

BAB II

TINJAUAN FASILITAS PENGEMBANGAN KREASI DAN INOVASI BATIK

1. PENGERTIAN FASILITAS PENGEMBANGAN KREASI DAN INOVASI BATIK

a. Pengertian Fasilitas Pengembangan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) fasilitas adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi, kemudahan ada 2 jenis fasilitas, yaitu fasilitas sosial, adalah fasilitas yang disediakan oleh pemerintah atau swasta untuk masyarakat, seperti sekolah, klinik, dan tempat ibadah; lalu fasilitas umum, adalah fasilitas yang disediakan untuk kepentingan umum, seperti jalan dan alat penerangan umum. (KBBI)

Ada juga pengertian fasilitas menurut para ahli diantaranya Prof.Dr.HJ.Zakiah Daradjat, seorang pakar psikologi islam, yang berpendapat fasilitas artinya segala sesuatu yang bisa mempermudah upaya serta memperlancar kerja dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan menurut Prof.Dr.Suharsimi Arikunto yang merupakan dosen dan peneliti di bidang pendidikan dan penelitian, fasilitas artinya segala sesuatu hal yang dapat memudahkan & memperlancar pelaksanaan segala sesuatu usaha. Dari beberapa penjabaran diatas dapat dipahami bahwa fasilitas merupakan fasilitas yang membantu dalam segala hal untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

Edwin B. Flippo mendefinisikan pengembangan sebagai berikut : “Pendidikan adalah berhubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh”, sedangkan latihan didefinisikan sebagai berikut : “Latihan adalah merupakan suatu usaha peningkatan pengetahuan dan keahlian seorang karyawan untuk mengerjakan suatu pekerjaan tertentu”.

Sedangkan Andrew F. Sikula mendefinisikan pengembangan sebagai berikut : “Pengembangan mengacu pada masalah staf dan personel adalah suatu

proses pendidikan jangka panjang menggunakan suatu prosedur yang sistematis dan terorganisasi dengan mana manajer belajar pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan umum”. Sedangkan definisi latihan diungkapkan oleh Andrew F. Sikula yaitu “latihan adalah proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir, sehingga karyawan operasional belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral seseorang sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan.

Maka Fasilitas Pengembangan adalah segala hal yang dapat membantu dalam mencapai tujuan yaitu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral seseorang sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan.

b. Pengertian Kreasi Batik

Kreativitas dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemasalahan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan: kelenturan (*fleksibility*), kelancaran (*fluencely*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*inetllegency*) (Campbell 2017: 35). Inti dari kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang (Campbell 2017: 45) (Sunarto, 2018). Pandangan yang lain mengenai kreativitas adalah kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan. Individu kreatif adalah orang yang terbuka secara pemikiran sehingga mampu mengembangkan daya imajinasinya. (Fatmawiyati, 2018)

Menurut Asti M. dan Ambar B. Arini (2011: 1) berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata mbat dan tik. Mbat dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain. Adapula yang mengatakan bahwa kata batik berasal dari kata amba yang berarti kain yang lebar dan kata titik. Artinya batik merupakan titik-titik yang digambar pada media kain yang lebar sedemikian sehingga menghasilkan pola-pola yang indah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, batik memiliki arti kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu.

Menurut Asti M. dan Ambar B. Arini (2011: 1) kesenian batik adalah kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia. Memang pada awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam keraton, untuk pakaian raja dan keluarga, serta para pengikutnya. Batik yang masuk kalangan istana diklaim sebagai milik dalam benteng, orang lain tidak boleh mempergunakannya. Hal inilah yang menyebabkan kekuasaan raja serta pola tata laku masyarakat dipakai sebagai landasan penciptaan batik. Akhirnya, didapat konsepsi pengertian adanya batik klasik dan tradisional. Penentuan tingkatan klasik adalah hak prerogatif raja. (Susanti, 2015)

c. Pengertian Inovasi Batik

Pengertian Inovasi menurut UU No.18 tahun 2002, Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi. Pengertian Inovasi menurut para ahli adalah :

1. Menurut Everet M. Rogers

Mendefinisikan bahwa inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.

2. Menurut Stephen Robbins

Mendefinisikan, inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa.

3. Menurut Van de Ven Andrew H

Inovasi adalah pengembangan dan implementasi gagasan-gagasan baru oleh orang dimana dalam jangka waktu tertentu melakukan transaksi-transaksi dengan orang lain dalam suatu tatanan organisasi.

