rintang. Pada peraturan ini yang secara tidak langsung juga mengatur persyaratan teknis minimum bagi ruang produksi berlangsung karena peraturan ini menekankan pada standar proses produksi, efisiensi sumber daya, dan pengelolaan limbah.

Rumah produksi batik dari sudut pandang arsitektur dan sosial budaya dikenal sebagai “rumah produktif batik”. Berdasarkan penelitian oleh Osman dan Amin (2012) mengenai rumah produktif yang didefinisikan sebagai jenis rumah hunian yang berfungsi ganda, yaitu sebagai tempat tinggal dan sebagai tempat mencari nafkah yang melibatkan komunitas pengrajin. Dalam tipologi rumah produktif batik berarti rumah yang digunakan pengrajin batik sebagai tempat proses membatik, baik dari mulai mencanting cap, pewarnaan, hingga penjemuran yang telah menyatu dengan kehidupan penghuni sehingga menjadi ciri kultural (Wahyuni, 2020). Penyatuan fungsi ini menghasilkan pola pemanfaatan ruang yang fleksibel atau "ruang teritorial yang lentur" (Pramono & Haryadi, 2017). Sesuai dengan lokasi batik tradisional seperti Laweyan Solo, dalam rumah produktif batik terdapat halaman belakang, samping, bahkan bagian rumah tertentu seperti *gandhok* atau *spen* yang dimodifikasi khusus sebagai ruang usaha produksi, area pencucian, hingga pengolahan limbah sederhana (Haryadi & Setiawan, 2010; Wahyuni, 2020). Dengan demikian, definisi rumah produksi batik dapat disimpulkan sebagai unit bangunan yang menggabungkan fungsi hunian dengan fasilitas dan ruang yang memadai untuk proses produksi batik dari persiapan hingga pengolahan hasil dan limbah yang disesuaikan dengan standar teknis dan lingkungan yang berlaku.

2.2.2. KLASIFIKASI KEBUTUHAN RUANG DAN PERSYARATAN RUMAH PRODUKSI

Berkaitan dengan kebutuhan ruang sebuah rumah produksi batik, rumah produksi batik dibagi menjadi dua klasifikasi yaitu pola pemanfaatan ruang (tata ruang) dan kualitas teknis ruang. Berikut kedua klasifikasi tersebut :

1) Berdasarkan Pola Pemanfaatan Ruang (Tata Ruang)

Berkaitan dengan tata ruang dan kebutuhan ruang rumah produksi batik dapat dilihat berdasarkan rumah produksi yang sudah ada di Kampung Batik Laweyan, salah satunya adalah Rumah Saudagar Batik Putra Laweyan. Rumah Saudagar Batik Putra Laweyan merupakan salah satu rumah produksi batik yang berada di Kampung Batik Laweyan dengan latar sejarah dan sosial budaya yang kuat terkait aktivitas perdagangan dan produksi batik. Kampung Batik Laweyan telah menjadi pusat industri batik sejak abad-16 yang ditandai dengan adanya tradisi batik yang diwariskan ke berbagai generasi oleh juragan batik yang mayoritas adalah perempuan yang dikenal dengan sebutan *Mbok Masé*. Masyarakat Laweyan berperan sebagai pengusaha dan pengrajin batik yang memiliki sistem produksi batik yang khas hingga saat ini (Mirsa, 2019b)

Secara arsitektural, tata ruang rumah produksi batik di Kampung Batik Laweyan memiliki ciri khas sama dengan menunjukkan pembagian ruang yang jelas serta saling berdampingan antara area hunian dan produksi. Berdasarkan denah rumah produksi milik Rumah Saudagar Batik Putra Laweyan buku Rinaldi Mirsa, 2019a, sekitar 90% dari luas bangunan digunakan sebagai area produksi batik yang menampung kurang lebih 25 karyawan. Sementara sekitar 10% dari luas bangunan digunakan sebagai area hunian bagi 4 orang penghuni. Tata ruang rumah produksi batik menurut jurnal (Mirsa, 2019b) terdiri atas beberapa fungsi, yaitu *Pendhapa* sebagai ruang tamu terbuka, *Omah Njero* sebagai ruang dalam semi privat, *Senthong* sebagai ruang hunian privat, *Gandhok Tengen-Kiwa* sebagai ruang tidur dan penyimpanan, *Gandhok Mburi* sebagai sebagai hunian dan produksi, *Paviliun* sebagai ruang sosial serta halaman depan dan belakang yang cukup luas sebagai area produksi/ekonomi. Ketika terjadi peningkatan produksi, sebagian kegiatan produksi seperti membatik canting dan cap, proses kemplong, serta pengepakan dapat menggunakan area hunian *Omah Njero* dan *Gandhok Mburi*. Namun, tidak sampai tembus pada ruang utama seperti Senthong dan Gandhok Tengen-Kiwa.



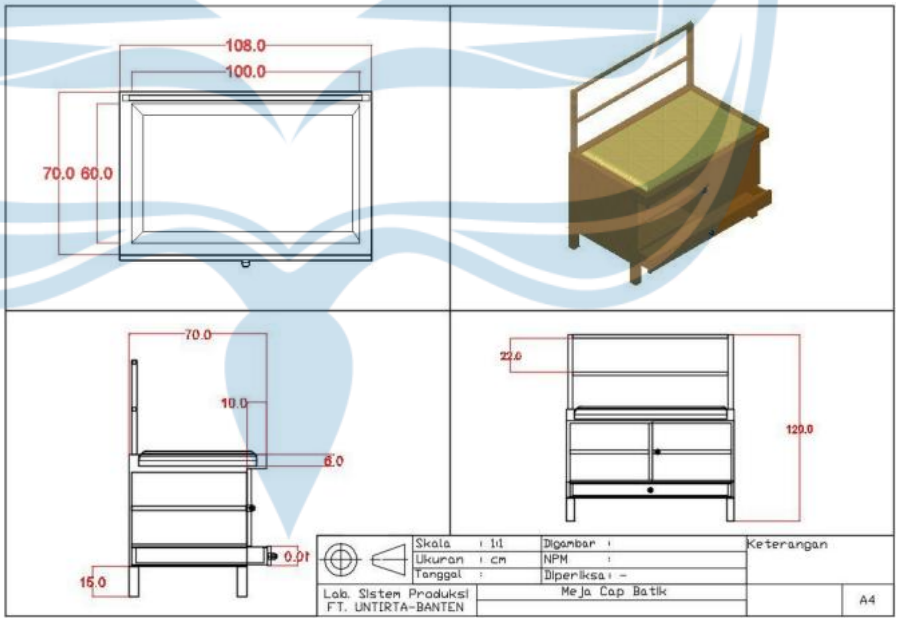
Gambar 2. 1 Pola ruang dan pemanfaatan ruang rumah Saudagar Batik Putra Laweyan
(Sumber: Mirsa, 2019a dan Dokumentadi Pribadi, 2025)

