

SKRIPSI

PENINGKATAN LIVABILITAS MUSEUM SENI MELALUI KONSEP CREATIVE PLACEMAKING SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN LIVABLE CITY

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

NUR SYURIANIS

NPM: 2012025



**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM**

2023



LEMBAR PENGESAHAN KARYA ILMIAH
SKRIPSI

PENINGKATAN LIVABILITAS MUSEUM SENI MELALUI KONSEP CREATIVE
PLACEMAKING SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN LIVABLE CITY

Telah disusun dan diselesaikan oleh Nur Syurianis, NPM: 2012025, di depan tim
penguji pada tanggal 24 Januari 2024 dan dinyatakan memenuhi sebagian syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

IGUSTI NGURAH ANOM GUNAWAN S.T., M.Ars., IAI
Ketua Penguji



CARISSA DINAR AGUSTIYANTI S.T., M.A.
Pembimbing



Batam, 24 Januari 2024
Universitas Internasional Batam
Program Sarjana Arsitektur
Ketua Program Sarjana



STIVANT AYUNING SUWARIAN S.T., M.T., Ph.D



PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT DAN HAK PUBLIKASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama/NPM : Nur Syurianis/2012025
Program Sarjana : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Telp/Email : 081363160188/syurianisbeyotae@gmail.com

Menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak memuat karya/pendapat yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, serta tidak terdapat karya/pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam karya ilmiah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Internasional Batam, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENINGKATAN LIVABILITAS MUSEUM SENI MELALUI KONSEP CREATIVE PLACEMAKING SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN LIVABLE CITY

3. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Internasional Batam berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
4. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini akan menjadi tanggung jawab penuh saya pribadi, dan tidak akan melibatkan pihak Universitas Internasional Batam.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Batam, 10 tanggal Februari 2024

(Nur Syurianis)
Penulis

Mengetahui,

(Carissa Dinar Aguspriyanti, S.T., M.A.)
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Program Sarjana Arsitektur
Semester Genap 2022/2023

PENINGKATAN LIVABILITAS MUSEUM SENI MELALUI KONSEP CREATIVE PLACEMAKING SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN LIVABLE CITY

Nur Syurianis
NPM: 2012025

ABSTRAK

Ruang publik berkualitas dengan tingkat livabilitas yang tinggi dapat mendukung penciptaan kota yang livable. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah karya arsitektur dalam konteks ruang publik, seperti museum seni, diperlukan pendekatan perancangan yang mampu meningkatkan livabilitas di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami potensi pengaruh pendekatan creative placemaking dalam meningkatkan livabilitas sebuah museum seni, khususnya museum seni batik kontemporer yang berlokasi di Kota Batam.

Metode penelitian yang digunakan antara lain mixed-method yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, studi preseden, wawancara terstruktur, observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa beberapa konsep perancangan dari prinsip pendekatan creative placemaking yang terdiri dari budaya, makna, dan kreativitas, dapat secara spesifik meningkatkan aspek livabilitas pada museum seni sebagai ruang publik yang mencakup kenyamanan, aksesibilitas, aktivitas, interaksi sosial, ekonomi, dan kebersihan atau kelayakan. Pendekatan creative placemaking mampu mendorong keterlibatan masyarakat secara aktif mulai dari proses perencanaan hingga menjalankan ruang publik yang livable.

Kata Kunci: Museum Seni, Creative Placemaking, Livable City

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

*Faculty Civil Engineering dan Planning
Undergraduate Program in Architecture
Even Semester 2022/2023*

***INCREASING THE LIVABILITY OF ART MUSEUM THROUGH THE
CONCEPT OF CREATIVE PLACEMAKING AS AN ATTEMPT TO DEVELOPT
A LIVABLE CITY***

Nur Syurianis

NPM: 2012025

ABSTRAK

Quality of public spaces with a high level of livability could support the creation of livable cities. Therefore, when designing an architectural work in the context of public space, such as an art museum, a design approach is needed that is able to increase its livability. This research aims to understand the potential influence of a creative placemaking approach in increasing the livability of an art museum, especially a contemporary batik art museum located in Batam City.

The research methods used include mixed-methods which combine quantitative and qualitative methods. Data collection was carried out through literature studies, precedent studies, structured interviews, observations, and questionnaires. The research results indicate that several design concepts based on the principles of the creative placemaking approach, which consist of culture, meaning and creativity, can specifically improve aspects of livability in art museums as public spaces which include comfort, accessibility, activity, social interaction, economy and cleanliness or appropriateness. The creative placemaking approach is able to encourage active community involvement starting from the planning process to running livable public spaces.

Keywords: *Art Museum, Creative Placemaking, Livable City*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji dan syukur kami panjatkan kehadirat-Nya. Shalawat beriringan dengan salam yang tidak pernah putus kami sampaikan kepada Nabi tercinta kami, Nabi Muhammad SAW, yang telah membeimbing kami dari zaman kejahiliyyah ke zaman berilmu pengetahuan yang kami rasakan seperti pada saat sekarang ini. Sesungguhnya dengan rahmat dan berkat dari Allah SWT, kami dapat menuntaskan sehingga selesai Tugas Akhir Program Studi Sarjana Arsitektur kami yang berjudul “Peningkatan Livabilitas Museum Seni Melalui Konsep Creative Placemaking Sebagai Upaya Menciptakan Livable City” pada tahun 2024.

Sepanjang mengikuti pembelajaran terkait hal-hal seputar dunia Sarjana Arsitektur di Universitas Internasional Batam sebagai angkatan 2020 dalam kurun waktu 3 tahun dan 6 bulan, penulis mempelajari hal-hal yang sangat bermanfaat yang mana penulis yakin akan bermanfaat untuk diimplementasikan pada masa mendatang. Setiap Langkah pulang dari kelas, senantiasa dibarengi dengan ilmu pengetahuan baru. Maka dari itu, ucapan terima kasih diberikan sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang terlibat di dalam penulisan penelitian ini baik dorongan semangat dan sayang maupun asupan ilmu pengetahuan yang sangat berguna. Terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Internasional Batam yang telah mengorganisasi universitas.

2. Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Dr. Andri Irfan Rifai, S.T., M.T, yang telah menjadi panutan dan membimbing dua program studi yaitu teknik sipil dan arsitektur.
3. Ketua Prodi, Ibu Stivani Ayuning Suwarlan, S.T., M.T., yang telah membantu, mendukung, membimbing dan berjuang agar program studi arsitektur yang baru di Universitas Internasional Batam dalam akademik maupun non-akademik.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Gusti Ngurah Anom Gunawan, S.T., M.Ars. yang telah banyak memberi masukan dan mengatasi kesulitan ataupun permasalahan yang saya hadapi selama berkuliah di Universitas Internasional Batam.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Carissa Dinar Aguspriyanti, S.T., MA. yang telah membimbing, memberi masukan, membantu, mencerahkan saya dalam pembuatan skripsi, sekaligus telah menoleransi kekurangan saya selama mengejar proses skripsi.
6. Dosen Penguji I, ..., telah memberi pertanyaan dan saran yang perlu saya perhatikan ke depannya, baik dalam studi berkelanjutan ataupun di dunia kerja agar saya mampu berpikir lebih kritis.
7. Dosen Penguji II, ..., telah memberi masukan dan pertanyaan dalam bentuk teknik, sehingga saya dapat memperhatikan perancangan saya tidak hanya

dari segi estetika tetapi juga dengan perancangan teknik yang perlu dipertimbangkan di dunia kerja.

8. Dosen-dosen Program Studi Arsitektur angkatan 2020: Ibu Jeanny Laurens Pinassang, S.T., M.T., Bapak Dimas Iqbal, S. Ars., M. Arch.; Bapak I Gusti Ngurah Anom Gunawan, S.T., M.Ars; Bapak Ir. Y. Seno Prakoso, M.T., IAI; Bapak Tri Sutrisno, S.Ars., M.Ars.; Ar. Ir. Roni Antonio, S.T. IAI, APRM, CNLP; Ibu Amanda Rosetia, S.Ars., M.L.A; dan lain lain yang telah membimbing saya selama berkuliah di Universitas Internasional Batam.
9. Orang Tua tercinta yang insyaAllah sampai kapanpun tidak akan pernah berhenti cinta mereka buat saya, tidak pernah berhenti sedetik pun menemani perjalanan perkuliahan, terus-menerus memberikan semangat dan nasehat dalam menjalani perjalanan hidup sebagai seorang mahasiswa, Ibu Fatrial, ibunda tercinta yang penuh semangat serta kreativitas, Ayah Syafrizal, ayah tersayang yang penuh wawasan dan berwibawa.
10. Kakak kandung serta adik kandung kesayangan yang sering menjadi penawar dari rasa lelah, yang sering memotivasi, Kakak Nur Syafiera, yang lemah lembut dan ramah penuh dengan kasih sayang, Adik Muhammad Hidayat Hafizi, yang pintar dalam berbuat dan tidak pernah mengeluh kesulitan.
11. Paman kandung tercinta yang tidak pernah berhenti untuk memberikan masukan nasehat dan tempat bertukar pandangan. tidak pernah sekalipun

marah jika saya melakukan kesalahan dan menasehati secara perlahan, Mamak Tarmizi, yang sangat saya sayangi dan yang selalu ada disaat saya paling membutuhkan beliau

12. Semua anggota keluarga besar saya yang sering memotivasi saya untuk tidak pernah berhenti berjuang yang mana nama mereka tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

13. Kedua orang sahabat sejati saya, Dian Rahmi Oktaviani serta Sam yang nama penuhnya diminta untuk disamarkan. Mereka berdua merupakan tempat saya mengeluarkan pribadi yang tidak pernah saya tunjukkan kepada orang lain. Menjadi tempat berdebat, beropini walaupun sering berbeda pendapat, sungguh mereka membuka wawasan dan fikiran saya menjadi lebih luas.

14. Sahabat-sahabat serta teman-teman seangkatan yang menjadi tempat saya berbagi keluh kesah saya terkait kesulitan dan kendala mengikuti pelajaran, yang sentiasa suportif dan penuh dengan kreativitas di dunia seni. Sungguh memori yang saya dapatkan Bersama mereka akan saya kenang sampai kedepannya.

15. Teman-teman sekelompok dan juga anggota-anggota kepanitiaan yang aktif berpartisipasi ketika saya menjadi ketua kelompok maupun ketua panitia sehingga sangat meringankan beban yang berada di Pundak saya. Sungguh, tanpa bantuan mereka maka saya akan gagal menjadi ketua yang baik.

16. Teman-teman satu kamar dormitory, Sach Oinuma, Shelsy, serta Nurul Istiqomah yang menjadi keluarga kedua, tempat saya mengadu dan menangis saat tawar hati. Teman sekamar yang sangat suportif dan memahami saya dengan baik.

17. Teman-teman sekampus yang sudi berteman dan berkomunikasi dengan saya di saat saya kebingungan dan di saat bersosialisasi. Sungguh, banyak karakter dan perilaku baik serta unik yang membuka pandangan saya.

18. Desainer-desainer handal yang banyak memberikan inspirasi kepada saya untuk berbuat lebih baik kedepannya dengan cara memperhatikan pola perkembangan zaman. Sungguh tunjuk ajar dan bantuan dari merekalah yang buat saya mampu berdiri di atas karya desain saya sendiri.

