

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam warisan budaya yang dikelompokkan diantaranya merupakan bentuk bangunan, makanan, kesenian, serta berbagai warisan lain seperti batik. Beragam bentuk budaya ini harus selalu dikembangkan dan dilestarikan oleh seluruh masyarakat, agar masyarakat dapat mengenal dan menghargai warisan budaya Indonesia. Warisan Batik dapat dikatakan sebagai salah satu perkembangan budaya, khususnya di wilayah Jawa Tengah. Perkembangan disini adalah bagaimana tata cara pembuatan kain, sedangkan untuk motifnya merupakan perpaduan berbagai pengaruh kebudayaan lain (Hamzuri, 1981). Sampai saat ini, batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang menjadi banyak sorotan oleh masyarakat baik lokal maupun mancanegara. Sampai pada akhirnya, tanggal 2 Oktober 2009, Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa atau UNESCO memberikan pengakuan internasional bahwa batik Indonesia sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Bertepatan dengan hal tersebut, melalui Keputusan Presiden Nomor 33 Tahun 2009, pemerintah menetapkan pada tanggal 2 Oktober sebagai Hari Batik Nasional.

Museum batik merupakan wahana konservasi serta wahana edukasi yang menyimpan informasi kesejarahan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan batik. Dengan adanya museum batik ini, maka pembelajaran (informasi) tentang batik dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, selain itu juga dapat meningkatkan sektor kepariwisataan dan perekonomian batik melalui pemberdayaan masyarakat dan fasilitas yang tersedia pada museum. Sehingga museum di desain untuk dapat menjadi

identitas kota dengan kearifan lokalnya dan mengikuti perkembangan melalui sentuhan gaya modern. Berbagai daerah di Indonesia memiliki ciri khas khusus dalam memproduksi setiap hasil karya batiknya. Beberapa daerah di Jawa yang sampai saat ini dikenal dengan sebutan “kota batik” antara lain Pekalongan, Surakarta dan Yogyakarta. Tiga kota besar di Provinsi Jawa Tengah ini, dikenal oleh seluruh penjuru Indonesia bahkan mancanegara sebagai kota dengan penghasil batik terbesar dengan jenis yang beragam. Di kota Surakarta, pemerintah menetapkan kampung kauman dan laweyan sebagai daerah wisata batik di Surakarta. Hal ini merupakan upaya pemerintah kota Surakarta dalam melestarikan serta menjaga identitas kota Surakarta sebagai kota batik. Selain itu, pemerintah juga melestarikan batik melalui ikon bus Solo Batik Trans.

Upaya pemerintah dalam mengembangkan kota Surakarta sebagai kota Batik dirasa kurang serius karena pada dasarnya pemerintah dan dinas budaya terkait, telah mewacanakan perncangan museum batik di kota Surakarta, namun sampai saat ini program tersebut masih terkendala dari ketersediaan lokasi, bangunan, koleksi dan pendanaan yang sampai sekarang belum ada perkembangan. Bahkan sebagian museum yang ada di Surakarta, saat ini kurang mendapatkan perhatian yang serius. Keadaan bangunan yang memiliki penataan kurang baik serta kurangnya perawatan yang dilakukan, menyebabkan berkurangnya fungsi museum yang sesungguhnya (fungsi informatif, dokumentatif, reservatif, edukatif dan rekreatif). Kurangnya penyediaan fasilitas museum yang digunakan sebagai media informasi seperti sistem pengadaan koleksi, serta tata Kelola ruangan yang rendah menyebabkan menurunnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Museum batik di Surakarta lebih banyak di kelola oleh pihak swasta, dimana setiap museum lebih mengusung brand batik masing-masing sehingga diperlukan biaya yang lebih mahal untuk melakukan penelitian atau pembelajaran batik karena merupakan bagian dari sektor usahanya. Hal ini sangat disayangkan khususnya, bagi pelajar-pelajar yang ada di Surakarta dan sekitarnya, mengingat Kota Surakarta

selain sebagai kota pariwisata, industri, budaya, juga sebagai kota yang tingkat pendidikannya semakin tinggi.