4. Menurut Kuniyoshi Urabe

Inovasi bukan merupakan kegiatan satu kali pukul (*one time phenomenon*), melainkan suatu proses yang panjang dan kumulatif yang meliputi banyak proses pengambilan keputusan di dan oleh organisasi dari mulai penemuan gagasan sampai implementasinya di pasar.

d. Pengertian Pengembangan Kreasi Batik

Pengembangan kreasi batik adalah berbagai cara untuk mencapai tujuan dengan cara mengembangkan kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan. Individu kreatif adalah orang yang terbuka secara pemikiran sehingga mampu mengembangkan daya imajinasinya.

e. Pengertian Pengembangan Inovasi Batik

Pengembangan Inovasi adalah suatu usaha untuk meningkatkan suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Sehingga dapat menjadi suatu konsep baru yang lahir dari inovasi masing-masing individu.

f. Fasilitas Pengembangan Kreasi dan Inovasi Batik

Dari penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa Fasilitas Pengembangan Kreasi dan Inovasi Batik adalah sebuah hal yang dalam ini berupa sarana pelatihan yang dapat memudahkan & memperlancar pelaksanaan segala suatu usaha untuk mengembangkan Kreasi dan Inovasi dalam membuat motif atau penggunaan batik sehari-hari.

2. FUNGSI FASILITAS PENGEMBANGAN KREASI DAN INOVASI

a. Fungsi Kreasi Batik

Fungsi dari mengembangkan kreasi sendiri adalah adanya kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru yang berupa pikiran maupun karya nyata dalam mengerjakan persoalan hidup bagi orang kreatif. Dengan kreatifnya seseorang dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidup. Sehingga nantinya dapat memperkenalkan dan memajukan karya batik dengan cara yang lebih baik dan dapat berkembang menjadi salah satu aset yang di banggakan. (sintalstr, 2015)

b. Fungsi Inovasi Batik

Fungsi inovasi batik ada beberapa yaitu :

- 1) Mengurangi Biaya, Inovasi juga bertujuan untuk membantu mengurangi biaya, terutama biaya tenaga kerja. Misalnya, saat ini banyak mesin atau peralatan dibuat yang dapat menggantikan tenaga manusia dalam proses produksi. Dengan adanya mesin dan peralatan ini, biaya tenaga kerja untuk produksi akan berkurang. Selain itu, penggunaan mesin dan peralatan dalam proses menghasilkan barang / jasa tertentu akan menghasilkan kinerja yang lebih baik.
- 2) Menciptakan Pasar Baru, Dengan lebih banyak produk bernilai tinggi sebagai hasil inovasi, ini akan menciptakan pasar baru di masyarakat.
- 3) Meningkatkan Kualitas, Secara umum, tujuan inovasi di berbagai bidang adalah untuk meningkatkan kualitas dan nilai barang yang ada, baik itu produk atau jasa. Dengan inovasi terbaru, diharapkan produk ini memiliki kelebihan dan kelebihan yang lebih berharga dari sebelumnya.
- 4) Memperluas Jangkauan Produk, Salah satu contohnya bisa kita lihat dari bisnis *e-commerce* seperti hari ini. Pengusaha memperluas jangkauan produk mereka dengan memanfaatkan internet yang dapat diakses oleh lebih banyak pelanggan potensial.

5) Mengurangi Konsumsi Energi, Manusia selalu ingin menghemat penggunaan energi, itulah sebabnya ada begitu banyak inovasi yang dilakukan oleh manusia. Salah satunya adalah keberadaan sumber energi terbarukan yang memanfaatkan alam, seperti matahari, angin dan air, sebagai sumber energi listrik.

6) Mengganti Produk / Layanan, Inovasi juga bertujuan untuk menggantikan produk atau layanan yang dianggap kurang efektif / efisien. Salah satunya adalah kita bisa melihat inovasi yang terjadi pada mesin sepeda motor yang kini lebih hemat bahan bakar. (Ardiansyah, 2020)

c. Fungsi Fasilitas Pengembangan Kreasi dan Inovasi Batik

Fungsi dari Fasilitas Pengembangan Kreasi dan Inovasi Batik adalah untuk mengajak generasi muda dan para pengrajin batik lebih dalam mengenal mengenai batik sehingga nilai-nilai filosofinya dapat dilestarikan dan membuat ketertarikan kalangan muda dalam menggunakan batik untuk kegiatan sehari-hari. Dengan banyaknya kegiatan yang ada akan mampu mengenalkan batik lebih dalam lagi bukan hanya sebagai busana tetapi memiliki makna yang mendalam sebagai karya yang dikenakan oleh setiap individu dengan kepentingannya masing-masing. Dengan melestarikan salah satu budaya yaitu batik akan mampu membuat masyarakat lebih bangga dengan budaya dan sejarahnya, lebih jauh lagi nantinya akan membuat masyarakat mampu menonjolkan ciri khas dari bangsa Indonesia yang mampu dilihat oleh dunia.