19. Semua pihak yang sudi mewarnai lika-liku kehidupan kampus saya yang insyaAllah akan lebih banyak manfaat dari mudaratnya. Amin.

20. Dan yang paling terakhir disebut namun tidak akan pernah menjadi yang terakhir dalam prioritas, saya sendiri Nur Syurianis yang lebih gemar menyebut diri dengan nama pena, Noura Hadith. Sungguh, saya berterima kasih kepada diri sendiri karena telah tangguh dan tabah menghadapi semua rintangan serta cabaran selama menempuh pendidikan sarjana, diri yang sering berusaha berpikiran positif terhadap setiap sesuatu yang terjadi walaupun saya sendiri sadar bahwa diri ini sangatlah jauh di bawah kata

sempurna. Sungguh setiap satu yang baik dari saya adalah karna Allah SWT. Adapun yang buruk merupakan khilaf dari diri saya sendiri.

Dari penulisan penelitian ini, penulis sadar bahwa akan banyak ditemukannya kekurangan bahkan kesalahan karena pengetahuan penulisan yang masih terbilang sedikit. Namun begitu, diharapkan bahwa tulisan ini dapat sedikit sebanyak memberikan inspirasi dan juga wawasan seperti karya-karya tulisan hebat lainnya.

Tidak lari dari kesalahan, penulis berharap dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan serta kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam karya ini. Oleh karena itu, pihak pembaca dapat menyampaikan kritik, saran beserta komentar kepada pihak penulis secara langsung. Akhir kata, Bismillahirrohmanirrohim dan Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatu.

Batam, Juni 2023

Penulis

Nur Syurianis

DAFTAR ISI

PENINGKATAN LIVABILITAS MUSEUM SENI MELALUI KONSEP CREATIVE PLACEMAKING SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN LIVABLE CITY

Isi

DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Creative Placemaking.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Objek Penelitian	40
3.3 Sumber Data Penelitian	44
3.4 Data Primer	44
3.5 Data Sekunder	44
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45
3.7 Teknik Pengumpulan Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Analisis Site berdasarkan Teori Analisis Site Edward T. White.....	49
4.2 Hasil Wawancara Pengurus Batam Communities Network	64
4.3 Hasil Studi Preseden Herning Museum of Contemporary Art.....	66
4.4 Aspek Fungsional Museum Seni Batik Kontemporer.....	72
4.5 Konsep Dasar Perancangan.....	79
4.6 Analisis Hasil Kuesioner.....	86

4.7	Analisis Hubungan Antara Aspek Livabilitas dengan Prinsip Creative Placemaking	93
4.8	Tahapan Pengembangan Desain Museum Seni Batik Kontemporer.....	94
4.9	Desain Akhir Museum Seni Batik Kontemporer.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran.....	106
Daftar Pustaka.....		108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Conceptual Framework	33
Gambar 3. 1 Onion Research Diagram	38
Gambar 3. 2 Diagram Alur Penelitian.....	39
Gambar 3. 3 Peta Lokasi Penelitian.....	41
Gambar 4. 1 Lokasi Lahan.....	50
Gambar 4. 2 Kondisi Lapangan	51
Gambar 4. 3 Nature Physics	52
Gambar 4. 4 Penyebaran Vegetasi	53
Gambar 4. 5 Orientasi Cahaya Matahari.....	54
Gambar 4. 6 Pola Vegetasi.....	54
Gambar 4. 7 Pola Perencanaan Penyebaran Vegetasi	55
Gambar 4. 8 Man Made Feature	56
Gambar 4. 9 Sirkulasi	57
Gambar 4. 10 Noise	58
Gambar 4. 11 Neighbourhood.....	60
Gambar 4. 12 Climate Data	61
Gambar 4. 13 Potensi Panas	62
Gambar 4. 14 Terik Matahari 12.00 WIB	62
Gambar 4. 15 Transmisi Cahaya UV melalui Polikarbonat.....	63
Gambar 4. 16 Perspektif HEART Museum	66
Gambar 4. 17 Program Ruang HEART	67
Gambar 4. 18 HEART Energy Concept.....	67
Gambar 4. 19 HEART Workshop & Mezzanine.....	69
Gambar 4. 20 HEART Foyer & Conference Hall.....	70
Gambar 4. 21 HEART Concert & Lecturing Hall	70
Gambar 4. 22 HEART Cafe.....	71
Gambar 4. 23 HEART Museum Shop	71
Gambar 4. 24 HEART Coach Park.....	72
Gambar 4. 25 Struktur Organisasi Museum Seni Batik Kontemporer.....	73
Gambar 4. 26 Prinsip Dasar Creative Placemaking.....	81
Gambar 4. 27 Kanopi Motif Batik	82
Gambar 4. 28 Batik Kontemporer pada Fasad.....	82
Gambar 4. 29 Batik Kontemporer pada Dinding	83

