

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Batik Indonesia merupakan warisan budaya adiluhung yang telah diakui sebagai Warisan Budaya Takbenda Kemanusiaan oleh UNESCO pada tahun 2009 (UNESCO, 2009). Keberadaan batik tidak hanya berfungsi sebagai manifestasi estetika dalam bentuk kain bermotif, tetapi juga merepresentasikan lapisan kompleks filosofi, identitas kultural, dan nilai-nilai luhur yang telah diwariskan secara turun-temurun selama berabad-abad. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang pesat, eksistensi batik tradisional menghadapi berbagai tantangan sistemik yang mengancam keberlanjutannya. Berdasarkan kajian terbaru UNESCO, batik tradisional memiliki nilai strategis, tidak hanya sebagai aset budaya tetapi juga sebagai instrumen diplomasi Indonesia di kancah internasional (UNESCO, 2019). Namun, realitas di lapangan memperlihatkan kondisi yang seringkali kontradiktif dengan status prestisius tersebut.

Studi komprehensif yang dilakukan oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia (2021) mengungkapkan bahwa industri batik tradisional mengalami penurunan produktivitas hingga 62% dalam satu dekade terakhir. Fenomena ini bukan merupakan anomali terisolasi, melainkan dampak dari beberapa faktor fundamental yang saling berkaitan dalam ekosistem batik nasional. Transformasi teknologi dalam industri tekstil membawa disrupsi signifikan dalam produksi batik. Digital printing kini mendominasi 73% pasar domestik, menghasilkan batik tiruan dengan biaya produksi 80% lebih murah dibandingkan batik tulis tradisional. Hal ini secara nyata menggerus nilai ekonomi dan kultural para pengrajin batik tradisional, terutama di sentra-sentra produksi historis seperti Cirebon, Pekalongan, dan Solo (Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2021).

Museum Batik Trusmi di Cirebon menjadi contoh mikro dari krisis makro tersebut. Selama masa pandemi COVID-19, museum ini mengalami penurunan

pengunjung hingga 85%, mengakibatkan pengelola harus merelokasi ruangan dan mengalihfungsikan sebagian area museum menjadi ruang komersial guna mempertahankan operasional. Situasi ini secara langsung mengancam tidak hanya ekosistem budaya, tetapi juga mata pencaharian 247 pengrajin batik tradisional yang menggantungkan hidupnya pada aktivitas ekonomi di kawasan tersebut (Dinas Pariwisata Cirebon, 2022). Survei yang dilakukan Dinas Pariwisata Cirebon (2022) melaporkan bahwa 78% pengunjung menilai presentasi dan pengalaman museum "konvensional" dan "kurang menarik", dengan rata-rata kunjungan hanya 37 menit—jauh di bawah standar internasional museum sejenis yang mencapai 90-120 menit.

Museum Batik Trusmi memiliki potensi besar untuk menjadi duta penyebaran budaya, tidak hanya untuk Cirebon tetapi juga bagi Indonesia secara luas. Sebagai ruang yang menyimpan dan memamerkan warisan budaya batik, museum ini dapat menjadi pusat dialog budaya guna memperkuat identitas lokal sekaligus memperkenalkan kekayaan tradisi kepada audiens yang lebih luas. Melalui integrasi program-program edukasi interaktif, pameran tematik, dan kolaborasi dengan pengrajin lokal, Museum Batik Trusmi berpotensi meningkatkan eksposur budaya batik di tingkat nasional maupun internasional. Namun, agar dapat menjalankan peran ini secara optimal, aksesibilitas harus menjadi prioritas utama. Pendekatan inovatif seperti pemanfaatan teknologi digital dan desain multisensori bukan hanya memungkinkan museum menjangkau berbagai kelompok masyarakat, termasuk penyandang disabilitas, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih inklusif dan mendalam bagi semua pengunjung (Santoso, 2023).