3. PERSYARATAN DAN KEBUTUHAN DESAIN

a. Aspek Prilaku

Aspek Perilaku berisi tentang kegiatan yang ada di fasilitas Pengembangan Kreasi dan Inovasi Batik, dengan begitu nantinya dapat diketahui jenis pelaku dan seberapa banyak ruang yang harus dipenuhi untuk mendukung visi dan misi dari fasilitas ini.

1) Kegiatan Edukasi

Kegiatan edukasi yang akan dilakukan dibagi menjadi 2 tahap yaitu tahap pengenalan batik dan tahap pengajaran membatik. Kegiatan ini bertujuan untuk

memberikan pengalaman para pengunjung untuk mengenal tentang batik yang nantinya akan menjadi sebuah dasar untuk pengunjung atau pengrajin batik agar dapat menciptakan karya batik dengan kreasi dan inovasinya. Kegiatan tahap pertama adalah dengan memamerkan karya batik dan pengetahuan tentang batik, lalu kegiatan kedua tentang pengajaran batik tersebut dalam bentuk *workshop* atau semacamnya yang nantinya akan dapat berlanjut untuk pengrajin batik agar dapat meriset secara lebih dalam motif dan filosofi batik sehingga dapat tercipta batik dengan inovasi yang baru.

2) Kegiatan Pariwisata

Kegiatan yang lebih mengedepankan untuk sarana hiburan para pengunjung. Dengan kegiatan pariwisata ini diharapkan akan menumbuhkan minat bagi kalangan muda untuk melestarikan batik yang nantinya akan dapat mempersuasi pengunjung untuk lebih menggunakan karya batik di kehidupan sehari-hari mereka.

3) Kegiatan Administrasi

Kegiatan yang berhubungan dengan penanganan administrasi di fasilitas ini, yang nantinya akan menangani *event* atau pameran atau rencana kegiatan yang akan diadakan oleh fasilitas ini seperti menangani keuangan, perjanjian, dan masalah administrasi lainnya.

4) Kegiatan Penunjang

Berbagai kegiatan yang menunjang keberlangsungan museum seperti pengurus *cafe* atau kedai yang akan menjajakan souvenir, pengurus kebersihan dan mekanikal yang ada di fasilitas pengembangan kreasi dan inovasi batik ini, dan segala yang memiliki kepentingan menjalankan fasilitas. Kegiatan penunjang ini juga dapat berupa kegiatan relaksasi yang ada seperti adanya taman yang ada di fasilitas ini agar dapat menarik minat pengunjung sebagai sarana hiburan.

b. Konfigurasi Ruang

Konfigurasi ruang yang akan dijelaskan disini merupakan konfigurasi ruang standar utama yang akan ada di Fasilitas Pengembangan Kreasi dan Inovasi Batik. Sehingga dapat lebih menjelaskan apa fungsi dari fasilitas ini dalam

mencapai tujuan yang ada. Konfigurasi Ruang yang akan dibahas adalah Ruang Museum / Ruang Pameran, Tempat *Workshop*, Ruang Riset & Perpustakaan dan Ruang Pengelola.

