BAB II

TINJAUAN TEORI

2. 1 Tinjauan Umum Batik

2.1.1 Pengertian Batik

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai seni tinggi sekaligus makna filosofis. Menurut UNESCO (2009), batik diakui sebagai *Intagible Cultural Heritage of Humanity* karena memuat sistem simbolik yang mencerminkan identitas budaya masyarakat. Secara etimologis, istilah batik berasal dari bahasa Jawa, yaitu "amba" yang berarti kain lebar dan "titik". Dengan demikian, batik dapat diartikan sebagai seni membentuk pola pada kain luas menggunakan titik-titik untuk menghasilkan motif yang estetis (Arini, 2011).

Batik merupakan teknik pembuatan motif pada beragam media dengan menggunakan lilin batik (malam) sebagai bahan perintang warna. Dalam prosesnya, malam diaplikasikan pada permukaan media untuk mencegah bagian tertentu menyerap warna saat pewarnaan dilakukan. Secara luas, batik dikenal masyarakat sebagai kain bermotif yang memiliki pola khas.

a. Alat-alat Untuk Membatik

Menurut (Syamsuri & Abidin, 2016), alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan membatik adalah sebagai berikut:

1. Kain Putih

   Media kain yang digunakan untuk membatik sangat beragam, mulai dari kain mori hingga kain sutra.

2. Canting

   Canting adalah alat utama dalam pembuatan batik, terbuat dari tembaga dengan pegangan kayu atau bambu, berfungsi untuk mengaplikasikan malam pada kain.

3. Lilin dan Pemanas lilin

Lilin batik dan alat pemanasnya digunakan sebagai perintang warna agar zat pewarna tidak menembus bagian kain tertentu. Area yang tidak dilapisi malam akan menyerap warna saat proses pewarnaan.

4. Pewarna Batik

   Pewarna digunakan untuk membentuk motif atau pola khas yang menjadi identitas setiap daerah. Setiap wilayah biasanya memiliki jenis dan sumber bahan pewarna yang berbeda.

b. Jenis-jenis kain batik berdasar teknik pembuatannya :

1. Batik Tulis

   Batik tulis dianggap sebagai jenis batik paling halus dan tradisional, dengan proses pembuatan yang meliputi persiapan kain, pembuatan pola, pembatikan menggunakan canting, pewarnaan, pelorodan (menghilangkan malam), hingga tahap penyempurnaan.

2. Batik Cap

   Batik cap dibuat melalui proses persiapan, pengecapan menggunakan cap tembaga, pewarnaan, pelorodan, dan penyempurnaan. Kekurangan metode ini adalah motif yang dihasilkan terbatas dan tidak dapat menghasilkan pola berukuran besar.

3. Batik Kombinasi (tulis dan Cap)

   Batik kombinasi merupakan perpaduan teknik tulis dan cap, yang bertujuan mengatasi keterbatasan batik cap, terutama dalam pembuatan motif besar atau detail goresan yang hanya bisa dihasilkan secara manual.

2.1.2 Proses Pembuatan Batik

Di dalam konsep pembuatan batik tersebut adanya pendekatan arsitektur yang berkaitan dengan aktivitas, fungsi ruang, dan kebutuhannya. Membatik terdiri dari beberapa tahap, tahap tersbut antara lain sebagai berikut :

1. Penyiapan kain



Gambar 2.1 Penyiapan Kain

Kain yang cocok digunakan untuk pemuatan batik pewarna alami biasanya memakai kain katun, kais sutera atau kain bemberg.

2. Nyorek (Mola)



Gambar 2.2 Memola

Membuat pola di atas kain dengan meniru pola yang sudah ada menggunakan pensil supaya lebih mudah untuk dicanting.

3. Membatik



Gambar 2.3 Mencanting

Menorehkan malam ke kain mori menggunakan canting mulai dari nglowong (menggambar bagian tepi) dan nembok (mengeblok bagian yang tidak diwarnai atau akan diwarnai lain).

4. Medel – Mbabar (Pewarnaan)



Gambar 2.4. Pewarnaan

Mencelupkan kain yang sudah dibatik ke cairan pewarna secara berulang-ulang sampai warna yang diinginkan.

5. Penguncian warna



Gambar 2.5. Penjemuran Kain

Kain dijemur lalu setelah kering, tahap selanjutnya adalah penguncian warna pada kain menggunakan kanvas.