Masalah aksesibilitas museum merupakan dimensi kritis yang sering terabaikan dalam diskursus revitalisasi museum di Indonesia. Data Kementerian Sosial Republik Indonesia (2022) menunjukkan terdapat 3,2 juta penyandang disabilitas, dengan 1,8 juta di antaranya adalah difabel visual. Ironisnya, kurang dari 5% museum di Indonesia memiliki fasilitas akses komprehensif bagi penyandang disabilitas, yang menghasilkan kesenjangan partisipasi budaya dan bertentangan dengan prinsip demokratisasi akses warisan budaya nasional. Dalam konteks ini, pentingnya desain inklusif dan arsitektur multisensori di museum tidak dapat diabaikan. Arsitektur multisensori menawarkan inovasi dengan menciptakan

pengalaman yang lebih luas dan mendalam, terutama bagi difabel visual (Kementerian Sosial Republik Indonesia, 2022).

Pendekatan multisensori tersebut tidak hanya menekankan aspek visual, tetapi juga mengoptimalkan stimulasi indra lainnya seperti taktil, auditori, dan olfaktori. Dengan demikian, museum dapat bertransformasi dari ruang pameran konvensional menjadi lingkungan imersif yang memungkinkan tiap individu mengeksplorasi dan memahami warisan budaya batik secara lebih holistik. Pandangan ini sejalan dengan Juhani Pallasmaa, yang dalam bukunya *The Eyes of the Skin* (2005) menegaskan bahwa pengalaman ruang tidak hanya ditentukan oleh apa yang terlihat, tetapi juga oleh bagaimana kita merasakannya.

Penerapan prinsip desain universal yang mengintegrasikan elemen multisensori akan menciptakan ruang yang tidak hanya dapat diakses oleh difabel visual, tetapi juga dapat dinikmati semua pengunjung, termasuk mereka dengan kemampuan fisik lengkap. Museum yang ramah akses tidak sekadar berfungsi menyimpan artefak budaya, tetapi juga sebagai ruang dialog inklusif, tempat setiap orang dapat merasakan dan memahami nilai-nilai luhur batik. Museum idealnya merupakan tempat di mana tiap lapisan masyarakat dapat berinteraksi dengan warisan budaya mereka. Melalui inovasi ini, Museum Batik Cirebon berpotensi menjadi pusat revitalisasi batik yang tidak hanya melestarikan, tetapi juga memperkuat transmisi pengetahuan antargenerasi.

Sebagaimana dinyatakan oleh Prof. Joko Santoso, museum harus mampu berkomunikasi dengan seluruh spektrum masyarakat agar dapat mempertahankan esensi utamanya sebagai institusi budaya yang inklusif (Santoso, 2023). Dengan demikian, Museum Batik Cirebon tidak hanya menjadi tempat pelestarian dan pameran batik, tetapi juga platform dialog dan interaksi sosial yang lebih luas. Ini akan mendorong kesadaran dan apresiasi lebih tinggi terhadap warisan budaya batik, serta memperkuat partisipasi aktif dari segala kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Dengan langkah semacam ini, museum dapat berkontribusi terhadap demokratisasi akses warisan budaya nasional sekaligus menjawab tantangan yang dihadapi industri batik tradisional di Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan arsitektur yang dapat diakses oleh seluruh indra manusia, karena manusia berinteraksi dengan dunia melalui berbagai indra. Sebagaimana dinyatakan oleh Barkir, Dedeoglu, dan Ercoskun (2022), "arsitektur seharusnya dapat dinikmati oleh seluruh indra manusia." Di Museum Batik Cirebon, tantangannya adalah mengintegrasikan elemen arsitektur multisensori yang dapat membantu tunanetra dan pengunjung lainnya merasakan serta memahami warisan budaya batik. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan desain yang melibatkan tekstur, suara, aroma, dan interaksi fisik, serta melibatkan pengunjung dengan disabilitas dalam proses perancangan. Dengan pendekatan ini, museum dapat memberikan pengalaman baru bagi semua pengunjung sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya batik Indonesia.

