

PERANCANGAN RUMAH BATIK BANYUWANGI DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING OLEH KONSULTAN ARSITEKTUR INTERIOR [V]ATELIER

Veronica Anastasha¹, Susan²

¹Departemen of Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

²Departemen of Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

e-mail: vanastasha@student.ciputra.ac.id¹, susan.ciputra.ac.id²

Diterima: September, 2022 | Disetujui: September, 2022 | Dipublikasi: Oktober, 2022

Abstrak

Dalam menjalani aktivitas sehari-hari, manusia membutuhkan peranan tempat yang dapat dijadikan sebagai sarana maupun pra-sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Adanya kebutuhan akan peranan tempat, membuktikan pentingnya peranan seorang arsitek maupun desainer interior dalam menciptakan tempat yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan maupun keinginan tiap pengguna tempat tersebut. Tahun 2022 merupakan tahun dimana kebutuhan akan properti komersial kian meningkat. Masyarakat membutuhkan area komersial sebagai area dalam pemenuhan ruang usaha dan perubahan perilaku konsumtif terhadap kebutuhan aktualisasi diri dimasa *new norma*. Sebagai pemain baru dibidang konsultan arsitektur interior, [V]Atelier menangkap peluang dengan hadir sebagai konsultan arsitektur interior komersial dengan pendekatan *placemaking*. Hubungan manusia, tempat, dan lingkungan merupakan fokus [V]Atelier dalam tiap perancangan desainnya. Perancangan Rumah Batik Banyuwangi sebagai pusat kerajinan dan galeri seni batik Banyuwangi merupakan salah satu implementasi proyek yang dapat menggambarkan inovasi bisnis dan *value* dari [V] Atelier. Perancangan ini akan diwujudkan dengan menganalisa kebudayaan batik milik Banyuwangi dengan metode *internet searching*, kebutuhan klien maupun masyarakat Banyuwangi akan Rumah Batik Banyuwangi melalui metode kualitatif, dan analisa lingkungan melalui metode observasi secara langsung. Harapannya, Perancangan Rumah Batik Banyuwangi ini dapat menjadi sarana baik bagi klien maupun bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi dalam menciptakan tempat yang dapat memberikan dampak positif dalam menjalani hidup sehari-hari.

Kata Kunci: Arsitektur Interior Komersial, Pendekatan Placemaking, Rumah Batik

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Banyuwangi merupakan salah satu kabupaten di Indonesia yang terpilih menjadi destinasi Pariwisata Budaya dalam lingkup internasional yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia (KEMENPAREKRAF) (Kompas.

com, 2016). Sebagai destinasi Pariwisata Budaya, Banyuwangi telah memilih tujuh dari enam belas subsektor ekonomi kreatif Indonesia yang memiliki potensi untuk dikembangkan, satu diantaranya adalah kriya (kerajinan) batik yang saat ini sendiri sedang menjadi konsen pengembangan oleh pemerintah dan masyarakat.

Seperti yang diketahui, pada tanggal 2 Oktober 2009, UNESCO telah menetapkan batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity*) milik Indonesia. Dalam memperkenalkan batik Indonesia kemasyarakat dunia, Batik Banyuwangi telah mengambil peran penting didalamnya. Saat ini, batik Banyuwangi sendiri telah memiliki 24 motif batik asli yang telah dipatenkan dan menjadi koleksi di Museum Batik Indonesia. Dalam penciptaannya, semua nama dan motif batik asli Banyuwangi banyak dipengaruhi oleh kondisi alam disekitarnya yang khas atau hanya dimiliki oleh Kota Banyuwangi.

Dalam melihat keindahan batik Banyuwangi, terdapat kesadaran seorang *fashion designer* muda yang melihat besarnya potensi batik Banyuwangi untuk dikembangkan kelas internasional. Terdapat keinginan untuk membuat sebuah tempat yang dapat memberikan fasilitas bagi para pengrajin batik Banyuwangi untuk menjalankan aktivitas sehari-harinya sekaligus menjadi sarana edukasi, rekreasi, dan preservasi bagi masyarakat Banyuwangi. Adanya kesadaran antar sesama profesi desainer membuat [V]Atelier sangat mengapresiasi akan hal tersebut, dan ingin menjadi solusi perancangan bagi Rumah Batik.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan proyek Rumah Batik ini diantaranya adalah menciptakan rancangan arsitektur interior pusat kerajinan dan galeri seni batik yang dapat menjadi sarana rekreasi, edukasi, dan preservasi bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi. Hasil perancangan arsitektur interior Rumah Batik diharapkan bermanfaat untuk memberikan gambaran, wawasan, dan pengetahuan terkait penerapan pendekatan *placemaking* yang digunakan sebagai pendekatan desain dalam merancang, yang kemudian dapat dijadikan sebagai referensi pada objek perancangan sejenis.

