

PERANCANGAN BARU INTERIOR GALERI BATIK PULAU JAWA DI KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN PENGALAMAN RUANG

Faridah¹, Kiki Putri Amelia², Athifah Sri Ismiranti³
¹Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Email:

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang interior baru sebuah bangunan fiksi di Kota Bandung dengan menggunakan pendekatan pengalaman Ruang. Pendekatan ini berfokus pada interaksi dan pengalaman pengguna terhadap ruang yang diperoleh melalui perpaduan perasaannya serta pemikiran individu dalam elemen-elemen ruang tempat mereka bergerak. Pengalamannya diterimakan dalam indera manusia, meliputi indera penglihatan, peraba, dan pendengaran, serta kemampuan gerak tubuh mereka. Dalam penelitian desain ini, digunakan metode campuran yang melibatkan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif meliputi wawancara dengan berbagai pihak terkait, seperti pengelola batik, penjaga museum atau rumah batik, wisatawan yang berkunjung ke galeri batik, dan warga sekitar maupun luar Bandung. Data kuantitatif diperoleh untuk mendukung desain berdasarkan kebutuhan pengguna dan karakteristik lingkungan sekitar. Pengumpulan data ini dilakukan untuk memastikan bahwa desain ini memperhatikan aspek tactile (sentuhan), visual (penglihatan), dan auditory (pendengaran), yang memengaruhi pengalaman fisiologis dan psikologis pengguna dalam ruang. Hasil perihal diteliti turut sebagai rujukan kepada galeri batik lainnya guna menciptakan ruang yang lebih nyaman, aman, dan menyenangkan bagi pengunjung.

Kata kunci: batik, galeri batik, pengalaman ruang, perancangan baru

Abstract: *This study aims to design a new interior of a fictional building in Bandung City using the Spatial Experience approach. This approach focuses on the interaction and experience of users towards space obtained through a combination of human feelings and thoughts towards the elements of the space where they move. This experience is received through human senses, including the senses of sight, touch, and hearing, as well as their body movement abilities. In this design research, a mixed method was used involving qualitative and quantitative data collection techniques. Qualitative methods include interviews with various related parties, such as batik managers, museum or batik house guards, tourists visiting the batik gallery, and residents around and outside Bandung. Quantitative data was obtained to support the design based on user needs and the characteristics of the surrounding environment. This data collection was carried out to ensure that this design pays attention to the tactile (touch), visual (sight), and auditory (hearing) aspects, which affect the physiological and psychological experiences of users in space. The results of this study are expected to be a reference for other batik galleries in creating a more comfortable, safe, and enjoyable space for visitors.*

Keywords: batik, batik gallery, space experience, new design

PENDAHULUAN

Galeri adalah tempat pameran yang menampilkan karya seni untuk apresiasi publik dan, sering kali, juga untuk dijual (Sutopo, 2022). Galeri seni, khususnya, berfokus pada seni kontemporer, seperti lukisan, patung, atau bahkan tekstil dan karya batik (Wijaya & Purbantina, 2022). Galeri seni adalah tempat yang memamerkan berbagai karya seni, termasuk patung, lukisan, foto, instalasi, dan banyak lagi, baik dalam jangka panjang maupun jangka waktu yang lebih pendek (Kamisna, 2024). Tamu, seniman, kritikus, kurator, dan kolektor dapat menemukan titik temu di galeri seni (Almustofa & Anggrian, 2022). UNESCO (2024) telah menobatkan Bandung dan empat puluh tujuh kota lainnya dari tiga puluh tiga negara sebagai kota kreatif. Bandung bukan hanya ibukota provinsi Jawa Barat, tetapi juga kota terbesar di provinsi ini. Kota ini juga merupakan tujuan wisata yang populer, menarik pengunjung dari seluruh dunia dengan daya tariknya yang unik. Informasi yang dikumpulkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Bandung menunjukkan bahwa 7,7 juta pengunjung mengunjungi Bandung pada tahun 2023. Kota Bandung telah mengalami transformasi signifikan menjadi pusat kreativitas dan inovasi di Indonesia.

Menurut Masithoh & Syam (2024) memaparkan dalam era globalisasi yang semakin maju dan kompleks, industri kreatif seperti batik yang terus menghadapi tantangan untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik pasar global. Seni batik telah berkembang dan tumbuh subur di sebagian besar wilayah Indonesia sejak awal sejarah (Wulandari, 2022). Tergantung pada zaman dan lokasinya, batik dapat memiliki berbagai macam motif, hiasan, pola, metode, dan bahan. Aspek artistik, filosofis, keterampilan, dan teknis dari batik memberikan interpretasi yang luas (Nur, dkk., 2024). Batik, dengan demikian, adalah bentuk seni sosial yang mencerminkan cita-cita, optimisme, dan keindahan penciptanya. Dedikasi, keuletan, teknik, dan kemampuan khusus para pengrajin melekat dalam produksinya, yang berlangsung dalam tatanan sosial. Batik telah diwariskan dari generasi ke generasi, desainnya dapat berfungsi sebagai simbol status dan asal-usulnya dapat ditelusuri kembali ke keluarga tertentu

(Aprianingrum, 2021). Seni batik telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi di Indonesia (Jawa) (Abidin, 2023).