Gambar 4. 30 Konsep Awal Gubahan Massa & Siteplan.....	83
Gambar 4. 31 Konsep Awal Denah Lt 1	84
Gambar 4. 32 Konsep Awal Denah Lt 2	84
Gambar 4. 33 Konsep Awal Denah Lt 3	85
Gambar 4. 34 Grafik 1 Responden Kuesioner.....	87
Gambar 4. 35 Grafik 2 Responden Kuesioner.....	88
Gambar 4. 36 Grafik 3 Responden Kuesioner.....	89
Gambar 4. 37 Grafik 4 Responden Kuesioner.....	90
Gambar 4. 38 Grafik 5 Responden Kuesioner.....	91
Gambar 4. 39 Grafik 6 Responden Kuesioner.....	92
Gambar 4. 40 Pembagian Zona Lahan.....	95
Gambar 4. 41 Fasad Bangunan Utama	100
Gambar 4. 42 Fasad Jembatan Layang	100
Gambar 4. 43 Lanskap Plaza Utama.....	101
Gambar 4. 44 Lanskap Area Piknik.....	101
Gambar 4. 45 Lanskap Kolam Bunga Lili.....	102
Gambar 4. 46 Lanskap Area Komersil (Food Court).....	102
Gambar 4. 47 Lobi Utama	103
Gambar 4. 48 Ruang Tunggu.....	103
Gambar 4. 49 Ruang Ekshibisi Utama.....	104
Gambar 4. 50 Ruang Peragaan Busana.....	104
Gambar 4. 51 Kafeteria.....	105
Gambar 4. 52 Ruang dalam Jembatan Layang	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Livable City (kota yang layak huni) merujuk pada suatu kota atau wilayah perkotaan yang menyediakan lingkungan yang baik, aman, dan nyaman bagi penduduknya. Dalam sebuah *Livable City*, aspek-aspek seperti infrastruktur yang baik, aksesibilitas, keberlanjutan lingkungan, ruang publik yang menarik, dan pelayanan publik yang berkualitas menjadi fokus utama. Dalam mewujudkan kota yang layak huni, peran pendesainan ruang publik menjadi sangat penting. (Kuutschin-Gallardo & Gallardo, 2020)

Ruang publik yang dirancang dengan baik dan beragam dapat meningkatkan kualitas hidup penduduk, menciptakan tempat interaksi sosial, dan merangsang aktivitas budaya dan ekonomi di kota (Bali et al., 2022). Ruang publik yang dirancang dengan baik memungkinkan masyarakat untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan sosial, seni, dan budaya, yang menghasilkan iklim yang lebih inklusif dan berbudaya.

Kota Batam adalah contoh perkembangan kota di Indonesia yang berusaha untuk mewujudkan Kota yang Layak Huni. Dengan pertumbuhan ekonomi dan urbanisasi yang pesat, kota ini memiliki kesempatan untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip desain kota yang layak huni. Namun, menyediakan ruang publik merupakan suatu hal yang lumayan sulit di Kota Batam. Pertumbuhan perkotaan yang cepat telah

mengurangi ruang hijau dan ruang publik. Akibatnya, kualitas hidup masyarakat menjadi terganggu dan akses ke tempat berinteraksi menjadi terbatas.

Selain itu, jumlah museum yang dapat berfungsi sebagai ruang publik di Batam terbatas. Padahal, museum adalah tempat interaksi sosial dan budaya serta tempat untuk berbagi pengetahuan dan kreativitas (Hosseinasab & Feyz, n.d.). Pengembangan lebih banyak ruang publik yang menarik, termasuk museum, dapat meningkatkan daya tarik kota bagi penduduk dan wisatawan, serta memperkaya kehidupan sosial dan intelektual di kota (Febri Toni Setiawan et al., n.d.).

Pendesainan museum seni menjadi sebuah tempat yang inspiratif dan kreatif mungkin merupakan solusi untuk masalah ini (Meyer, 2016). Pendekatan pendesainan tempat yang kreatif, juga dikenal sebagai pendekatan tempat yang kreatif, melibatkan seniman dan komunitas dalam proses menciptakan dan mengelola ruang publik.

Konsep ini memiliki kemampuan untuk membuat tempat-tempat yang berbeda yang menggabungkan elemen seni, budaya, dan partisipasi masyarakat, mendorong kreativitas dan interaksi sosial (Nurcahyanti & Bina Affanti, 2018; Yudi Aprianingrum et al., n.d.).

Revitalisasi taman kota, pengembangan kawasan seni dan budaya, dan pemanfaatan kembali ruang terbengkalai sebagai tempat publik yang menarik adalah beberapa jenis *Placemaking* (Soebarto, 2022) yang dapat diterapkan di Kota Batam. Kota Batam memiliki kemampuan untuk menciptakan ruang publik yang beragam,

unik, dan ramah lingkungan dengan menggunakan pendekatan *Creative Placemaking*.

Ini akan memperkuat identitas kota dan meningkatkan kualitas hidup penduduknya.

Dengan mengutamakan ruang publik yang inklusif, beragam, dan inspiratif, Kota Batam dapat menciptakan kota yang lebih menarik, nyaman, dan berbudaya bagi warganya dan menarik minat wisatawan (Setiawan et al., 2022). Untuk mencapai hal ini, pendesainan ruang publik dan pelaksanaan konsep *Creative Placemaking* adalah langkah penting menuju mewujudkan Kota Batam yang *Livable*. Upaya ini akan meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan berkelanjutan bagi warga Kota Batam dalam jangka panjang.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah yang akan menjadi fokus pembahasan pada penelitian ini. Antara lain adalah sebagai berikut:

- i. Bagaimana melibatkan masyarakat dan pemangku kepentingan terkait dalam penerapan konsep *Creative Placemaking* di museum seni di Batam?
- ii. Bagaimana konsep *Creative Placemaking* dapat diterapkan untuk menciptakan museum seni yang *livable* di Kota Batam?
- iii. Bagaimana pengaruh penerapan konsep *Creative Placemaking* terhadap livabilitas museum seni di Kota Batam?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tujuan yakni poin utama yang akan diperoleh yang mana antara lain adalah seperti berikut:

- i. Mengidentifikasi strategi-strategi yang efektif dalam melibatkan masyarakat dan juga pemangku kepentingan terkait dalam penerapan konsep Creative Placemaking di museum seni di Batam.
- ii. Menganalisis penerapan konsep Creative Placemaking dalam perencanaan dan penciptaan museum seni yang livable di Kota Batam.
- iii. Mengidentifikasi pengaruh-pengaruh dari penerapan konsep Creative Placemaking terhadap livabilitas museum seni di Kota Batam.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat diberikan ke golongan banyak pihak yang mana dibagi sebagai berikut:

