

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Judul Perancangan

#### PERANCANGAN MUSEUM BATIK KAUMAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE DAN IN-FILL DESAIN RUMAH BATIK HANDEL

- **Museum** : Menurut Association of Museum “Museum merupakan sebuah badan yang mengumpulkan, mendokumentasi, melindungi, memamerkan dan menunjukkan materi bukti dan memberikan informasi demi kepentingan umum.”<sup>1</sup>
- **Batik** : Kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu.<sup>2</sup>
- **Kauman Yogyakarta** : Terletak di kelurahan Ngupasan, kecamatan Gondomanan, Yogyakarta. Di Selatan Malioboro di Utara Kraton Nyayogyakarta.
- **Infill Design** : Penyisipan bangunan pada lahan kosong disuatu lingkungan yang memiliki karakter kuat dan memiliki ciri khas tertentu, misalnya pada kawasan bersejarah.<sup>3</sup>
- **Rumah Batik Handel** : Handel merupakan bahasa Belanda yang artinya pengusaha, sehingga Batik Handel artinya adalah pengusaha batik. Rumah-rumah Batik Handel merupakan rumah yang digunakan sebagai tempat produksi sekaligus tempat tinggal.

#### PERANCANGAN MUSEUM BATIK KAUMAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE DAN IN-FILL DESAIN RUMAH BATIK HANDEL

---

<sup>1</sup> Museum buildings, By Laurence Vail Coleman

<sup>2</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>3</sup> Ardiani,Mila. 2009. Insertion: Menambah Tanpa Merobohkan. Surabaya. Wastu Lana Grafika

Adalah perancangan sebuah museum batik yang berada dalam kawasan Kampung Kauman Yogyakarta yang berfungsi sebagai tempat mengumpulkan, mendokumentasi, melindungi, memamerkan, mempraktekan cara pembuatan batik bagi wisatawan untuk menciptakan interaksi antar warga dan mengangkat sejarah batik tulis Kauman. Namun juga memiliki fungsi edukasi yang dapat diterima oleh wisatawan berdasarkan kebudayaan yang meliputi kerajinan batik tulis Kauman. Penekanan yang digunakan yaitu Infill Desain Rumah Batik Handel.

## **1.2 Latar Belakang**

### **1.2.1 Latar Belakang Proyek**

#### **a. Kampung Kauman Yogyakarta**

Kampung Kauman Yogyakarta terletak di kelurahan Ngupasan kecamatan Gondomanan, Yogyakarta. Di Selatan Malioboro di Utara Kraton Nyayogyakarta. Kampung Kauman merupakan sebuah lingkungan permukiman lama dikawasan pusat Yogyakarta yang mempunyai karakter yang sangat khas, khususnya ciri historitas dan religius keislamannya. Keberadaannya tidak bisa lepas dari pembentukan embrio kota Yogyakarta sebagai bekas ibukota Kerajaan Mataram Islam. Kota-kota lama di Jawa khususnya kota-kota peninggalan kerajaan Islam Jawa, pada umumnya memiliki kesamaan pola dalam awal pembentukan peruangan kotanya. Pola itu dicirikan dengan adanya alun-alun utara sebagai inti, disebelah selatan terdapat kraton, disebelah utara terletak pasar, disebelah timur dibangun penjara dan disebelah barat didirikan Masjid Agung (Nakamura,1983 dalam Mulyati,1995).

Disekitar Masjid Agung terdapat kampung yang dihuni oleh para pejabat agama atau pengurus masjid beserta keluarganya. Kampung inilah yang dikenal sebagai Kampung Kauman yang berarti kampung tempat tinggal para 'kaum', Kata 'kaum' ini berasal dari bahasa arab qoimuddin yang bermakna penegak agama. Akan tetapi dalam perjalanannya, Kauman Yogyakarta memiliki kekhususan tersendiri dibandingkan

dengan Kauman di kota-kota lain. Pada awal abad ke-20, tepatnya pada tahun 1912, di kampung ini lahir gerakan pembaharuan Islam Muhammadiyah yang dimotori oleh KHA Dahlan, salah seorang khatib (dari kata khatib, yaitu orang yang sering memberikan ceramah agama, dan merupakan tokoh formal pengurus masjid) pada saat itu. Gerakan ini menginginkan pemurnian kembali ajaran Islam kepada Al Qur'an dan Sunnah, dari Islam tradisional yang sinkretis (tercampuri budaya Hindu, Budha dan Animisme) menuju Islam reformis, yaitu Islam yang bersih dari faham tradisional yang seringkali justru tak sejalan dengan nilai keislaman (Darban, 2000) .