KAJIAN TEORI

Definisi Batik

Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, yaitu "tik" yang berarti titik/matik yang kemudian berkembang menjadi istilah "batik" (Indonesia Indah "batik", 1997, 14). Sedangkan menurut Santosa Doellah selaku pengusaha batik "Danar Hadi", batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan terutama juga digunakan dalam matra tradisional, memiliki beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna.

Definisi Pusat Kerajinan

Pusat kerajinan adalah bangunan atau ruang publik yang difungsikan sebagai sarana untuk menjalankan kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan dan seni dalam membuat barang yang memiliki fungsi atau nilai estetika tinggi.

Definisi Galeri Seni

Galeri seni adalah bangunan atau ruang publik yang difungsikan sebagai sarana untuk mengapresiasi dan menkaji suatu karya seni. Galeri seni juga berfungsi untuk memberikan dorongan kepada masyarakat untuk ikut mengambil peran dalam berkarya secara positif.

Definisi Pendekatan Placemaking

Pendekatan Placemaking merupakan sebuah proses dan filosofi digunakan untuk membangun kembali nilai tempat yang didasar pada kebutuhan dan aspirasi tiap individu. Tujuan dari pendekatan ini adalah memperkuat hubungan antara manusia, tempat, dan lingkungan yang mereka gunakan bersama (*shared spaces*) untuk memaksimalkan nilai bersama (*shared value*). Banyak sekali metode yang dapat digunakan dalam penerapan pendekatan *placemaking*, dan salah satunya adalah metode *creative placemaking*. *Creative placemaking* identik dengan mengubah tempat yang semula tidak memiliki makna menjadi tempat yang dapat memberikan makna bagi masyarakat maupun lingkungan sekitarnya melalui seni dan kebudayaan setempat. Metode ini juga melibatkan para komunitas daerah untuk meningkatkan semangat pengembangan budaya guna meningkatkan perekonomian daerah, menciptakan kehidupan sosial, dan memperbaiki lingkungan fisik.

METODOLOGI

Identifikasi Masalah

Perancangan rumah batik sebagai pusat kerajinan dan galeri seni batik Banyuwangi ini didasar pada empat analisa yang telah dilakukan, diantaranya adalah :

1. Analisa Kebutuhan Klien

Analisa dilakukan dengan metode kualitatif dengan wawancara secara tertulis. Dari hasil wawancara yang dilakukan, klien menginginkan desain galeri batik yang mampu menjadi wadah bagi para pengerajin batik Banyuwangi dalam menjalankan aktivitas membatik sehari-harinya.

2. Analisa Kebutuhan Masyarakat Banyuwangi

Analisa dilakukan dengan metode kualitatif dengan menyebar kuisioner terutama pada kaum milenial yang berdomisili di Banyuwangi. Dari hasil kuisioner yang telah disebar, terdapat kesimpulan bahwa saat ini masyarakat Banyuwangi membutuhkan desain tempat yang dapat menawarkan fasilitas sosial yang berpotensi dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

3. Analisa Tapak

Analisa dilakukan dengan metode observasi secara langsung (*site visit*) untuk mengetahui keadaan baik didalam maupun disekitar site. Dari hasil *site visit* yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan berupa tapak berada dikawasan strategis kota Banyuwangi yang dikelilingi oleh fasilitas publik lainnya seperti taman kota, sekolah, tempat ibadah, dan lain-lain. Sedangkan untuk keadaan site saat ini hanya terdapat fasilitas berupa lahan parkir dengan luas $\pm 6.400\text{m}^2$ dan gedung utama satu lantai dengan luas $\pm 1.600\text{m}^2$.

4. Studi Literatur

Dalam melakukan studi literatur seputar batik Banyuwangi, dapat diperoleh kesimpulan bahwa Batik Banyuwangi merupakan estetika dari ragam hias dan ragam nilai yang di anut oleh masyarakat Banyuwangi yang memiliki sikap terbuka, egaliter, dan mempunyai jiwa seni yang kuat.