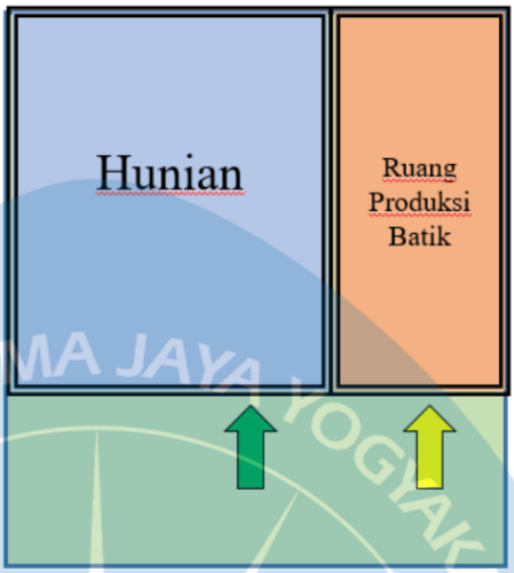
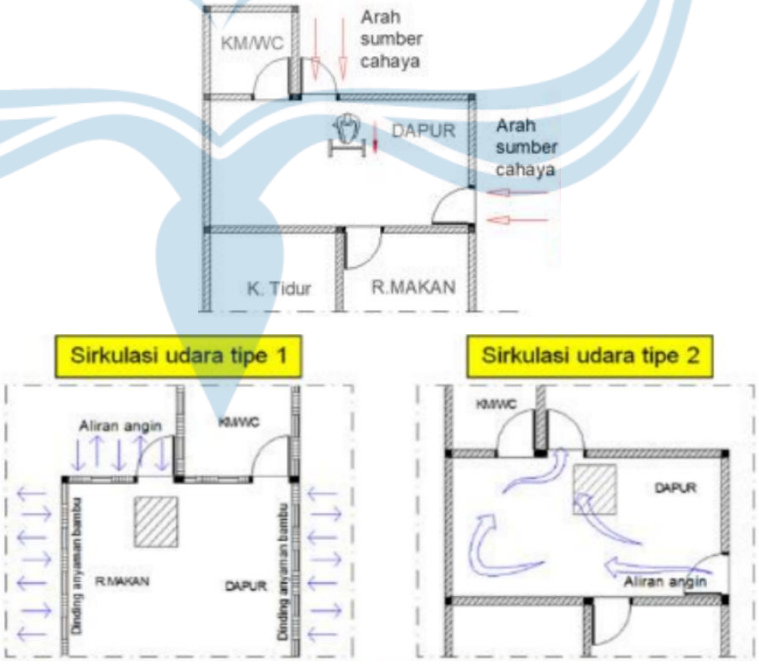
2) Berdasarkan Kualitas Teknis Ruang

Sebuah rumah produksi batik harus menyesuaikan standar kualitas teknis ruang untuk menciptakan kenyamanan ruang bagi para buruh yang bekerja. Kualitas teknis ruang ini ditentukan menurut persyaratan arsitektural sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Persyaratan Fungsional dan Sirkulasi

No	Persyaratan Ruang	Standar Fungsional dan Sirkulasi
1	Fleksibilitas Ruang	Sebuah rumah produksi harus dapat menampung dua kegiatan dalam waktu yang sama yaitu tempat tinggal dan tempat produksi (Rizkiyanti & Harsritanto, 2020).

2	Kecukupan Ruang	Ruang memadai dalam proses pembuatan batik, standar ruang minimal 100 x 145 cm atau sekitar 1,45 m^2 per orang (Wijaya dkk., 2019) **DIMENSI MEJA CAP :** No | Dimensi meja | Data atau antropometri yang digunakan | Allowance | Ukuran akhir 1 | Tinggi meja | Tinggi siku berdiri 5%tile (73 cm) | Tinggi sandal 1cm | 72 cm 2 | Lebar meja | Rentang tangan ke depan 50%tile | - | 60 cm 3 | Panjang meja | Lebar kain | - | 100 cm 3 | Kedalaman lap busa | Tebal lapisan meja | - | 4 cm 4 | Tinggi palang | Tinggi bahu 5%tile | Tinggi sandal 1 cm | 120 cm 5 | Lebar luar rak bawah | Tumpukan kain | | 10 cm 6 | Tinggi kaki meja | Tinggi kaki | Gerakan | 15 cm **DIMENSI MEJA KOMPOR DAN LILIN :** No | Dimensi meja | Data atau antropometri yang digunakan | Allowance | Ukuran akhir 1 | Tinggi meja | Tinggi siku berdiri 5%tile (73 cm) – 11cm - 1 cm (tebal kompor+ cap) | Tinggi sandal 1cm | 60 cm 2 | Lebar meja | Lebar wajan (35 cm) | Genggaman (10cm) | 45 cm 3 | Panjang meja | Panjang kompor (31 cm) | 14 cm | 45 cm 4 | Tinggi penghalang | Tinggi kompor+pan lilin | 11 cm + 4 | 15 cm 5 | Tinggi kaki rak | Tinggi kaki | Gerakan | 10 cm **VISUALISASI MEJA CAP :**  Sumber : (Lady dkk., 2025)
3	Pemisahan Sirkulasi	Penerapan Tipe rumah Berimbang, rumah tinggal yang dipisahkan dengan ruang produksi tetapi masih dalam satu bangunan yang sama. Hal ini dilakukan untuk membedakan akses pemilik rumah dan pekerja, sehingga pekerja tidak dapat

		mengakses ruang dalam rumah tinggal (Rizkiyanti & Harsritanto, 2020).  Sumber : (Rizkiyanti & Harsritanto, 2020)
4	Kedekatan	Para pekerja membutuhkan ruang kerja yang dekat dapur, toilet, dan tempat penyimpanan serta berada dekat dengan bukaan untuk mencari pencahayaan alami dari sinar matahari serta sirkulasi udara yang cukup untuk mengeluarkan asap polusi dari pembakaran lilin (Wijaya dkk., 2019).  Sumber : (Wijaya dkk., 2019)