Kota Bandung sebagai salah satu pusat industri tekstil dan mode di Indonesia menjadi lokasi strategis untuk mengembangkan galeri batik (Akbar, 2023). Data yang menguatkan Bandung menjadi salah satu tempat yang dipilih untuk menjadi perancangan baru galeri batik Pulau Jawa ini di ambil dari berita harian Info Bandung yang ditulis oleh (Kusumah, 2024) dengan judul artikel "Even Bandung : Festival batik Bordir dan Tenun Nusantara 2024" Melihat pada sumber yang di jelaskan Terbukti adanya kegiatan pameran batik di Graha Manggala Siliwangi Bandung yang dihadirkan beberapa hari pada akhir juli-agustus, pameran ini diikuti oleh para pengrajin UMKM dari seluruh Indonesia untuk mempromosikan dan melestarikan kerajinan tradisional, termasuk batik yang dipamerkan yaitu batik bordir, tenun, dan songket. Terbukti dengan adanya kegiatan ini, galeri batik bukan saja menjadi tempat koleksi penyimpanan batik tetapi berfungsi sebagai ruang promosi budaya, edukatif, dan retail.

Ritel, atau ritel, umumnya dapat diartikan sebagai aktivitas penjualan barang atau jasa langsung ke konsumen akhir yang digunakan sendiri, bukannya dijual kembali (Hidayat, 2021). Berdasarkan hasil kuesioner, ditemukan tingginya minat pengunjung dalam perancangan baru galeri batik. Sehingga dalam perencanaan galeri ini, mempertimbangkan faktor-faktor seperti aktivitas dan fasilitas yang memenuhi kebutuhan pengunjung seperti Ruang Pameran, Workshop dan Retail. dalam perancangan baru galeri batik ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah Galeri Batik Pulau Jawa di Kota Bandung yang dapat meningkatkan citra budaya lokal dan daya tarik wisatawan domestik maupun mancanegara (Audina, dkk., 2022).

Fasilitas pendukung dalam perancangan galeri batik ini yaitu dengan adanya area galeri batik untuk menampilkan berbagai karya pengrajin yang ada di Pulau Jawa, pada perancangan baru ini terdapat area galeri untuk promosi budaya yang akan menampilkan produk batik yang layak untuk dipajang pada sebuah galeri batik. Selain itu, pada galeri batik ini juga akan ada area edukasi sebagai pengenalan sekilas

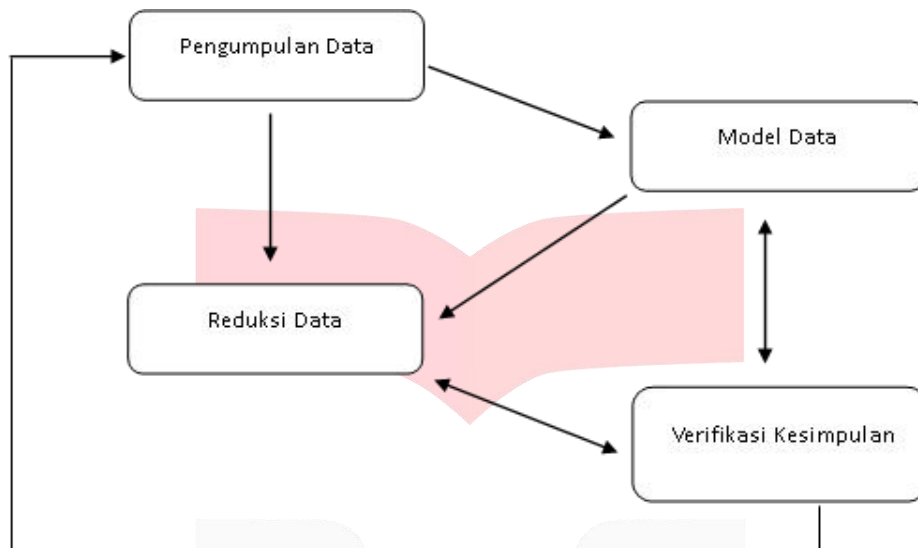
informasi mengenai sejarah batik, serta terdapat area *workshop* yang berfungsi sebagai tempat belajar yang mendorong kreativitas dan rasa cinta terhadap seni batik (Sulistyaniya, dkk., 2024). Selain *workshop* dan galeri batik, pada perancangan galeri ini juga terdapat pusat perbelanjaan yang menampilkan beberapa karya batik artisan dan pengrajin batik dengan terdapat pada Pulau Jawa dalam pemilihan karya batik yang layak untuk diberikan pada toko berdasarkan beberapa kriteria yang meliputi kualitas material, popularitas tren di kalangan masyarakat, dan harga yang dapat dijangkau oleh konsumen (Kamandanu, 2022).