- i. Bagi Kota Batam
 - a. Peningkatan Livabilitas: Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penerapan konsep *Creative Placemaking* dalam meningkatkan livabilitas kota Batam. Dengan mengoptimalkan potensi museum seni sebagai pusat kegiatan kreatif dan interaksi sosial, kualitas hidup masyarakat di Batam dapat ditingkatkan secara keseluruhan.
 - b. Peningkatan Daya Tarik Wisata: Dengan mengembangkan museum seni yang *Livable* dan menarik, kota Batam dapat meningkatkan daya tarik

wisata budaya. Hal ini berpotensi menarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengunjungi Batam dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi kota.

ii. Bagi Pemerintah Batam

a. Pemetaan Kebijakan: Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya konsep *Creative Placemaking*

dalam pengembangan museum seni. Pemerintah kota Batam dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merumuskan kebijakan yang mendukung pengembangan museum seni dan menciptakan lingkungan yang lebih *Livable* bagi masyarakat.

b. Pengembangan Budaya dan Pariwisata: Penelitian ini akan memberikan masukan bagi pemerintah kota Batam dalam upaya memperkuat sektor budaya dan pariwisata. Penerapan konsep *Creative Placemaking* dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan identitas budaya Batam dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi melalui sektor pariwisata.

iii. Bagi masyarakat Batam

a. Ruang Publik yang Menarik: Penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam menciptakan ruang publik yang menarik dan inspiratif di sekitar museum seni di Batam. Hal ini akan memberikan warga Batam tempat untuk berkumpul, berinteraksi, dan merayakan budaya mereka.

- b. Peningkatan Kualitas Hidup: Dengan adanya pengembangan museum seni yang lebih *Livable*, masyarakat Batam akan mendapatkan akses yang lebih baik terhadap kegiatan seni dan budaya. Hal ini dapat meningkatkan kualitas hidup mereka dan menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat dalam komunitas.

iv. Bagi mahasiswa

- a. Pengetahuan dan Pemahaman: Penelitian ini akan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang konsep *Creative Placemaking* dan aplikasinya dalam konteks museum seni.
- b. Pengalaman Penelitian: Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian, yang akan menjadi nilai tambah dalam pengembangan akademik dan profesional mereka.

v. Bagi penulis

- a. Pengembangan Keterampilan: Melakukan penelitian ini akan mengembangkan keterampilan penelitian, analisis, dan penulisan akademik penulis. Penulis akan belajar tentang pengumpulan data, pengolahan data, analisis statistik, dan menghasilkan laporan penelitian yang berkualitas. Pengembangan keterampilan ini akan memberikan

manfaat yang berkelanjutan dalam pengembangan karier akademik atau profesional penulis di masa depan..

- b. Kontribusi Pengetahuan: Penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang penerapan konsep *Creative Placemaking* dalam pengembangan museum seni dan menciptakan lingkungan yang *Livable*. Penulis dapat berkontribusi pada pengetahuan akademik dalam bidang ini dan memberikan masukan berharga untuk pengembangan praktik dan kebijakan terkait.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini disusun secara sistematis membentuk 5 (lima)

Bab yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menyampaikan teori-teori pendukung latar belakang dan permasalahan terkait *Creative Placemaking*, *Livabilitas Museum Seni*, *Indikator Creative Placemaking*, dan juga *Livable City*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dengan melampirkan data-data yang telah dikumpulkan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi studi kasus terhadap analisa tapak serta hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan oleh penulis terkait *Creative Placemaking* di Kota Batam dan kebutuhan ruang terhadap Museum Seni yang memanfaatkan konsep *Creative Placemaking*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Penulis (Tahun)	Judul	Masalah	Lokasi	Metode	Hasil	Parameter
Firdha Ayu Atika, Esty Poedjioetami (2022)	<i>Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat</i>	Upaya revitalisasi dilakukan untuk menghidupkan kembali eksistensi dari Gedung Sobokartti, sebagai pusat aktivitas budaya. Penelitian ini menekankan kepada penataan ruang terbuka	Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang.	Studi Kasus, Metode Pendekatan Kualitatif, Analisis Deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, untuk meningkatkan karakter dan identitas ruang terbuka publik Sobokartti adalah dengan mengkombinasikan aspek budaya, makna,	Lokasi Penelitian, Pengaplikasian Creative Placemaking, Budaya, Makna, Kreativitas

	Karakter Dan Identitas Tempat	publik, yang dapat berpotensi untuk memperkuat karakter dan identitas suatu tempat. <i>Creative Placemaking</i> digunakan sebagai pendekatan desain ruang publik yang merefleksikan kreatifitas dari seni dan budaya..			dan kreatifitas menjadi satu kesatuan.	
Wishesha Citra Wardhani, Nurhikmah Budi Hartanti, Hardi Utomo (2023)	Elemen <i>Creative Placemaking</i> Pada Desain Ruang Publik Untuk	Sebuah fasilitas publik seperti Pusat Seni Budaya merupakan sarana interaksi sosial budaya untuk menampung segala	Pusat Seni dan Budaya di Bandung	Metode Pendekatan Kualitatif, Analisis Deskriptif, Studi Banding	Hasil studi menunjukan bahwa, keterkaitan antara elemen pada desain ruang publik sangat erat dan berperan sangat penting	<i>Social Opportunity, Physical Form, Quality Place</i>