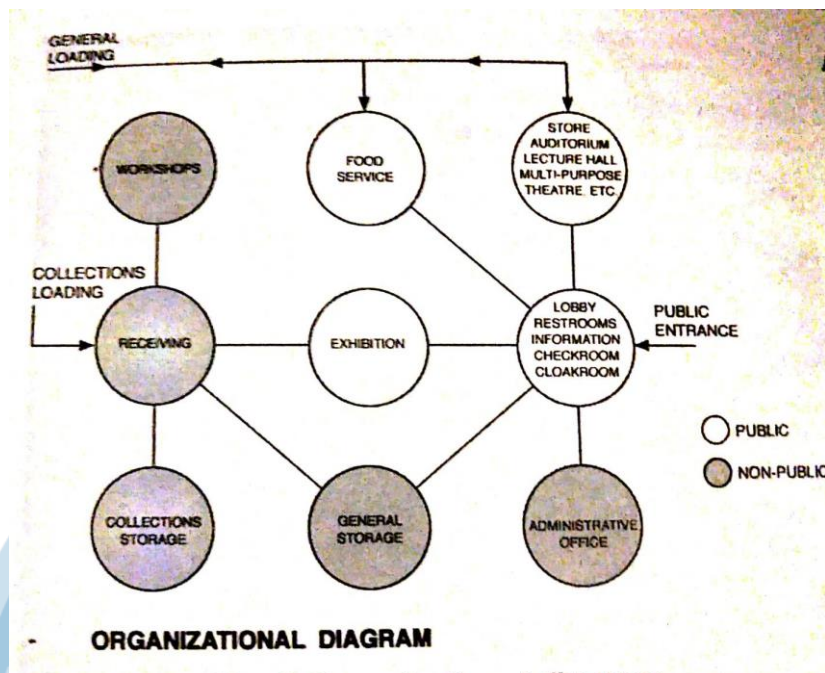
1. Museum / Ruang Pameran

Konfigurasi ruang yang ada di ruang sebagai tempat memamerkan karya atau mendisplay harus memiliki beberapa hal yang menjadi standar yaitu: terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Persyaratan umum tersebut antara lain:

- a) Pencahayaan yang cukup
- b) Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- c) Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah

Skema ruang yang ada di ruang pameran juga seharusnya dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan mudah dimengerti karena penyusunan ruang pameran membutuhkan fleksibilitas untuk menunjang dan merespon keberlanjutan dari program pameran atau museum tersebut semisal dalam teknologi baru yang digunakan, ide pameran dan event yang akan diselenggarakan. Menurut buku *Time Server Standard* organisasi ruang yang digunakan harus dibangun dengan 5 zona ruang yang selaras dengan kebutuhan pengunjung untuk melihat karya pameran dan keberadaan koleksi karya yang dipamerkan. zona-zona tersebut adalah :

- a. *Public/no collection*
- b. *Public/collection*
- c. *Non Public/no collection*
- d. *Non Public/collection*
- e. *collection storage*



Gambar 0.1 Diagram Organisasi Ruang
Sumber : Time Server Standars

Sirkulasi dari museum tersebut memiliki suasana seremonial dan drama untuk pengunjung pada kunjungan museumnya yang dimulai dari pengunjung datang dan disambut. *Entrance* dan *lobby* merupakan ruang pertama yang akan memberikan pengalaman pertama dari suasana museum. Dari ilustrasi diatas tentang diagram ruang yang ada ruang-ruang yang ada dibagi menjadi 2 zona yaitu *public* dan *non public* sesuai dengan kebutuhannya yang ideal terhadap fungsi dan hubungan akan masing-masing ruang.

Dengan adanya museum dan ruang pameran batik dapat membuat pengunjung dapat mengkomunikasikan masa lalu batik dan diharapkan mampu untuk membuat batik yang menjadi karya baru sehingga lebih diminati dimasa kini. Ruang Pameran ini juga diharapkan mampu memancing kreativitas pengunjung dan memberi inspirasi kepada pengunjung. (Chiara & Crosbie, 2001)

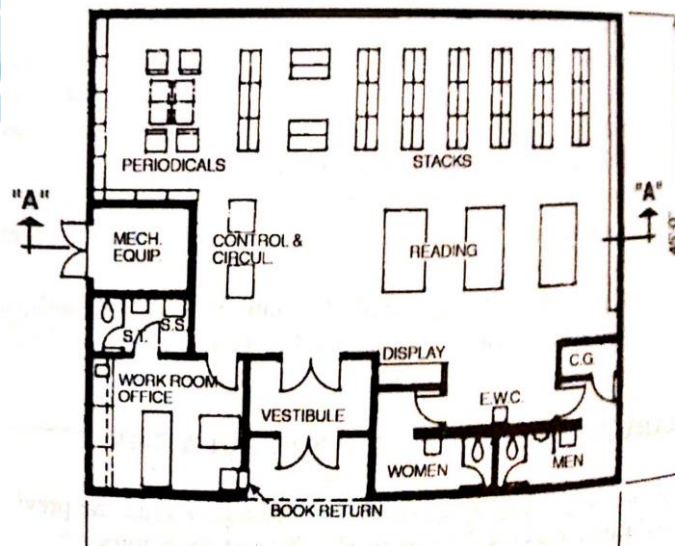
2. Tempat *Workshop*

Workshop disini menjadi keberlanjutan aksi dari ruang pameran dan riset yang nanti mampu menjadi wadah untuk menuangkan ide karya batik baru.