6. Nglorod

Pelorodan dilakukan untuk menghilangkan malam padaa kain dengan cara mencelupkan kain pada rebusan air keadaan mendiddih yang diberi campuran soda abu atau kanji.



Gambar 2.6. Pelorodan

2. 2 Tinjauan Tipologi

2.2.1 Tinjauan Sentra Batik

a. Pengertian Sentra Batik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sentra diartikan sebagai lokasi yang berada di tengah atau menjadi pusat suatu kegiatan, seperti pusat industri atau pertanian. Sementara itu, batik adalah kain dengan corak tertentu. Dengan menggabungkan kedua definisi tersebut, sentra batik dapat dipahami sebagai sebuah pusat yang memproduksi dan mengolah batik, sekaligus menjadi tempat untuk kegiatan edukasi, promosi, serta pengembangan inovasi terkait batik.

Sentra batik merupakan wadah para pengusaha kecil maupun besar yang dapat digunakan sebagai tempat pameran maupun memperjualbelikan desain batik dengan bersama-sama galeri sentra batik (Dwiputra, dkk, 2016). Sentra batik berfungsi sebagai fasilitas yang mendukung berbagai aktivitas masyarakat terkait dunia perbatikan dan mampu menampung beragam kegiatan yang berhubungan dengan seni tersebut. Karena termasuk dalam kategori pusat kesenian, tipologi dan kebutuhan ruangnya memiliki kemiripan dengan pusat-pusat kegiatan seni lainnya. Neufert (1999) juga menjelaskan bahwa galeri merupakan elemen bangunan yang berperan sebagai wadah penyelenggaraan aktivitas seni.

b. Fungsi Sentra Batik

Kebutuhan ruang pada bangunan sentra batik dapat dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan ruang dan prioritas fungsinya (Alfaroch, 2021). Berikut pembagian pada bangunan sentra batik meliputi : `

1. Fungsi Primer

   Sebagai tempat untuk mengedukasi yang berhubungan dengan batik yaitu sejarah, budaya serta proses dalam pembuatan batik.
2. Fungsi Sekunder

   Sebagai tempat untuk rekreasi terkait dengan budaya kerajinan batik dan kegiatan pengembangan ekonomi bagi UMKM sekitar.

3. Fungsi Penunjang

   Sebagai tempat untuk pengelolaan dan pelayanan di dalam area Sentra Batik

4. Fungsi Servis

   Sebagai tempat untuk pengelolaan dan operasi utilitas dalam kawasan Sentra Batik.

2.2.2 Tinjauan Galeri Batik

a. Pengertian Galeri Batik

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003), galeri merupakan tempat untuk memamerkan karya seni tiga dimensi dari seorang seniman maupun kelompok, atau dapat pula diartikan sebagai ruangan atau gedung yang digunakan untuk memajang berbagai benda seni. Sementara itu, Encyclopedia of American Architecture (1975) mendefinisikan galeri sebagai wadah untuk menampilkan karya seni rupa. Selain itu, galeri juga dapat dipahami sebagai ruang untuk memfasilitasi komunikasi visual antara seniman atau kolektor dengan masyarakat melalui kegiatan pameran.

Galeri yang ideal adalah galeri yang mampu menciptakan suasana ramah, nyaman, menarik, serta memberikan kesan hangat bagi setiap pengunjung. Secara umum, fungsi utama sebuah galeri adalah menghimpun dan menampilkan karya seni, sekaligus menyediakan wadah pembelajaran yang berkaitan dengan karya-karya tersebut untuk meningkatkan wawasan masyarakat serta mendorong aktivitas kreatif. Menurut Joseph De Chiara (1987), galeri yang baik harus memenuhi beberapa fungsi dasar, yaitu: 1) kuratorial, 2) display, 3) persiapan display, dan 4) edukasi.