	Memperkuat Karakter Suatu Tempat	kegiatan kreatif masyarakat. Fasilitas tersebut merupakan ruang publik yang perlu dikelola dengan baik. Tulisan ini bertujuan untuk menemukan elemen placemaking pada perancangan ruang publik yang paling tepat untuk memperkuat karakter suatu tempat.			sebagai elemen untuk memperkuat karakter suatu tempat serta memberikan image dan makna untuk ruang publik untuk menciptakan kenyamanan bersama dengan masyarakat yang kolaboratif.	
Shafira Nur Hanifah, Ir. Hastuti Saptorini,	<i>Placemaking</i> Ruang Publik Bendung Lepen,	Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pemanfaatan ruang di Bendung Lepen sebagai	Bendung Lepen, pinggiran sungai	Metode Kualitatif Deskriptif dan Analisis	Hasil menunjukkan bahwa konsep agrowisata dengan memanfaatkan saluran	Bentuk kondisi fisik tempat meliputi fasilitas yang ada di

Hilmy Nur Fauzi (2022)	Bantaran Sungai Gajah Wong, Kampung Mrican, Giwangan, Yogyakarta Sebagai Objek Wisata	objek agrowisata dan aktivitas apa saja yang saling berkaitan dan memiliki pengaruh terhadap terbentuknya makna placemaking di Bendung Lepen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan analisis behavioural mapping dengan 5 unsur wisata menurut Spillane dan teori placemaking menurut Wyckoff.	Gajah Wong, Kampung Mrican, Giwangan, Yogyakarta	<i>Behavioural Mapping</i> , Observasi (<i>Participant Observation</i>), Dokumentasi, dan Wawancara Mendalam (<i>In Depth Interview</i>)	irigasi sebagai wadah budidaya ikan membawa pada terciptanya aktivitas pengunjung diantaranya rekreasi dengan berinteraksi langsung dengan ikan, mengikuti lelang ikan semasa panen, memancing, menikmati kawasan pedestrian sepanjang saluran irigasi, berkuliner, dan bermain.	Bendung Lepen, penggunaan dan fungsi lahan serta peluang sosial meliputi identifikasi pengguna dan serangkaian aktivitas yang menjadi latar belakang maupun aktivitas yang tumbuh setelahnya
------------------------	--	---	--	--	--	--

Lee, Denisha Jeklyn (2021)	Revitalisasi Kawasan Alun- alun Kota Serang dengan Pendekatan <i>Placemaking</i>	Seiring dengan perkembangan kota yang mengikuti perkembangan dunia modern, ternyata alun-alun ini cukup terlambat dalam perkembangannya. Beberapa masalah juga ditemui di alun-alun ini seperti pergeseran nilai sosial utama yang disebabkan oleh nilai ekonomi yang terjadi di alun-alun, ketidakpuasan masyarakat menghabiskan waktu di	Alun – Alun Kota Serang	Penelitian Kualitatif, Studi Pustaka, Observasi dan Wawancara	Analisis terhadap hasil revitalisasi mendalam untuk menghasilkan kriteria desain untuk menjawab permasalahan yang terjadi di alun-alun kota Serang. Konsep desain untuk revitalisasi ini adalah “pocket of activity” sebuah konsep yang jika dibentuk oleh identitas sebuah persegi dan melalui pendekatan placemaking.	Fungsi utama Alun-alun Kota Serang sebagai ruang publik, upaya revitalisasi yang masih di tahap perkembangan oleh pemerintah Kota Serang, teori pendekatan <i>Placemaking.</i>
-------------------------------	---	---	----------------------------	---	---	--

		alun-alun dan alun-alun dikatakan tidak mewakili wajah Kota Serang sebagai Provinsi Banten.				
La Ode Ahmad Fauzan Pasollesu, Ahmad Sarwadi (2022)	Livabilitas Ruang Terbuka Publik Berdasarkan Preferensi Pengunjung Di Taman Kali Kadia Kendari	Taman Kali Kadia Kendari merupakan taman yang terdapat indikasi penurunan livabilitas. Berdasarkan observasi, terjadi penurunan jumlah pengunjung, terlihat dari berkurangnya aktivitas yang terjadi. Memiliki kelengkapan fasilitas yang memadai tetapi	Taman Kali Kadia Kendari	Metode Deduktif, Analisis Kuantitatif, Pengumpulan Data, Metode Observasi, Kuesioner dan Wawancara	Hasil analisis didapatkan total 16 indikator prioritas yang memerlukan peningkatan. Indikator tersebut mencakup peningkatan kemudahan akses, penyediaan fungsi baru, peningkatan kenyamanan melalui penambahan fasilitas	<i>Access (Kemudahan Akses), Function (Fungsi), Comfort (Kenyamanan), Safety (Keamanan), Sociability (keramahan sosial)</i>

		tidak termanfaatkan sehingga tidak terjaga			pelengkap, peningkatan fasilitas keamanan, dan pemenuhan fasilitas untuk mendukung taman sebagai kegiatan bersosialisasi.	
Justin Meyer (2016)	<i>Art museums and their connection to neighborhood change: A case study of the Portland Art Museum in Oregon</i>	Kemampuan museum seni untuk menarik perkembangan baru dan keterkaitannya dengan kelompok yang lebih berkecukupan kemungkinan terlibat dalam proses negatif gentrifikasi, yang meliputi penggusuran,	Portland Art Museum (Oregon)	Studi kasus, Mixed Methods, Quantitative Analysis,	Museum seni berperan sebagai penyangga lingkungan dalam ekonomi yang menurun dan mendukung penyatuan kelompok sosial yang beragam. Untuk mengoptimalkan manfaatnya, diperlukan investasi lebih lanjut	The Queens Museum in Corona, Queens, New York City: Case Study as Global Example, perubahan

		isolasi sosial-budaya, dan/atau biaya perumahan yang lebih tinggi bagi penduduk. Meskipun banyak penelitian telah menyelidiki dampak ekonomi lokal dari museum seni, sedikit yang telah menyelidiki bagaimana museum seni mungkin mempengaruhi perubahan sosial-ekonomi di lingkungan.			dalam program museum seni, terutama di kota-kota dengan pertumbuhan pesat.	sosial-ekonomi di lingkungan
--	--	---	--	--	---	--