Pernyataan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diperoleh rumusan masalah berupa: “Bagaimana cara mewujudkan rancangan desain arsitektur interior rumah batik yang dapat memberikan fasilitas bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi dalam mendukung pelestarian dan pengembangan sektor kerajinan batik di Banyuwangi?”

PEMBAHASAN

Studi Tipologi : Zhang Yan Cultural Museum



Gambar 1. Zhang Yan Cultural Museum

Sumber: Zhuang, Han (2019)

Zhang Yan Cultural Museum merupakan proyek renovasi museum yang terstruktur dan tidak menghilangkan unsur sejarah dan budaya didesa tersebut. Dalam melakukan proek renovasinya, Museum Zhang Yan sangat menghormati budaya dan lingkungan sekitar dengan menerapkan 3 strategi penting, diantaranya:

1. *Preservation*

Renovasi dilakukan dengan menghormati bangunan yang masih berfungsi, seperti : mempertahankan dinding bata eksterior bangunan, mempertahankan dasar kolom granit, dan mempertahankan jalur sirkulasi cahaya dan udara.

2. *Growth*

Pengembangan dilakukan dalam dinding bata eksterior dengan menambahkan galeri utama seluas 16.000 kaki persegi.

3. *Re-production*

Perancangan *extension building* berupa *local history building* untuk memperkuat sejarah masa kejayaan desa Zhang Ya, dan *café and tea house* untuk membantu perekonomian warga sekitar.

Kondisi Tapak

Proyek berada dilokasi strategis kawasan pariwisata dan budaya Banyuwangi yang dikelilingi oleh bangunan fasilitas publik, mulai dari taman kota, kantor polisi, gedung pendidikan, tempat beribadah, dan lain-lain.



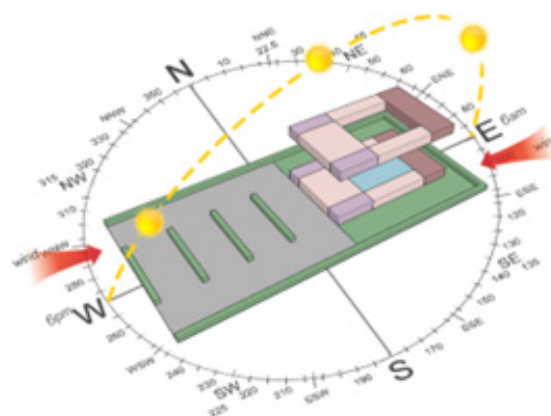
Gambar 2. Batasan dan Fasilitas Sekitar Tapak
Sumber : Google Maps (2022)

Saat ini, tapak hanya memiliki fasilitas berupa gedung utama seluas 1.600m² dan lahan parkir seluas 6.400m². Gedung utama masih berupa bangunan utuh satu lantai yang difungsikan sebagai gedung serbaguna. Fasad gedung masih terlihat baik namun sedikit kuno.



Gambar 3. Kondisi Gedung Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Analisa Tapak Gedung Utama



Gambar 4. Analisa Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Dari analisa yang telah dilakukan melalui beberapa parameter yang digunakan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa tapak memiliki pencahayaan matahari dan

hembusan udara yang cukup baik akibat letak dan desain bukaan lebar yang telah diterapkan dalam bangunan. Tapak juga terhindar dari kebisingan dan polusi udara akibat telak gedung utama yang jauh dari jalan raya utama. Sedangkan untuk *potential view*, tapak memiliki *view* yang mengarah langsung ke taman kota Blambangan.

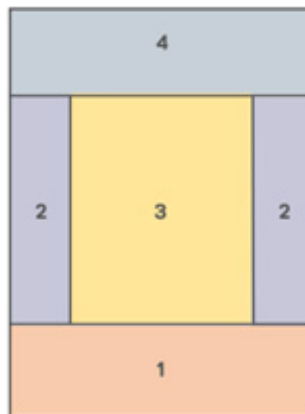
Kebutuhan Ruang dalam Rumah Batik Banyuwangi

Kebutuhan ruang dalam perancangan Rumah Batik Banyuwangi sebagai pusat kerajinan dan galeri seni batik Banyuwangi ini dibagi menjadi empat, diantaranya adalah:

1. Sarana Edukasi :
Workshop Area khusus Pengunjung
2. Sarana Rekreasi & Sosial :
Lounge Area, Batik Store, Café, dan Rooftop Area
3. Sarana Konservasi
Galeri Pameran dan Area IKM Batik
4. Ruang Pengelola
R. Pengelola Galeri dan R. Servis