Sementara itu, Djulianto Susilo, seorang arkeolog, menjelaskan bahwa galeri memiliki perbedaan mendasar dengan museum. Galeri merupakan tempat yang memungkinkan terjadinya transaksi karya seni, sedangkan museum berfungsi sebagai ruang untuk memamerkan koleksi bersejarah dan langka tanpa tujuan komersial (Koran Tempo, 2013). Sehingga dapat disimpulkan, pengertian galeri batik adalah ruang khusus untuk memamerkan, memperjualbelikan, dan memperkenalkan batik

kepada masyarakat luas, sekaligus menjadi media komunikasi budaya antara pengrajin dan pengunjung.

b. Fungsi Galeri

Galeri batik memiliki fungsi strategis dalam mendukung keberlanjutan industri dan pariwisata, antara lain :

1. Sebagai pameran dan bursa, ruang untuk menampilkan produk batik yang dapat langsung dibeli pengunjung.
2. Sarana informasi dan pubikasi, meperkenalkan perkembangan motif, teknik, dan inovasi batik.
3. Fasilitas komersial, menjadi daya tarik wisata sekaligus menddukung ekonomi kreatif.
4. Sarana pendididkam non-formal, mengenalkan proses membatik kepada masyarakat melalui worlshop, pameran interaktif, atau kelas membatik.

2.2.3 Tinjauan Workshop Batik

Menurut Putra dkk. (2013), workshop merupakan ruang yang difungsikan untuk menunjang proses pembelajaran keterampilan sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara optimal. Secara umum, workshop dipahami sebagai tempat untuk berkarya atau fasilitas bagi aktivitas individu maupun kelompok dalam menghasilkan suatu produk (Nurjaman dkk., 2022). Ruang workshop berfungsi sebagai area praktik keterampilan, dan menurut Sunarto (1996), beberapa ruang yang perlu tersedia di dalamnya meliputi:

1. Ruang kerja utama.
2. Ruang pendukung, seperti ruang instruktur, perpustakaan, ruang demonstrasi, area display, tempat cuci, toilet, serta ruang tunggu bagi peserta.
3. Ruang sirkulasi, yang diperlukan untuk mobilitas alat dan bahan selama kegiatan praktik berlangsung .
4. Tempat penyimpanan, untuk menyimpan alat, bahan, dan hasil praktik.
5. Ruang perakitan atau perbaikan.

2.3 Tinjauan Edukatif.

a. Pengertian Edukatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukatif berarti bersifat mendididk atau memberikan pendididkan. Dalam konteks arsitektur, sifat edukatif mengacu pada kemampuan ruang atau bangunan untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman, atau nilai tertentur kepada pengguna melalui interaksi, observasi, maupun partisipasi langsung. Menurut Daryanto (2013), prinsip edukatif tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengalaman belajar aktif yang melibatkan indera, emosi, dan pemikiran pengguna. Maka, bangunan edukatif seharusnya mampu mengundang rasa ingin tahu, memberikan wawasan, dan menginspirasi pembelajaran sepanjang pengalaman ruang.

Desain edukatif adalah pendekatan perancngan yang bertujuan untuk menciptakan ruang atau lingkungan yang memfasilitasi proses pembelajaranm baik secara formal maupun informal, melallui pengalaman ruang yang interaktif dan informatif.

b. Kriteria Edukatif

1. Sirkulasi dan orientasi ruang yang jelas, tata ruang harus mudah dipahami sehingga mendukung alur belajar yang sistematis.
2. Informatif, desain edukatif perlu menghadirka nilai-nilai pembelajaran yang tersampaikan secara visual maupun ruang.
3. Interaktif, Ruang edukatif sebaiknya mendorong interaksi, baik antara pengguna dengan media pembelajaran maupun antar pengguna.
4. Fleksibilitas dan Adaptabilitas, ruang dapat menyesuaikan berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi, demonstrasi, maupun observasi.

2.4 Tinjauan Rekreatif

a. Pengertian Rekreatif

Istilah rekreasi berasal dari bahasa Latin *re-create* atau *recreation* dalam bahasa Inggris, yang berarti “membuat kembali” atau “menghidupkan kembali.” Secara umum, rekreasi dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan untuk menyegarkan

kembali kondisi fisik dan mental seseorang dari rutinitas. Menurut Gold (1980), rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela pada waktu luang untuk memperoleh kepuasan dan kesenangan. Sementara itu, Carr et al. (1992) menyatakan bahwa ruang rekreatif tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai media interaksi sosial dan peningkatan kualitas hidup masyarakat. Dalam konteks arsitektur, ruang rekreatif merupakan ruang yang dirancang untuk memberikan pengalaman menyenangkan, relaksatif, dan bersifat hiburan, baik secara pasif maupun aktif. Pada perancangan ini, ruang rekreatif dapat diwujudkan melalui area taman, kafe tematik, tur menuju area produksi batik, serta ruang publik terbuka.