Melihat Fenomena tersebut perlu adanya sebuah sarana fasilitas interior yang dapat digunakan untuk melestarikan, merawat, dan menjaga hasil kerajinan batik. Oleh karena itu, penulis ingin berkontribusi melestarikan batik Indonesia terutama batik Surakarta dengan cara membuat suatu fasilitas interior *Museum Batik Kota Surakarta* yang menaungi seluruh cara kerja dan pengkoleksian batik Surakarta, mulai dari zaman dahulu hingga zaman sekarang, bahan dan alat untuk membatik, kemudian proses membuat batik agar yang berkunjung mendapatkan pengetahuan dan pengalaman tentang batik yang juga dapat membantu melestarikan budaya bangsa. Lokasi *Museum Batik Kota Surakarta* diasumsikan berada di Jalan Jendral Brigjen Slamet Riyadi, tepatnya di seberang museum Radya Pustaka Surakarta, Lokasi ini sangat strategis untuk dibangun desain museum baru Museum Batik Surakarta karena terletak di jalan utama kota Surakarta, memiliki banyak tempat perdagangan, dan berdekatan dengan pusat batik Solo yaitu daerah Kauman dan Laweyan. Lokasi ini memiliki akses yang mudah dijangkau dari berbagai arah di Surakarta.

Tujuan yang ingin dicapai dengan adanya *Museum Batik Kota Surakarta* masyarakat dapat mengenal, belajar, berbagi ilmu, dan membeli batik khas kota Surakarta, selain itu *Museum Batik Kota Surakarta* dapat menjadi tempat wisata pendidikan bagi wisatawan domestik maupun wisatawan asing dengan desain baru yang lebih modern dan penyampaian yang informatif. Perancangan museum sangat layak dijadikan sebagai Tugas Akhir karena mengingat di kota Surakarta belum terdapat Museum Batik yang secara khusus dikembngkan oleh pemerintah Surakarta sehingga melalui perancangan desain Museum Batik Surakarta dengan mengimplementasi budaya arsitektur lokal yang di padukan dengan elemen batik dan teknologi modern dapat menjadi identitas serta daya tarik baru terhadap museum. Sehingga akan menghasilkan desain baru yang

dapat menjadi ikon bangunan Museum Batik di Surakarta.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan analisis yang dilakukan terhadap 3 objek studi banding museum batik, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan seperti permasalahan terhadap Kondisi bangunan yang belum tertata dengan baik menyebabkan mudarnya fungsi museum, kurang komunikatifnya informasi yang berhubungan dengan pengunjung, sistem penyajian koleksi yang kurang menarik, serta tidak adanya daya tarik kegiatan dan kelengkapan fasilitas yang menjadi alasan museum untuk dikunjungi setiap hari sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Berdasarkan fakta kekurangan/kelemahan yang ditemukan dilapangan, berikut ini merupakan permasalahan yang diangkat dalam perancangan Museum Batik Kota Surakarta:

1. Keseriusan pemerintah dalam menyediakan fasilitas museum batik di Surakarta
 - a. Belum adanya fasilitas museum dari pemerintah untuk mempublikasikan atau mendokumentasikan batik batik Surakarta kepada masyarakat melalui fasilitas interior yang memadai sebagai bentuk pelestarian bersifat rekreatif, interaktif dan edukatif.
 - b. Kurangnya kesadaran bahwa museum di bangun dengan menggunakan bangunan-bangunan kuno sebagai upaya konservatif yang akan menimbulkan permasalahan baru dalam keterbatasan perancangan museum.
 - c. Ketersediaan koleksi batik museum yang belum jelas di dapatkan melalui sumbangan, hibah, atau karya batik yang baru sebagai koleksi pameran museum.
 - d. Tersedianya SDM sebagai pemandu dan kurator museum yang ada di Surakarta yang belum memiliki pengetahuan budaya batik secara mendalam.
 - e. Sumber dana yang di sediakan pemerintah untuk membangun

museum batik kota Surakarta masih dirasa belum mencukupi.