Melalui pemaparan diatas, penulis mengambil judul “Perancangan Baru Interior Galeri Batik Pulau Jawa Di Kota Bandung Dengan Pendekatan Pengalaman Ruang”. Tujuan dari penelitian ini ialah (1) menciptakan galeri batik yang bisa menjadi pusat promosi budaya batik Indonesia dengan mengedepankan nilai-nilai tradisional dan menyesuaikan aspek modern untuk menarik berbagai kalangan, (2) membuat ruang edukasi dan *workshop* yang nyaman dan sesuai dengan standar untuk mendukung kegiatan pelestarian dan pembelajaran batik, (3) menyediakan platform bagi seniman batik untuk mempromosikan dan menjual karya mereka, mendukung industri batik, dan mendorong minat masyarakat untuk membeli produk batik lokal, dan (4) optimalisasi desain galeri batik agar sesuai dengan persyaratan keamanan, penerangan, hiburan, dan sistem wayfinding, demi kenyamanan dan keselamatan pengunjung.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian desain ini, digunakan metode campuran yang melibatkan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif meliputi wawancara dengan berbagai pihak terkait, seperti pengelola batik, penjaga museum atau rumah batik, wisatawan yang berkunjung ke galeri batik, dan warga sekitar maupun luar Bandung. Data kuantitatif diperoleh untuk mendukung desain berdasarkan kebutuhan pengguna dan karakteristik lingkungan sekitar.

Teknik pengumpulan data serta perancangan yang dilakukan pada penelitian ini meliputi kuesioner, wawancara, observasi, studi lapangan, dokumentasi, dan studi literatur. Setelah data didapatkan kemudian dilanjutkan dengan teknik analisis data yang disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Teknik Analisis Data

Sumber: Miles & Huberman (1992) dalam Arif (2022)

HASIL DAN DISKUSI

Konsep implementasi perancangan menggunakan konsep *natural warm dynamic* yang menjadikan Ruang interior yang membuat pengalaman ruang immersive dan mengundang pengunjung galeri batik. Dengan memadukan unsur-unsur alam seperti material kayu, warna kayu, dan tumbuhan hijau, konsep tersebut menciptakan suasana hangat dan menenangkan yang mencerminkan nilai-nilai budaya Jawa. Sentuhan dinamis ditambahkan melalui Pemilihan warna yang kayu yang natural, penataan ruang inovatif, dan elemen interaktif yang menarik. Konsep ini tidak hanya menyajikan batik sebagai karya seni, tetapi juga sebagai bagian integral dari kehidupan Jawa.

Konsep material dan furniture yang digunakan pada perancangan galeri ini memadukan material tradisional seperti kayu dengan elemen modern dan desain minimalis pada furniture, Galeri batik pulau jawa dapat menciptakan suasana yang harmonis antara warisan budaya dan kebutuhan kontemporer. Pendekatan ini tidak hanya akan menarik perhatian pengunjung tetapi juga memperkuat identitas budaya batik Indonesia sebagai bagian dari sejarah dan seni yang hidup hingga kini.

Konsep warna yang akan digunakan, dirancang untuk menciptakan suasana harmonis dan menunjang pengalaman pengunjung. Palet warna yang dipilih memadukan warna-warna Kayu yang hangat, seperti coklat, krem, dan hijau. Dinding berwarna netral akan menjadi backdrop ideal untuk menonjolkan karya batik. Dalam desain galeri batik, konsep warna yang digunakan dipilih berdasarkan tema dan suasana yang ingin dicapai.

Konsep pencahayaan khusus di Galeri batik Nusantara dirancang secara cermat untuk menjaga keindahan dan keutuhan koleksi batik yang dipamerkan, tanpa risiko kerusakan yang dapat diakibatkan oleh paparan cahaya. batik sebagai kain dengan pewarna alami cenderung rentan rusak akibat sinar UV dan panas berlebih, sehingga pencahayaan yang dipilih tidak hanya berfungsi sebagai penerang namun juga melindungi kain agar tidak pudar atau menguning. Untuk itu digunakan sistem pencahayaan dengan lampu LED yang memiliki tingkat radiasi UV dan emisi panas yang sangat rendah sehingga aman untuk bahan tekstil sensitif seperti batik.

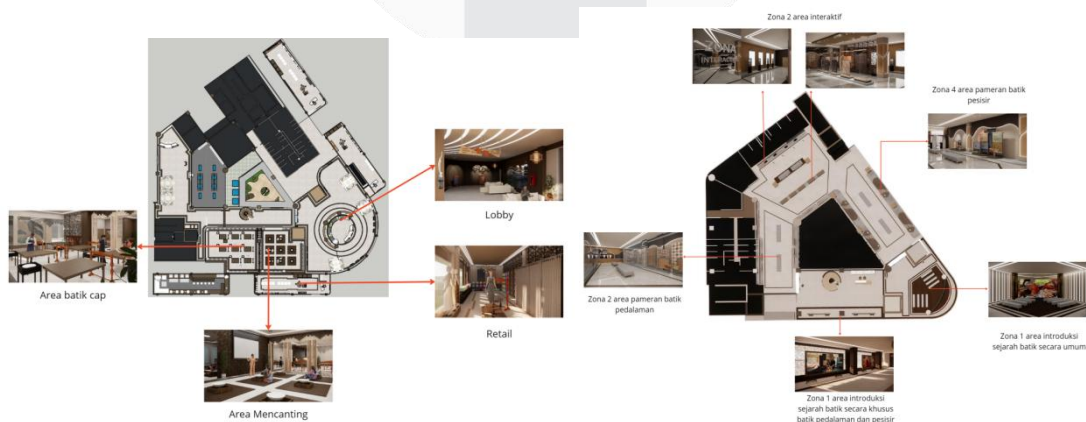
Konsep penghawaan di galeri batik harus dirancang secara cermat untuk menciptakan kenyamanan bagi pengunjung sekaligus menjaga kualitas karya batik yang dipamerkan. Cuaca yang baik akan memastikan udara segar masuk, mencegah kelembaban yang berlebihan yang dapat merusak kain batik, dan menghindari penumpukan bau tidak sedap. Desain ventilasi dapat menggunakan kombinasi sistem alami dan mekanis, seperti jendela besar yang menggunakan aliran udara alami dan sistem pendingin ruangan yang terintegrasi dengan baik, tetapi tidak mengganggu tampilan estetika galeri atau pengalaman.