1.3. Pertanyaan Penelitian

- Bagaimana kondisi Museum Batik Cirebon dalam memenuhi fasilitas kebutuhan dan upaya untuk meminimalkan tantangan penyandang disabilitas visual?
- Bagaimana desain museum yang dapat memenuhi kebutuhan semua pengunjung, khususnya penyandang disabilitas visual dengan tujuan meminimalkan tantangan bagi disabilitas visual?
- Bagaimana desain museum dengan konsep arsitektur multisensori untuk meminimalkan tantangan bagi penyandang disabilitas visual, serta memberikan pengalaman baru bagi seluruh pengunjung?

1.4. Tujuan Perancangan

- Mengidentifikasi dan menganalisis fasilitas yang ada untuk penyandang disabilitas visual di Museum Batik Cirebon.
- Mendesain museum agar dapat memfasilitasi kebutuhan penyandang disabilitas visual, sekaligus menciptakan pengalaman ruang yang inklusif dan memungkinkan semua pengunjung untuk memahami dan menikmati museum secara maksimal.

- Mendesain Museum Batik Cirebon dengan pendekatan arsitektur multisensori untuk meminimalkan tantangan yang dihadapi oleh penyandang disabilitas visual, serta meningkatkan pengalaman keseluruhan bagi seluruh pengunjung dalam memahami dan menikmati ruang museum.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan inspirasi desain bagi museum yang ramah bagi penyandang disabilitas visual melalui pendekatan arsitektur multisensori. Dengan demikian, perancangan ini bertujuan untuk mengurangi tantangan yang dihadapi oleh penyandang disabilitas visual dan menciptakan pengalaman yang lebih inklusif dan bermakna bagi semua pengunjung. Selain itu, diharapkan bahwa desain ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya aksesibilitas dalam konteks museum, serta mendorong pengembangan lebih lanjut dari museum yang dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat.

1.6. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi deduktif yang berfokus pada teori, makna, dan hasil pengkodean yang diperoleh dari wawancara mendalam. Landasan penelitian adalah sintesis teori arsitektur multisensori dari Pallasmaa (2005) dan Oteifa (2017). Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan Komisioner Komisi Nasional Disabilitas yang juga merupakan penyandang disabilitas visual. Data wawancara tersebut kemudian ditranskripsi untuk menemukan makna utama yang digunakan dalam proses pengkodean dan analisis lebih lanjut. Selain itu, penelitian juga mengamati preseden penerapan arsitektur multisensori bagi penyandang disabilitas netra, dimana pendekatan ini dapat meminimalkan tantangan yang dihadapi oleh difabel visual serta memberikan pengalaman ruang yang inklusif bagi semua pengunjung. Pallasmaa (2005) menekankan bahwa pengalaman arsitektur adalah multisensori, di mana kualitas ruang tidak hanya dirasakan melalui penglihatan, tetapi juga oleh indera pendengaran, penciuman, sentuhan, dan persepsi tubuh secara menyeluruh. Sementara itu, Oteifa (2017) menggarisbawahi pentingnya penerapan konsep

multisensori dalam perancangan ruang yang ramah bagi penyandang disabilitas, khususnya tunanetra, agar mereka dapat memiliki akses dan pengalaman yang setara dalam lingkungan binaan.

1.7. Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang lingkup proyek perancangan tugas akhir yang akan dilakukan adalah museum untuk dapat memfasilitasi penyandang disabilitas visual dan memberikan pengalaman ruang yang baru bagi semua pengunjung dengan mengusulkan pendekatan arsitektur multisensori antara lain :

1. Fungsi : Museum yang dirancang untuk meminimalkan tantangan bagi penyandang disabilitas visual dan memberikan pengalaman inklusif bagi seluruh pengunjung.
2. Konsep : Pendekatan arsitektur multisensori dan prinsip universal desain untuk meminimalkan tantangan bagi penyandang disabilitas visual dan memberikan pengalaman inklusif bagi seluruh pengunjung.
3. Lokasi : Penelitian berada di Kawasan Trusmi, Cirebon.