Grouping Ruang dalam Gedung Utama

Dari penjabaran analisa tapak gedung utama dan kebutuhan ruang dalam Rumah Batik Banyuwangi, maka diperoleh grouping berupa:



Gambar 5. Grouping Ruang dalam Gedung Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel 1. Analisa Grouping Ruang

No	SunPath	Climate	Noise	View	Polution	Zonasi
1	KB	B	KB	B	B	rekreasi, edukasi, konservasi
2	KB	B	B	KB	B	rekreasi
3	B	B	B	KB	B	rekreasi, edukasi, konservasi
4	KB	KB	KB	KB	B	r. pengelola

(*B = Baik, KB = Kurang Baik)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang diterapkan pada perancangan Rumah Batik Banyuwangi ini adalah 'cerita batik' yang dapat memberikan gambaran desain secara menyeluruh mengenai karakteristik batik Banyuwangi sebagai salah satu budaya kebanggaan milik Banyuwangi. Untuk memperkuat konsep 'cerita batik', perancangan juga didukung dengan empat penerapan dalam metode *creative placemaking*, diantaranya adalah :

1. *Community Development*

Dilakukan dengan membangun hubungan kerjasama dengan berbagai Industri Kecil Menengah (IKM) Batik Banyuwangi dengan menyediakan *support area* bagi para pengerajin dalam memperkenalkan usahanya sekaligus sebagai bentuk apresiasi dalam melestarikan budaya batik Banyuwangi

2. *Increased Social Activity*

Dilakukan dengan menciptakan fasilitas yang dapat mendukung interaksi sosial antar pengunjung, seperti adanya fasilitas *workshop* membatik, *cafe*, dan *rooftop area*.

3. *Cultural Development*

Dilakukan dengan pengaplikasian karakteristik batik Banyuwangi dalam tiap unsur desain interior yang didukung dengan penerapan *five sensory experience: sight, smell, hear, touch, taste*. Tujuannya agar pengunjung tidak hanya datang lalu pergi, melainkan dapat memberikan pengalaman yang tidak akan terlupakan saat berada dalam Rumah Batik.

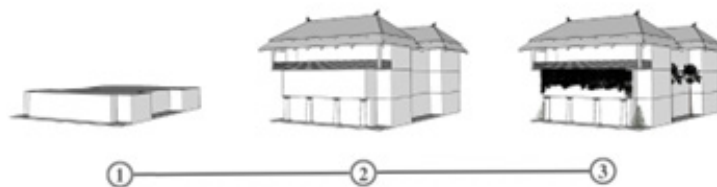
4. *Improve Environment & Accesibility*

Dilakukan dengan menciptakan ruang-ruang yang memperhatikan kesehatan hubungan manusia, tempat, dan lingkungan sekitarnya. Seperti menambahkan *rooftop area* sebagai area *well-being*, mengurangi lahan parkir untuk menciptakan area pejalan kaki, penambahan area hijau, dan lain-lain.

Implementasi

Konsep Bentuk Masa

Perancangan Rumah Batik ini mengimplementasi bentuk rumah tinggal untuk memperkuat sebutan 'Rumah Batik'.



Gambar 6. Bentuk Masa Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Konsep zoning dan organisasi tata ruang dalam Rumah Batik didesain secara runtut berdasarkan pola aktivitas pengguna.

1. Lobby (Sarana Rekreasi & Sosial)



Gambar 7. Lobby Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Lobby didesain dengan *open space* untuk memaksimalkan interaksi sosial antar pengunjung. Saat memasuki area *lobby*, pengunjung akan disambut dengan desain yang kental akan karakteristik batik Banyuwangi baik melalui pengaplikasian desain lantai, *ceiling*, *wall display*, dan lain-lain.

2. Workshop Area (Sarana Edukasi)



Gambar 8. Workshop Area Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Saat memasuki area *workshop*, pengunjung akan disambut dengan para IKM Batik Banyuwangi yang sedang melakukan aktivitas membatik. Disini pengunjung yang tertarik juga dapat mengikuti workshop membatik. Mengingat panasnya proses membatik, area *workshop* didesain dengan desain bukaan lebar kanan dan kiri gedung utama dan *void* yang tinggi.