Sebuah rumah produksi batik juga harus tersedia ruang tersendiri untuk pengolahan limbah (Instalasi Pengolahan Air Limbah). Kebutuhan IPAL ini mutlak dibutuhkan dalam sebuah rumah produksi batik karena limbah cair dari proses pewarnaan dan penghilangan lilin dikategorikan sebagai limbah B3 (Bahan Beracun Berbahaya). Limbah tersebut mengandung logam berat dengan pH yang ekstrem serta kadar COD dan BOD yang tinggi. Maka dari itu, setiap rumah produksi batik yang membuang air limbah wajib memenuhi standar Baku Mutu Air Limbah yang diatur dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup (Permen LH) No. 5 Tahun 2014 serta Peraturan Gubernur DIY Nomor 7 Tahun 2016. Pada peraturan tersebut memiliki parameter kunci yang harus dilakukan sebelum limbah boleh dibuang ke lingkungan yaitu, pertama limbah harus dinetralkan hingga pH mencapai standar 6,0-9,0 terutama pada limbah asli batik yang menggunakan pewarna Naphthol dengan pH 11-14 (sangat basa). Kedua, jumlah polutan kimia (*Chemical Oxygen Demand* (COD)) dengan standar 250mg/L karena limbah batik bisa mencapai 12.000 mg/L. Ketiga, jumlah polutan organik (*Biochemical Oxygen Demand* (BOD)) dengan standar 85 mg/L. Keempat, memiliki total padatan tersuspensi (*Total Suspended Solids* (TTS)) mencapai standar sekitar 60-80 mg/L. Terakhir, memiliki total padatan terlarut (*Total Dissolved Solids* (TDS)) mencapai standar 2.000 mg/L.

Mengacu prinsip SNI 2398:2017, jarak minimal ruang IPAL dengan rumah produksi batik sekitar 10 meter dari sumur air bersih dan sangat disarankan untuk lebih jauh lagi karena risiko limbah kimia. Untuk memenuhi standar parameter, dibutuhkan dua tipologi IPAL utama dalam skala industri rumahan :

Tabel 2. 2 Persyaratan Desain IPAL

No	Nama Unit	Standar Perancangan IPAL
1	Bak Ekualisasi	a. Berbentuk persegi panjang b. Tinggi : 2,5 m c. Panjang : 2,2 m d. Lebar : 1,1 m
2	Bak Koagulasi - Flokulasi	a. Berbentuk tabung b. Diameter : 1,2 m c. Jari-jari : 0,6 m d. Tinggi : 1,95 m
3	Bak Sedimentasi	a. Berbentuk persegi panjang

		b. Kedalaman : 1 m c. Panjang : 2,013 m d. Lebar : 1,0065 m
4	*Drying Bed*	a. Tinggi : 0,92 m b. Panjang : 0,46 m c. Lebar : 0,77 m
5	Filtrasi	a. Panjang : 2,36 m b. Lebar : 1,18 m c. Tinggi : 2,4 m d. Tinggi media : 1,4 m
6	Bak Kontrol	Dimensi berbentuk kubus
Total Kebutuhan Ruang		**MINIMAL 3 m x 2 m sampai 4 x 3 m**

Sumber : (Hastutiningrum & Purnawan, 2017)

Menurut Peraturan Menteri Lingkungan Hidup (Permen LH) No. 5 Tahun 2014, selain memiliki IPAL individual pada setiap rumah produksi dibutuhkan juga IPAL komunal dalam skala kawasan. Setiap rumah produksi wajib memiliki saluran pembuangan yang terhubung ke jaringan pipa IPAL komunal untuk memisahkan limbah batik dari limbah domestic (MCK). Setelah itu, limbah dari seluruh rumah produksi batik akan dialirkan ke satu instalasi pengolahan besar yang dikelola secara kolektif oleh pemerintah atau dapat dialirkan ke riol kota saat sudah memenuhi standar kadar limbah yang aman dibuang ke sungai.

2.3. STUDI PRESEDEN KAMPUNG BATIK DI PUSAT KOTA : KAMPUNG BATIK LAWEYAN

Kampung Batik Laweyan berlokasi secara strategis di tengah kota Surakarta, kawasan yang telah lama menjadi sentra industri batik tradisional yang dikenal sejak abad ke-16. Secara geografis, kawasan ini juga diapit oleh jalur perdagangan penting, yaitu Sungai Bengawan Solo dan Jalan Dr. Rajiman, jalan utama yang menghubungkan Surakarta dengan kota-kota lainnya seperti Semarang dan Yogyakarta. Kondisi ini memberikan karakteristik kantong kawasan permukiman atau yang di Indonesia dikenal dengan *enclave*, Laweyan dapat dipahami sebagai kawasan terpadu antara pusat aktivitas produksi batik dan lingkungan warga pemiliknya dalam bentuk rumah (Mirsa, 2019a).

Wilayah Kampung Batik Laweyan tetap mempertahankan karakter sebagai pusat industri batik yang kental dengan nilai budaya dan sosial masyarakatnya. Masyarakat yang tinggal di kawasan ini adalah komunitas dengan struktur sosial dan hirarki yang kuat, didominasi oleh pengusaha dan pengrajin batik yang disebut Mbok Mas, yang mempunyai peran sentral dalam produksi batik dan pengelolaan rumah produksi. Kawasan ini memiliki pola settlemen yang khas dengan gang-gang sempit, rumah berbeteng tinggi, dan pola ruang rumah yang mirip dengan rumah bangsawan Jawa, yang semuanya menunjukkan eksklusivitas dan privasi tinggi dalam kawasan produksi batik ini (Mirsa, 2019b).