Tata nilai masyarakat di Kauman Yogyakarta tidak mengalami perubahan, nilai Islam yang dianut penduduknya tetap menjadi landasan kehidupan serta ikatan masyarakat Kauman. Ini dapat dilihat dari keberadaan Masjid yang menjadi pusat aktivitas keagamaan dan orientasi primer lingkungan disamping Langgar/Musholla sebagai orientasi sekundernya .

#### **b. Kampung Kauman Sebagai Cagar Budaya**

Berdasarkan peraturan Daerah Kota Yogyakarta No. 6 tahun 1994 tentang rencana umum tata ruang Kota Yogyakarta tahun 1994-2004, Kampung Kauman dinyatakan sebagai kawasan yang memiliki latar belakang sejarah, keunikan arsitektur dan keunikan bentukan tata ruang dan lingkungan sekitar ini telah ditetapkan sebagai kawasan inti pelestarian, pengembangan yang mendukung citra Kota Yogyakarta sebagai kota perjuangan, pendidikan dan tujuan budaya.

Defenisi dari Kawasan Cagar Budaya menurut Undang-undang No. 11 Tahun 2010 adalah “ satuan ruang geografis yang memiliki dua situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan memperlihatkan ciri tata ruang yang khas” (UU No.11 Tahun 2010). Kampung Kauman merupakan sebuah satuan ruang geografis yang memiliki beberapa situs Cagar Budaya khususnya yang bermuatan sejarah, antara lain Masjid

Agung Kasultanan Yogyakarta, Komplek Kawedanan Pengulon, Gedung Bustan (Gedung Aisyiyah Kauman), Mushalla Putri Aisyiyah, Pendopo Tabligh, Langgar KH.Ahmad Dahlan, Sekolah Pawiyatan, Makam Nyai Ahmad Dahlan dan beberapa rumah pengusaha Batik Kauman dan pimpinan Muhammadiyah.

### **c. Sejarah Industri Batik Kauman Yogyakarta**

Pada umumnya pengrajin batik selalu dihubungkan dengan garis keturunan. Sebagaimana membatik yang dilakukan oleh putri-putri keraton dan merupakan tradisi yang turun temurun sebagai warisan nenek moyang. Dalam pada itu membatik merupakan kegiatan spiritual yang membutuhkan konsentrasi, kesabaran dan pembersihan pikiran melalui doa-doa. pada ornamen-ornamen batik yang menunjukkan kedudukan dan nilai-nilai simbolik berhubungan erat dengan latar belakang pembuatan penggunaan dan kekuatan mistik. Di samping proses-proses kreatif yang dihubungkan dengan pandangan hidup dan tradisi-tradisi yang berlaku di keraton. Penataan warnanya pun merupakan peleburan estetika, filosofi hidup dan kealamiahannya lingkungan keraton.

Membatik yang dilakukan identik dengan menghias kain dengan tangan dan menggunakan canting. Dengan metode ini yakni metode tradisional lebih menunjukkan pada karakter wanita yang halus, lembut, penuh kesabaran, teliti dan hati-hati. Merupakan bagian dari *female traits* yaitu bagian dari sifat kaum perempuan. Oleh sebab itu hasil dari produk kerajinan batik mereka adalah batik tulis halus berkualitas tinggi. Pengerjaannya membutuhkan waktu  $\pm$  2-3 bulan.

Batik keraton mempunyai ciri khas tersendiri yang mencerminkan pengaruh Hindu Jawa. Hal ini pada masa Majapahit sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan dan kepercayaan orang-orang Jawa. Jelasnya hasil kerajinan batik keraton yang melukiskan desain semen yang mempersembahkan fenomena yang membangkitkan minat pada batik keraton. Ornamen-ornamen prinsip seperti burung garuda dan kapaltaru adalah elemen-elemen mitologi Hindu Jawa, sedangkan

pelengkapnya adalah *taru* yang merupakan elemen jawa asli, dan gaya ornamen-ornamen dalam bentuk tidak hidup adalah hasil dari sentuhan Islam karena bentuk yang sangat jelas dari manusia dan hewan dalam karya seni diharamkan. Pembuatan batik tulis memakan waktu yang lama butuh kesabaran dan ketelitian sehingga harga batik tulis itu mahal. Hasil batik tulis keraton hanya digunakan kebutuhan pribadi dan kerajaan sebagai pakaian resmi. Sejak masa colonial penggunaannya hanya untuk kebutuhan pribadi dan kerajaan sebagai pakaian resmi. Hal ini pada masa kolonial penggunaannya diatur dengan *besluiten* (surat-surat keputusan). Jenis pakaian resmi diantaranya *dodotan* dan *kanigaran*.