3. Galeri Pameran (Sarana Konservasi)



Gambar 9. Galeri Pameran Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Menyiratkan pesan menyeluruh tentang ‘cerita batik’ Banyuwangi, tata *display area* galeri pameran didesain layaknya proses *story telling* yang dimulai dari sejarah, filosofi motif, alat dan bahan, sampai cara pembuatan. Dengan hal tersebut, para pengunjung dapat dengan mudah memahami isi dari galeri.

4. Batik Store (Sarana Rekreasi)



Gambar 10. Batik Store Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dengan tetap menciptakan karakteristik batik Banyuwangi, *batik store* didesain dengan sentuhan *modern* yang dapat memberikan kesan yang nyaman untuk berbelanja. Tentunya, para pengunjung yang telah mengikuti *workshop* membuat batik juga dapat mendesain karyanya sampai menjadi busana atau aksesoris yang indah untuk dikenakan.

5. Café (Sarana Rekreasi & Sosial)



Gambar 11. Café Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dikenal sebagai 'Kota Seribu Kopi', Banyuwangi memiliki kopi yang nikmat dengan rasa yang khas. Café didesain dengan menggabungkan karakteristik kopi dengan batik Banyuwangi melalui *ambience* yang dihadirkan. Harapannya dengan *ambience* yang mendukung, area café dapat menjadi tempat bagi para pengunjung untuk bersilaturahmi.

6. Rooftop (Sarana Rekreasi & Sosial)



Gambar 12. Rooftop Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dalam desainnya, Rumah Batik juga memiliki area *rooftop* yang dapat dijadikan sebagai pusat *well-being* bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi. *Rooftop* didesain dilantai tiga dengan memanfaatkan *potential view* kota Banyuwangi.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perancangan Rumah Batik Banyuwangi sebagai pusat kerajinan dan galeri seni merupakan implementasi proyek yang dapat menggambarkan *value* yang ditawarkan oleh [V]Atelier sebagai pemain baru dalam bidang konsultan arsitektur interior komersial yang menawarkan pendekatan placemaking dalam tiap desain yang dihasilkan. Dalam perancangannya, Rumah Batik Banyuwangi mengangkat konsep “cerita batik” yang dapat memberikan gambaran secara menyeluruh tentang karakteristik batik Banyuwangi yang didukung dengan penerapan desain dengan metode *creative placemaking*. Harapannya, dengan penerapan konsep yang matang ini, Rumah Batik Banyuwangi dapat menjadi sarana bagi tiap lapisan masyarakat Banyuwangi untuk memenuhi kualitas hidupnya melalui nilai-nilai yang ditanamkan dalam tiap katakteristik yang dihadirkan oleh batik Banyuwangi.

DAFTAR PUSTAKA

- ArtPlace America. (2018). *What is “Creative placemaking”?*. Diakses 6 Januari 2022 dari <https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/ROW-Creative-Placemaking-handout.doc.pdf>
- Banyuwangi Bagus. (2014). *Mengenal Batik Khas Banyuwangi*. Diakses 6 Januari 2022 dari <https://www.banyuwangibagus.com/2014/10/mengenal-batik-khas-banyuwangi.html>
- Binus University. (2021, 21 Juni). *Placemaking, do we know where we're heading to?*. Diakses 6 Januari 2022 dari <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>
- Facts-News.org. (2020). Definisi Galeri Seni. Diakses 24 Maret 2022 dari <https://>

ms.facts-news.org/definisi-galeri-seni

- Kompas.com. (2016). Banyuwangi Masuk 10 Besar Kabupaten dengan Indeks Pariwisata Tertinggi. Diakses pada Februari, 2, 2022 dari <https://travel.kompas.com/read/2016/12/08/130500727/banyuwangi.masuk.10.besar.kabupaten.dengan.indeks.pariwisata.tertinggi>
- M. Prawiro. (2019, 4 Desember). Pengertian Kerajinan : Jenis, Fungsi, dan Contoh Kerajinan. Diakses 24 Maret 2022 dari <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-kerajinan.html>
- Sastrawacana.Id. (2019). 8 Pengertian Batik Menurut Para Ahli. Diakses 24 Maret 2022 dari <https://www.sastrawacana.id/2019/04/pengertian-batik-menurut-para-ahli.html>
- VOIRE Project. (2018). Ciri Karakteristik Desain Eklektik. Diakses 30 Maret 2022 dari <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-karakteristik-desain-eclectic/>
- Zhuang, Han. (2019). Zhang Yan Cultural Museum/Horizontal Design. Diakses 26 Maret 2022 dari <https://www.archdaily.com/936770/zhang-yan-cultural-museum-horizontal-design>