Program yang ada adalah *tour pameran*, *class visit programs* yang bekerja sama dengan instansi terkait, dan *creative opportunities* program untuk semua kalangan usia yang ingin memahami lebih dalam dalam menciptakan karya batik yang kreatif dan inovatif. Akan ada beberapa ruang dengan tipe berbeda yang menjadi kebutuhan *workshop* yaitu, kelas mengajar, ruang pengajar/*volunteers*, *special galleris*, kantor, gudang dan lorong sirkulasi. Kelas *workshop* tersebut harus dapat memfasilitasi banyak aktifitas termasuk pembuatan karya tersebut dan mendemonstrasikannya. Akan ada *entrance* berbeda untuk mengakomodasi ruang *workshop* sehingga tidak mengganggu aktifitas museum/ruang pameran. (jatikom)

3. Perpustakaan dan ruang riset

Perpustakaan disini lebih tepatnya adalah *Branch Library* yang lebih mengakomodasi pengunjung dalam melakukan riset dan mendapatkan pengetahuan terhadap karya batik, sehingga dapat dijadikan peoman dalam menemukan motif batik atau karya batik nya. Perpustakaan ini menjadi bagian penting juga untuk mengakomodasi *workshop* tersebut, dalam menyediakan buku pengetahuan, film dokumenter, serta contoh visual lainnya. Perpustakaan didesain dengan memperhatikan standar kebutuhan untuk segala usia.



Gambar 0.2 Contoh Ruang Perpustakaan
Sumber : Time Server Standards

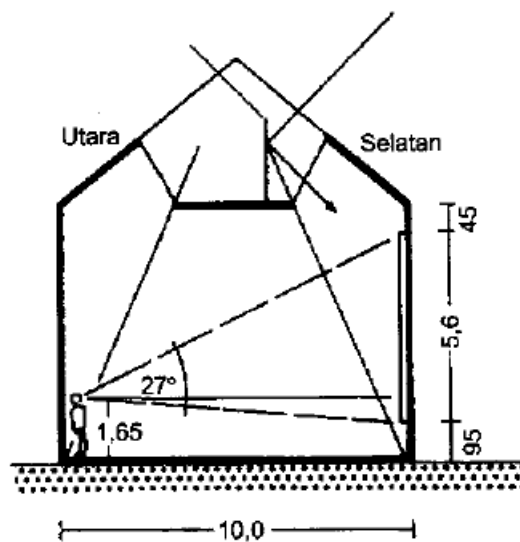
4. Ruang Pengelola

Ruang pengelola dibagi menjadi beberapa bagian dengan memperhatikan ketiga tipe ruang di atas. Pembagiannya akan memudahkan urusan administrasi dan perawatan dari masing-masing ruang utama, sehingga dibutuhkan ruang pengelola untuk bagian museum/pameran, *workshop* dan perpustakaan dan ruang riset.

c. Standar Kebutuhan Ruang

1. Standar Kenyamanan Ruang Pameran

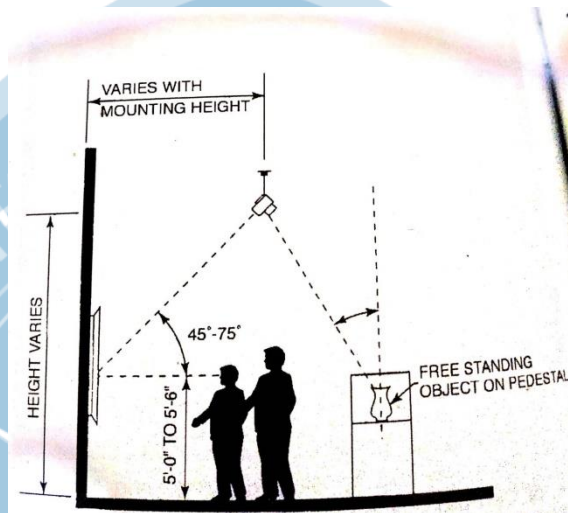
Suatu pameran seharusnya dapat dilihat oleh pengunjung tanpa rasa lelah, penyusunan ruang dibatasi perubahan dan kecocokannya dengan bentuk ruang. Penyusunan kelompok karya pada satu dinding membuat ruang terasa lebih sempit. Sudut pandang normal adalah 54 derajat atau 27 derajat terdapat pada bagian dinding yang diberi cukup cahaya dari lebar ruang 10m di atas mata kira-kira 70cm karya yang akan di tempatkan, kebutuhan tempat karya sekitar 3-5m² sudah termasuk hiasan gantung, kebutuhan tempat material karya 6-10m². (Neufert, 2002)