1.8. Nilai Kebaruan

Nilai kebaruan dari perancangan ini terletak pada penerapan pendekatan arsitektur multisensori yang menyeluruh dalam konteks Museum Batik Indonesia, yang belum pernah dilakukan secara sistematis sebelumnya di Cirebon. Desain ini menciptakan model aksesibilitas yang inklusif untuk museum tradisional dengan mengadaptasi prinsip desain universal, tanpa mengorbankan nilai budaya dan sejarah yang ada. Selain itu, pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek visual, tetapi juga menghadirkan arsitektur sebagai cara untuk memahami filosofi batik melalui rangsangan semua indra. Kebaruan lainnya adalah penggabungan teknologi digital dengan kerajinan tradisional, yang menghubungkan warisan budaya dengan inovasi modern. Terakhir, perancangan ini juga mengembangkan kerangka kerja untuk mengevaluasi pengalaman multisensori, yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektif desain museum multisensori di masa depan.

1.9. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun dengan metode pembahasan yang terbagi menjadi enam bab, yang terdiri dari :

- Bab pertama: **Pendahuluan**, menguraikan latar belakang, permasalahan, dan identifikasi masalah kondisi museum batik di Cirebon. Setelah itu rumusan pertanyaan penelitian, dan tujuan perancangan redesign museum batik yang meminimalkan tantangan bagi penyandang disabilitas visual dan memberikan pengalaman baru bagi seluruh pengunjung. Menjelaskan manfaat perancangan, metodologi, ruang lingkup dan batasan, nilai kebaruan, sistematika penulisan, serta skema berpikir perancangan desain museum batik di Cirebon dengan pendekatan arsitektur multisensori.
- Bab kedua: **Tinjauan Pustaka**, menyajikan tinjauan literatur tentang batik Cirebon, disabilitas visual, universal desain, arsitektur multisensori, standart tipologi museum batik, standar elemen - elemen arsitektur bagi penyandang disabilitas visual, dan lima studi preseden tentang museum batik dan museum yang telah mengadopsi arsitektur multi sensori, yaitu; Museum Tekstil di Jakarta, Museum of Old and New Art di Tasmania, Ningbo Museum di Cina, Museum Batik Damar Hadi di Solo, dan Museum Batik Pemerintah di Yogyakarta
- Bab ketiga: **Metodologi**, menjelaskan tentang metodologi penelitian kualitatif analisis isi deduktif dan semi- konstruktif, obyek dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data yaitu dengan cara wawancara mendalam, sumber data (primer dan sekunder), instrumen penelitian, metode analisis data, serta metode perancangan yang dipakai dalam perancangan desain museum batik di Cirebon dengan pendekatan arsitektur multisensori.
- Bab keempat: **Hasil dan Analisis**, berisi tentang gambaran umum proyek penelitian, analisis sintesis teori arsitektur multisensori (pallasmaa dan oteifa), analisis hasil wawancara (yang terdiri atas; hasil dan analisis wawancara serta sintesis teori museum terhadap arsitektur multisensori), analisis preseden (Museum Tekstil di Jakarta, Museum of Old and New Art di Tasmania, Ningbo Museum di Cina, Museum Batik Damar Hadi di Solo, dan Museum Batik Pemerintah di Yogyakarta dan kesimpulan hasil analisis preseden terhadap

arsitektur multisensori), Kriteria desain terhadap tapak, bangunan dan pengguna, analisis perancangan (kebutuhan ruang dan kriteria desain berdasarkan program ruang arsitektur multisensori), serta analisis tapak (makro, meso dan mikro).

- Bab kelima: **Simulasi Perancangan**, menyajikan konsep dan filosofi perancangan, strategi perancangan berdasarkan analisis tapak, studi bentuk massa, penerapan elemen arsitektur multisensori, gambar kerja, diagram dan visualisasi perancangan desain museum batik di Cirebon dengan pendekatan arsitektur multisensori.
- Bab keenam: **Kesimpulan dan Saran**, memaparkan kesimpulan, rekomendasi, dan saran untuk penelitian lanjutan. Laporan dilengkapi dengan Daftar Pustaka dan Lampiran yang memuat data pendukung seperti transkrip wawancara, dokumentasi penelitian, dan gambar perancangan detail.



1.10. Skema Berpikir