Febri Toni Setiawan, Uly Irma Maulina Hanafiah, Maysitha Fitri Az Zahra (2021)	Perancangan Desain Interior Museum Batik Kota Surakarta Dengan Pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta	Mengenai kebutuhan dalam upaya pelestarian dan pendidikan mengenai batik yang meliputi rekreasi dan apresiasi perlu adanya Perancangan Interior Museum Batik Surakarta. Perancangan interior museum dengan desain baru sebagai upaya meningkatkan nilai fungsional museum sebagai tempat umum yang memfasilitasi kegiatan edukasi,	Museum Batik Kota Surakarta	Deskriptif, Studi Interior, proses input, sintesa dan output	Melalui pemilihan pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta diharapkan museum dapat memiliki identitas yang tidak lepas dari daerahnya. Tema “Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan” yang di padukan dengan Konsep yang mengusung penggayaan “Etnik Kontemporer”	Data Perancangan, Tema Perancangan, Konsep Perancangan, Konsep Bentuk, Konsep Warna, Konsep Material, Konsep Pencahayaan, Konsep Penghawaan, Konsep Keamanan
--	---	---	-----------------------------------	--	---	---

		konservasi, rekreasi, dan sosialisasi.			bertujuan untuk memberikan pengalaman ruang terhadap pengunjung dalam mengunjungi museum budaya yang mampu mengedukasi dengan aktivitas yang lebih inovatif dan atraktif.	
Desy Nurcahyanti, Tiwi Bina Affanti (2018)	Pengembangan Desain Batik Kontemporer Berbasis Potensi Daerah	Pasar nasional, regional, dan internasional menampilkan batik sebagai subjek representasi Indonesia dengan nilai-nilai dan	Surakarta (Solo)	Penelitian Dasar (Basic Research) dengan Bentuk Penelitian	Konsep pengembangan berbasis kearifan lokal bersifat strategis. Penerapan konsep pada sentra usaha dan batik di seluruh Indonesia	Peran industri kreatif dalam meningkatkan pendapatan masyarakat, Posisi batik

	Dan Kearifan Lokal	makna luhur. Kemajuan teknologi informasi memberikan peluang tanpa batas untuk pengembangan batik. Permasalahan muncul ketika praktisi, pemerintah, pemegang modal, dan akademisi mendapat tantangan dari pasar untuk menampilkan kebaruan.		Kualitatif Deskriptif.	efektif menjaga keberlangsungan usaha batik. Ciri khas disesuaikan dengan potensi unggulan dan budaya tradisi serta menambahkan unsur tren di masyarakat.	kontemporer sebagai bagian dari industri kreatif nasional, peningkatan kualitas dan kuantitas produk industri kreatif secara nyata.
Agung Suhartanto (2020)	Biota Laut Dalam Karya Batik Kontemporer	Biota laut tersebut yaitu ikan koral sebagai objek utama dan terumbu karang sebagai objek	Yogyakarta	Metode Praktik, Studi Pustaka, Studi Empiris,	Penulis menghimbau masyarakat supaya menjaga alam Indonesia supaya tetap	Ide, Konsep, Tema, Bentuk, Teknik, Bahan

		pendukungnya, kemudian dikombinasikan dengan motif batik klasik dan pesisiran dan diwujudkan ke dalam bentuk karya batik kontemporer Melalui karya ini, penulis, ingin menghimbau masyarakat untuk senantiasa menjaga alam Indonesia dari kerusakan..			indah dan terhindar dari kerusakan. Karya yang diciptakan oleh penulis merupakan karya seni dua dimensional dalam bentuk panel yang diterapkan pada dinding.	dan Karya Nyata.
Archangela Yudi Aprianingrum,	Batik Indonesia, Pelestarian	Masyarakat sebagai konsumen batik pun tidak memiliki banyak pengetahuan tentang	Indonesia	Pendekatan Kualitatif, Analisa SWOT	Mengungkap upaya yang perlu ditempuh museum untuk mengedukasi	Signifikansi Budaya Batik, Pelestarian Batik, Peran

Asri Hayati Nufus (2021)	Melalui Museum	batik dari sisi keaslian sesuai dengan teknik batik yang seharusnya dan juga pemaknaan motif batik, sehingga muncul banyak kekeliruan dalam pemanfaatan batik dalam kehidupan masyarakat.			masyarakat dalam rangka pelestarian batik, Melalui riset dan edukasi kepada masyarakat, museum diharapkan dapat mendorong ekosistem dunia batik yang saling mendukung dan menguatkan dari berbagai pihak, bahkan dunia internasional.	Museum dalam Pelestarian Batik Indonesia, Kekuatan, Kelemahan, Peluang, Ancaman pelestarian batik melalui museum.
Shima Hosseininasaba , Ahmad Feyz (2018)	City as a Museum: Issues & Challenges of	Di kota dengan latar belakang budaya yang kaya, pertumbuhan kota terutama dianggap	Saint Petersburg			