Salah satu aspek unik dari Kampung Batik Laweyan adalah integrasi antara rumah produksi batik dan penginapan atau akomodasi wisata di sekitarnya. Penginapan sekitar kawasan tidak menggeser atau menghilangkan keberadaan pengrajin batik, melainkan hidup berdampingan secara harmonis. Hal ini membuat Kawasan Laweyan berperan sebagai destinasi wisata budaya yang mapan tanpa mengorbankan aktivitas tradisional produksi batik yang menjadi identitas kawasan. Interaksi sosial dan ekonomi antara aktivitas produksi batik dan kehadiran wisatawan ini tetap berjalan beriringan, dengan produksi batik yang masih aktif di dalam ruang domestik rumah, serta penginapan yang menawarkan pengalaman budaya lokal bagi wisatawan (Mirsa, 2019a; Mirsa, 2019b).

Keberadaan penginapan di sekitar Kampung Laweyan justru mendorong pelestarian budaya batik dan peningkatan kesejahteraan masyarakat setempat. Wisatawan yang datang mendapatkan pengalaman langsung melihat proses produksi batik yang autentik dari pelaku utamanya, yaitu para Mbok Mas yang masih menjalankan tradisi turun-temurun. Hal ini memberikan nilai tambah ekonomi dan pelestarian sosial budaya bagi Kampung Batik Laweyan, sekaligus menegaskan keberadaan kawasan ini sebagai kawasan home industry yang tidak tergerus oleh perkembangan sektor pariwisata.(Mirsa, 2019a)

Secara fisik, kawasan Kampung Batik Laweyan terdiri dari bangunan-bangunan rumah produksi batik yang diapit oleh berbagai fasilitas akomodasi skala kecil yang melayani kebutuhan wisatawan. Pola ini mencerminkan penggunaan lahan campuran antara pemukiman, industri rumahan batik, dan komersial, yang saling mendukung tanpa menyebabkan konflik kepentingan ruang. Sistem jalan setapak dan gang-gang sempit di kawasan ini juga menjadi sarana penghubung yang mendukung mobilitas

warga, pekerja batik, dan wisatawan secara efisien dalam satu kesatuan ruang yang fungsional (Mirsa, 2019b).

Kampung Batik Laweyan sebagai kawasan pusat kota Surakarta memiliki keunikan berupa integrasi yang harmonis antara rumah produksi batik tradisional dan keberadaan penginapan atau akomodasi wisata di sekitarnya. Keberadaan akomodasi wisata ini sama sekali tidak menggeser eksistensi pengrajin batik dan malah memperkuat pelestarian budaya serta ekonomi lokal. Pola pemukiman, struktur sosial masyarakat, dan tata ruang kawasan yang khas mendukung fungsi ganda ini dan menjadi preseden yang penting untuk studi konservasi dan pengembangan kawasan industri budaya dalam konteks urban yang modern.

2.4. PERGESERAN LOKASI DAN TRANSFORMASI KAMPUNG BATIK DI YOGYAKARTA

Seiring dengan perkembangan kota Yogyakarta, kampung-kampung batik yang dulunya menjadi basis ekonomi masyarakat mengalami pergeseran fungsi ruang. Salah satu contohnya adalah kawasan Prawirotaman, yang pada masa kolonial hingga dekade 1980-an dikenal sebagai sentra batik cap. Namun, sejak masuknya pariwisata global ke Yogyakarta, kawasan ini mengalami perubahan signifikan. Banyak rumah produksi batik beralih fungsi menjadi penginapan, restoran, maupun biro perjalanan. Lambat laun, aktivitas membatik berkurang drastis, dan identitas Prawirotaman bergeser menjadi “kampung turis” yang identik dengan wisatawan asing (Perdana & Prihantoro, 2018). Fenomena ini memperlihatkan bahwa arus pariwisata dapat mendorong komodifikasi ruang sekaligus melemahkan identitas budaya lokal (Utami, 2022).

Fenomena pergeseran tidak hanya terjadi di Prawirotaman, tetapi juga di kampung batik lain di Yogyakarta. Misalnya, kampung Taman Sari yang dahulu juga memiliki aktivitas membatik, kini lebih dikenal sebagai destinasi wisata *heritage* tanpa keterkaitan langsung dengan produksi batik. Sementara itu, kawasan Giriloyo, Imogiri, Bantul masih mampu mempertahankan tradisi batik tulis. Giriloyo dikenal sebagai pusat produksi batik tulis berkualitas tinggi yang dikelola komunitas lokal, bahkan menjadi salah satu destinasi wisata edukasi batik. Namun, letaknya yang jauh dari pusat kota menyebabkan keterbatasan akses wisatawan, sehingga pasarnya tidak sekuat kawasan wisata dalam kota (Disdikpora Kota Yogyakarta, 2024).

Transformasi kampung batik ini menunjukkan adanya dilema antara kebutuhan ekonomi dengan pelestarian budaya. Ketika pariwisata lebih mengutamakan fasilitas komersial, keberadaan batik sebagai identitas lokal terpinggirkan. Di sisi lain, ketika sentra batik bertahan tanpa dukungan promosi dan integrasi dengan pariwisata, daya saingnya pun lemah. Untuk itu, dibutuhkan strategi yang mampu menciptakan ruang baru bagi batik di kota, yaitu ruang yang menggabungkan fungsi produksi, edukasi, dan wisata secara simultan (Handayani, 2020).

Warisan budaya berupa kampung batik berisiko semakin terpinggirkan jika hal ini tidak segera ditangani. Identitas Yogyakarta sebagai kota batik akan melemah, dan generasi muda semakin jauh dari keterlibatan dalam tradisi membatik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam desain ruang kota yang mampu mengakomodasi keberlangsungan budaya batik sekaligus menyesuaikan diri dengan tuntutan pariwisata dan ekonomi modern.