2. Persyaratan Umum Ruang (Sistem Interior)

- a. Permasalahan pencahayaan kebanyakan museum masih kurang dalam mengolah pencahayaan terhadap ruang dan koleksi museum khususnya untuk keamanan koleksi kain batik. Maka dari itu, akan digunakan pencahayaan buatan dengan penggunaan lampu yang sudah di sesuaikan melalui standarisasi pencahayaan display serta dipilih menggunakan lampu khusus yang memiliki efek minimum terhadap koleksi kain.
- b. Belum sesuainya perawatan koleksi batik melalui pengkondisian udara pada ruang pameran guna untuk mengatur suhu ruang yang sesuai standarisasi pada 18°C-24°C, hal tersebut bertujuan untuk mempertahankan kelembaban ruang pada 40%-60% yang merupakan kelembaban yang aman untuk koleksi kain. Penggunaan penghawaan buatan juga bertujuan untuk meminimalisir adanya bukaan yang menjadi masuknya debu dan polusi udara pada ruang pameran. Sehingga kain batik kuno akan dapat bertahan lebih lama.
- c. Kurangnya pengaplikasian sistem keamanan pada interior ruang museum sehingga membebankan keamanan koleksi pada pemandu museum. selain itu kesadaran penggunaan vitrine harus disesuaikan melalui treatment khusus agar keamanan koleksi tetap terjaga.

3. Persyaratan Umum Ruang (Tata Ruang Interior)

- a. Kurangnya konsep pengembangan story line perancangan interior museum batik yang tidak disusun oleh kurator yang memiliki pemahaman khusus mengenai batik. Sehingga menyebabkan pemajangan display yang tidak sesuai dengan sejarah dan pemajangan yang seharusnya.
- b. Organisasi Ruang kurang efektif untuk berintegrasi dengan masing-masing jenis kegiatan museum agar tidak terjadinya

- sirkulasi yang mengganggu dengan jenis kegiatan lain.
- c. Pendekatan alur sirkulasi yang belum terarah dengan baik oleh museum untuk mengarahkan pengunjung sesuai melalui jalur yang sudah disiapkan.
 - d. Pengaturan tata letak ruang pameran yang belum sesuai dengan standar yang akan mempengaruhi tata letak display koleksi, membuat *display* terkesan tidak sesuai pada tempat yang semestinya.
4. Fasilitas edukasi yang ada saat ini belum ada yang secara nyata menerapkan fitur ketrampilan ilmu pengetahuan dan teknologi modern kedalam media pembelajaran, serta belum ada yang dapat mengakomodasi kegiatan rekreasi, belajar, dan diskusi sekaligus didalamnya, sebagai hasil dari fungsi fasilitas edukasi sebagai pengembang potensi dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional.
 5. Museum batik yang kurang memiliki daya tarik kegiatan yang atraktif untuk menjadikan museum sebagai tempat yang dapat dikunjungi setiap hari melalui pengembangan kegiatan rutin dari pemerintah dan komunitas batik serta melengkapi fasilitas pendukung museum dengan ruang yang dapat menjadi interaksi sosial yang disukai masyarakat.
 6. Ketersediaan sebuah fasilitas edukasi dengan penerapan konsep modern design belum ditemukan, sedangkan pada era perkembangan teknologi saat ini konsep perancangan museum yang lebih modern pada kawasan kota dibutuhkan untuk mematahkan paradigma museum yang kuno, angker, dan kurang mengikuti tren perkembangan desain. Kurangnya pengaplikasian standarisasi dalam pembangunan museum batik sehingga ruang-ruang yang dibangun tidak dapat memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung dan pengelola. Sehingga menimbulkan prospektif yang buruk terhadap eksistensi bangunan museum.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang ada adalah:

1. Bagaimana merancang *Museum Batik Kota Surakarta* yang dapat memenuhi fungsinya sebagai sarana pelestarian yang bersifat rekreatif, interaktif, dan edukatif ?
2. Bagaimana merancang *Museum Batik Kota Surakarta* yang memiliki daya tarik kegiatan dan fleksibilitas fungsi bangunan sebagai tempat publik di pusat kota Surakarta?
3. Bagaimana merancang *Museum Batik Kota Surakarta* yang berkesan *up to date*, namun tetap mencerminkan kearifan lokal budaya arsitektur Jawa Tengah ?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Adapun tujuan dan sasaran pada perancangan Museum Batik Kota Surakarta adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

Perancangan interior Museum Batik Kota Surakarta pada kawasan museum dan sektor batik di pusat kota Surakarta bertujuan untuk mampu mengimplementasi fungsi museum terhadap kegiatan edukasi, rekreasi, social, dan ekonomi. Mengangkat budaya kearifan lokal sebagai identitas museum serta menambah daya tarik museum melalui kebanggaan terhadap interior tradisional yang dikemas lebih modern, yang di terapkan pada perancangan interior museum dengan pengaplikasian teknologi informasi virtual. Menambahkan fungsi museum melalui penyediaan fasilitas komersil dan sewa sebagai ruang publik yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan museum sehingga museum memiliki pendanaan mandiri. Penambahan fasilitas tersebut merupakan upaya menambah daya tarik tersendiri bagi wisatawan dan masyarakat lokal untuk berkunjung dengan kebutuhan yang lain.

1.4.2. Sasaran

Berikut sasaran perancangan yang merupakan suatu upaya yang dilakukan guna menjawab tujuan dan permasalahan pada perancangan Museum Batik Kota Surakarta yaitu :

- 1 Menciptakan interior Museum Batik Surakarta yang mampu mengedukasi, menyimpan dan melestarikan dari hasil koleksi– koleksi batik Surakarta serta mengembangkan potensi batik dengan baik.
- 2 Memberikan sebuah fasilitas pendidikan yang interaktif melalui inovasi teknologi informasi pada koleksi museum sebagai pengembangan penyampaian edukasi yang tidak mengurangi estetika koleksi.
- 3 Memaksimalkan efisiensi dalam penyusunan ruang dan fasilitas penunjang lainnya sehingga sirkulasi lebih teratur dan akses antar ruang agar menjadi lebih efisien dan memberikan interaksi terhadap pengunjung.
- 4 Penerapan *sign system* yang representatif di interior Museum guna memudahkan pengunjung untuk memahami alur *story line* penataan koleksi museum dan informasi yang dapat mengarahkan pengunjung ada setiap fasilitas museum.
- 5 Menciptakan suasana baru bagi pengunjung dengan mengaplikasikan pendekatan kearifan lokal Jawa Tengah yang dikemas lebih modern pada interior bangunan serta implementasinya dalam dekorasi ruang.
- 6 Mengaplikasikan penghawaan dan pencahayaan yang disesuaikan untuk perawatan serta keawetan koleksi pada museum.

1.5. Batasan Masalah

Batasan Masalah pada perancangan kali ini adalah :

1. Merancang sebuah ruang tunggal dengan keluasaan interior area 2000m² sampai 5000m².

2. Ruang yang akan di rancang adalah Ruang Pameran, Ruang *Showroom*, Ruang *Runway Hall*, Ruang Lobby, Restoran, Workshop, Ruang perpustakaan dan Ruang Meeting
3. Lokasi/ Site plan terletak di Surakarta.
4. Perencanaan dengan pendekatan budaya lokal arsitektur Jawa Tengah
5. Standarisasi perancangan menggunakan peraturan pemerintah nomer 66 tahun 2015 dan direktorat museum untuk acuan pedoman pembangunan museum di Indonesia, buku *Human Dimention and interior space* untuk standarisasi ergonomic pada furniture, pengadaan, dan tata letak display koleksi, buku *Ernst Neufert* sebagai acuan standarisasi dalam system interior penghawaan, pencahayaan, dan keamanan museum, buku *Time Sever Standards For Building Types* untuk acuan standarisasi pengadaan ruang dan fasilitas dalam bangunan museum.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Praktis