Gambar 0.3 Kenyamanan Sudut Pandang
Sumber : Data Arsitek

2. Penerangan Area Pameran

Ruang pameran lebih banyak mengandalkan penerangan buatan sehingga mampu memberikan suasana yang ingin disampaikan, tetapi untuk menunjukkan suasana juga dapat memberikan pencahayaan natural dalam situasi tertentu. kebutuhan cahaya dan sistemnya akan bergantung dari fungsi dari ruang tersebut dan tipe karya yang *display*. Sebagai contoh museum sejarah, biasanya akan lebih memerlukan sedikit cahaya untuk *display* nya, untuk bagian eksterior juga



Gambar 0.4 Pencahayaan Buatan
Sumber : Time Server Standards

dapat menunjukkan kesan mendramatisir sehingga lebih menunjukkan kesan museum dan sejarahnya. Tetapi sebuah museum juga harus dapat mengendalikan cahaya yang ditujukan untuk obyeknya karena dapat mengakibatkan pemudaran dan percepatan penuaan terhadap karya sehingga berwarna lebih gelap.

Semua perlengkapan pencahayaan diruang pameran atau ruang koleksi lainnya harus menggunakan pencahayaan yang terlindungi dari sinar UV yang kurang dari 75 microwatts per lumen dan memiliki penutup untuk melindungi karya dari pecahan lampu. Pencahayaan pada ruang pameran biasanya ditujukan untuk pencahayaan individual dari karya itu. Syarat dari tingkatan cahaya yang menjadi standar berdasarkan material obyek nya akan terlampir di gambar berikut.

Table 1 Required lighting levels

Space	Exhibition materials	Light level (fc)
Exhibition (very sensitive)	works on paper, prints, textiles, dyed leather	5-10
Exhibition (sensitive)	oil and tempera paintings, wood	15-20
Exhibition (less sensitive)	glass, stone, ceramics, metals	30-50
Collections Storage		5
Collections Handling		20-50

Gambar 0.5 Level Kebutuhan Cahaya
Sumber : *Time Server Standards*

3. Temperatur dan Kelembapan relatif Standar

Koleksi di museum pada umumnya lebih toleran terhadap perubahan suhu dari pada kelembapan yang ada. Dari beberapa penelitian temperatur yang lebih rendah akan lebih baik untuk koleksi museum. Pada umumnya manusia akan merasa nyaman pada suhu 72-76 derajat fahrenheit dan 68-70 derajat fahrenheit ini adalah rekomendasi standar di kebanyakan ruang pameran, saat di ruang penyimpanan akan lebih baik jika suhu di atur pada 60-68 derajat fahrenheit.

Kelembapan relatif yang tetap sangat dibutuhkan di ruang pameran karena material dari setiap koleksi sangat sensitif dengan sedikit perubahan kelembapan. Kelembapan relatif atau RH di level 50% +/- 2 % yang harus dipertahankan setiap harinya adalah standar yang harus dipenuhi, sehingga desain yang dibuat harus dapat menyangga kestabilan RH ini, seperti desain di *public circulation* dan *lobby* dapat menjadi penyangga RH bagi ruang koleksi. (Chiara & Crosbie, 2001)

d. Fasilitas Standar Pengembangan Kreasi dan Inovasi

Ruang-ruang yang dibutuhkan pada fasilitas pengembangan kreasi dan inovasi batik di kabupaten bantul antara lain: ruang kelas untuk *workshop*, galeri pameran, ruang *workshop* praktek, ruang penyimpanan koleksi, *loading dock*, *food service*, *mechanical room*, *museum store*, *office*, *conferance room* dan perpustakaan.