Konsep keamanan dalam desain interior sangat penting, adanya perancangan baru ini diharapkan keamanan dalam desain ini dapat berfokus pada penggunaan elemen desain yang dapat memastikan keselamatan dan kenyamanan pengguna ruangan. Sehingga pada perancangan baru galeri batik ini terjamin kenyamanan serta keselamatan para utama pengunjung.

Konsep akustik pada tahap perencanaan bertujuan untuk pengkondisian tata suara yang ada di dalam ruang pameran. Schoer mengatakan bahwa penataan suara pada museum dapat membangkitkan atmosfer ruangan sesuai dengan storyline yang diharapkan. Penggunaan material penyerap suara dapat mengurangi gaung pada ruangan museum.

Konsep signage di galeri batik dapat dirancang dengan memanfaatkan motif batik sebagai elemen desain yang menghubungkan identitas budaya dengan modernitas ruang. Penggunaan warna dan pola yang dapat meningkatkan nuansa tradisional, sementara bahan dan bentuk penandaan yang minimalis dan kontemporer akan menciptakan kesan modern. Setiap papan nama, mulai dari arah, informasi pameran, hingga deskripsi karya, harus mudah dibaca namun tetap mengutamakan unsur buatan yang tidak mengganggu pengalaman pengunjung.

Pada perancangan Galeri Batik Pulau Jawa di Kota Bandung, area yang dipilih sebagai denah khusus meliputi lantai dasar dan lantai satu. Pada lantai dasar, perancangan meliputi area lobi, workshop, dan retail.



(a)

(b)

Gambar 2. (a) Layout Lantai Dasar, (b) Layout Lantai Satu

Pada lantai satu terdapat empat zona pameran yang didesain untuk memberikan berbagai pengalaman kepada pengunjung, yaitu, (1) Zona 1: Area pengenalan umum sejarah batik, meliputi sejarah batik pedalaman dan pesisir; (2) Zona 2: Area pameran batik pedalaman, tempat koleksi batik dipajang namun tidak boleh disentuh oleh pengunjung untuk menjaga keaslian dan keindahannya; (3) Zona 3: Area interaktif yang didesain untuk memberikan pengalaman berbeda. Pada zona ini, pengunjung dapat menggunakan layar interaktif yang dapat disentuh dan diubah untuk menampilkan berbagai motif batik secara digital; (4) Zona 4: Area pameran koleksi batik pesisir, tempat pengunjung diperbolehkan memegang dan merasakan tekstur kain batik secara langsung, sehingga menciptakan pengalaman taktil yang imersif.

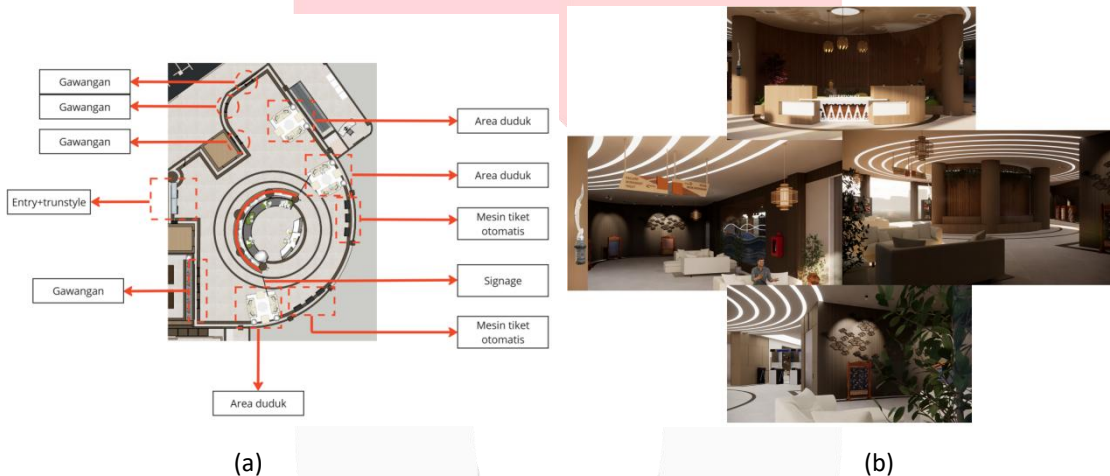
Perancangan Lobby Utama Galeri Batik

Pada perancangan Galeri Batik Pulau Jawa Kota Bandung, area lobi utama didesain untuk mendukung fungsi pembelian tiket yang dapat dilakukan secara offline maupun online. Pengunjung bebas memilih tiket untuk mengikuti kegiatan workshop atau mengunjungi galeri. Area resepsionis diletakkan di lobi sebagai pusat informasi mengenai sistem galeri dan pembelian tiket secara offline. Pengunjung yang membeli tiket secara online diharuskan untuk mencetak tiket melalui mesin tiket otomatis yang tersedia di lobi. Sementara itu, untuk pembelian tiket offline, tiket akan dicetak langsung oleh petugas resepsionis. Sistem ini didesain untuk menjaga keamanan dan mengatur akses pengunjung keluar masuk ke area galeri yang ingin dikunjungi.

