

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pulau Madura merupakan salah satu obyek wisata di Jawa Timur yang memiliki potensi untuk lebih dikembangkan lebih jauh. Madura memiliki potensi wisata- wisata alam dan seni budaya yang beragam yang diharapkan dapat menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Di Madura terdapat 4 kabupaten yang memiliki potensi wisata & budaya yang sering dikunjungi oleh wisatawan yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, Sumenep. Menurut Dinas Pariwisata Prop.Jatim dari hasil pengamatan statistik hingga tahun 2005, kabupaten yang paling sering dikunjungi yaitu Bangkalan, selain itu kabupaten Bangkalan adalah salah satu Kabupaten yang berhubungan dengan pengembangan industri di Gerbangkertasusila (Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, dan Lamongan).

Tabel 1.1 Pengunjung obyek dan daya tarik wisata di Madura

No	OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA	2000		2001		2002		2003		2004	
		WISMAN	WISNUS	WISMAN	WISNUS	WISMAN	WISNUS	WISMAN	WISNUS	WISMAN	WISNUS
	<b>Kabupaten Bangkalan</b>	91	129956	210	164974	2447	118151	3129	157616	228	560313
	Pantai Siring Kemuning	-	-	-	-	300	2444	145	2769	-	6754
	Pantai Rongkang	-	-	-	-	159	5852	149	4350	22	31963
	Museum Bangkalan	19	213	65	145	566	3629	310	2744	63	3044
	Makan Air Mata Ibu	72	129743	145	164829	172	93056	112	95521	21	166765
	Mercusuar	-	-	-	-	1020	8093	261	4104	57	23259
	Gunung Geger	-	-	-	-	230	5077	15	3846	26	39805
	Makam Syeichona Cholil	-	-	-	-	-	-	16	32830	15	221242
	Tr Kota	-	-	-	-	-	-	2121	11452	-	15989
	Pantai Manoran	-	-	-	-	-	-	-	-	4	13583
	Kola Langgundih	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25500
	Situr Benteng Colonial	-	-	-	-	-	-	-	-	20	4580
	Api Alam Konang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7829
	<b>Kabupaten Sampang</b>	16	4810	28	5285	78	134679	32	50844	230	22611
	Pantai Camplong	-	-	-	-	-	-	6	5272	223	4190
	Air Terjun Torohan	-	-	-	-	-	-	2	5157	-	3294
	Makam Ratu Ibu	16	4810	28	5285	78	134678	12	26031	7	4380
	Hutan Kera Nipa	-	-	-	-	-	-	-	6520	-	4806
	Waduk Klampis	-	-	-	-	-	-	12	7864	-	5941
	<b>Kabupaten Pamekasan</b>	-	-	-	-	54	7968	-	181608	-	183468
	Pantai Talang Sering	-	-	-	-	-	-	-	34616	-	11301
	Pantai Jumiang	-	-	-	-	-	-	-	20789	-	2519
	Api Abadi	-	-	-	-	-	-	-	28508	-	85664
	Makam Ronggo Sukowati	-	-	-	-	54	7968	-	-	-	747
	Batu Ampar	-	-	-	-	-	-	-	97695	-	83237
	<b>Kabupaten Sumenep</b>	375	221860	585	175952	693	214972	840	145243	1221	217029
	Pantai Slopeng	57	22741	88	21616	-	856	22	9000	184	17796
	Pantai Lombang	87	43646	138	34633	-	79201	339	7051	222	15318
	Makam Asta Tinggi	84	66718	58	52597	46	13617	182	16543	116	27706
	Museum Dan Kraton	130	42546	301	31886	647	19731	297	20862	332	31605
	Asta Yusuf	17	46209	-	35220	-	101564	-	91787	-	115172
	Situs Benteng	-	-	-	-	-	-	-	-	367	8520
	Situs Batu Gong	-	-	-	-	-	-	-	-	-	912

Sumber: Dinas Pariwisata Prop.Jatim 2008

Potensi pada sektor industri didominasi oleh industri kecil dan kerajinan, yaitu salah satunya kerajinan batik, produk batiknya memiliki ragam warna dan motif yang tidak kalah dengan produksi daerah lain. Batik tulis Madura memiliki keunggulan -

keunggulan karena memiliki karakter yang khas dan unik serta daya tarik tersendiri. Dari segi warna, karakteristik warna Batik Madura cenderung memilih warna berani dan tegas, seperti warna Merah, Kuning, Biruh (Hijau dalam Bahasa Indonesia) serta warna Biru sendiri. Batik Madura memiliki perbedaan warna dan motif (flora dan fauna) dengan batik dari daerah lain. Batik Madura menggunakan pewarna alami sehingga warnanya cukup mencolok.

Daerah penghasil batik di Madura yaitu Bangkalan, Pamekasan, Sumenep, dan Sampang. Di Bangkalan beberapa kecamatan penghasil batik adalah Kecamatan Tanjung Bumi, Kecamatan Kokop, Kec. Blega, Kec. Modung, Kecamatan Socah.

Dari berbagai potensi yang dimiliki, dalam menyajikan seni budayanya masyarakat Madura perlu meningkatkan usahanya dalam meningkatkan apresiasi terhadap budaya dikarenakan fasilitas yang kurang baik dalam hal akses ataupun akomodasi. Hal ini juga diperkuat dengan imaji yang melekat pada masyarakat, yaitu Madura identik dengan kekerasan. Hal ini menyebabkan masyarakat Madura harus berusaha menghilangkan image negatif tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, dengan pertimbangan bertambahnya akses menuju Pulau Madura dengan dibangunnya jembatan Suramadu (Surabaya-Madura), maka Madura berpotensi untuk berkembang dan memajukan perekonomiannya dalam sektor pariwisata dan industri. Hambatan akses yang selama ini dialami oleh para industri kecil dan menengah (IKM) termasuk para perajin batik Madura dan ekonomi Madura secara umum, dipastikan akan berakhir menyusul beroperasinya Jembatan Suramadu. Penjualan batik Madura pun melonjak pesat setelah Jembatan Suramadu beroperasi. Peningkatan juga dipengaruhi kesadaran warga menggunakan batik untuk keperluan sehari-hari, (sumber: kompas.com)

### **1.1.1. Fenomena Batik**

Seiring dengan berjalannya waktu, kini batik banyak digemari masyarakat. Semenjak adanya klaim dari negara lain atas budaya Indonesia menyebabkan makin bertambahnya apresiasi masyarakat terhadap batik, dan juga semenjak ditetapkannya hari batik nasional. Dan tidak hanya untuk pakaian sehari-hari, banyak perancang busana yang menggunakan batik sebagai kain rancangan dengan desain yang eksklusif dengan motif yang unik sehingga menambah keanggunan dari pemakainya. Hal ini menyebabkan batik juga disukai pasar mancanegara. Namun sayang masih sangat kurangnya informasi mengenai batik dan kurangnya publikasi mengenai kegiatan-

kegiatan yang berkaitan dengan batik kepada masyarakat umum di luar kalangan pecinta batik.

Melihat beberapa fenomena di atas, maka diperlukan tindakan untuk melestarikan dan menginformasikan budaya batik khususnya batik Madura yang memiliki keunggulan-keunggulan karena memiliki karakter yang khas dan unik serta daya tarik tersendiri. Dan memperkenalkannya sekaligus memberikan informasi tentang batik kepada masyarakat.

Kehadiran seni batik nampaknya akan selalu diharapkan masyarakat, dengan demikian keberadaan sebuah Graha batik yang menyediakan berbagai fasilitas seni batik diharapkan akan dapat terus melestarikan seni batik di Indonesia. Penyediaan graha ini dimaksudkan sebagai media komunikasi, informasi, dan sarana promosi kerajinan seni batik yang dapat meningkatkan efektifitas para pengrajin batik tradisional khususnya.

### **1.1.2. Graha Batik di Madura**

Graha mempunyai fungsi sebagai media komunikasi, informasi, dan sarana promosi kerajinan seni batik yang dapat meningkatkan efektifitas para pengrajin batik tradisional khususnya. Pada kenyataannya, saat ini di Madura belum tersedia sebuah bangunan yang menyediakan fasilitas untuk kegiatan melestarikan batik yang meliputi sebuah galeri, workshop, giftshop dan sarana menginformasikan yang lengkap dan berada pada satu wadah bangunan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah wadah yang dapat menampung fasilitas tentang batik yaitu sebuah Graha Batik Madura. Pada bangunan Graha ini mempunyai fungsi utama yaitu galeri.

Dalam sebuah galeri, area display memiliki fungsi penting sebagai tempat untuk memamerkan dan menjual obyek koleksi. Namun pada bangunan-bangunan yang tersedia pada umumnya, yang berdasarkan dari hasil survey oleh beberapa pengunjung galeri di Madura, pada penataan ruangnya kurang mampu mengkomunikasikan fungsinya, diantaranya yaitu kurang memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam melihat dan mencari koleksi batik, penataan perabot masih berkesan apa adanya. Penataan ruang tersebut berpengaruh pada obyek yang dipamerkan dan dijual dan akibatnya pengunjung tidak tertarik untuk membeli produk.

Selain itu display koleksi pada beberapa galeri yang sudah ada masih berkesan apa adanya. Tampilan obyek yang ditampilkan hanya sebatas selembur kain yang dipajang sebagai koleksi pribadi. Secara umum galeri dan *show room* yang ada belum mampu memberikan informasi mengenai batik. Dan metode penyampaiannya pun juga



sudah tidak sesuai dengan gaya hidup dan pemikiran masyarakat saat ini. Cenderung statis, padahal masyarakat modern saat ini lebih menyukai sesuatu yang dinamis.

Selain itu bangunan-bangunan yang ada belum representatif dengan memunculkan karakter atau ciri khas dari obyek koleksi dari galeri itu sendiri yang dapat membedakannya dengan bangunan yang lain. Menurut (Charles Jenks, 1981) dalam bukunya "The Language of Post Modern" dimana Arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora. Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Dalam hal ini obyek berupa batik yang memiliki karakter tersendiri, diharapkan supaya masyarakat memiliki kesan tersendiri yang berbeda dengan bangunan lain.