b. Kriteria Rekreatif

1. Menyenangkan dan tidak membosankan, desain rekreatif bertujuan menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga pengguna merasa betah berada di dalam ruang (Faisyah, 2020).
2. Atraktif, ruang memiliki daya tarik visual yang mampu menarik perhatian pengunjung, baik melalui tampilan bangunan maupun fasilitas rekreatif yang disediakan (Yunengsih & Risnandar, 2023).
3. Mendorong interaksi sosial positif, fasilitas dan program dirancang untuk memfasilitasi pertemuan, komunikasi, dan kebersamaan antar pengunjung (Carr et al., 1992).
4. Tidak membebani fisik secara berlebihan, aktivitas rekreatif disesuaikan dengan kemampuan fisik pengguna yang beragam agar tetap nyaman dan inklusif.
5. Menciptakan pengalaman ruang yang berkesan, pengalaman yang kuat dan bermakna dapat meninggalkan memori jangka panjang serta mendorong keinginan untuk berkunjung kembali (Pine & Gilmore, 1999).

2. 5 Tinjauan Pendekatan Desain Arsitektur

2. 5.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah salah satu aliran arsitektur yang muncul pada era Post-Modern sejak pertengahan 1960-an. Secara bahasa, istilah *neo* berasal dari Yunani yang berarti "baru," sehingga Neo-Vernakular dapat dipahami sebagai bentuk arsitektur vernakular yang diperbarui melalui pendekatan masa kini. Menurut Soesilo (2017) dalam Tobramangguna dkk. (2020), gaya arsitektur ini merupakan kombinasi antara prinsip-prinsip arsitektur vernakular dengan teknologi serta tuntutan modern.

Menurut Sumalyo (2005), Neo-Vernakular mengacu pada penerapan "bahasa lokal" dengan memasukkan unsur-unsur arsitektur tradisional ke dalam rancangan yang lebih kontemporer. Salah satu contoh arsitektur vernakular di Indonesia adalah rumah adat Jawa seperti Joglo, yang terbentuk melalui tradisi turun-temurun dan memiliki nilai budaya yang mendalam. Namun, sejalan dengan perkembangan zaman, bentuk vernakular klasik mulai jarang digunakan dan bertransformasi menjadi vernakular modern, yang kemudian dikenal sebagai arsitektur neo-vernakular.

Menurut Rapoport (1969), arsitektur vernakular adalah bentuk arsitektur yang lahir dari kebutuhan lokal, memanfaatkan material yang tersedia di lingkungan sekitar, serta mencerminkan karakter masyarakat setempat. Kata *neo* atau *new* berarti "baru," sehingga arsitektur Neo-Vernakular dapat dipahami sebagai pengembangan dari arsitektur vernakular tradisional menjadi bentuk yang lebih baru, dipengaruhi oleh budaya lokal, ketersediaan bahan, serta perkembangan teknologi modern.

Menurut Saidi dkk. (2019), terdapat beberapa kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo-Vernakular, yaitu:

1. Elemen fisik: penerapan unsur budaya, lingkungan, dan iklim lokal yang diwujudkan melalui bentuk arsitektural seperti tata ruang, detail, struktur, dan ornamen.
2. Elemen nonfisik: mencakup budaya, pola pikir, kepercayaan, dan nilai religi yang diterjemahkan ke dalam konsep desain modern.
3. Karakter produk bangunan: tidak sepenuhnya mengikuti prinsip vernakular tradisional, melainkan menghasilkan karya baru yang menonjolkan aspek visual.

2. 5.2 Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Charles Jencks dalam *Language of Post-Modern Architecture* menjelaskan ciri-ciri arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut:

1. Elemen fisik yang memuat unsur budaya, lingkungan, dan iklim lokal melalui denah, detail, struktur, dan ornamen..
2. Elemen nonfisik, seperti pola pikir, kepercayaan, budaya, dan religi masyarakat setempat, juga diterapkan dalam desain.
3. Bangunan bukan reproduksi murni arsitektur vernakular, tetapi merupakan pengembangan baru yang tampak jelas pada aspek visualnya.
4. Mengombinasikan elemen interior dan eksterior dengan sentuhan modern.
5. Menggunakan warna kuat dan kontras.