1. ruang kelas untuk *workshop* - memiliki fungsi sebagai ruang untuk mendapat pengajaran mengenai tehnik dan pengetahuan tentang membatik, yang nantinya juga menjadi ruang bertukar pendapat, mencari ide dan inovasi baru dalam motif dan kegunaan batik.
2. galeri pameran - ruang galeri pameran terbagi menjadi 2 yaitu ruang galeri yang menyimpan koleksi batik dari berbagai daerah yang berfungsi sebagai wisata edukasi dan pengetahuan tentang batik dan ruang pameran yang nantinya akan diisi dengan pameran yang berbeda menurut program yang ada dari hasil karya membatik di fasilitas ini.
3. ruang *workshop* praktek - adalah ruang dimana pengunjung atau pengrajin mengeksekusi hasil dari diskusi menjadi batik. nantinya ruangan akan berada di indoor dan outdoor space guna menyediakan fasilitas yang lengkap mulai dari alat bahan dan proses dari awal membatik sampai proses pewarnaan hingga menjadi batik, disini juga tempat untuk pemula yang ingin belajar cara membatik.
4. ruang penyimpanan koleksi - ruang penyimpanan koleksi ada 2 jenis yaitu untuk menyimpan koleksi yang ada dari berbagai daerah dan sejarah tentang batik, lalu ruang penyimpanan untuk keperluan pameran dari karya inovasi batik yang dibuat di fasilitas ini. Ruang penyimpanan juga memiliki beberapa spesifikasi untuk menjaga kualitas dari karya sehingga tidak rusak.
5. *loading dock* - *loading dock* di tempatkan di beberapa zona karena ada beberapa ruang yang memerlukan tempat pengangkutannya sendiri seperti untuk bahan makanan, berbeda dengan material dan bahan yang diperlukan untuk keperluan membatik beserta alat nya.
6. *food service* - ada untuk memenuhi kebutuhan dari publi cdan pengurus di fasilitas ini. sebaga sarana wisata juga sehingga kebutuhan wisatawan dapat terpenuhi langsung.
7. *mechanical room* - menjadi ruang yang berfungsi untuk mengatur segala jenis mechanical yang da di fasilitas ini,dari penyedian lighting dan sistem kerjanya sampai memenuhi kebutuhan listrik yang digunakan untk teknologi dan pengoprasiaannya.

8. *museum store* - adalah tempat untuk menjajakan souvenir untuk keperluan bisnis wisata sehingga pengrajin yang bekerja sama dengan fasilitas ini dapat lebih meningkatkan keadaan ekonomi mereka.

9. *office* - untuk ruang *office* nya akan dibagi menjadi beberapa bagian karena fungsi yang banyak dari fasilitas ini, sehingga perlu adanya pembagian menurut fungsi ruang utama yang ada agar memudahkan dalam menjalankan aktifitas fasilitas sehari-hari.

10. *conferance room* - digunakan sebagai tempat acara dari kepengurusan fasilitas dengan *stage holder* dari sebuah event. atau sebagai tempat promosi mengenai event pameran atau karya terbaru.

11. perpustakaan - merupakan tempat riset dan pemberian pengajaran lanjutan untuk pengrajin batik sehingga dengan data yang ada dapat lebih mengembangkan batik yang lebih inovatif. bukan juga dari pengrajin tetapi dapat juga digunakan oleh lembaga riset yang ingin meneliti mengenai batik.

4. KRITERIA DESAIN FASILITAS PENGEMBANGAN KREASI DAN INOVASI

1. Sebuah fasilitas yang mengembangkan kreasi dan inovasi dalam membatik yang mampu melestarikan budaya dan tetap dikembangkan oleh generasi muda, dengan adanya pembelajaran melalui koleksi batik dan data berupa buku untuk mengembangkan kreasi dan inovasi yang mampu memberi edukasi serta wisata bagi pengunjung.

2. *Workshop* memiliki beberapa tipe yang nantinya akan dipilih oleh pengunjung atau pengrajin batik dilihat dari seberapa jauh mereka ingin mempelajari mengenai batik. Mulai dari pembelajaran yang bersifat perhari untuk pemula atau wisatwan yang ingin mengetahui bagaimana cara dan proses membatik sampai dengan untuk keperluan bisnis dengan mengembangkan usaha melalui produk batik yang terbaru.

3. Ruang pameran berfungsi untuk memancing dan memeberikan ide kreasi untuk pengrajin dan pengunjung melalui program-program dan *event* pameran yang

diadakan, berfungsi juga untuk wisata kultural yang menjadi *icon* kota bantul sebagai wujud dari melestarikan budaya batik.

4. Mendesain fasilitas pengembangan kreasi dan inovasi dengan menggunakan penempatan ruang berdasarkan filosofi rumah tinggal jawa karena batik pada zaman dahulu adalah kesenian yang ditekuni oleh masyarakat yang berasal dari keraton sehingga dengan desain tersebut dapat memberikan pengertian bahwa batik adalah bentuk kesenian yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Membuat masa bangunan fasilitas memiliki karakter batik agar menonjolkan identitas kabupaten bantul sebagai penghasil batik yang berkualitas tinggi, dengan berkembangnya fasilitas ini juga diharapkan mampu mendorong perekonomian masyarakat bantul yang sebagian besar pemasukan dari kabupaten bantul berasal dari industri kreatif.