Beberapa permasalahan yang muncul pada galeri, menuntut adanya galeri baru yang lebih representatif dengan memunculkan karakter bangunan. Oleh karena itu, imaji karakter batik dapat ditransformasikan pada bangunan ini dengan maksud supaya dapat menyampaikan informasi yang ingin disampaikan melalui rancangan bangunan baik tampilan maupun interiornya. Karakter tersebut dapat dicapai melalui penggunaan unsur-unsur yang dapat mendukung tampilan dan interior bangunan dengan merepresentasikan batik itu sendiri ke dalam elemen-elemen bangunan misalnya pada lantai, dinding, kusen, kolom ataupun plafond sehingga mempunyai daya tarik tersendiri namun tetap memperhatikan fungsional bangunan itu sendiri.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Graha batik hanya mengutamakan sektor penjualan dan promosi privat saja, kurang mampu mengkomunikasikan dalam memberi informasi mengenai batik baik dalam penataan ruang maupun tampilan bangunan.
2. Graha batik belum menampilkan bangunan yang representatif, yaitu belum memunculkan karakter atau ciri khas dari obyek koleksi dari galeri itu sendiri supaya memberi kesan tersendiri.
3. Graha yang menyediakan fasilitas untuk kegiatan mengenai pelestarian batik seperti pameran, workshop, dan pusat informasi sekaligus menjadi obyek wisata yang lengkap tentang batik belum tersedia dan tidak berada pada satu wadah bangunan.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

1. Graha ini nantinya mewadahi fasilitas berkaitan dengan kegiatan yang melestarikan batik yaitu pameran, kegiatan pembuatan dan tempat workshop untuk pelatihan

membatik dan menampung pengrajin batik tradisional untuk produksi, menyediakan souvenir batik dan oleh-oleh khas madura, dan sebagai tempat informasi tentang seni batik Madura. Selain itu juga sebagai obyek wisata bagi wisatawan baik dalam maupun luar negeri.

2. Simbolisasi suatu bangunan harus ditekankan pada graha ini. Seni batik merupakan representasi dari seni budaya dari masyarakat Madura sendiri, oleh karena itu galeri ini harus mampu menampilkan imaji karakter batik khas Madura.
3. Lingkup permasalahan dalam graha batik ini pada bangunan yang kurang mampu menginformasikan fungsinya yaitu sebagai tempat pelestarian batik.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Bagaimana mewujudkan rancangan fasilitas Graha batik Madura yang mampu menampilkan imaji karakter batik khas Madura pada rancangan tampilan dan interior bangunan?

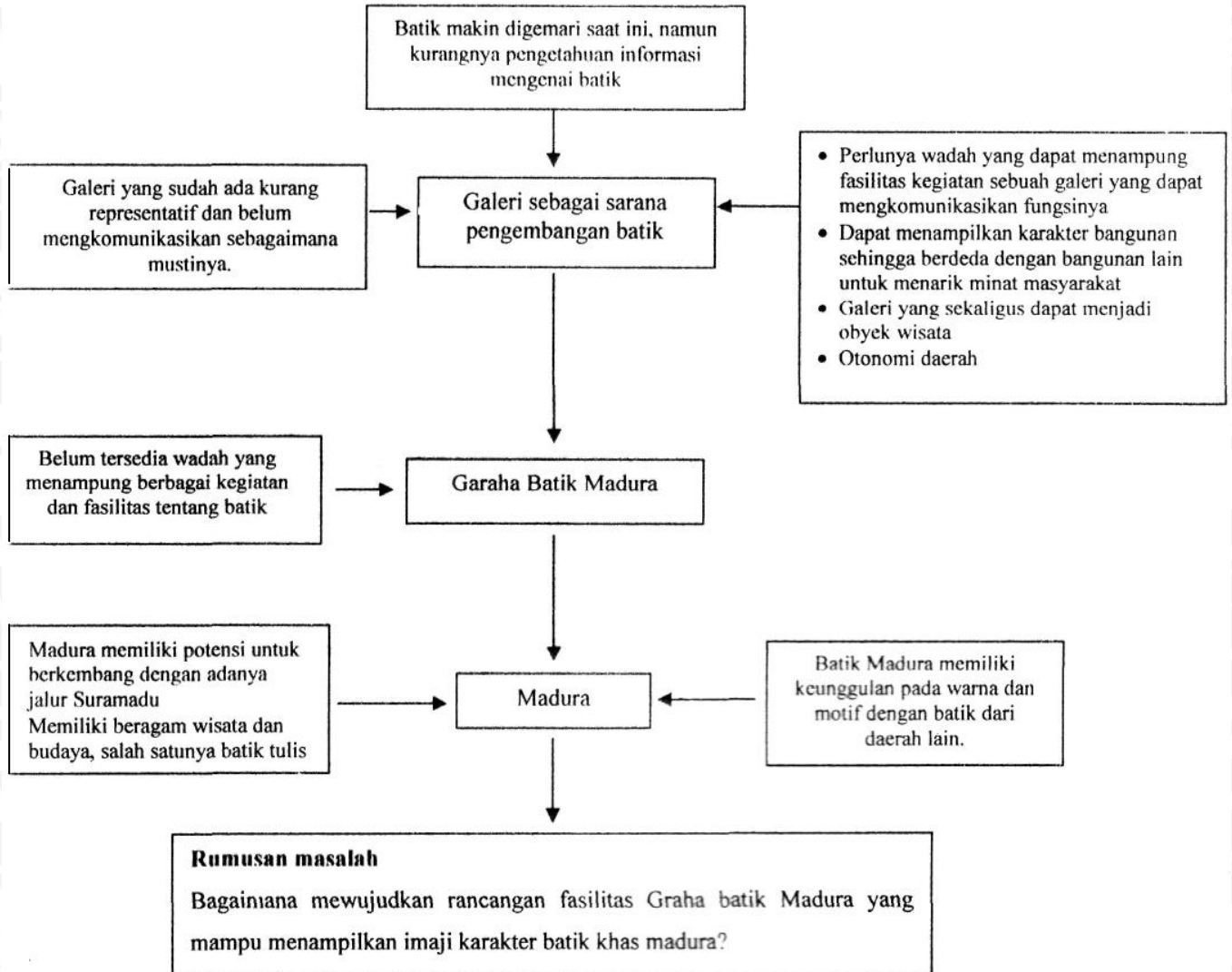
#### **1.5. Tujuan**

Merancang sebuah fasilitas Graha batik Madura yang mampu menampilkan imaji karakter batik khas Madura pada rancangan tampilan dan interior bangunan.

#### **1.6. Manfaat**

1. Memberikan sebuah referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi akademisi untuk menambah referensi dalam mengkaji rancangan bangunan graha batik dan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada masyarakat luas mengenai informasi batik khas Madura. Serta memberikan dampak positif bagi pemerintah setempat untuk mempromosikan budaya batik khas madura melalui studi tentang imaji bangunan yang dapat menarik perhatian masyarakat. Dan juga memberikan manfaat berupa wadah bagi para pengrajin kecil untuk mempromosikan dan mengembangkan batik yang diproduksi.
2. Memberikan sarana untuk mewadahi kegiatan berkomunikasi, berpromosi, berproduksi, melestarikan dan menjadi tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi di Madura sehingga dapat meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat Madura khususnya para pengrajin batik tradisional.

## KERANGKA PEMIKIRAN





## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Karakteristik Batik Madura

##### 2.1.1. Definisi Batik

Batik berasal dari bahasa Jawa yaitu dari kata "amba" yang artinya menulis dan "titik" yaitu titik-titik, sehingga kemudian menjadi ambatitik-ambatik-mbatik-batik. Pada awalnya batik semuanya dikerjakan secara manual yaitu dengan menulis menggunakan tangan sehingga dikenal sebagai batik tulis. Kata batik merujuk pada kain dengan corak yang dihasilkan oleh bahan "malam" (*wax*) yang diaplikasikan ke atas kain, sehingga menahan masuknya bahan pewarna (*dye*), atau dalam Bahasa Inggrisnya "*wax-resist dyeing*".

Berdasarkan teknik pembuatan batik di bedakan menjadi 5 antara lain:

1. Batik tulis, yaitu batik yang proses pelekatan malamnya menggunakan canting tulis.
2. Batik cap, yaitu batik yang proses pelekatan malamnya menggunakan canting cap.
3. Batik kombinasi, yaitu batik yang proses pelekatan malamnya menggunakan canting tulis dan canting cap.
4. Batik painting, yaitu batik yang proses pelekatan malamnya menggunakan kuas.
5. Batik printing, yaitu batik yang proses pelekatan malamnya menggunakan screen (plangkan).

Sedangkan berdasarkan daerah asalnya batik di bedakan menjadi 2 yaitu batik Keraton/Vorstenlenden dan batik pesisir. Batik Madura termasuk dalam kategori batik pesisir, yaitu mempunyai cirri-ciri sebagai berikut :

- a. Motifnya naturalistik, dan lebih bebas berekspresi dalam corak-corak yang tidak memiliki pakem.
- b. Banyak dipengaruhi budaya asing seperti India, Belanda, China, Arab, dan Jepang
- c. Warna yang digunakan lebih cerah/berani, berfariasi dan bebas

Batik pesisir ini telah berakulturasi dengan budaya asing, seperti motif bunga-bunga dipengaruhi oleh India dan Eropa (bunga Tulip), warna merah dipengaruhi oleh China sekaligus membawa motif burung phoenix, kupu-kupu, dst. Sedangkan motif-motif hewan laut (kerang, bintang laut dsb) adalah motif asli batik tulis pesisir

nusantara. Batik pesisir ini dapat kita temui di daerah Pekalongan, Cirebon, Lasem, Tuban, TanjungBumi-Bangkalan-Madura dan daerah Madura pada umumnya.

### **2.1.2. Corak Motif Batik Madura**

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan jaman, batik madura juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Jika memperhatikan motif batik madura, maka sekarang ini motif batik madura kian beragam dan dengan warna warna yang begitu dinamis. Batik madura mempunyai corak dan motif yang beraneka ragam, selain itu batik madura dikenal mempunyai warna yang atraktif, berani dan full colour. Batik madura kian menarik dengan hadirnya motif kontemporer akhir akhir ini yaitu perpaduan antara motif tradisional dengan motif modern membuat batik madura semakin berkesan variatif, dinamis dan modern.

Motif batik Madura berbeda karena pengaruh dari daerah pinggiran. Batik tulis khas Madura masih tetap memelihara motif flora dan fauna, seperti gambar burung. Beberapa motif yang khas Madura seperti Sessek, Ramok, Rawan, Carcena, Memba, Panji, Napasir, Katupat, Kembang Pot, Pereng Basa, Truki Melati, dan Okel.

Batik Madura juga memiliki cerita masing-masing. Misal, batik tipe Tasik Malaya diadopsi dari cerita penantian seorang istri terhadap suaminya. Kemudian terdapat pula cerita tentang panji suci, nyiur melambai, *Tar Poteh* yang memiliki latar putih bermakna sebagai kesucian seorang wanita serta *Cah Keneh* yaitu perempuan cantik dari Cina.