*Dodotan* adalah kain batik yang panjangnya 2-3 meter lebih pakaian kebesaran priyayi bagi bupati yang bergelar pangeran dan adipati. Kain *dodot* ini bermotif batik *parangrusak blenggen* (bertepi benang mas). Bagi bupati bergelar *tumenggung* kain *dodotnya* bermotif *udanliris blenggen*, dan bagi priyayi lainnya motif batik sembarangan asal dasarnya hitam (latar ireng) dan bukan *parangrusak* atau *udanliris*. Sedangkan *kanigaran* merupakan pakaian kebesaran priyayi dengan memakai *nyampng* atau *bebed*. Pakaian *kanigaran* ini dipakai pada upacara-upacara atau pertemuan biasa. Dengan kemajuan dan perkembangan batik yang meluas baik dari pengerjaannya atau penggunaannya, pada mulanya hanya untuk keluarga keraton dan pengerjaannya pun hanya dilakukan oleh putri-putri keraton, maka penduduk yang domisilinya paling dekat dengan keraton yakni para istri abdi dalem pamethakan kauman juga membuat kerajinan batik sebagaimana yang dilakukan oleh putri-putri keraton yaitu membuat kerajinan batik tulis halus.

Hasil produksi batik istri para abdi dalem yaitu batik kauman bermotif *pakem*, hal ini menunjukkan bentuk seni batik yang berasal dari keraton, kainnya dari sutra alam. Produk batik kauman ini sebagai produk batik unggulan. Keahlian-keahlian membatik ini sungguh bekal-bekal yang diberikan oleh keraton. Batik kampung kauman lebih lanjut semakin banyak pemesannya sehingga usaha kerajinan meningkat ke arah pengusaha yang dikerjakan oleh banyak tenaga kerja. Pada tahun 1900

pendapatan pengusaha-pengusaha batik tersebut meningkat dan terdapat pengusaha-pengusaha batik di kauman. Kemajuan batik kauman ini hingga mencapai puncaknya pada tahun 1922 dan kauman mendapat julukan “Jaman Batik”. Hal ini sebelumnya bermunculan pengusaha-pengusaha batik sejak tahun 1910.

### **1.2.2 Latar Belakang Permasalahan**

Merosotnya perdagangan Batik telah menyebabkan perubahan di Kampung Kauman, penduduk tidak lagi memproduksi Batik Tulis asli Kauman dan rumah-rumah yang biasanya digunakan sebagai tempat produksi batik dan tempat tinggal saudagar-saudagar batik hanya dibiarkan kosong begitu saja karena mereka telah mengalami kebangkrutan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

### **1.3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang museum batik yang mampu mawadahi hasil kerajinan yang di produksi khusus dari penduduk Kauman untuk menunjang interaksi antara wisatawan dan pendudukan kauman dengan pendekatan Infill Design ?

### **1.3.2 Permasalahan Khusus**

1. Bagaimana memanfaatkan bangunan yang sudah ada di Kampung Kauman untuk dijadikan Museum Batik tetapi tidak merusak bangunan yang sudah ada ?
2. Fasilitas apa saja yang akan dibangun untuk mengembangkan kembali Batik Handel yang ada di Kampung Kauman dan dapat meningkatkan ekonomi lokal ?

## **1.4 Tujuan dan Sasaran**

### **1.4.1 Tujuan**

Menyajikan informasi dan menyimpan koleksi-koleksi batik masa lalu yang di produksi masyarakat Kauman serta mewadahi penjualan batik produksi masa kini masyarakat setempat dengan pendekatan adaptive reuse dan infill desain.

### **1.4.2 Sasaran**

1. Mampu merancang museum batik yang dapat mewadahi hasil kerajinan penduduk Kauman.
2. Mampu merancang museum batik yang mampu menghidupkan kembali kreasi batik handel Kauman.
3. Mampu merancang museum batik yang menerapkan prinsip Adaptive Reuse dan Infill Design.