2.5. KONTEKS LOKASI BRONTOKUSUMAN

Kawasan Brontokusuman di Kecamatan Mergangsan merupakan salah satu wilayah perkotaan di Yogyakarta yang memiliki karakter khas kampung kota. Kelurahan Brontokusuman dikenal sebagai kampung yang memiliki tradisi membatik serta potensi wisata berbasis komunitas (Wahyuhana dkk., 2021). Meskipun terletak di tengah kota, Brontokusuman masih mempertahankan pola sosial masyarakat yang kuat, dengan interaksi komunal yang intens, kegiatan budaya lokal, serta keterikatan yang erat antarwarga. Selain itu, Brontokusuman merupakan wilayah dari Kawasan Prawirotaman yang dulunya dikenal sebagai kampung juragan batik dan saat ini sebagai kawasan turis, sehingga memiliki aksesibilitas yang baik bagi wisatawan domestik dan mancanegara (Kuncoro, 2024) Kondisi ini menjadikannya relevan sebagai lokasi pengembangan wisata berbasis komunitas. Letaknya yang strategis, dekat dengan jalur wisata utama dan pusat kota, memberikan aksesibilitas tinggi bagi wisatawan yang ingin mengenal batik sekaligus merasakan atmosfer kehidupan kampung kota Yogyakarta (Disdikpora Kota Yogyakarta, 2024).

Brontokusuman memiliki potensi unik sebagai ruang alternatif untuk menghidupkan kembali tradisi batik. Wisata batik yang masih ada di Brontokusuman dikembangkan oleh pemberdayaan perkumpulan ibu-ibu yang tergabung dalam paguyuban seperti Canthing Makaryo dan BUMMas Brontokusuman. Selain memproduksi batik dengan teknik tradisional, paguyuban tersebut juga

mengembangkan inovasi batik dengan pewarna alami menggunakan dedaunan dan bahan alami sebagai cap yang dapat memperkuat karakter lokal dan ramah lingkungan. Kegiatan wisata batik di Brontokusuman melibatkan partisipasi aktif Masyarakat setempat seperti workshop batik dan kunjungan rumah produksi (Wahyuhana dkk., 2021).

Di tengah tren urbanisasi dan komersialisasi ruang di kota Yogyakarta, Brontokusuman masih memiliki lahan kosong yang dapat dimanfaatkan untuk pembangunan fasilitas budaya. Perancangan *Batik Tourism House* dengan wisata batik berbasis komunitas di kawasan ini dapat menjembatani kebutuhan wisatawan akan akomodasi dengan upaya pelestarian budaya lokal. *Batik Tourism House* yang dirancang tidak hanya menjadi tempat menginap, tetapi juga ruang interaksi antara wisatawan dan komunitas pengrajin batik, sehingga wisatawan dapat belajar dan berpartisipasi langsung dalam proses membatik. Dengan demikian, fungsi ekonomi, sosial, dan budaya dapat menyatu dalam satu ekosistem yang saling menguatkan (Pratiwi, 2021).

Melalui pendekatan *Experiential Architecture*, keberadaan *Batik Tourism House* wisata batik di Brontokusuman dapat menjadi solusi atas dilema pelestarian batik di kota. Desain yang adaptif terhadap konteks sosial-budaya tidak hanya menciptakan ruang fungsional, tetapi juga menjadi instrumen pelestarian budaya dan identitas. Dengan demikian, Brontokusuman dapat berkembang menjadi pusat wisata batik berbasis komunitas yang inklusif, memperkuat posisi Yogyakarta sebagai kota batik, serta menjaga kesinambungan tradisi di tengah arus pariwisata dan urbanisasi yang terus meningkat.

2.6. BATIK *TOURISM HOUSE* DAN AKOMODASI WISATA

2.6.1. DEFINISI BATIK *TOURISM HOUSE*

Pada dasarnya kegiatan pariwisata merupakan suatu bentuk perjalanan yang dilakukan secara perorangan atau berkelompok dari tempat tinggal mereka menuju suatu tempat tertentu untuk mencari pengalaman di luar aktivitas sehari-hari (Gamal dalam Nugraheni & Aliyah, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut, akomodasi wisata menjadi bagian penting dalam mendukung kegiatan pariwisata. Akomodasi wisata yang memiliki keterkaitan dengan konsep rumah tinggal disebut dengan *Tourism House*. *Tourism House* didefinisikan sebagai tipologi rumah sewa layak huni yang digunakan oleh wisatawan ketika berpergian ke daerah tujuan wisata yang

fungsinya bukan hanya sebatas tempat menginap tetapi harus memiliki integrasi baik dengan objek wisata (Takome dkk., 2021).

Pengembangan pariwisata biasanya didukung oleh keberadaan Daya Tarik Wisata (DTW) yang berarti segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai, baik berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, maupun hasil buatan manusia yang menjadi sasaran kunjungan wisatawan, hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 (Krestanto dkk., 2018). Secara umum, tipologi *Tourism House* dikelompokkan berdasarkann jenis pariwisata atau daya tarik wisata tersendiri. Sebagai contoh, akomodasi wisata yang menyatukan hunian sementara dengan wisata budaya (seperti pengamatan perwujudan kebudayaan dan gaya hidup masyarakat yang menarik) akan merujuk pada *Culture Tourism House* atau *Ethnic Tourism House* (Valene L. Smith dalam Damara dkk., 2014). Oleh karena itu, *Tourism House* dapat dikatakan sebagai tipologi yang tidak hanya sebatas hunian sementara, tetapi juga sebagai tempat yang mendukung pengalaman yang ditawarkan oleh daya tarik wisatanya.

Jika *Tourism House* dapat dikategorikan berdasarkan pariwisata etnik atau budaya, maka tipologi ini secara logis dapat dikerucutkan sebagai rumah yang berfokus pada salah satu julukan kota Yogyakarta, yaitu kota batik. Sehingga fokus *Tourism House* dapat diarahkan ke spesialisasi yang lebih dalam seperti Batik *Tourism House*. Batik *Tourism House* atau Rumah Wisata Batik didefinisikan sebagai hunian yang tidak hanya menyediakan akomodasi wisata tetapi juga memfokuskan kegiatan pelestarian batik dengan edukasi workshop serta produksi industri kreatif batik (Sujarwo & Putri, 2019). Konsep ini menempatkan batik sebagai ciri khas suatu daerah dan menonjolkan kearifan lokal sebagai daya tarik utama bagi wisatawan. Aktivitas yang umumnya dilakukan berupa pengenalan terhadap batik hingga wisatawan juga merasakan pengalaman membatik yang autentik (Awliya Agista & Utama, 2020).