#### **2.1.2.1. Makna Filosofi Batik Madura**

Dari segi warna, karakteristik warna Batik Madura cenderung memilih warna berani dan tegas, seperti warna merah, kuning, biruh (Hijau dalam Bahasa Indonesia) serta warna biru sendiri. Batik Madura memiliki perbedaan warna dan motif dengan batik dari daerah lain. Batik Madura menggunakan pewarna alami sehingga warnanya cukup mencolok. Warna Merah berasal dari Mengkudu dan Tingi, warna Biru berasal dari Daun Tarum. Sedangkan warna Hijau bersumber dari kulit Mundu ditambah Tawas. Warna terang dan gelap yang muncul pada kain batik berdasar waktu perendaman. Makin lama direndam, makin pekat warna yang dihasilkan. Untuk membedakan batik yang berasal dari 4 daerah di Madura yaitu semakin ke timur (Sumenep) warna batik yang dominan yaitu hijau dan semakin ke barat (Bangkalan) warnanya lebih dominan ke merah dengan perpaduan warna kuning.



Pemilihan warna batik Madura tentu saja tidak tanpa alasan. Sekedar diketahui, kebudayaan Madura sejatinya adalah titisan kebudayaan Majapahit. Warna merah dipilih karena panji Majapahit adalah warna merah dan putih (itu pula yang menjadi cikal bakal bendera Indonesia ). Warna hijau, karena berhubungan dengan religi. Masa kejayaan Majapahit adalah masa kejayaan agama Hindu. Dalam hindu Pepohonan termasuk bagian dari pemujaan terhadap para dewa. Sementara kuning dipilih sebagai pembatisan terhadap bulir-bulir padi sebagai penopang ekonomi masyarakat agraris. Dengan lain kata pemilihan warna itu sebenarnya hendak bercerita tentang akulturasi kebudayaan Majapahit-Madura.

Ketika awal-awal perkembangan batik di zaman Majapahit, motif-motif batik hanya didominasi oleh motif binatang dan tumbuhan. Itu menunjukkan betapa kuatnya spiritualitas Majapahit( baca hindu). Dari kedua motif itu, motif binatang paling banyak diminati dibandingkan tumbuhan. Bahkan motif burung garuda menjadi motif paling sakral karena hanya boleh dipakai oleh tentara Bhayangkara yang dikomandani oleh Patih Gajah Mada.

Batik madura pada umumnya di buat di madura tepatnya di daerah Bangkalan, Sampang, Pamekasan dan Sumenep. Untuk batik yang di produksi di daerah Bangkalan lebih dikenal dengan nama Batik Tanjung Bumi. Motif banyak di pengaruhi oleh flora dan fauna, namun yang sering dijumpai pada batik tanjung bumi dengan motif flora. Warna cenderung lebih banyak mendominasi warna merah. sementara motif selanjutnya seperti Sumenep atau Pamekasan cendrung ke tanaman atau tumbuh-tumbuhan yang notabene lebih mempunyai warna hijau.

#### **2.1.2.2. Karakter Motif Batik Madura**

##### **Batik Tanjung Bumi- Bangkalan**

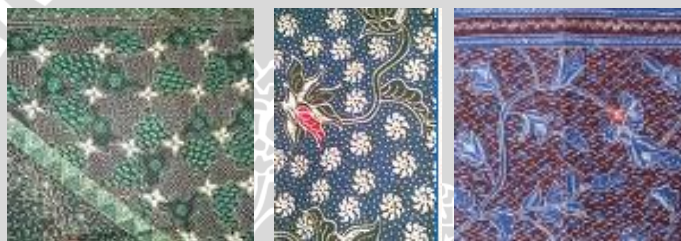
Di tanjung bumi ada jenis batik yang disebut batik gentong. Jenis batik ini terdiri dari beragam warna dengan motif yang tampak kalem. Perbedaan lain dalam hal pewarnaan, batik tulis bangkalan memiliki warna yang lebih cerah dibandingkan motif batik pamekasan dan sumenep. Motif yang ada berupa tanaman, burung, dan udang dengan latar belakang warna putih (tarpotek), motif bernaan (banyak warna: biru, merah maroon, merah cerah, tarpotek), motif swari, motif cing-pancing, jolali, sibasi, panji lekuk, krocok, saridon, bang umpai, ukel liris, canthil, dll. Warna dominan pada batik paseseh (Tanjung Bumi) adalah biru (hitam, madura), hijau (biru, madura) dan merah.



Gambar 2.1. Motif Batik Tanjung Bumi  
 Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

**Batik Sampang**

Batik Sampang memiliki motif khas Madura berupa flora dan fauna di atas bahan sutera dan katun yang tidak kalah dengan batik daerah lain. Motif yang khas lereng, pola ceplok berukuran besar dengan paduan motif liris, atau menjadi motif pucuk rebung.



Motif flora dan fauna

Gambar 2.2. Motif Batik Sampang  
 Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

**Batik Pamekasan**

Pamekasan sendiri motif batik seperti Sekar jagat, Keong Mas, Matahari, Daun Memba (daun mojo), Gorek Basi. Beberapa motif batik Pamekasan, yang sudah dipatenkan di Depkumham, seperti Keraben sapeh, sakereh, Kempeng saladerih, padih kepa', manik-manik.

Sifat dinamis batik Pamekasan terlihat dari keragaman motifnya, mulai dari yang paling rumit dan kuno, seperti "sekar jagat" dan "junjung drajat", hingga motif "bunga puka", "klampung", "tiga dimensi", dan "pancawarna".



Motif flora

Motif dewi rengganis

Motif Tari kupu-kupu

Gambar 2.3. Motif Batik Pamekasan  
 Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)





## Batik Sumenep

Motif batik khas yang banyak dijumpai di Sumenep yaitu motif flora dan motif ayam dan warna merah yang menjadi ciri khas batik Madura pada umumnya. Sedangkan untuk bahan pewarnaannya terdiri dari 2 macam yaitu: Bahan Pewarna sintesis/kimia dan bahan pewarna alami seperti dari Mohani akasia daun jati dan lain-lain.



Motif daun dan bunga

Motif kereta kencana

Gambar 2.4. Motif Batik Sumenep

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

### 2.1.3. Proses Pembuatan Batik

Ada tiga pekerjaan utama yang menjadi dasar (prinsip) dalam pembuatan batik, yaitu pelekatan malam, pewarnaan, dan penghilangan malam. Dari tiga pekerjaan itu dengan berbagai macam kombinasi dan variasi akan menghasilkan batik yang bervariasi pula. Untuk menghasilkan batik dengan kualitas yang bagus harus didukung pula dengan sumberdaya manusia yang bagus, peralatan yang lengkap, serta bahan-bahan penunjang lainnya.

Langkah-langkah pembuatan batik :

Sebelum pekerjaan membuat batik dimulai, ada pekerjaan persiapan pada mori yang akan menambah daya serap zat warna ke serat kain, yaitu:

1. *Ngetel* , yaitu pengerjaan pada kain dengan cara merendam kain pada air merang dengan minyak kacang selama satu malam, pagi harinya diuleni di jemur kemudian malamnya direndam lagi, demikian diulang-ulang sampai 6-9 kali. Tujuannya untuk menghilangkan kanji asli dari mori dan menambah daya serap mori terhadap zat warna.
2. *Nganji*, kain yang akan dibatik dikanji secara tipis agar lilin batik tidak meresap ke dalam kain dan agar nantinya lilin mudah dihilangkan. Untuk itu kanji yang diberikan tidak boleh berlebihan.

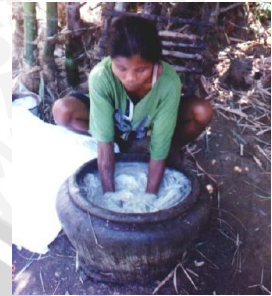
3. *Ngemplong*, kain yang telah dikanji perlu dihaluskan atau diratakan permukaannya dengan dikemplong, yaitu kain diletakan diatas papan kayu yang rata kemudian dipukul dengan pemukul dari kayu (*ganden*).



Proses nglowong



Proses nglorod



Proses ngethel

Gambar 2.5. Proses pembuatan batik  
 Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### Proses Pembuatan Batik :

1. Pemolaan, yaitu pembuatan motif batik. Yang pertama menggambar pada kertas kemudian di pindahkan pada kain dengan dijaplak.
2. Nglowong, yaitu pelekatan malam sesuai motif pada kain dengan dengan canting.
3. Ngiseni dan nanahi, yaitu pemberian isen-isen dan tanahen. Isen-isen yaitu motif pengisi pada ornamen utama, sedang tanahen ialah motif pengisi antar bidang kosong.
4. Nyolet, yaitu pemberian warna secara setempat dengan kuas yang terbuat dari bambu atau rotan. Biasanya warna yang diberikan hanya pada bagian tertentu dengan warna yang bervariasi.
5. Mopok, yaitu menutup bagian-bagian berwarna dengan malam.
6. Nyelup, Istilah lain yang sering digunakan ialah nglerek, maksudnya pencelupan kain yang telah dibatik pada larutan zat warna.
7. Nglorod, yaitu proses penghilangan malam dengan cara merendam kain pada air mendidih hingga lilin yang menempel pada kain larut.
8. Mbironi, pada prinsipnya mbironi sama dengan mopok, yaitu menutup bagianbagian berwarna dengan lilin, atau membatik ulang setelah kain dilorod. Untuk istilah mbironi biasanya dipakai setelah di lorod
9. Nyelup, yaitu pencelupan kedua kain yang telah dibatik pada larutan zat warna.
10. Nglorod, yaitu penghilangan lilin atau malam secara menyeluruh dengan cara merendam kain pada air mendidih.



Adapun cara pembuatan Batik Tulis Madura yaitu :

1. Abatik ( membuat pola diatas kain)
2. Nyelot (memberi warna pada bagian-bagian tertentu)
3. Nutup (menutup warna yang dicolet dengan lilin malan)
4. Ndasari (mencelup latar pola dengan warna)
5. Menutup dasaran (menutup bagian latar pola yang sudah diwarnai)
6. Medel (Mencelup dengan warna biru)
7. Ngelorot (Membilas dengan air mendidih)
8. Nutup ke dua (menutup yang berwarna putih)
9. Nyoga (mencelup warna sogat)
10. Kembali ke Ngelorod
11. Lalu Jemur

Ditinjau dari proses pembuatannya, jenis Batik Madura ada juga yang disebut **Batik Genthongan**. Di sebut genthongan, karena pada proses pewarnaannya di rendam dalam wadah gentong selama dua bulan. Kabarnya setelah direndam, lembaran batik tersebut kemudian disikat. Selain untuk membersihkan malam yang tersisa, juga agar warna lebih awet melekat pada kain. Tak heran bila batik ini bisa berumur hingga puluhan tahun lebih dengan warna tetap. Kebanyakan batik gentongan ini harganya mahal. Sebab beberapa pertimbangan perajin ada yang menyiasatinya dengan semi gentong. Di sini perendaman dilakukan sebagian, atau tidak selama batik yang full gentongan.