## **1.5 Lingkup Permasalahan**

### **1.5.1 Materi Studi**

- a. Lingkup Studi  
Perencanaan museum batik di Kampung Kauman Yogyakarta
- b. Lingkus Spatial  
Bagian-bagian obyek studi yang akan di olah sebagai penekanan studi adalah penambahan bangunan tanpa merusak bangunan yang sudah ada dan optimalisasi view pada lahan .

### **1.5.2 Pendekatan Studi**

Penyelesaian pendekatan studi akan dilakukan dengan konsep Adaptive Reuse dan Infill Design.

## 1.6 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan perancangan yaitu mode perancangan William Pena, 1989. Tahapan yang terdiri dari 2 tahap yaitu :

1. Penentuan masalah (Problem Seeking)
2. Pemecahan permasalahan desain (Problem Solving)

### 1. Problem Seeking

Merupakan tahapan yang terdiri dari proses-proses yang menuntun ke arah penemuan permasalahan yang kontekstual dengan site Proyek Akhir Sarjana ini diambil. Proses tahapan dalam problem seeking ini adalah :

- *Tahap pengumpulan informasi* : pengumpulan data baik literatur maupun survey.
- *Pengelolaan informasi* : pengkategorian data-data yang didapat.
- *Analisis dan Sintesis* : data diolah untuk menemukan rumusan.