Lobi utama galeri ini didesain dengan sirkulasi yang luas untuk memudahkan pergerakan pengunjung. Fasilitas di area lobi dilengkapi dengan banyak kursi, yang berfungsi sebagai area tunggu bagi pengunjung yang sedang mengantre atau menunggu giliran untuk masuk ke galeri. Suasana ruangan yang harmonis diterapkan untuk menciptakan kenyamanan bagi pengunjung saat berada di area ini. Area

resepsionis diletakkan di bagian tengah ruangan untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi. Di area ini, pengunjung yang belum memesan tiket secara online dapat membeli tiket secara offline melalui petugas resepsionis.

Denah lobi didesain untuk memberikan alur yang jelas, sehingga memudahkan pengunjung untuk mengetahui arah masuk dan keluar dari galeri. Selain itu, di sisi kanan dan kiri lobi terdapat gapura yang memajang gambar-gambar batik yang akan dipamerkan di galeri. Elemen ini bertujuan untuk memberikan kesan pertama kepada pengunjung, sekaligus mengomunikasikan identitas galeri sebagai tempat yang berfokus pada seni dan budaya batik.



Gambar 3. (a) Layout Lobby, (b) Suasana area lobby

Di area lobi ini, desain difokuskan untuk memberikan pengalaman yang melibatkan indra peraba dan sentuhan. Pengunjung dapat merasakan pengalaman taktil melalui beberapa elemen, seperti kain batik yang dapat dirasakan di area lobi dan bahan kayu yang digunakan di area resepsi, sehingga menimbulkan kesan alami dan hangat. Selain itu, lobi ini juga dilengkapi dengan fasilitas bermain sensorik, di mana tiket otomatis yang dapat dipegang oleh pengunjung merupakan bagian dari pengalaman interaktif yang unik. Untuk memudahkan pengunjung, ada juga petunjuk jalan yang dirancang untuk membantu mereka menemukan arah ke daerah yang diinginkan,

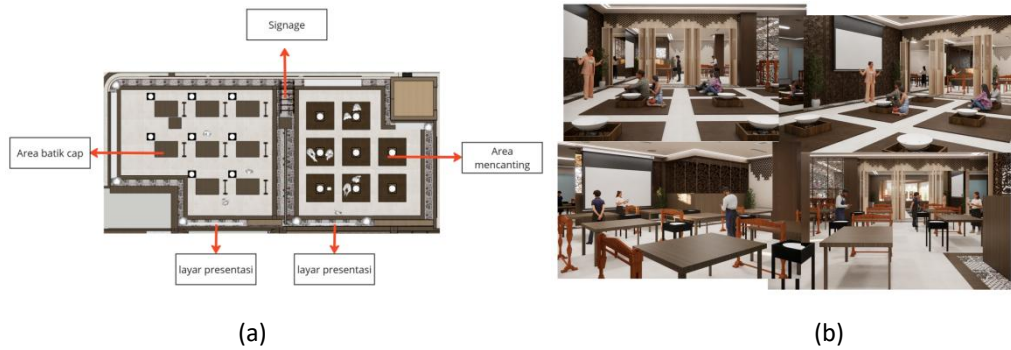
termasuk lokakarya, ritel, dan galeri utama. Desain ini bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman, interaktif, dan intuitif bagi setiap pengunjung.

Warna-warna yang digunakan di area lobi didesain dengan konsep dinamika hangat alami untuk menciptakan suasana hangat, menyenangkan, dan nyaman bagi pengunjung. Pemilihan warna ini bertujuan untuk memberikan kesan ramah dan mengundang, sehingga pengunjung betah di galeri saat berada di area lobi tanpa merasa bosan. Di area lobi, elemen audit diterapkan dalam bentuk musik instrumen yang menenangkan dan menyenangkan untuk didengar. Kehadiran elemen audit ini bertujuan untuk menciptakan suasana santai bagi pengunjung, sekaligus mengurangi kejenuhan saat menunggu atau mengantri. Musik lembut juga berfungsi untuk memeriahkan suasana ruang, memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan harmonis saat berada di area lobi.

Fasilitas Workshop

Layout workshop ini dibagi menjadi dua area utama, yaitu area mencanting dan area batik cap. Kedua area ini memiliki hubungan ruang yang dihubungkan oleh sekat berupa pintu kayu lipat. Sekat ini berfungsi untuk memberikan fleksibilitas, terutama ketika terdapat rombongan yang melakukan kegiatan secara terpisah. Ruang workshop dirancang dengan konsep semi-terbuka, sehingga memungkinkan sirkulasi udara alami masuk dan keluar untuk menciptakan suasana yang nyaman. Selain itu, sistem penghawaan buatan seperti exhaust fan juga diterapkan untuk mengurangi hawa panas di dalam ruangan, terutama selama proses pembuatan batik.