## 2.2. Graha Batik

### 2.2.1. Definisi Graha

Graha dalam beberapa literatur mempunyai definisi sebagai berikut

- a. Graha : suatu tempat /bangunan untuk melakukan suatu kegiatan tertentu. Bangunan kantor, tempat tinggal dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, hal 371)

Galeri dalam beberapa literatur mempunyai definisi sebagai berikut:

- a. Menurut Putu Wahyu (2002) dalam pembahasannya menyebutkan bahwa galeri merupakan wadah untuk promosi dan menyelenggarakan kegiatan apresiasi dan kritik yang mempertemukan seniman dan masyarakat untuk berinteraksi membicarakan seni.

- b. Menurut Kamus Inggris – Indonesia Echols (1989), gallery adalah balai atau gedung seni, ruang pameran, ruang.
- c. Menurut Reader's Digest Encyclopedia Dictionary disebutkan *bahwa gallery is a room or building in which statues, painting, etc are displayed* atau gallery adalah ruang atau gedung untuk memamerkan hasil karya seni berupa patung, lukisan, dsb.
- d. Menurut pendapat Sutarga (1991:10) galeri seni adalah museum yang pada hakekatnya merupakan media untuk memberikan kesempatan kepada publik untuk menikmati hasil karya seni. Dimana hasil karya seni diungkapkan pada bidang 2 dan 3 dimensi serta keindahannya dapat dilihat, dirasa dan diraba. Termasuk seni patung, seni ukir, seni grafis, seni lukis dll.
- e. Mhun (1996:50) menyatakan "*Art gallery for the display and sale of art object: oil painting, water colour, print, sculpture, and soon*" yang artinya memajang dan menjual benda-benda seni seperti lukisan cat minyak, cat air, cetakan, patung, ukiran dsb. Dalam hal ini memajang dimaksud juga dapat mempunyai arti yang sama dengan display yang artinya memamerkan, memajang atau membeberkan.

Batik dalam beberapa literatur mempunyai definisi sebagai berikut:

- a. Menurut wikipedia batik adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan.
- b. Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama.

Dari beberapa pengertian mengenai gallery di atas maka dapat disimpulkan bahwa **Graha Batik** adalah suatu tempat/bangunan untuk melakukan suatu kegiatan mengenai batik. Sedangkan **Galeri Batik** adalah sebuah wadah berupa ruang atau gedung yang berfungsi sebagai tempat untuk berpromosi, memamerkan, memajang, dan menjual kerajinan berupa hasil karya seni memiliki nilai seni tinggi budaya Indonesia (khususnya Jawa) yaitu kain atau busana yang dibuat dengan teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan dimana hasil karya seni diungkapkan di bidang 2 dan 3 dimensi serta keindahannya dapat dilihat, dirasa dan diraba dan juga sebagai wadah untuk mempertemukan seniman dan masyarakat untuk berinteraksi membicarakan seni.



### 2.2.2. Fungsi Galeri

Fungsi galeri menurut De Chiara (1980) adalah :

1. Tempat mengumpulkan hasil karya seni
2. Tempat memamerkan hasil karya seni agar dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat
3. Tempat mengajak atau mendorong serta meningkatkan apresiasi masyarakat
4. Tempat jual beli hasil karya suatu seni

Dengan mengacu pada karakter khusus sebuah galeri maka galeri dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan yaitu :

a. Berdasarkan bentuknya, galeri seni terbagi atas :

1. *Traditional Art Gallery* (galeri seni tradisional)

Suatu galeri yang aktivitasnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong-lorong panjang

2. *Modern Art Gallery* (galeri seni modern)

Suatu galeri dengan perencanaan fisik atau perencanaan ruang secara modern

b. Berdasarkan sifatnya, galeri dibedakan atas :

1. *Private Art Galeri*, suatu galeri yang dimiliki oleh individu (perorangan atau sekelompok orang)
2. *Public Art Gallery*, suatu galeri seni yang merupakan milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
3. Gabungan keduanya.

### 2.2.3. Tata Ruang Display

Sebuah galeri tentunya memiliki fungsi-fungsi yang dapat memwadahi segala aktivitas pelaku di dalamnya. Fungsi utama dan fungsi pendukung atau tambahan dalam galeri harus diolah sedemikian rupa agar dapat memberikan kenyamanan bagi para pelaku di dalam galeri. Fungsi utama galeri adalah sebagai ruang pameran. Keberadaan ruang pameran dalam suatu galeri merupakan salah satu unsur yang amat penting. Seperti yang telah diuraikan di atas, dalam perancangan galeri lebih diutamakan pada penataan ruang pameran.

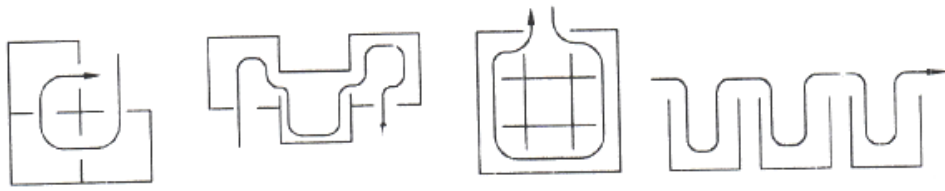
#### 2.2.3.1. Sirkulasi Ruang Pamer

Pola sirkulasi dalam galeri hendaknya dapat mengarahkan pengunjung dalam menikmati benda-benda koleksi sehingga pengunjung dapat memperoleh pengetahuan. Selain itu juga dapat mendukung dan menciptakan suasana yang komunikatif dengan pola sirkulasi yang tidak membosankan.

Berdasarkan alirannya, pola sirkulasi yang dipergunakan pada ruang pameran suatu galeri secara garis besar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

1. Pola sirkulasi menerus

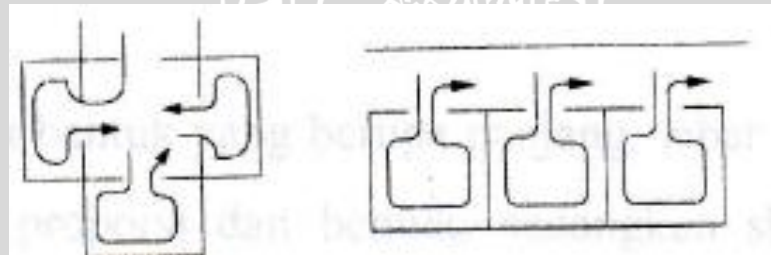
Pada pola sirkulasi ini sirkulasi pengunjung dapat diarahkan secara teratur sehingga benda-benda koleksi yang dipamerkan tidak ada yang terlewatkan. Sirkulasi ini dapat diterapkan untuk mengarahkan pengunjung dalam menikmati koleksi sehingga pengunjung mendapatkan pengetahuan semua benda-benda koleksi yang ada secara lengkap.



Gambar 2.6. Alternatif pola sirkulasi menerus

2. Pola sirkulasi tidak menerus yang mempunyai karakteristik

Pada pola ini, sirkulasi pengunjung cenderung tidak teratur sehingga kemungkinan ada benda-benda koleksi yang dipamerkan dapat terlewatkan. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan sirkulasi ini adalah dalam pengaturannya, urutan benda koleksi dituntut selalu berkesinambungan dan saling berhubungan.

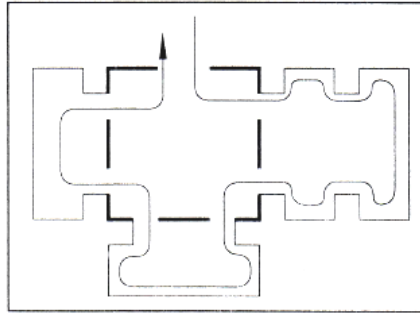


Gambar 2.7. Alternatif pola sirkulasi tidak menerus

3. Pola sirkulasi kombinasi yang mempunyai karakteristik

Pada pola sirkulasi ini, benda-benda koleksi yang dipamerkan tidak ada yang terlewatkan apabila diberi ruang sebagai pusat perhatian. Selain itu terdapat kebebasan bagi pengunjung untuk memilih kelompok benda-benda koleksi sehingga isi benda koleksi pada tiap-tiap kelompok koleksi tidak ada yang terlewatkan.





Gambar 2.8. Alternatif pola sirkulasi kombinasi

## 2.2.4. Teknik Penyajian Display

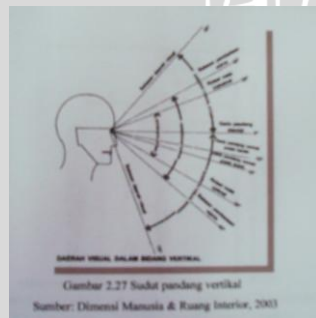
### 2.2.4.1. Sudut Pandang

Dalam menentukan letak dan cara penyajian obyek koleksi hendaklah mempertimbangkan beberapa hal yang dapat sudut pandang pengunjung (manusia), karena menyusun obyek pameran diluar kewajaran sudut pandang akan menyebabkan pengunjung cepat bosan dan lelah. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah :

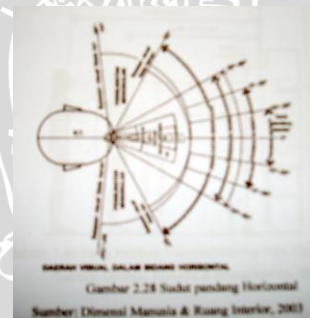
#### 1. Sudut pandang vertikal

Menurut anatomi manusia sudut pandang potongan vertikal adalah

- Gerakan kepala manusia standart kebawah  $40^{\circ}$  dan ke atas  $30^{\circ}$  dari garis horizon normal
- Gerak mata/ pandangan mata kebawah  $70^{\circ}$  dan keatas  $50^{\circ}$  dari garis horizon normal.