Tipologi ini menyatukan fungsi ekonomi dan sosial-budaya dalam satu kesatuan. Contohnya, rumah tinggal pengrajin batik dapat difungsikan ganda, di mana ruang-ruang tertentu seperti teras atau ruang makan (kecuali ruang privat) dapat dimanfaatkan untuk kegiatan membatik (Wijaya dkk., 2019). Dengan adanya kegiatan wisata membatik, *Batik Tourism House* turut berperan dalam melestarikan budaya batik yang ada, bahkan menarik minat wisatawan asing untuk belajar membatik (Cintya Tioputri dkk., 2025). Oleh karena itu, Batik *Tourism House* merupakan tipologi

Tourism House yang spesifik, yang menyinergikan fungsi akomodasi/tempat kunjungan, edukasi, dan pelestarian budaya batik.

2.6.2. STANDAR DAN KRITERIA PERANCANGAN *TOURISM HOUSE*

Standar dan kriteria perancangan *Tourism House* memiliki tiga kategori, yaitu standar umum dengan kriteria wajib, kriteria desain berbasis pengalaman, dan kriteria dimensi ruang dasar.

Tabel 2. 3 Standar Umum dan Kriteria Wajib pada Perancangan Tourism House

No	Standar Umum	Kriteria Wajib
1	Legalitas dan Lokasi	Berlokasi di Kawasan Wisata/Komunitas yang memiliki atraksi berbasis alam atau budaya (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2018)
2	Kapasitas dan Jumlah Kamar	Minimum satu kamar dan maksimal 5 kamar untuk disewakan kepada tamu agar tetap mempertahankan nuansa rumah tinggal (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2018)
3	Luas Minimum Lahan	Minimal 60 m^2 untuk bangunan dengan luas 36 m^2 sehingga perbandingan luas lahan dengan luas area terbangun 5:3 (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2018)
4	Sirkulasi Udara dan Cahaya	Wajib memiliki sirkulasi udara dan sistem pencahayaan yang memadai dan berfungsi baik di setiap ruangan, termasuk toilet, untuk menjamin kondisi bersih, terawat, dan higienis. (Permenparekraf No. 4/2021)
5	Material Bangunan	Struktur bangunan harus baik, stabil, dan aman. Direkomendasikan menggunakan material setempat dan alami untuk memperkuat identitas lokal (Hadi Laksono & Nur Ramadhani, 2022)
6	Kamar Tidur Tamu	Kamar tamu harus terpisah dari kamar pemilik. Wajib dilengkapi: perlengkapan kamar tidur (kasur, bantal, selimut yang bersih), lemari/tempat meletakkan pakaian, lampu penerangan, dan tempat sampah tertutup (Permenpar No. 9/2014 ; Permenparekraf No. 4/2021)

7	Kamar Mandi	Minimal tersedia 1 (satu) kamar mandi/toilet yang bersih, terawat, dan berfungsi dengan baik. Harus dilengkapi kloset dan tempat cuci tangan (wastafel). Wajib memiliki sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik, serta ketersediaan air bersih yang mencukupi. Lantai harus dijaga agar bersih, kering, dan tidak bau (Permenpar No. 9/2014 ; Pedoman CHSE Kemenparekraf)

Tabel 2. 4 Kriteria Desain Batik Tourism House berbasis Pengalaman

No	Standar	Kriteria Desain
1	Arsitektur dan Identitas Lokal	Desain, material, dan ornamen bangunan harus mencerminkan arsitektur dan identitas lokal (*local architecture and identity*) untuk memastikan pengalaman yang otentik (*authenticity*) (ASEAN Tourism Ministers, 2016)
2	Area Interaksi Komunal	Harus memiliki ruang/area yang memfasilitasi interaksi antara tamu, tuan rumah, dan komunitas. Homestay bersifat *hommy* (*Staycation, Hommy, Interactive Relationship*) (ASEAN Tourism Ministers, 2016)
3	Ruang Dukung Kegiatan (Aktivitas)	Desain ruang harus memfasilitasi aktivitas berbasis komunitas (*community-based activities*) dan demonstrasi kebudayaan, seperti area *workshop* batik yang terintegrasi dan nyaman (ASEAN Tourism Ministers, 2016)

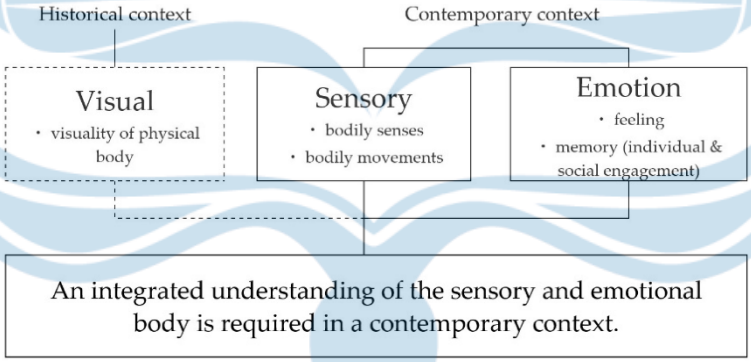
2.7. PENDEKATAN EXPERIENTIAL ARCHITECTURE

2.7.1. DEFINISI DAN PRINSIP *EXPERIENTIAL ARCHITECTURE*

Pendekatan *Experiential Architecture* adalah konsep pendekatan yang menjadikan interaksi dan pengalaman pengguna terhadap ruang sebagai fokus utama perancangan (Faridah dkk., 2025). Pendekatan ini berawal dari pemikiran bahwa sebuah ruang harus memicu pengalaman pengguna yang didapatkan dari seluruh indera dan pemikiran penggunanya (Faridah dkk., 2025). Pengalaman arsitektur yang didapat bukan sebatas estetika visual, tetapi juga melibatkan keseluruhan penghayatan yang dirasakan pengguna melalui berbagai aspek indera yang terlibat,

seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan bahkan aspek emosional yang muncul dari hubungan pengguna dengan ruang (Pei dkk., 2023). Inti dari pengalaman arsitektur adalah gabungan antara komponen yang melibatkan pancaindra, persepsi tata ruang, dan interaksi kognitif dalam merespons lingkungan binaan yang membentuk kesan menyeluruh terhadap suatu ruang (Gregorians dkk., 2022). Penekanan pada keterlebitan tubuh terhadap ruang secara nyata merupakan prinsip mendasar dari pendekatan ini, hal ini memungkinkan munculnya emosi dan memori yang memperkuat interaksi pengguna dengan ruang itu sendiri.