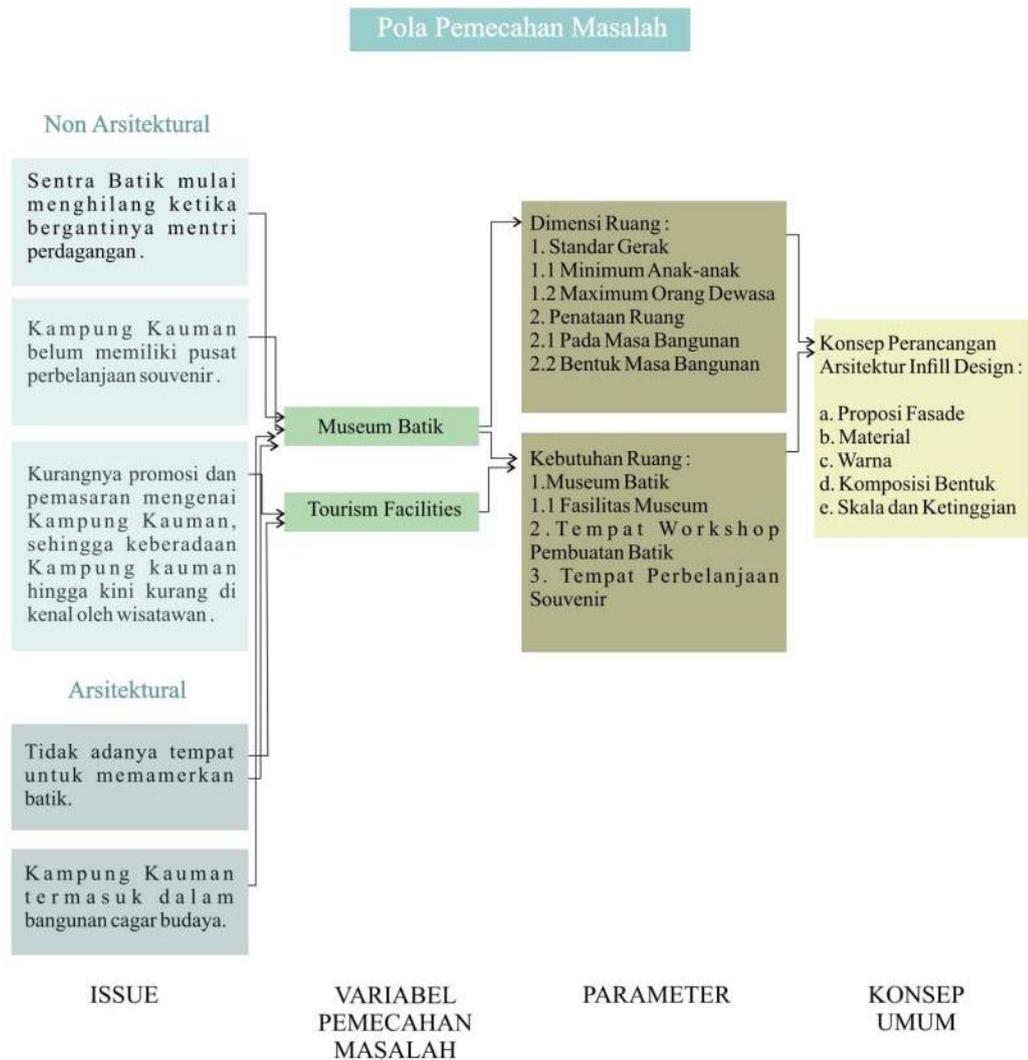
### 2. Problem Solving

Merupakan tahapan desain dimana tahapan ini terdiri dari proses-proses yang menentukan solusi desain yang didasarkan pada hasil analisis dan sintesis dari data-data yang sudah dikumpulkan baik dari literatur maupun survey lapangan. Berikut tahapan problem solving :

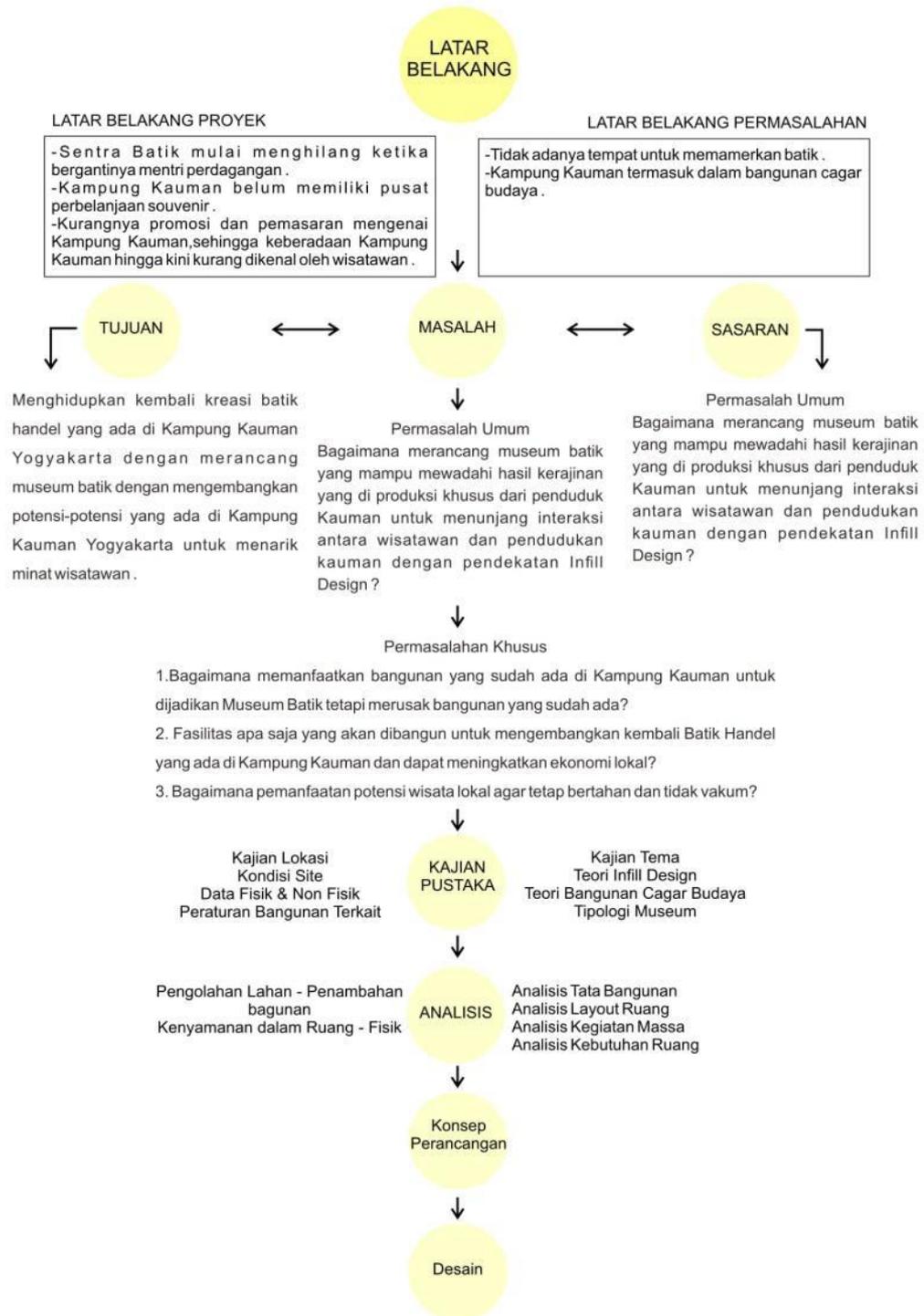
- *Konsep Perancangan* : menentukan solusi desain melalui konsep.
- *Pengembangan Rancangan* : elaborasi konsep dalam desain.
- *Tahap Pengujian Desain* : pengujian desain untuk menentukan berhasil tidaknya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dilakukan analisis terhadap isu-isu yang menjadi dasar perancangan, metode yang dilakukan adalah dengan pendekatan Adaptive Reuse dan Infill Design .