Gambar 2.27 Sudut pandang vertikal  
Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

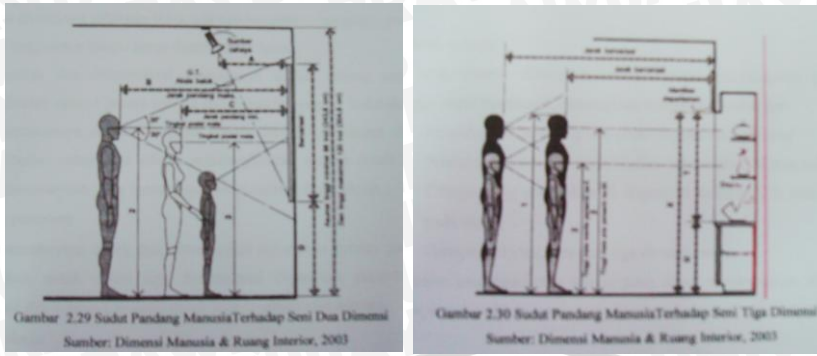


Gambar 2.28 Sudut pandang Horizontal  
Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

Gambar 2.9. Sudut pandang melihat  
Sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

#### 2. Sudut pandang potongan horizontal

- Batas standart pengamat untuk mata diam ke samping adalah  $15^{\circ}$  dan maks  $30^{\circ}$
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi  $100^{\circ}$  dan min  $30^{\circ}$
- 3. Batas kenyamanan pengamat dengan posisi duduk atau berdiri dan kepala bergerak kesamping kiri atau kesamping kanan  $45^{\circ}$  adalah batas maks  $55^{\circ}$



Gambar 2.10. Sudut pandang manusia terhadap obyek  
 Sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

**2.2.4.2. Penyajian Koleksi**

Beberapa faktor yang berpengaruh pada cara memandang manusia terhadap materi koleksi adalah dimensi materi koleksi dan cara penyajiannya. Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori :

- a. Benda koleksi dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah
- b. Benda koleksi tiga dimensi yang mempunyai arah pandang segala arah

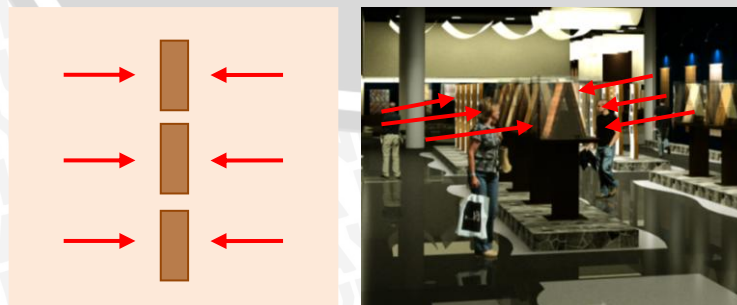
Oleh karena itu akan diperoleh sistem penyajian antara lain :

1. Tata penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang, yaitu benda-benda dua dimensi yang ditata sedemikian rupa dalam satu bidang.



Gambar 2.11. Penyajian koleksi dengan satu arah pandang  
 Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

2. Tata penyajian yang dapat dinikmati dari dua arah pandang, yaitu benda dua dimensi yang ditata dengan cara bertolak belakang.

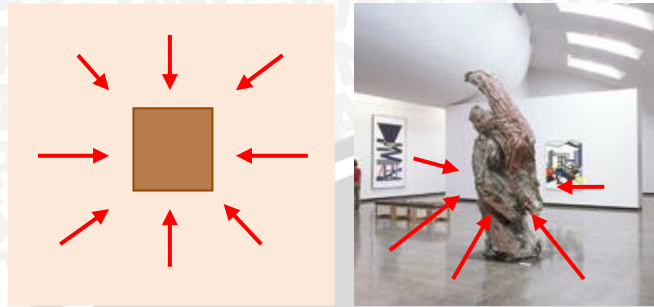


Gambar 2.12. Penyajian koleksi dengan dua arah pandang  
 Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)





3. Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah pandang untuk benda tiga dimensi yang ditata dengan lugas, pada bidang dasar datar baik berkelompok ataupun tunggal.



Gambar 2.13. Penyajian koleksi dengan segala arah pandang  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Macam teknik penyajian obyek berupa kain :



Gambar 2.13. Teknik penyajian koleksi berupa kain  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Berbeda dengan teknik penyajian obyek koleksi berupa benda-benda patung, lukisan, teknik penyajian obyek berupa lembaran kain memiliki teknik yang berbeda. Yaitu dengan menggunakan panel penjepit lalu diberikan efek pencahayaan supaya menampilkan kesan mewah, ada juga sebuah rak penyangga dengan teknik pandang segala arah, kemudian ada juga diletakkan dalam ruang kaca seperti pigura yang berukuran besar, hal ini bertujuan agar pengunjung tidak menyentuh sembarangan yang dapat mengurangi kualitas kain.

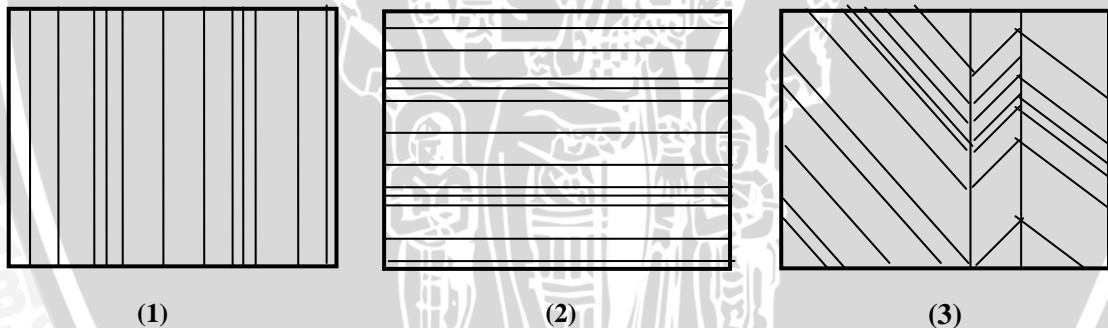
## 2.2.5. Ruang Interior

### A. Unsur desain

Menurut Wilkening (2000) unsur disain dan prinsip disain dapat dijadikan pertimbangan perancangan bangunan. Unsur desain dan prinsip desain merupakan pedoman perancangan suatu bangunan yang dapat diterapkan pada eksterior maupun interior ruang dalam. Untuk mewujudkan kesan rekreatif pada perancangan pasar buku nantinya terdapat penerapan beberapa unsur dan prinsip desain, sehingga nantinya diperoleh keserasian antara luar bangunan/tampilan dengan interior bangunan. Menurut Laksmiwati (1989), unsur-unsur yang dipakai dalam desain antara lain garis, bentuk, motif, tekstur, bahan, warna, dan sebagainya merupakan satu-kesatuan sebagai berikut :

#### 1. Garis

Pada dasarnya ada dua macam garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus bisa dibagi lagi atas garis vertikal dan garis horisontal dianggap. Garis vertikal mengekspresikan kekuatan, keagungan, kejantanan, dan bersifat resmi. Kesan tenang atau relaks dan melebar diperoleh dengan garis horisontal. Untuk garis miring (diagonal) memberi kesan gerak dan membuat mata terus mengikutinya.



Gambar 2.14. Unsur garis (1) garis vetikal, (2) garis horisontal, (3) garis diagonal  
Sumber: Laksmiwati, 1989

Terdapat juga kesan dari garis lurus, garis patah, dan garis lengkung. Pada garis lurus terasa dingin, keras, dan lugas, maka garis semacam ini akan ditemukan pada perencanaan yang menuntut bentuk yang tajam. Garis patah berkesan keras dan tidak organis, dan kalau pematahan itu berulang kali terjadi maka timbulah kesan ramai. Garis lengkung terasa lunak dan berkesan lemah-gemulai. Banyak variasi garis lengkung dapat mengekspresikan bermacam-macam suasana, akan tetapi bila pemakaiannya terlalu banyak, garis ini akan menimbulkan kesan ramai atau tidak tenang.



## 2. Bentuk

Dalam hal bentuk sama dengan garis, bila terlalu banyak pengulangan bentuk yang sama, akan terlihat kurang menarik dan membosankan. Terdapat tiga macam bentuk dasar, meliputi :

1. Bentuk lurus (kubus, segiempat)
2. Bentuk bersudut (segitiga, piramid)
3. Lengkung (lingkaran, bola)

## 3. Motif

Yang dimaksud dengan motif adalah ornamen-ornamen dua dimensi atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola atau ragam tertentu. Agar suatu motif terlihat menonjol, sebaiknya ada latar belakang yang netral atau polos.

## 4. Tekstur

Pada unsur desain, tekstur adalah halus-kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat diraba maupun yang dapat dilihat. Tekstur yang kasar menimbulkan kesan kuat, maskulin. Tekstur yang halus mencerminkan hal-hal yang resmi, elegant. Tekstur dapat mempengaruhi penggunaan warna, yaitu tekstur kasar membuat intensitas warna terlihat lemah atau redup sedangkan tekstur licin membuat intensitas warna terlihat lebih kuat.

## 5. Warna

Sifat warna digolongkan menjadai 2 yaitu warna panas dan dingin. Yang termasuk warna panas adalah merah/ jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang, dan bergairah. Yang tergolong warna dingin adalah biru/ hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua dan makin gelap serta arahnya makin menambah tenggelam dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat terutama merah akan terasa seolah-olah maju ke dekat mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Golongan warna panas berpuncak pada warna jingga, dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan.

## 6. Pencahayaan

Pencahayaan yang dapat digunakan dalam ruangan ada dua jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada ruang pameran, cahaya sangat diperlukan dalam

mendukung suasana ruang. Pencahayaan dapat digunakan untuk menonjolkan suatu bagian atau suatu obyek yang menarik.

1. Penerangan alami, diakibatkan benda alam yang memancarkan sinar seperti matahari, rembulan,
2. Penerangan buatan. Macam-macam pencahayaan buatan yang dapat digunakan adalah :

- **Penerangan umum/ merata**

Menurut laksmiwati (1989), penerangan umum merupakan penerapan yang menerangi seluruh ruangan secara merata (general lighting). Penerangan ini selain menerangi ruangan juga menerangi ruangan juga untuk kegiatan umum bersama yang tidak memerlukan ketelitian. Penerangan ini tidak merubah warna benda aslinya, dapat digunakan pada area fitting room pada ruang pameran.