Pendekatan *Experiential Architecture* menekankan bahwa sebuah interior ruang tidak sekadar ruang fungsi tetapi juga sebagai tempat yang menghidupkan peran tubuh serta pengalaman emosional. Pemahaman fenomenologi ini penting terhadap ruang interior yang mampu menghubungkan pengalaman tubuh dengan materialitas ruang (Lee, 2022). Proses ini mengundang penghuninya untuk mengenali, berinteraksi, dan menciptakan makna berdasarkan kenangan atau pengalaman yang akhirnya memperkaya persepsi spasial secara personal maupun sosial. Hal ini menjadikan pengalaman arsitektur bukan hanya sebatas visual formalitas, tetapi menyatukan sensasi dan materi yang memperdalam kualitas emosi pengguna.



Gambar 2. 2 Pemahaman Fenomenologis tentang Tubuh
(Sumber: Lee, 2022)

2.7.2. FOKUS *EXPERIENTIAL ARCHITECTURE* TERHADAP BATIK *TOURISM HOUSE*

Penerapan pendekatan *Experiential Architecture* pada Batik *Tourism House* berfokus pada sebuah desain dapat memaksimalkan keterlibatan wisatawan dengan batik, menjadikan kunjungan pasif sebagai pengalaman yang transformatif (Faliti & Atmoko, 2025). Fokus ini memiliki tiga hal utama yang saling berkaitan, yaitu perancangan pengalaman sensori, temporal, dan sosial.

1) Perancangan Pengalaman Sensori

Fokus utama pendekatan *Experiential Architecture* menciptakan pengalaman yang melibatkan seluruh indera manusia di dalam ruang (Faridah dkk., 2025). Hal ini diwujudkan dalam pengalaman visual, pengalaman peraba, serta pengalaman pendengaran. Pengalaman visual didapat dengan merancang ruang yang menonjolkan filosofi batik. Penerapan interior dengan menggunakan elemen estetis seperti material kayu dan warna cerah untuk menciptakan kontras secara efektif menonjolkan motif batik yang diproduksi (Faridah dkk., 2025). Pencahayaan yang dramatis seperti *track light* juga dibutuhkan untuk menyorot karya batik sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian dan meningkatkan pengalaman visual (Irawan dkk., 2017). Selanjutnya, pengalaman peraba dapat difasilitasi dengan perancangan ruang workshop yang mewujudkan kontak fisik langsung antara wisatawan dengan bahan dan proses membatik (Faridah dkk., 2025). Desain harus mendukung aktivitas membatik yang otentik, di mana ruang tertentu dari rumah dapat difungsikan ganda sebagai area produksi (Wijaya dkk., 2019). Terakhir, pengalaman pendengaran walaupun tidak dominan tetapi dapat didukung melalui suasana otentik dari suara para pengrajin batik yang sedang bekerja atau musik tradisional yang mengiringi proses membatik.

2) Narasi Budaya yang dibenamkan sebagai Pengalaman Temporal

Batik *Tourism House* menggunakan pendekatan *Experiential Architecture* sebagai sarana untuk menyampaikan filosofi batik dengan fokus visualisasi motif dan menciptakan kesan otentik. Visualisasi motif dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen-elemen arsitektur seperti fasad, dinding, atau ukiran yang mengadopsi ragam hias dan motif batik. Cara ini efektif untuk mempromosikan dan mengedukasi identitas budaya secara non-verbal (Dwiputra dkk., 2016 ; Miftahul Janah & Kusnaedi, 2022). Selain itu, menciptakan kesan otentik dapat dilakukan dengan penggunaan elemen arsitektur tradisional, seperti bentuk atap Joglo atau limasan yang dipadukan dengan fungsi modern. Cara ini dilakukan untuk menciptakan ruang otentik yang dapat menumbuhkan minat masyarakat terhadap budaya batik melalui arsitektur yang fungsional (Dwiputra dkk., 2016).

3) Integrasi Fungsi Edukasi dan Produksi sebagai Pengalaman Sosial

Integrasi fungsional antara wisata, edukasi, dan aktivitas ekonomi juga merupakan fokus pendekatan *Experiential Architecture* pada Batik *Tourism House* dengan memastikan wisatawan mendapat pengalaman yang berkesan. Pengalaman tersebut dapat diwujudkan dengan menyediakan ruang workshop yang terintegrasi

dengan area pameran untuk mewujudkan pengalaman praktik membatik hingga mengapresiasi karya batik (Wiragasari, 2020). Kualitas pengalaman ruang juga dibutuhkan untuk meningkatkan minat kunjungan ulang yang berfokus pada pengalaman transformatif di mana wisatawan tidak hanya melihat tetapi juga menjadi bagian dari prosesnya.

2.7.3. FOKUS *EXPERIENTIAL ARCHITECTURE* DALAM SKALA KAWASAN BATIK *TOURISM HOUSE*

Pendekatan *Experiential Architecture* pada Batik *Tourism House* tidak hanya diterapkan dalam bangunan saja tetapi juga dalam skala kawasan wisata batik. Hal ini dapat diuraikan dalam fungsionalitas kawasan, identitas arsitektural, dan pengalaman multi-sensori yang terkurasi. Secara fungsionalitas kawasan, kampung batik yang unik tidak hanya sarana perdagangan tetapi sebagai "Sentra Batik" yang menyediakan destinasi wisata dengan fasilitas *workshop*, galeri, rumah produksi batik, dan penginapan dalam satu kawasan (Dwiputra dkk., 2016). Secara identitas arsitektural, untuk merancang sebuah kampung batik yang berbeda dapat menerapkan konsep kearifan lokal Yogyakarta. Alih-alih menggunakan bangunan generik, kawasan yang unik dapat mengadopsi arsitektur Jawa atau bahkan gaya arsitektur Indische yang mengikuti gaya bangunan sekitar di Brontokusuman. Identitas visual ini dapat diterapkan dengan penggunaan atap berbentuk limasan seperti joglo yang diperkuat menggunakan material batu alam dan ukiran kayu serta palet warna yang hangat. Bentuk motif batik seperti Parang Rusak atau Kawung diterapkan secara fisik sebagai elemen bangunan, baik pada dinding maupun sebagai *secondary skin* (Dwiputra dkk., 2016). Secara pengalaman multi-sensori, dapat diterapkan secara sentuhan, penciuman, serta pendengaran. Pengalaman sentuhan diwujudkan melalui ruang interaksi dan belajar dalam bentuk *workshop* sebagai produk utama wisata serta dalam fasilitas ruang lainnya yang menerapkan kain batik dan ukiran-ukiran batik untuk dapat dipegang dan dirasakan oleh pengunjung, sehingga menciptakan pengalaman sentuhan yang imersif (Faridah dkk., 2025). Pengalaman penciuman diwujudkan memberikan wewangian lilin malam dalam bentuk seperti dupa sehingga suasana dapat identik dengan kawasan batik. Pengalaman auditori diwujudkan dengan penggunaan audio terkait proses membatik untuk membangkitkan atmosfer membatik di semua ruang dan penggunaan musik instrumen yang menenangkan.