Material yang digunakan pada ruang ini dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan dalam perawatan dan pembersihan, terutama untuk membersihkan lilin yang mungkin menetes ke lantai selama kegiatan berlangsung. Pemilihan material ini bertujuan untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan area workshop.



Gambar 4. (a) Layout Workshop, (b) Suasana Workshop

Pada area workshopi, desain difokuskan pada pengalaman yang melibatkan indra peraba dan sentuhan. Pengunjung diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan batik, seperti canting, malam hari (lilin batik), kain, dan pewarna. Sentuhan langsung ini tidak hanya memberikan pengalaman taktil yang unik tetapi juga membantu pengunjung memahami tekstur, bentuk, dan fungsi dari setiap alat dan bahan yang digunakan. Melalui pendekatan ini, workshop ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung dengan proses pembuatan batik yang lebih mendalam. Selain itu, pengalaman meraba-raba alat dan bahan ini juga memberikan wawasan langsung tentang seni dan kerajinan tradisional, sehingga pengunjung dapat menghargai kompleksitas dan keindahan proses pembuatan batik.

Warna yang diterapkan pada workshop dirancang dengan konsep earthytone alami, menggabungkan nuansa hangat seperti coklat kayu, dan beige. Pemilihan warna ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung kegiatan kreatif di ruang. Warna coklat kayu digunakan pada elemen-elemen seperti meja dan sekat ruangan, memberikan kesan alami sekaligus memperkuat nuansa tradisional. Warna beige diaplikasikan pada dinding dan langit-langit untuk menciptakan kontras lembut dan memberikan kesan ruangan yang terang dan luas. Kombinasi warna ini selain mempercantik tampilan ruang, juga berfungsi untuk meningkatkan fokus dan kenyamanan pengunjung dan pelatih batik. Dengan suasana

yang harmonis dan menenangkan, diharapkan pengunjung dapat lebih menikmati proses belajar dan membuat batik di area workshop.

Pada area workshop elemen audit dirancang untuk menciptakan suasana yang mendukung kegiatan kreatif dan meningkatkan kenyamanan pengunjung saat mengikuti proses pembuatan batik. Musik instrumental dengan nada lembut dan menenangkan dimainkan di daerah ini, yang bertujuan untuk memberikan rasa relaksasi dan fokus, baik untuk pengunjung belajar maupun manajer kerja. Pemilihan jenis musik yang cermat dilakukan untuk menghindari gangguan konsentrasi. Musik dengan tempo lambat dan nada alami, seperti suara alat musik gamelan tradisional yang dipadukan dengan musik modern, digunakan untuk memberikan pengalaman yang harmonis dan sesuai dengan tema budaya batik. Selain itu, sistem audio dipasang secara strategis di beberapa sudut ruangan sehingga suara terdengar merata tanpa mengganggu komunikasi antara pelatih dan peserta workshop. Elemen audit ini dirancang tidak hanya untuk menciptakan suasana yang mendukung produktivitas tetapi juga untuk memberikan pengalaman ruang yang menyenangkan dan immersive bagi pengunjung.

Pembuatan Platform Penjualan (Retail)

Konsep tata ruang ritel dirancang agar tetap terlihat luas, memudahkan pengunjung untuk berpindah-pindah, dan menciptakan pengalaman berbelanja yang nyaman. Area ini dilengkapi fasilitas tempat duduk yang berguna bagi pengunjung untuk menunggu giliran, berdiskusi, atau memilih bahan kain yang ingin dibeli. Penyajian koleksi batik pada perancangan ritel, khususnya batik pesisir, diselenggarakan sesuai kategori motif untuk memudahkan pengunjung memilih motif sesuai keinginan. Pembagian motif batik disesuaikan dengan tema, seperti flora dan fauna, karangan bunga, burung, dan lain-lain. Pengaturan ini bertujuan agar koleksi terlihat lebih terorganisir dan menarik perhatian pengunjung. Konsep ruang di ritel ini menggunakan elemen desain woodoat dengan warna cerah. Material dan warna ini

dipilih untuk menciptakan suasana yang harmonis dan menyenangkan, sekaligus menonjolkan keindahan motif batik yang beragam dan berwarna-warni.



Gambar 5. (a) Layout Retail, Suasana Retail

Pada area retail, elemen taktil yang dirancang untuk memberikan pengalaman mendalam bagi pengunjung, memungkinkan mereka untuk merasakan langsung tekstur dan kualitas produk batik yang dipamerkan. Kain batik yang tersedia disusun dengan cara yang memungkinkan pengunjung memegang, meraba, dan mengeksplorasi setiap detail motif, bahan, dan kehalusan kain. Hal ini bertujuan untuk memberikan sensasi nyata yang membantu pengunjung memahami perbedaan antara jenis kain, seperti sutra, kapas, atau rayon, serta proses pewarnaan dan kerajinan batik. Elemen taktil juga direalisasikan melalui bahan yang digunakan dalam furnitur dan elemen desain interior. Meja pajangan dibuat menggunakan bahan kayu dengan tekstur alami yang hangat dan nyaman untuk disentuh.

Pada ritel batik pesisir, unsur visual dirancang untuk menonjolkan karakteristik motif dan warna khas batik pesisir. Batik pesisir dikenal memiliki motif yang lebih berani, berwarna-warni, dan sering kali mengangkat tema flora, fauna, dan unsur budaya pesisir. Oleh karena itu, penataan visual di kawasan ini difokuskan untuk memperkuat keunikan batik pesisir, baik melalui penerangan, material, maupun tata letak.