- **Penerangan terfokus/ setempat**

Pencahayaan ini perlukan untuk menonjolkan bagian tertentu sehingga lebih menarik. Menurut Darmaprawira (2002), pencahayaan ini dapat membuat benda pameran menjadi lebih menarik dari yang sebenarnya. Pencahayaan terfokus dapat memperlihatkan karakter, kedalaman, plastisitas, dan tekstur, dari benda yang dipamerkan. Produk-produk yang bertekstur dan kaya motif seperti kerajinan bordir, memerlukan pencahayaan yang tajam disertai efek bayangan tertentu sehingga obyek tersebut tampak lebih menarik.

## **7. Akustik**

Sistem akustik adalah perlindungan terhadap gangguan bunyi. Untuk solusi masalah kebisingan ini dapat ditempuh dengan beberapa cara, yaitu :

- a. Dengan jarak/ tetapi tidak terlalu banyak berpengaruh
- b. Shielding effect, bersifat natural, pengaturan zona-zona ruang, misalnya : public dekat area bising
- c. Penggunaan peredam suara untuk noise control.

## **8. Bahan**

Merupakan unsur utama pembentuk ruang, sehingga pemilihannya harus mempertimbangkan : fungsi ruang, kesan, gaya, dan tema. Bahan – bahan pada interior terbagi dalam lantai, dinding, plafond, dan material penunjang lainnya.



- a. Lantai  
Syarat- syarat bahan penutup lantai : kuat dan mudah dibersihkan. Macam bahan penutup lantai : tegel, kayu, karpet, batu, kaca.
- b. Dinding  
Dinding dapat mengubah menjadi berbagai bentuk ruang dan dapat menyembunyikan/ menutupi kesalahan arsitektural. Bahan pembentuk dinding : batu, kayu, kaca, metal, fiberglass sedangkan penutup dinding adalah : cat, gypsum, keramik, wallcover.
- c. Plafon  
Plafon dapat member kesan tertentu pada ruang, mis : ruang berkesan tinggi, pendek, mengundang.
- d. Material penunjang  
Material penunjang lain yang juga mempengaruhi interior adalah : gordin dan tirai, pelapis perabot.

## 9. Penghawaan

Vehtilasi atau sistem penghawaan yang baik adalah penghawaan silang. Agar distribusi aliran angin baik, maka sebaiknya sudut angin datang sekitar 45-60 derajat terhadap bidang dinding muka. Pengaruh ventilasi terhadap desain interior : ventilasi dapat mempengaruhi suasana, pencahayaan, juga akustik di dalam ruang, termasuk hubungan ruang dengan alam sekitarnya. Sistem ventilasi harus mempertimbangkan fungsi ruang, bentuk ventilasi sesuai dengan gaya yang digunakan, letak ventilasi berpengaruh pada susunan interior, yaitu ketinggian, lebar, dan posisi.

### B. Prinsip desain

Menurut Laksmiwati (1989), terdapat pula beberapa prinsip tertentu yang harus diperhatikan agar desain menjadi berhasil. Pada perancangan prinsip desain berkaitan erat dengan unsur desain sebagai pembentuknya. Prinsip desain tersebut meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, dan titik berat.

#### 1. Harmoni / keselarasan

Setiap unsur atau komponen harus berbaur sehingga menampilkan satu-kesatuan utuh dan masing-masing unsur menunjang tema dalam perancangan. Suatu perancangan yang baik, hendaknya tidak monoton dan tidak kacau. Bagaimana dan dimana memasukkan variasi atau selingan tanpa mengganggu kesatuang yang harmonis, adalah

suatu persoalan inti dalam mencapai keselarasan yang menarik. Salah satu pemecahannya terletak dalam tema atau konsep dari desain.

## 2. Proporsi

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang, menentukan skala. Ukuran bentuk ruangan menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya. Suatu ruangan yang kecil atau sempit bila diisi dengan perabot yang besar dan masif tidak akan terlihat baik dan bersifat tidak fungsional. Untuk mencapai kesan yang luas dan ringan, dapat digunakan perabot yang tidak terlalu besar dan jumlah yang tidak terlalu banyak. Warna, tekstur dan garis memiliki peranan penting dalam menentukan proporsi.

## 3. Keseimbangan (*balance*)

Prinsip keseimbangan dalam perancangan menyangkut kepekaan terhadap keteraturan dan keseimbangan. Bobot visual perabot dan benda-benda di dalam ruangan ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna, dan tekstur yang harus dipertimbangkan dalam mencapai keseimbangan. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal disebut juga dengan keseimbangan simetris, bisa dicapai dengan meletakkan perabot-perabot yang mempunyai bobot visual yang sama, pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal bisa dicapai dengan menyusun benda-benda yang tidak sama bobot visualnya di sekitar suatu titik pusat atau subu tengah sehingga mencapai keseimbangan. Untuk mengimbangi suatu benda yang berat, benda yang lebih ringan harus diletakkan pada jarak yang lebih jauh dari sumbu.

## 4. Irama

Dalam menatap desain suatu ruangan bergerak menurut irama tertentu dari satu benda ke benda lainnya. Irama dapat dicapai dengan garis yang tidak terputus, perulangan, gradasi, radiasi dan pergantian. Garis yang tidak terputus mempunyai sifat yang mengalir. Kadan-kadang bisa terputus tetapi dengan jarak yang kecil sehingga mata tetap bergerak menurut irama menuju bagian berikutnya. Garis demikian bisa ditemukan pada list plafon, motif pinggiran, dan juga garis-garis ketinggian yang ada dalam ruangan (menjadi garis khayal).

Pencapaian dengan cara perulangan dapat berupa garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, dan ruang. Perulangan bisa mengontrol gerak mata sehingga bergerak menuju arah yang diinginkan. Gradasi dalam warna, garis, bentuk, ukuran,



cahaya, motif dan tekstur, membawa mata bergerak lebih dinamis pada perulangan. Pencapaian dengan cara pergantian adalah irama yang dicapai dengan pergantian yang diulang-ulang, misalnya hitam-putihbesar-kecil, dan tinggi-pendek.

### 5. Titik berat

Desain yang baik mempunyai titik berat yang menarik perhatian. Terdapat berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat, yaitu dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis ruang, bentuk atau motif. Pencapaian titik berat melalui perulangan, misalnya pada warna yaitu kain berwarna hijau bermotif diletakkan pada kain berwarna hijau (polos) dapat menjadikan pusat perhatian. Pencapaian dapat dicapai melalui penekanan ukuran, misalnya ukuranyang besar akan menarik perhatian karena besarnya akan tetapi harus sesuai dengan perbandingan terhadap ruangnya.

Cara lain pencapaian titik berat yaitu melalui penekanan dengan kontras. Kontras dapat berupa warna, tekstur, bidang, atau unsur lainnya sehingga diperoleh suatu yang menonjol. Titik berat atau pusat perhatian juga dapat diperoleh melalui penekanan pada susunan, yaitu tata letak perabot dan benda-benda lain dapat diatur sedemikian rupa sehingga mengarahkan pandangan ke arah atau ke tempat yang menjadi pusat perhatian. Oleh karena itu harus ditentukan bagian mana yang ditonjolkan dan yang akan menjadi latar belakang atau pelengkap. Hal yang tidak terduga juga dapat dijadikan satu cara untuk menjadi pusat perhatian, misalnya peletakkan benda atau perabot yang tidak sesuai dengan fungsi ruang.

### C. Aksesoris

Aksesoris adalah hiasan-hiasan yang ada di dalam ruang, seperti guci, gentong, patung, pot bunga, vas bunga. Fungsinya adalah : penunjang estetika, dan pusat perhatian. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan aksesoris adalah gaya dalam interior dan unsure-unsur desain interior. Sedangkan hal-hal pokok dalam mengatur tata letak aksesoris :

- a. Lokasi
- b. Prinsip-prinsip dasar desain
- c. Sudut pandang manusia (27 derajat)
- d. Kondisi ruang (letak pintu dan jendela, tata letak perabot) (Laksmiwati. 1989)

## D. Gaya

Pada prinsipnya ada 4 macam gaya dalam interior : klasik, modern, country, dan eklektik. Eklektik sendiri terbagi 2 yaitu kontemporer (klasik+modern), dan mediterania (country+modern). Penerapan gaya dalam interior harus diserasikan dengan gaya bangunannya. Ciri-ciri gaya :

- Klasik : anggun, berat, rumit
- Modern : ringan, sederhana, cerah
- Country : ringan, cerah, alami
- Eklektik : tergantung dari gaya mana yang dominan

### 2.3. Imaji bangunan

#### 2.3.1. Simbol dan Bentuk

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk :

##### a. Fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup di dalamnya kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsional ialah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna. Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah. Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda yaitu misalnya lobby suatu bangunan menjadi ruang pameran sekaligus.

##### b. Simbol

Semakin lama, manusia sangat memerlukan identitas baik bagi dirinya, maupun bagi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang, atau dengan simbol-simbol.

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol tersebut merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui panca indera, di sini indera penglihat lebih berbicara, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi; terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadilah proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada setiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu mempunyai pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama



pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat yaitu kebudayaan. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan symbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tadi mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

### c. Teknologi Struktur dan bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Bahan yang digunakan harus disusun, dan dikonstruksikan dalam jumlah tertentu, kekuatan tertentu menjadi bangunan yang kuat dan berdiri tegak, melawan kedahsyatan alam: hujan, angin, terik matahari, gempa bumi dan sebagainya.

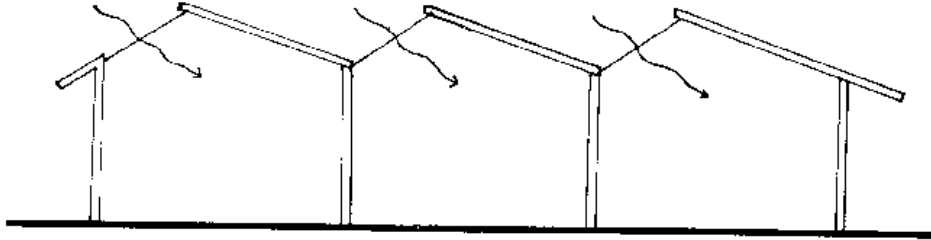
Struktur pun mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistem konstruksinya, bahan bangunannya maupun metode membangunnya. Sebab itu kemungkinan untuk menciptakan struktur yang kuat dan indahpun makin bertambah besar.

Sebelum menetapkan pemakaian bahan struktur, sebaiknya sifat-sifat dari bahan bangunan tersebut dipelajari lebih dahulu, karena masing-masing mempunyai sifat dan karakter sendiri-sendiri yang menampilkan ekspresinya masing-masing. Bahan yang sama tapi penyelesaiannya berbeda akan menampilkan ekspresi yang berbeda pula. Atau dengan kata lain setiap ekspresi dari material akan memperlihatkan bagaimana diselesaikan. Setiap ekspresi dari material secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang dan akan menghasilkan asosiasi yang berbeda-beda.