## 1.7 Peta Pemecahan Masalah



## 1.8 Kerangka Berfikir



## 1.9 Keaslian Penulisan

Beberapa laporan penelitian yang memiliki fungsi bangunan dan pendekatan serupa telah dilakukan namun terdapat beberapa perbedaan yang menjadi keunikan laporan penelitian penulis. Beberapa laporan penelitian yang sudah ada dan ditemukan penulis antara lain :

1. MUSEUM SEPAK BOLA INDONESIA Dengan Pendekatan Infill Desain Pada Kawasan Monumen PSSI  
Penulis : Riza Ari Fatha (08512047)  
Tahun Terbit : 2012 ( Universitas Islam Indonesia )  
Penekanan : Menciptakan tipologi museum sepak bola Indonesia yang dapat memberikan informasi sejarah perjuangan sepak bola Indonesia .  
Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis melakukan perancangan dengan pendekatan Infill Design dengan memasukan fungsi baru berupa museum sepak bola Indonesia dengan menjadikan Monumen PSSI sebagai alur perjalanan pameran dalam perancangan museum ini sedangkan pada perancangan museum batik Kauman Yogyakarta dengan pendekatan Infill Design Rumah Batik Handel guna menarik pengunjung dengan menambahkan bangunan baru sesuai kebutuhan.
2. REDESAIN MUSEUM DHARMA WIRATAMA Pendekatan Arsitektur Infill Desain Sebagai Konsep Perancangan  
Penulis : Ahmad Faiz Abiyoso  
Tahun Terbit : 2015 ( Universitas Islam Indonesia )  
Penekanan : Meredesain museum Dharma Wiratama dengan pendekatan arsitektur Infill Design dengan penambahan , penataan ruang museum dan penyisipan fungsi-fungsi baru pada museum .  
Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis melakukan redesain museum Dharma Wiratama pendekatan arsitektur Infill dilakukan guna menarik pengunjung dengan menambah fungsi-fungsi baru sedangkan pada perancangan museum batik Kauman Yogyakarta dengan pendekatan Infill Design Rumah Batik Handel guna menarik pengunjung dengan menambahkan bangunan baru sesuai kebutuhan.

### 3. MUSEUM PERAK KOTAGEDE

Penulis : Fitru Adi Saputro

Tahun Terbit : 2012 ( Universitas Islam Indonesia )

Penekanan : Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan .

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai peninggalan warisan budaya dengan menerapkan pendekatan Adaptive Reuse pada kalang bekas Wisma Proyodanan sedangkan pada perancangan museum batik Kauman Yogyakarta dengan pendekatan Infill Design Rumah Batik Handel guna menarik pengunjung dengan menambahkan bangunan baru sesuai kebutuhan.

### 4. MUSEUM PERTANIAN DI PANTAI GOA CEMARA BANTUL

Penulis : Meilisa Nur Kholifah

Tahun Terbit : 2014 ( Universitas Islam Indonesia )

Penekanan : Green Landscape dan Green Building

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang museum pertanian berdasarkan aktifitas dengan pertimbangan konsep Green Landscape dan Green Building sedangkan pada perancangan museum batik Kauman Yogyakarta dengan pendekatan Infill Design Rumah Batik Handel guna menarik pengunjung dengan menambahkan bangunan baru sesuai kebutuhan.

Keempat karya diatas merupakan karya-karya dengan fungsi bangunan yang hampir serupa namun memiliki pendekatan yang berbeda dengan karya penulis. Karya-karya ini menjadi bukti bahwa karya penulis benar-benar baru dan tidak memiliki kesamaan judul maupun pendekatan dengan karya-karya sebelumnya .