Dinding di daerah ini menggunakan warna netral seperti beige yang berfungsi sebagai latar belakang yang tidak mengganggu dominasi warna cerah batik pesisir. Selain itu,

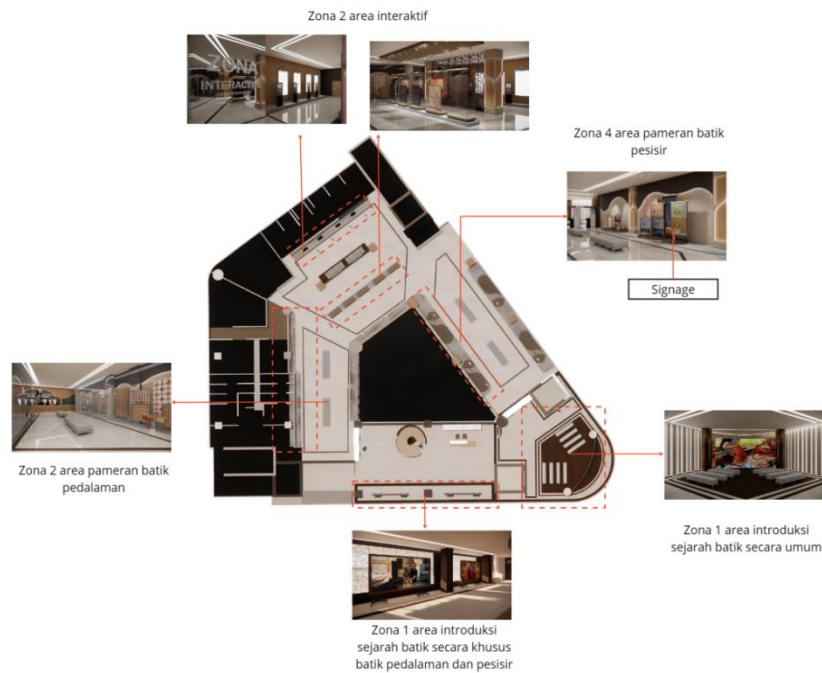
dekorasi ruangan menampilkan elemen visual yang mengingatkan pada suasana pesisir, seperti panel kayu dengan ukiran seperti gelombang.

Pada area retail batik pesisir, elemen audit dirancang untuk menciptakan suasana yang mendalam melalui musik instrumental lembut, dikombinasikan dengan suara alami seperti gemuruh gelombang dan kicauan burung laut. Suara-suara ini dimaksudkan untuk memberikan kesan relaksasi dan memperkaya pengalaman sensorik pengunjung, menciptakan suasana yang harmonis dan sesuai dengan tema batik pesisir. Volume musik tetap rendah, sehingga pengunjung dapat menikmati suasana.

Galeri Batik Pulau Jawa

Konsep tata ruang area introduksi dirancang agar terlihat luas, memberikan keleluasaan bagi pengunjung untuk bergerak, serta menyediakan ruang yang cukup untuk duduk dan mendengarkan presentasi dari pemandu tur di area word display. Area ini dirancang untuk mengedukasi pengunjung dengan narasi yang menarik, dimulai dari sejarah batik secara umum hingga penjelasan mendalam tentang batik pesisir. Setelah penjelasan di area introduksi selesai, pengunjung diberi kebebasan untuk memilih melanjutkan ke area pameran lainnya atau beristirahat di rooftop.

Konsep warna yang diterapkan pada ruang pameran ini mengombinasikan warna beige dan coklat tua. Warna beige digunakan untuk menonjolkan motif batik yang dipajang, menciptakan kontras yang memperkuat keindahan detail batik. Sementara itu, warna coklat tua digunakan untuk memberikan batasan visual serta menyorotkan perhatian pengunjung terhadap kain batik yang dipamerkan, menciptakan suasana yang hangat dan harmonis.



Gambar 4. Galeri Batik Pulau Jawa

Elemen taktil diterapkan untuk memberikan pengalaman langsung bagi pengunjung dalam merasakan tekstur batik yang dipamerkan. Beberapa koleksi batik pesisir ditampilkan dengan cara yang memungkinkan pengunjung menyentuh permukaan kain batik, memungkinkan mereka merasakan perbedaan tekstur antara batik tulis, batik cap, dan batik modern. Untuk menjaga keutuhan koleksi batik yang tidak boleh disentuh, beberapa karya dipajang di balik kaca atau dinding transparan, sementara koleksi lainnya ditempatkan dalam jarak yang memungkinkan pengunjung merasakan kain secara langsung. Penggunaan material seperti kayu pada elemen pajangan juga dirancang sehingga pengunjung dapat merasakan sensasi alami ruang, memperkaya indra mereka.

Unsur visual digunakan untuk memperkuat pengalaman estetika dan memperjelas identitas batik sebagai seni budaya. Penggunaan control lighting, baik natural maupun buatan, difokuskan untuk menonjolkan warna dan motif batik yang dipamerkan, dengan tujuan agar setiap karya batik terlihat lebih hidup dan detail. Ruang pameran dirancang dengan warna netral seperti beige dan dark brown di

dinding untuk menciptakan kontras yang menonjolkan warna-warna cerah batik. Tampilan batik menggunakan rak dan gantungan yang tersusun rapi sehingga pengunjung dapat dengan mudah melihat seluruh koleksi berdasarkan motif dan tema tertentu, seperti batik pesisir dan pedalaman.

