

ABSTRAK

Perancangan Museum Batik Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan upaya peningkatan minat masyarakat dalam mengenal, melestarikan, dan memperkenalkan budaya masyarakat Indonesia ke ranah yang lebih besar maupun Internasional. Terlebih dengan minat masyarakat pasca-pandemi yang haus akan destinasi wisata berbasis pengalaman haptic berupa kunjungan langsung. Menjadi momentum bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan selaku pengelola museum untuk meningkatkan fasilitas dan daya tarik museum. Perancangan museum ini dipusatkan kepada pengunjung dari berbagai kalangan domestic maupun mancanegara. Dengan konsep perancangan *multi-sensory design*, Museum Batik TMII dapat menjadi sarana edukatif yang informatif bagi berbagai kalangan. Dengan metode pengorganisasian ruang yang linear, membuat pengunjung dikondisikan untuk mendapatkan pengalaman cerita tentang Batik secara personal dan mendalam. Dengan konsep dan metode racangan tersebut, niscaya Museum Batik TMII dapat menjadi sarana kolaboratif bagi berbagai bidang industry, bukan hanya bagi industry kreatif. Dengan metode perancangan ini, dihasilkan berbagai sekuen ruang beserta fungsinya masing masing. Sekuen pertama adalah sekuen introduksi, mengenai sejarah dari Museum Batik dan bagaimana Museum ini didirikan. Sekuen kedua, sekuen khasanah Batik, berupa pengetahuan singkat mengenai sejarah Batik di Indonesia. Ketiga, adalah sekuen ragam Batik, berisi layar sentuh besar yang menjelaskan ragam corak Batik dari Sabang sampai Merauke. Keempat, yaitu sekuen yang berisi perkembangan Batik nusantara dari zaman ke zaman dan bagaimana cara memakainya. Pengunjung dapat menggunakan proyektor pada layar kamera yang dapat menyorot pemngguna dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*. Sekuan terakhir merupakan workshop digital yang memperbolehkan pengunjung membuat motif Batik sendiri dan dapat ditampilkan dalam layar di dinding ruang Museum. Dengan pengorganisasian ruang tersebut, niscaya perancangan Museum Batik TMII dapat menjadi usulan desain dalam membangun Museum yang inklusif dan berkelanjutan.

ABSTRACT

The design of the Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Batik Museum is an effort to increase public interest in recognizing, preserving, and introducing Indonesian culture to a larger and international level. Especially with the interest of the post-pandemic community who are thirsty for haptic experience-based tourist destinations in the form of direct visits. It is a momentum for the Ministry of Education and Culture as the museum manager to improve the facilities and attractiveness of the museum. The design of this museum centered on visitors from various domestic and foreign circles. With a multi-sensory design concept, the TMII Batik Museum can be an informative educational tool for various groups. With a linear method of organizing space, visitors are conditioned to experience stories about Batik personally and deeply. With these concepts and design methods, surely the TMII Batik Museum can become a collaborative tool for various industrial fields, not only for the creative industry. With this design method, various spatial sequences and their respective functions are produced. The first sequence is an introduction sequence, about the history of the Batik Museum and how this Museum was founded. The second sequence, the Batik repertoire sequence, is a brief knowledge of the history of Batik in Indonesia. Third, is the sequence of various Batik, containing a large touch screen that explains the various Batik patterns from Sabang to Merauke. Fourth, the sequence that contains the development of Indonesian Batik from time to time and how to wear it. Visitors can use a projector on the camera screen that can highlight the user with the help of Augmented Reality technology. The last series is a digital workshop that allows visitors to make their own Batik motifs and can be displayed on a screen on the walls of the Museum room. With the organization of the space, undoubtedly the design of the TMII Batik Museum can be a design proposal in building an inclusive and sustainable Museum.