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat, diamati dan diamati. Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (*universal validity*). Para arsitek menggunakan bentuk simbolis untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya. Dalam dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangan. Ada

beberapa jenis simbol, yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu.

### 1. Simbol Yang Agak Tersamar Yang Menyatakan Peran Dari Suatu Bentuk



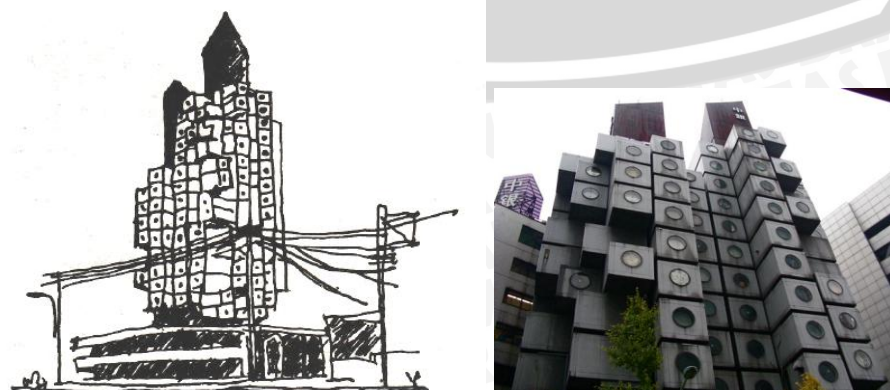
Gambar 2.15. Pabrik Yang Berbentuk Gerigi  
Sumber : Sutedjo, 1982

Misalnya pabrik yang berbentuk gerigi. Bangunan pabrik ruang yang besar dan luas sesuai dengan kebutuhan proses produksi dalam ruang tersebut. Karena luas-ruangan, dibutuhkan penyelesaian atap khusus untuk memasukkan cahaya agar ruang yang sebesar itu tidak gelap. Hasilnya berupa bentuk atap gergaji tersebut. Sebetulnya bentuk itu menggambarkan peranannya sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam. Pemakaian bentuk tersebut digunakan berulang-ulang dengan tujuan yang sama pada pabrik. Sehingga akhirnya bentuk tersebut dikenal masyarakat sebagai bentuk simbolis pabrik yang berperan sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam.

### 2. Simbol Metaphor

Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan bangunan atau terhadap bagian bentuk bangunan. Pandangan yang timbul tergantung dari latar belakang masyarakatnya, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalamannya, sebab mereka cenderung untuk selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain.

Contoh: Nagakin Capsule Building, Tokyo



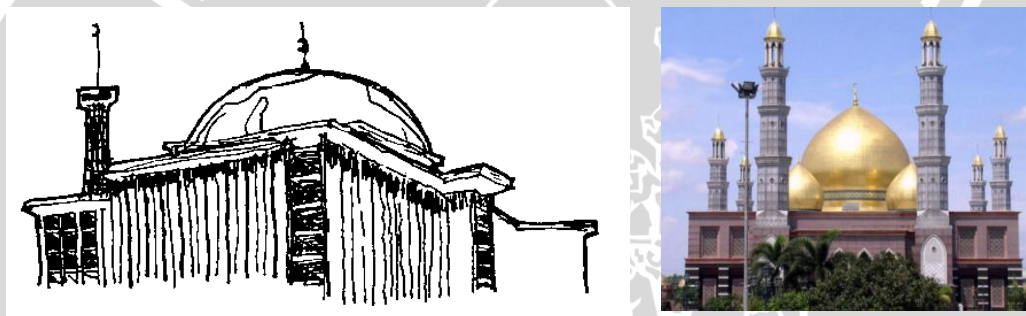
Gambar 2.16. Nagakin Capsule Building, Tokyo  
Sumber : Sutedjo, 1982



Bangunan ini terdiri dari susunan unit rumah tinggal berbentuk kubus dengan jendela berbentuk lingkaran. Unit-unit rumah tersebut dipegang oleh inti bangunan sebagai konstruksi utama. Bagi masyarakat Jepang bentuk unit rumah tersebut serupa dengan bentuk sangkar burung, dan bukan merupakan bentuk rumah tinggal. Sedangkan bagi masyarakat Inggris bentuk unit rumah tersebut serupa dengan mesin cuci yang biasa mereka gunakan sehari-hari. Sehingga bagi mereka bangunan Nagakin tersebut seperti tumpukan mesin-mesin cuci.

### 3. Simbol Sebagai Unsur Pengenal (Secara Fungsional Dan Lambang)

Ada bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai suatu ciri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut merupakan simbol bagi bangunan-bangunan tertentu. Contohnya: bentuk kubah pada masjid



Gambar 2.17. Bentuk kubah pada masjid  
Sumber : Sutedjo, 1982

Telah disebutkan bahwa dalam mengalami, mengenal dan menanggapi bentuk-bentuk simbolis, selain didasarkan pada pengalaman dan intelektual tiap individu, juga didasarkan pada latar belakang kebudayaan masyarakat. Kebudayaan inilah yang berbicara paling kuat, bila yang mengalami proses adaptasi adalah suatu kelompok besar masyarakat.

Kebudayaan tersebut dapat dibagi atas 2 kelompok besar yaitu :

1. Kebudayaan tradisionil, didasari oleh pengalaman siapa saja secara menyeluruh dan merata dalam masyarakat. Kebudayaan tradisionil ini ada sejak dahulu, dan sifatnya lebih mengikat. Kebudayaan tradisionil merupakan suatu kesepakatan bersama dalam masyarakat.
2. Kebudayaan modern, didasari oleh pengalaman, cara hidup dan ideologi modern satu kelompok manusia, atau suatu kelompok masyarakat yang memiliki tingkat intelektual yang kurang lebih sama. Kebudayaan modern dapat berubah-ubah mengikuti

perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat itu sendiri. Sebab itulah dalam menggunakan dan mewujudkan bentuk-bentuk simbolis, arsitek haru pandai-pandai menganalisa dan mempertimbangkan nilai-nilai kebudayaan masyarakat setempat, agar bentuk simbolis yang ditampilkan bangunannya dapat dengan mudah dikenal dan diterima oleh masyarakat.

### 2.3.2. Tampilan Bangunan

Dalam kaitannya dengan bangunan-bangunan lain di sekelilingnya, sebuah bangunan dapat menampilkan diri dalam berbagai karakter penampilan. Karakter tersebut terbentuk oleh pengolahan tampilan atau wajah bangunan. Menurut Soepadi (1997:25), terdapat tiga macam karakter penampilan yang bisa diciptakan bagi bangunan:

#### a. Karakter netral

Untuk karakter penampilan yang netral, pola pengolahan tampilan bangunan diarahkan kepada bentuk-bentuk yang bersifat fungsional, dengan hanya menengahkan kolom, dinding dan lisk plang, atau garis-garis luar denah sebagaimana adanya. Elemen-elemen tampilan yang biasanya dipakai berupa garis-garis sederhana yang mencerminkan sifat tenang. Seandainya ada bidang-bidang masif yang harus tampil, maka bidang tersebut tampil sebagaimana adanya dalam denah yang berkaitan dengan bidang atau dinding tersebut. Warna-warna yang ditampilkan juga netral, lembut dan tidak mencolok.



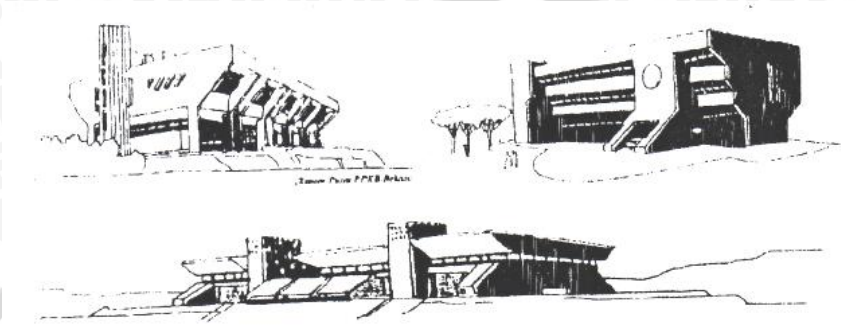
Gambar 2.18. Bangunan Berkarakter Netral  
Sumber : Soepadi, 1997

#### b. Karakter kuat atau menonjol

Untuk tampilan bangunan dengan karakter kuat atau menonjol ini memerlukan pengolahan tampilan yang dinamis, penuh permainan atas elemen-elemen tampilan dan menuntut kreativitas positif. Setiap elemen bangunan dicoba untuk diolah dan ditampilkan, misalnya kolom, dinding, lisk plang, bidang-bidang masif, bidang-bidang kaca, detail denah dan sebagainya.



Salah satu unsur luar yang dapat dimanfaatkan adalah efek bayangan matahari, sehingga seringkali tampilan yang diciptakan sangat mengandalkan permainan permukaan bidang dalam bentuk patahan, lekukan, dan tonjolan. Pengolahan yang dinamis memerlukan kecermatan dan ketelitian, agar tampilan bangunan yang terjadi tidak menjadi berlebihan.

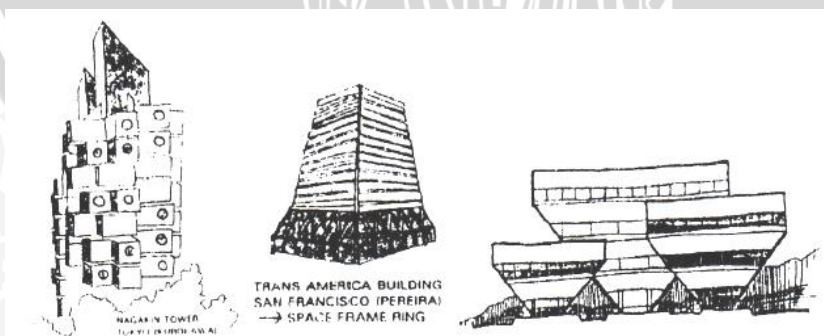


Gambar 2.19. Bangunan Berkarakter Kuat  
Sumber : Soepadi, 1997

#### c. Karakter yang eksklusif

Adakalanya bangunan harus tampil eksklusif disebabkan antara lain adanya fungsi yang istimewa, lokasi tapak yang eksklusif atau bangunan merupakan produk teknologi yang sangat maju. Pengolahannya biasanya mencakup keseluruhan bangunan sebagai satu bentuk utuh.