Pada akhirnya, perbedaan kawasan wisata batik dirancang dengan alur atau "proses" kunjungan. Arsitektur kawasan berfungsi sebagai "Bukti Fisik" yang

mendukung alur naratif yang terkurasi (Wiragasari, 2020). Alih-alih membiarkan pengunjung bergerak acak, sebuah kawasan wisata batik yang unik dapat menyusun *layout* kawasan menjadi beberapa zona. Pengunjung diarahkan secara berurutan, diawali dari Zona 1 yaitu galeri sebagai wadah pengenalan batik Yogyakarta, berlanjut ke Zona 2 yaitu rumah produksi batik sebagai wadah pengrajin batik memproduksi batik, lalu ke Zona 3 yaitu ruang workshop sebagai wadah wisatawan mempelajari langsung terkait proses membatik, dan memuncak di Zona 4 yaitu penginapan sebagai ruang istirahat pengunjung dengan atmosfer rumah produksi batik. Rangkaian pengalaman yang dirancang secara sadar inilah yang membedakannya dari kampung batik lainnya.

2.7.4. WISATA BATIK BERBASIS KOMUNITAS

Pendekatan Arsitektur Berbasis Pengalaman (*Experiential Architecture*) memiliki kaitan yang kuat dengan konsep wisata berbasis komunitas, khususnya dalam konteks wisata batik berbasis komunitas. Hal ini dikarenakan keduanya berfokus pada interaksi mendalam dan otentik antara pengguna (wisatawan) dengan lingkungan (*space*) (Faridah dkk., 2025). Di sisi lain, wisata berbasis komunitas (seperti kampung batik) secara alami menyediakan konteks otentik tersebut, di mana budaya dihidupkan melalui partisipasi aktif masyarakat lokal (Dwiputra dkk., 2016). Oleh karena itu, penerapan *Experiential Architecture* dalam Batik *Tourism House* di kawasan komunitas bertujuan untuk memanfaatkan elemen-elemen desain (seperti material, ornamen batik, dan penataan ruang *workshop*) sebagai alat narasi yang memfasilitasi wisatawan untuk tidak hanya melihat, tetapi juga *merasakan* dan *berpartisipasi* langsung dalam proses dan filosofi membatik, sehingga menghasilkan pengalaman yang transformatif dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya (Miftahul Janah & Kusnaedi, 2022).

Wisata Batik Berbasis Komunitas merupakan model pariwisata berkelanjutan yang menempatkan komunitas lokal sebagai pembuat keputusan utama, pemilik, dan penerima manfaat utama dari aktivitas pariwisata yang dilakukan di wilayah mereka (Bakti, 2018). Model ini bergerak melampaui pariwisata massal yang seringkali bersifat eksploitatif. Fokus utamanya adalah melestarikan warisan budaya (seperti tradisi membatik) dan lingkungan, serta memberikan dampak ekonomi langsung dan positif kepada masyarakat. Wisata Batik Berbasis Komunitas memastikan bahwa wisatawan tidak hanya mengonsumsi budaya, tetapi juga berpartisipasi dan berinteraksi secara langsung.

Dalam konteks Brontokusuman sebagai kawasan pengrajin batik, Wisata Budaya Berbasis Komunitas menjadi kerangka ideal untuk perancangan villa. Tujuannya adalah menciptakan integrasi antara akomodasi wisata dan kegiatan produktif komunitas batik. Daripada membangun akomodasi yang terisolasi, perancangan harus memfasilitasi pengalaman wisatawan untuk belajar, berinteraksi, dan bahkan berkontribusi pada proses membatik. Hal ini juga membantu menangani dilema yang sering terjadi dalam pelestarian batik di tengah pariwisata urban, di mana identitas budaya berisiko tergerus jika pariwisata tidak dikelola dengan hati-hati (Handayani, R., 2020). Pengembangan fasilitas hunian berbasis komunitas di kawasan batik, dimensi ruang harus dirancang secara holistik dan adaptif agar mampu mendukung aktivitas budaya dan ekonomi masyarakat lokal. Menurut penelitian Rinaldi Mirsa (2019b) tentang tata ruang rumah produksi batik, dimensi ruang tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga mencakup dimensi sosial dan budaya yang memperkuat identitas komunitas. Misalnya, ruang-ruang publik seperti foyer, galeri, dan area workshop dirancang agar mampu menampung interaksi sosial, edukasi, serta promosi budaya batik secara autentik dan inklusif.

Implementasi Wisata Batik Berbasis Komunitas menuntut arsitektur untuk bertindak sebagai infrastruktur sosial. Perancangan harus menyediakan ruang yang inklusif dan transparan, mendukung transfer pengetahuan (seperti workshop batik cap) dan mempromosikan *storytelling* budaya. Dengan adanya Batik *Tourism House* yang terintegrasi, keuntungan ekonomi dari penginapan dapat disalurkan kembali kepada komunitas, menciptakan insentif bagi mereka untuk aktif melestarikan keterampilan membatik sebagai daya tarik wisata (Wiryomartono, 2012). Pendekatan *Experiential Architecture* menjadi alat untuk menerjemahkan prinsip-prinsip Wisata Batik Berbasis Komunitas ini ke dalam bentuk fisik yang fungsional dan estetik.