2. 5.3 Prinsip Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular memiliki 5 prinsip, yaitu:

1. Hubungan langsung, adaptasi kreatif terhadap arsitektur lokal sesuai nilai dan fungsi bangunan setempat.
2. Hubungan abstrak, interpretasi bentuk melalui analisis budaya dan peninggalan arsitektur.
3. Hubungan lanskap, mempertimbangkan topografi dan iklim dalam proses perancangan.
4. Hubungan kontemporer, pemilihan teknologi serta bentuk yang relevan dengan perkembangan arsitektur modern.
5. Hubungan masa depan, mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan jangka panjang sebagai antisipasi terhadap perubahan.

2.6 Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar

2.6.1 Tata Ruang Dalam

Menurut Francis D.K. Ching dalam *Architecture: Form, Space and Order*, tata ruang dalam merupakan hasil dari pembentukan dan pengorganisasian ruang yang dibatasi oleh elemen arsitektur berupa lantai, dinding, dan langit-langit. Ruang dalam tidak hanya dipahami sebagai wadah aktivitas, tetapi sebagai media yang membentuk pengalaman spasial manusia. Ching menyatakan bahwa ruang dalam terbentuk oleh hubungan antara bentuk, proporsi, skala, dan organisasi ruang, yang kemudian menentukan bagaimana ruang tersebut digunakan dan dirasakan.

1. Hubungan Antar Ruang
   a. Ruang dalam Ruang

      Sebuah ruang besar bisa dirancang untuk menampung ruang kecil di dalamnya, yang sekaligus menegaskan bahwa ruang besar memiliki peran yang lebih dominan dibandingkan kamar kecil.



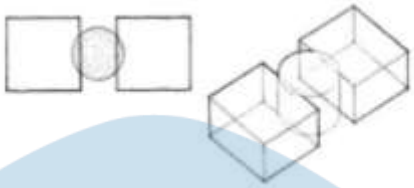
   b. Ruang – ruang yang saling mengunci

      Dua ruang dapat saling bertumpukan sebagian sehingga menciptakan area yang saling mengunci, menghasilkan zona yang menjadi titik pertemuan di antara keduanya.



   c. Ruang – ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang Bersama

Dua ruang dapat dihubungkan melalui sebuah ruang perantara berbentuk linier, yang menyatukan keduanya menjadi rangkaian ruang yang saling terhubung.



d. Ruang – ruang yang berdekatan

Dua ruang dapat dihubungkan dengan mendekatkannya secara fisik satu sama lain. Hubungan ini membantu menonjolkan fungsi dan karakteristik unik dari masing – masing ruang.



2. Organisasi Ruang

a. Organisasi Terpusat

Suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan.

b. Organisasi Linear

Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang

c. Organisasi Radial

Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi – organisasi liier ruang yang memanjang dengan cara radial

d. Organisasi terklaster

Ruang – ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama

e. Organisasi Grid

Ruang – ruang yang diorganisir di dalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.

2.6.2 Tata Ruang Luar

Francis D.K. Ching menjelaskan bahwa tata ruang luar merupakan ruang yang dibentuk oleh elemen pembatas tanpa atap, di mana langit menjadi batas atas ruang. Meskipun berada di luar bangunan, ruang luar tetap memiliki karakter spasial yang kuat karena dibentuk oleh elemen-elemen arsitektural dan lanskap. Ching menekankan bahwa ruang luar sama pentingnya dengan ruang dalam karena berperan sebagai ruang transisi, ruang sosial, dan pengikat antara bangunan dengan lingkungannya.

Dalam bukunya (Prabawasari, W; Suparman, 1999), ruang luar terbentuk karena beberapa faktor, antara lain :

a. Ruang mati

   Ruang mati terbentuk tanpa perencanaan dan tidak dapat dimanfaatkan optimal, sering kali muncul secara tidak sengaja atau sebagai bagian dari ruang yang tidak terpakai.



b. Ruang terbuka

   Ruang terbuka adalah area yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok. Beberapa contoh ruang terbuka hijau yaitu jalan, trotoar, taman, dan lapangan olahraga.