Hal yang dimanfaatkan sebagai olahan adalah bentuk dan struktur. Bangunan ini biasanya memanfaatkan bentuk dan atau struktur pilihan yang sangat mendukung karakter eksklusif ini. Pengolahannya tidak lagi terpusat pada elemen tampilan saja, walaupun tetap dilakukan, tetapi berada pada permainan bentuk dan atau struktur.



Gambar 2.20. Bangunan Berkarakter Eksklusif  
Sumber : Soepadi, 1997

#### 2.3.3. Metode Desain

Dalam dunia arsitektur dikenal istilah semiotika yang diartikan sebagai ilmu tentang pembacaan tanda atau dengan kata lain pendekatan perancangannya diadaptasi

dari hukum bahasa. Menurut Charles Morris, terdapat tiga hal penting dalam mempelajari semiotik, yaitu:

1. *Pragmatik*, berkenaan dengan keaslian menggunakan (dengan siapa yang membuatnya) dalam keseluruhan untuk perilaku yang mereka alami.
2. *Sematik*, berkenaan dengan signifikasi tanda-tanda dalam keseluruhan cara menandakannya, suatu cara yang membawa makna.
3. *Sintaktik*, berkenaan dengan kombinasi tanda-tanda (seperti bagaimana kata-kata yang dirangkaikan bersama membentuk kalimat) tanpa memperhatikan makna spesifiknya atau hubungannya terhadap perilaku yang mereka alami.

Menurut Anthony C. Antoniades (1990) dalam *Poetic of Architecture: Theory of Design*, Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Metafora arsitektur diidentifikasi ke dalam tiga kelompok, yaitu:

a. Metafora abstrak (*Intangible Metaphor*)



Gambar 2.21. Naagoya City Art Museum  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Rancangan arsitektur yang mengacu kepada hal-hal yang bersifat abstrak dan tidak dapat dibedakan, misalnya: sosial, budaya, kondisi manusia. Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah Nagoya City Art Museum karya Kisho Kurokawa yang membawa unsur sejarah dan budaya

didalamnya.

b. Metafora konkrit (*Tangible Metaphor*)

Rancangan arsitektur yang mengacu kepada benda-benda nyata dan dapat dirasakan secara visual.

c. Metafora kombinasi (*combined metaphor*)

Rancangan arsitektur yang memiliki metafora abstrak dan konkrit didalamnya. Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan



Gambar 2.22. EX Plaza Indonesia  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar. Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah EX Plaza Indonesia karya Budiman Hendropurnomo yang menjadikan gaya kinetik pada sebuah mobil sebagai konsepnya, yang diterjemahkan menjadi gubahan masa lima kotak yang miring sebagai ekspresi gaya kinetik mobil, kolom-kolom penyangganya sebagai ban mobil.

Hendraningsih (1982) memberikan contoh penerapan metaphor lugu atau langsung dan tak langsung,

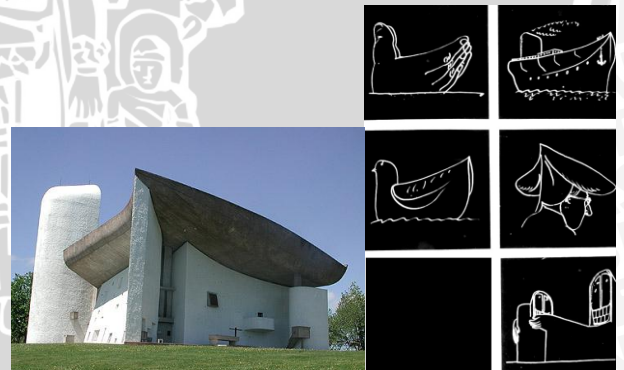


Gambar 2.23. Randy's donuts  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Metafora langsung pada tempat penjualan atau toko donat yang menggunakan bentuk donat di atasnya tanpa mengalami transformasi bentuk.

Contoh penerapan metaphor rumit atau tak langsung,

Bangunan Chapel of Nôtre Dame du Haut ini menimbulkan tanggapan yang berbeda-beda (topi pendeta, kapal laut, bentuk tangan), mengalami transformasi bentuk.



Gambar 2.24. Chapel of Nôtre Dame du Haut  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

## **BAB III**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **3.1. Metode Umum**

Secara umum metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini meliputi metode penelitian metaforik dan pragmatik pada proses perancangan. Lahirnya gagasan mengenai perlunya merancang sebuah graha batik, dengan menggunakan metode pragmatis, olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora yaitu suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip Metafora, pada umumnya,

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari subjek ke subjek lain.
2. Mencoba atau berusaha untuk melihat subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Metafora dalam arsitektur mengibaratkan arsitektur sebagai sebuah bahasa yang dapat mengandung sebuah pesan di dalamnya. Ketika kata dan imaji tidak mampu lagi menyampaikan pesan, arsitektur dalam bahasa metafora menjawabnya dengan bentuk, ruang dan fungsi.

#### **3.2. Metode Pengumpulan Data**

##### **3.2.1. Data Primer**

1. Survey Lapangan

Yaitu pengumpulan data mengenai obyek secara langsung dengan cara observasi dan survey berkaitan dengan kerajinan batik dan perencanaan sebuah bangunan galeri



batik dan juga wawancara dengan pihak-pihak terkait. Survey lapangan bertujuan untuk memperoleh data-data eksisting yang akan dikaji, antara lain :

- a. Data kondisi tapak graha batik Madura
  - b. Data kondisi di sekitar tapak yang dapat mempengaruhi desain bangunan
  - c. Data mengenai rencana-rencana pengembangan area jembatan Suramadu
  - d. Data komparasi bangunan galeri batik Madura
2. Dokumentasi

Pengumpulan data berupa foto-foto, peta tapak eksisting yang diperlukan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi lapangan guna mendukung perancangan. ,Dan juga komparasi lapangan yang memberikan gambaran mengenai interior dan eksterior eksisting yang menjadi obyek perancangan lebih lanjut. Data ini sangat bermanfaat untuk perancangan bangunan lebih lanjut.

### 3.2.2. Data Sekunder

Data tersebut untuk memperkuat dan melengkapi studi pengumpulan data yang telah dilakukan, melalui :

#### 1. Studi literatur

Dengan mengumpulkan data dari sumber-sumber tertulis, landasan teori-teori dan standar-standar yang berasal dari literature. Studi kepustakaan yang berakitan :

- Mengenai batik khususnya batik khas Madura
- Galeri batik dan kerajinan batik madura
- Tentang bentuk dan symbol bangunan
- Citra bangunan
- Tampilan bangunan

#### 2. Internet

Dari internet bisa mengetahui tentang kerajinan batik madura, dan studi komparasi tentang bangunan yang memiliki fungsi yang sama. Dari data tersebut akan diketahui akan kebutuhan ruang akan fungsi bangunan, serta aktifitas yang akan dilakukan oleh pelaku.

### 3.3. Metode pengolahan data

#### 1. Analisa

Proses analisa terbagi menjadi dua bagian yaitu analisa dalam skala kawasan dan analisa terhadap obyek perencanaan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui pendekatan programatik. Dalam pendekatan konsep dasar perancangan menggunakan

metode berfikir deduktif, yaitu dengan pembahasan yang berawal dari hal yang umum ke khusus. Dengan penjelasan secara deskriptif analitis, yaitu melakukan analisa sintesa data kualitatif sesuai dengan konteks arsitektur. Analisa yang dilakukan :

a. Analisa ruang

Menggunakan metode fungsional, yaitu kegiatan yang mempertimbangkan fungsi dan aktifitas yang diwadahi oleh ruang. Dalam proses ini analisa yang dilakukan meliputi analisa fungsi, analisa pelaku, analisa aktifitas dan ruang, analisa besaran ruang, dan organisasi ruang.

b. Analisa tapak dan tata massa

Kondisi tapak dan keadaan arsitektural di sekitar tapak merupakan bahan pertimbangan dalam mengolah bentuk, tata massa dan tampilan bangunan. Analisa yang dilakukan meliputi evaluasi kondisi eksisting, analisa view, analisa vegetasi, analisa kebisingan, analisa zoning, analisa sirkulasi, analisa ruang luar. Dan juga menganalisis faktor yang mendukung perwujudan massa bangunan yang sesuai dengan pendekatan masalah pada tapak yaitu menggunakan programatik. Penggunaannya menggunakan teknik diagram, diagram yang digunakan yaitu diagram bubble yang digunakan untuk menggambarkan organisasi ruang, analisa fungsi, pola sirkulasi, dan integrasi

c. Bentuk dan tampilan bangunan

Bentuk dan tampilan bangunan menggunakan metoda metaforik yaitu secara tak langsung yang mentransformasi karakter batik khas madura menjadi suatu bentuk yang baru namun bentuk dasarnya masih kelihatan. Analisa ini bertujuan untuk memperoleh bentuk dan tampilan sehingga terjadi kontekstual dengan budaya madura terutama analogi dari batik. Analisa yang dilakukan meliputi bentuk dan symbol, serta analisa tampilan bangunan.

2. Sintesa

Merupakan kesimpulan dari analisa. Metode yang digunakan programatik dengan cara mengambil kesimpulan dari hasil analisa yang telah dilakukan, dan selanjutnya disusun menjadi sebuah konsep desain dalam penerapan perancangan bangunan.

### 3.4. Metode Perancangan

Pada perancangan graha batik ini, menggunakan metode pendekatan metafora konkrit yaitu mengacu pada benda-benda nyata dan dapat dirasakan secara visual, yang dimaksud benda-benda nyata yang dapat dirasakan visual disini adalah batik khas madura. Dengan menampilkan imaji karakter batik khas Madura yang diwujudkan pada konsep desain. Mengingat bangunan ini sebuah graha yang menampung fasilitas tentang



batik khas madura, maka perancangannya sangat berkaitan dengan fungsi dan karakter ruang yang diciptakan. Penciptaan suasana sangat berpengaruh dalam proses pameran dan kegiatan yang berlangsung disana. Hal ini dapat dicapai dengan memperhatikan faktor dimensi ruang, karakteristik ruang, pemilihan bahan/ material bangunan, pemilihan warna. Terutama pada ruang pamer galeri dimana obyek koleksi benar-benar memiliki karakter yang khas, sehingga interior galeri dimetaforakan dari obyek koleksi yaitu imaji karakter batik khas Madura.

Metode pragmatis dilakukan dengan cara mencoba segala kemungkinan. Melalui metode pendekatan pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.



## Kerangka Perancangan