Unsur audit digunakan untuk menciptakan suasana yang mendalam dan dikombinasikan dengan tema budaya batik. Suara yang dipilih adalah kombinasi musik instrumental dengan nuansa tradisional, seperti gamelan atau alat musik Jawa, dimainkan dengan volume lembut untuk menciptakan suasana yang tenang dan reflektif. Selain itu, suara alam seperti angin berputar atau suara alam yang berhubungan dengan alam Indonesia, seperti suara burung atau suara gelombang, digunakan untuk meningkatkan pengalaman sensoris pengunjung. Elemen audit ini dirancang untuk meningkatkan kedalaman pengalaman ruang, membuat pengunjung merasa lebih terhubung dengan budaya dan alam sekitar batik.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil melalui pemaparan diatas ialah (1) Fasilitas galeri batik dirancang sesuai dengan standar galeri yang mendukung promosi budaya, dengan menonjolkan keindahan motif hias batik melalui penataan ruang yang informatif, representatif, dan estetis; (2) Fasilitas workshop dirancang sebagai ruang edukasi yang memenuhi standar workshop dan prinsip ergonomis, sehingga menciptakan kenyamanan dan pengalaman belajar yang optimal bagi pengunjung; (3) Platform penjualan bagi perajin batik diwujudkan melalui perancangan area ritel yang mengacu pada standar pengelolaan produk, sehingga meningkatkan aksesibilitas, daya tarik, dan nilai jual; (4) Perancangan galeri batik mengoptimalkan kondisi ruang melalui penerapan sistem pencahayaan, ventilasi, wayfinding, dan keamanan yang terpadu, untuk mendukung kenyamanan dan keamanan seluruh aktivitas di galeri.

Saran ditujukan kepada peneliti selanjutnya untuk melaksanakan studi perbandingan yang sejalan dengan konsep desain akan membantu peneliti menganalisis dan mengembangkan ide desain secara lebih terarah. Peneliti diharapkan mampu memperluas pengetahuan tentang berbagai bentuk dan gaya interior untuk menciptakan desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan tetapi juga memiliki nilai estetika tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2023). Pola Geometris pada Motif Batik Kawung Surakarta. *Etnopedagogik Pendidikan Inklusif Berbasis Kearifan Lokal di Nusantara*, 105.
- Akbar, M. R. (2023). *Perancangan Informasi Gudang Rayon Bandung Dsm Tex Melalui Media Company Profile* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Almusoffa, M. S., & Anggrian, M. (2022). Peran Serta Posisi 'Hysteria' Colaboratorium And Creative Impact HUB. di Era Disrupsi: Dampak Teknologi pada Medan Sosial Seni Rupa di Kota Semarang. *Kusa Lawa*, 2(2), 102-116.
- Aprianingrum, A. Y., & Nufus, A. H. (2021, November). Batik Indonesia, Pelestarian Melalui Museum. In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik* (Vol. 3, No. 1, pp. 10-1).
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201-210.
- Audina, F. I., Natalia, T. C., Lemy, D. M., & Hulu, M. (2022). Faktor yang Memengaruhi Niat Wisatawan Jabodetabek Kembali Ke Pulau Bali Semasa Covid-19. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 16(2), 186-202.
- Hidayat, T. (2021). *Redesain Pasar Tradisional Keutapang* (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry).
- Kamandanu, A. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain*. Penerbit YLGI.

- Kamisna, H. (2024). *Perancangan Galeri Seni Rupa 2d Di Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Sains dan Teknologi).
- Kusumah, A., 2024. *Event Bandung: Festival Batik Bordir & Tenun Nusantara 2024*. <https://www.infobdg.com/v2/event-bandung-festival-batik-bordir-tenun-nusantara-2024/>.
- Masithoh, F. N., & Syam, A. Z. M. (2024, October). Optimalisasi Literasi Ekonomi Digital Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Daya Saing Ekonomi. In *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (Vol. 8, No. 1, pp. 847-862).
- Nur, A., Ramadhan, G., Wahyudimas, R. K., Arifah, M. A., & Sujaya, R. (2024). Pengaruh Kecerdasan Buatan Dalam Proses Penciptaan Seni Dan Desain. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 91-100.
- Sulistriyaniva, R., Widodo, W., & Istiq'faroh, N. (2024). Eksplorasi Batik Tulis Sari Kenongo Sebagai Sumber Belajar Etnopedagogi di Sekolah Dasar. *PANUNTUN (Jurnal Budaya, Pariwisata, dan Ekonomi Kreatif)*, 1(3), 180-191.
- Sutopo, A. H. (2022). *Membangun NFT Gallery berbasis Metaverse*. Topazart.
- Wijaya, F. F., & Purbantina, A. P. (2022). Diplomasi Budaya Indonesia Melalui Batik di Korea Selatan. *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial dan Budaya*, 24(2), 147-172.
- Wulandari, A. (2022). *Batik Nusantara: Makna filosofis, cara pembuatan, dan industri batik*. Penerbit Andi.