6. Menghadirkan konsep hubungan antar ruang yang kuat dari ruang pameran, perpustakaan dan *workshop* yang menjadi satu bagian untuk mewujudkan inovasi dalam membatik dan menarik kalangan muda untuk lebih mencintai batik dan menghidirkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan konsep modern yang ada di pameran dan *workshop* batik akan membuat kalangan muda tertarik.

5. TINJAUAN PRESEDEN

Ndalem Gondosuli Laweyan merupakan salah satu sentra batik yang ada di Solo dengan adanya pengajaran membatik secara lebih modern yang mengusung *tagline Batik Gallery and Education*. Pendirian bangunan ini didasari oleh kekawatiran KRTH Heru Notodiningrat terhadap minimnya pengrajin batik tulis, selain itu juga untuk melestarikan budaya batik tulis. kawasan sentra Kampung Batik Laweyan sudah ada sejak zaman kerajaan Pajang 1546 Masehi. Bangunan-bangunan tersebut dilengkapi dengan pagar tinggi atau “benteng” yang menyebabkan terbentuknya gang-gang sempit spesifik seperti kawasan *Town Space*.

Sentra batik di sini juga dilengkapi dengan beberapa sarana penunjang seperti, *lounge*, museum batik multimedia digital, bunker, kelas *workshop* batik, *meeting room*, dan *art space* yang bisa digunakan untuk kegiatan budaya dan

kesenian bagi seniman maupun masyarakat. Kedepannya sentra ini akan difungsikan sebagai *public space* yang dapat diakses oleh semua kalangan dan menjadi destinasi wisata.

Dibidang edukasi sentra batik ini berfokus pada sarana pendidikan dan pengembangan batik. Sistem pembelajaran yang ditawarkan adalah program Batik *Short Course* bagi siswa sekolah tingkat PAUD sampai mahasiswa dan umum, lalu ada program Batik *Intensif Course* bagi para pengrajin batik di daerah agar lebih trampil dan bisa mengembangkan usaha batik dan ada program riset dan pengembangan batik bagi praktisi dan akademisi. (Aipipidely, 2019)

Museum Batik Pekalongan menjadi salah satu museum batik yang terkenal di Indonesia karena memiliki banyak koleksi batik dari berbagai daerah. Alasan mengapa Pekalongan menjadi kota yang pertama dalam membuat museum batik karena, batik sudah menjadi mata pencaharian sebagian besar penduduk di Pekalongan dari sekitar tahun 1830an. Dahulu Pekalongan juga sering mendapat pesanan batik dari beberapa kota termasuk Solo dan Yogyakarta. Museum batik di Pekalongan sebenarnya sudah ada dari tahun 1972 tetapi belum menggunakan bangunan yang saat ini dan penataan museumnya masih sederhana.

Museum batik ini memiliki fasilitas ruang audio visual yang digunakan untuk pemutaran film pendek mengenai batik, perpustakaan yang memuat buku-buku pengetahuan batik, ruang pameran batik yang terbagi ke beberapa bagian, ruang peraga, dan ruang *workshop* untuk belajar membatik, di *workshop* ini juga para pengunjung dapat melihat proses membatik dan di ajarkan langsung, biasanya mereka akan menjelaskan proses untuk membatik dengan teknik batik tulis. Lalu di bagian luar batik ada kedai batik yang menyediakan pernak- pernik batik yang diperjualbelikan. (Robani, 2017)

Kegiatan yang ada di museum ini adalah pertama pengunjung akan di ajak mengenal batik terlebih dahulu melalui ruang pameran yang terbagi menjadi 4 bagian, lalu menonton film pendek tentang sejarah dan perkembangan batik. Jika pengunjung tertarik lebih dalam mengenai cara membatik ada 2 jenis teknik yang akan di ajarkan yaitu batik tulis dan batik cap, di sana juga pengunjung akan melihat proses membatik sampai ke pemberian warna ke kain batik. Kegiatan juga

dilakukan oleh lembaga riset atau akademisi untuk meneliti batik, karena banyak buku sejarah dan koleksi batik yang ada di museum tersebut. (Indrihapsari, 2019)