Manfaat dari perancangan *Museum Batik Kota Surakarta* antara lain:

1. Bagi Pemerintah
 - a. Menyukkseskan program pemerintah dalam melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia.
 - b. Memenuhi kebijaksanaan pemerintah dalam hal pendidikan dan peningkatan pariwisata
 - c. Meningkatkan perekonomian sector batik di Surakarta
2. Bagi Masyarakat
 - a. Mendidik masyarakat agar lebih mencintai produk dalam negeri.
 - b. Menghapus pandangan atau mitos masyarakat bahwa batik adalah sesuatu yang kuno.
 - c. Memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bidang pengetahuan dan Pelatihan Batik.
 - d. Menumbuhkan minat masyarakat untuk mengembangkan kreatifitas penggunaan Batik Surakarta.

- e. Sebagai penggerak ekonomi masyarakat khususnya pengrajin batik untuk dapat memasarkan produknya.

1.6.2 Manfaat Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu Desain Interior.
Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu desain interior (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek) sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu desain yang sudah ada untuk ditempatkan pada dunia nyata.
2. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi yang akan mengadakan penelitian tentang desain interior museum batik.
3. Bagi Peneliti Sendiri
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis terutama mengenai pengaruh penerapan desain interior pada museum sebagai daya tarik budaya terhadap pengunjung dan sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dibangku kuliah.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan mencakup proses input, sintesa dan output. Input merupakan sekumpulan data yang serupa data literature, lapangan, dan data ciri – ciri umum, Sintesa merupakan proses analisis dari data yang sudah dikumpulkan untuk kepentingan pemecahan masalah. Selanjutnya dilanjutkan dengan proses sintesa atau penggabungan data hasil analisis untuk menyelesaikan masalah desain. Output merupakan hasil dari proses analisis desain.

1.7.1. Sumber Data

Sumber – sumber data yang digunakan adalah :

- a. Data Primer
Sejumlah keterangan yang diperoleh secara langsung dari lapangan

penelitian, melalui pihak-pihak yang terkait secara langsung.

b. Data Sekunder

Sejumlah data yang secara tidak langsung diperoleh dari lapangan penelitian, tetapi diperoleh melalui studi pustaka, majalah, dan internet.

1.7.2. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dilakukan pengumpulan data baik data primer maupun sekunder:

1. Data primer

Merupakan data pokok yang berisikan informasi mengenai aspek-aspek utama, yang didapat dengan cara :

a. Survei Lapangan

Menuju lokasi pada objek perancangan yaitu Kawasan lokasi *site* di Jl. Slamet Riyadi. Melakukan pengamatan dan mengidentifikasi lingkungan sekitar objek perancangan.

b. Studi Banding

Melakukan perbandingan perancangan yang telah terbangun untuk dijadikan contoh baik dan buruk. Museum batik yang dijadikan sebagai studi preseden diantaranya adalah Museum Batik Danar Hadi, Museum Batik Yogyakarta, dan Museum Batik Pekalongan, untuk mengamati dan mengidentifikasi fasilitas dan aktivitas pengunjung di lokasi tersebut.

c. Wawancara

Metode ini untuk memperoleh data atau hal yang sifatnya tidak terungkap secara fisik. Wawancara ini dilakukan dengan struktur yang lentur tetapi dengan “pertanyaan yang semakin memfokus sehingga informasi yang dikumpulkan cukup mendalam” (H.B. Sutopo, 1989;31). Wawancara dilaukukan pada hari sabtu, 5 Oktober 2020 dengan nara sumbaer Riva Annisa sebagai pengunjung museum menggunakan alat perekam dan catatan pribadi. Bertempat di Museum Batik Danar Hadi Surakarta. Yang

hasilnya menurut penilaian nara sumber museum dan hari merupakan museum yang bagus namun dengan arsitektur colonial dan perpaduan budaya lokal yang sangat sederhana membuat museum kurang memiliki sentuhan modern serta terkesan biasa saja. Sehingga diperlukan perancangan museum baru yang identik dengan kota Surakarta dan mampu menjadi ikon baru dalam kota. Sehingga menghadirkan desain yang segar dan dapat dikelola oleh pemerintah sebagai upaya untuk memfasilitasi dan memberdayakan masyarakat juga pengrajin batik melalui pengelolaan dan system kegiatannya.

d. Observasi Lapangan

Observasi yang dilakukan diantaranya kondisi kawasan Jl. Slamet Riyadi diantaranya kondisi lingkungan, dan masyarakat di sekitar objek perancangan. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati, mendokumentasikan terhadap objek pada lokasi.

e. Kuesioner

Kuesioner yang dilakukan adalah untuk mencari data tentang kebutuhan pengguna hotel bisnis yang nantinya akan disesuaikan dengan konsep perancangan.

2. Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi Literatur melalui berbagai sumber yang berkaitan dengan objek perancangan seperti buku, jurnal, website dan sebagainya, yang mana sumber tersebut terdapat info berupa standar, teknik, trend desain, isu hingga fenomena terkait perancangan Museum Batik Kota Surakarta.

1.7.3. Analisis Data

Mengumpulkan data yang telah didapat dari hasil studi literature, survey lapangan, observasi dan wawancara, untuk dilakukan analisa serta mencari keterkaitan antara tahap satu dan lainnya. Kemudian menyesuaikan permasalahan dan kebutuhan yang muncul untuk dikaitkan dengan pendekatan yang tepat, sehingga dapat ditentukan konsep dan tema

yang sesuai untuk perancangan Museum Batik Kota Surakarta.

1.7.4. Programming

Membuat data analisa lanjutan sebagai acuan perancangan interior pada Museum Batik Kota Surakarta meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking*, dan sebagainya.

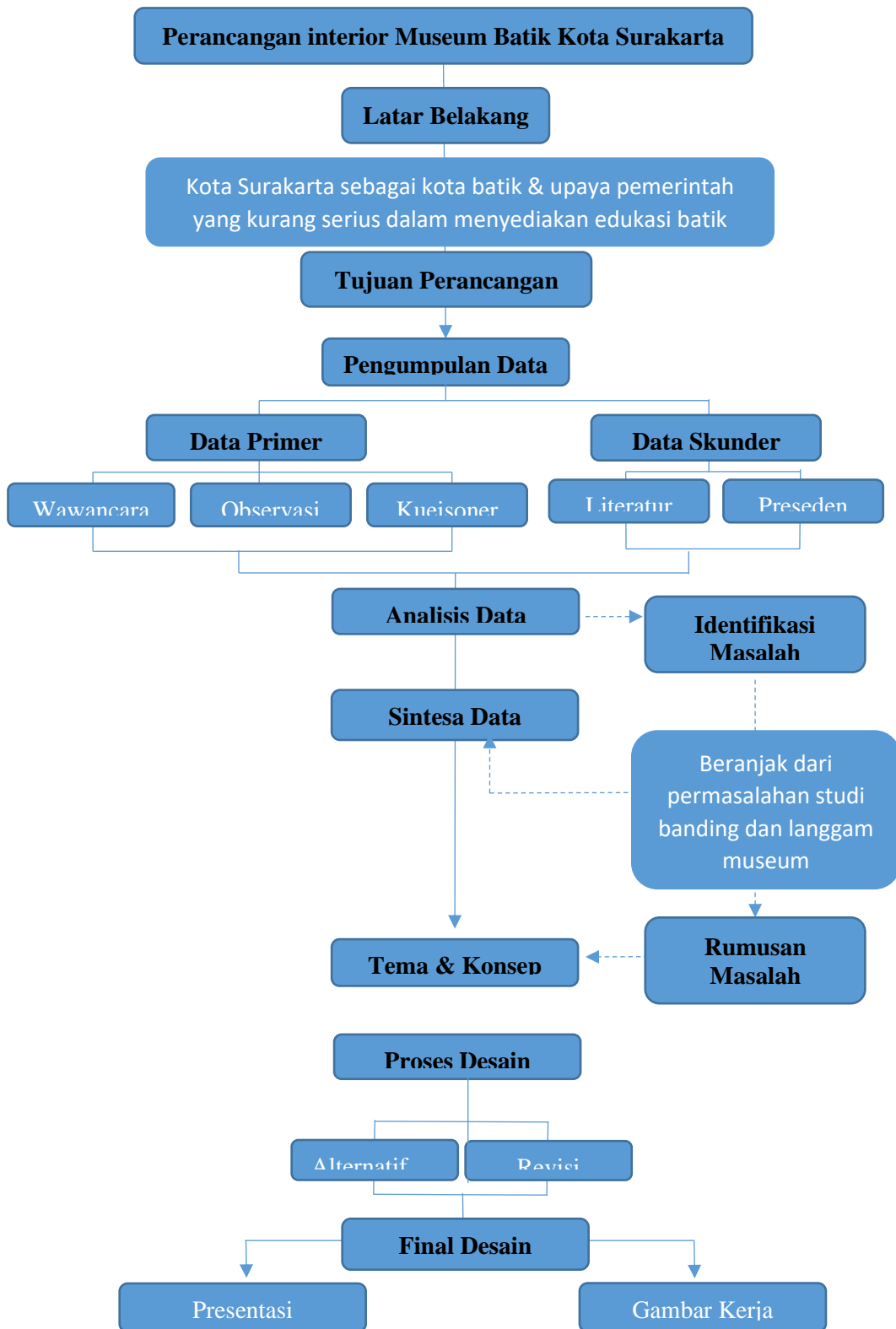
1.7.5. Tema dan Konsep

Menentukan tema dan konsep sebagai solusi permasalahan yang telah ditemukan melalui proses analisa. Tema dan konsep adalah suatu hal umum yang menjelaskan atau menyusun suatu peristiwa, objek, situasi, ide, atau akal pikiran dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir lebih baik.

1.7.6. Output Akhir

Merupakan tahap akhir perancangan, yang mana keseluruhan tahapan telah dilakukan sehingga akan didapatkan output akhir perancangan berupa gambar kerja teknik, maket, perspektif ruang, skema material dan lainnya.

1.8. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

Sumber: Data Pribadi

1.9. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri atas latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, Tujuan, manfaat, dan metode desain, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Uraian tentang kajian teori dan pendekatan desain yang dijadikan untuk mencapai tujuan perancangan.

BAB III ANALISA PERANCANGAN DAN PROGAMING

Merupakan tinjauan umum meliputi pembahasan tentang lokasi. Serta tinjauan khusus berisi tentang data-data hasil survey lapangan yang berhubungan dengan proyek interior yang akan dikerjakan. Serta Programmig merupakan uraian tentang program kegiatan dan program ruang yang akan melatar belakangi terciptanya karya desain interior.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Merupakan uraian tentang idea tau gagasan beserta tema yang akan melatar belakangi terciptanya karya desain interior.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Meliputi kesimpulan evaluasi konsep perancangan dan keputusan desain serta saran-saran penulis mengenai perancangan interior Solo Batik Center.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Berisi tentang skema pola pikir, gambar-gambar terkait, dan table terkait dalam perancangan.