	Cultural Tourism in Saint Petersburg	sebagai hasil dari pertumbuhan industri pariwisata, tetapi jika daya dukung pariwisata kota melebihi batas yang diizinkan, kehidupan sehari-hari penduduk setempat akan terganggu.				
Gabriela Zec, Ömer Erem, Birgül Çolakoğlu, (2018)	Livable City: A Student Design Project On Ayvalik, Turkey	Kriteria kelayakan huni kota adalah faktor penting kesejahteraan penduduk secara keseluruhan yang dapat dipraktikkan dan dipercepat jika	Ayvalik, Turkey	Survei lapangan, dokumentasi, studi literatur	Dalam tulisan ini, metode untuk memajukan kota menuju indeks livabilitas yang lebih tinggi diselidiki melalui kasus Ayvalik. Fokus pada jalur pejalan kaki,	Masyarakat dekat Çınarlı Mosque, Kriteria kelayakan huni, fitur untuk meningkatkan

		diperlukan. Sebuah kota modern harus menyediakan fitur untuk meningkatkan kualitas hidup penghuni sebanyak mungkin.			ruang terbuka, fasilitas dan penghijauan diterapkan pada jaringan perkotaan yang ada untuk meningkatkan kualitas perkotaan secara keseluruhan. Kontribusi untuk kehidupan penduduk dibuat ketika lapisan ini tumpang tindih dan diperkaya.	kualitas hidup penghuni
Muhammad Ikhsan Setiawan, Agus	Sustainable Cities Research And	Setelah penurunan pandemi COVID19 pada pertengahan tahun 2022,	Indonesia	Kualitatif deskriptif, observasi,	Penelitian ini membahas tentang konsep pembangunan	Research methodology Based on

Sukoco, Dani Harmanto, (2022)	Sustainable Management Modelling: Indonesia And World Trend	pertumbuhan ekonomi Indonesia menjadi lebih cepat. IHK Indonesia adalah indeks gabungan tertimbang dari IHK yang dihitung di 90 kota, menggunakan total rumah tangga di setiap kota sebagai faktor pembobot. Namun kondisi ini berdampak pada lingkungan, terutama pada perkotaan air, sanitasi, pengelolaan limbah dan		focus group discussion, wawancara, pengumpulan dokumen, peraturan pemerintah, studi pustaka	kota berkelanjutan di Indonesia dan tren modern lainnya dengan cara yang menarik. Tidak diragukan lagi, tujuan penelitian adalah untuk menentukan masalah kota berkelanjutan dengan analisis statistik, juga dengan Komputasi Fluid Dynamics (CFD) dan Research Trend, berdasarkan database Scopus.com, sejak 2010 hingga 2022,	Scopus.com Analyze search results, kota perairan, sanitasi, pengelolaan limbah dan pembangunan perkotaan yang berkelanjutan
-------------------------------------	---	--	--	--	--	---

		pembangunan perkotaan yang berkelanjutan.			artikel dengan CFD konten abstrak dan kota berkelanjutan, terbatas pada jenis Jurnal dan jenis dokumen artikel, serta menggunakan data dari BPS (Statistik Indonesia).	
Jessica Kuutschin-Gallardo (2020)	Livable Public Waterfront	Menyelidiki bagaimana cara memperbaiki garis pantai Teivas. Ini bertujuan untuk menemukan visi bagi area tersebut mampu menjadi tepi laut yang layak huni, dengan ruang	Teivas Shoreline	Studi Kasus, Penelitian Kualitatif, Studi Literasi	Kombinasi metode Lynch dan metode Gehl untuk analisisnya menantang tetapi sangat instruktif dan efektif. Hal tersebut memberikan orientasi yang cukup untuk	Kekuatan, Kelemahan, Peluang, Ancaman Struktur Arsitektural, Rute Akses, dan juga dari potensi

		publik terintegrasi untuk penggunaan publik. tempat yang mudah diakses dan berkelanjutan bagi masyarakat Lahti.			perencanaan akhir, berguna untuk menemukan kebutuhan sosial para penghuninya. Teknik dan survei ruang publik membantu dalam perencanaan dan desain.	aspek sosial area tepi laut Teivas.
Reza Shabanzadeh Namini, Mirella Loda & Abolfazl Meshkini (2021)	SWOT Analysis and Developing Strategies for the Realisation of Urban	Studi ini bertujuan untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman (SWOT) pengelolaan Metropolitan Teheran untuk membantu memahami status quo	Tehran	Studi Literatur, Studi Pustaka, Laporan Publik, Interview, dan Kuesioner	Tujuh strategi kritis berdasarkan identifikasi SWOT disajikan dengan penekanan pada hasil penelitian. Strategi semacam itu dapat mempromosikan	Livabilitas, Manajemen Kota Terpadu, Partisipasi, Sumber Pendapatan Berkelanjutan,

	Livability in Tehran	serta tantangan untuk mewujudkan indikator kelayakan hidup.			realisasi kelayakan huni dan menginformasikan perkembangan kota di masa depan pada tingkat strategis.	Wilayah Studi, Analisis SWOT, Metode Penelitian
--	-----------------------------	--	--	--	--	---

2.2 Creative Placemaking

Creative placemaking adalah pendekatan yang inovatif dalam perencanaan perkotaan yang menggabungkan aspek-aspek desain, budaya, dan komunitas untuk menciptakan ruang publik yang berfungsi sebagai jantung yang memancarkan kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan. Dalam esensinya, *Placemaking* tidak hanya merupakan sebuah proses fisik, tetapi juga sebuah filosofi yang merangkul keragaman identitas tempat dan komunitas. Ia merupakan bentuk seni merangkul aset kreatif lokal, inspirasi komunitas, dan potensi yang terkandung di dalamnya. *Placemaking* dapat muncul dalam berbagai bentuk, baik sebagai inisiatif pemerintah yang terorganisir maupun sebagai tindakan spontan masyarakat.

Saat berfokus pada *Placemaking* yang dipelopori oleh komunitas migran yang telah mapan dan pendatang baru, kita membuka pintu bagi pengetahuan baru tentang bagaimana berbagai identitas dan latar belakang budaya dapat saling bertemu, berinteraksi, dan bernegosiasi di ruang perkotaan. Pendekatan *Placemaking* berbasis komunitas juga memberikan dukungan bagi pelbagai narasi etnis yang berbeda dan perasaan identitas. Ini menciptakan kesempatan untuk membentuk identitas bersama yang melintasi batas-batas wilayah dan sejarah yang kompleks, seperti yang terlihat di Lembah Rhine Atas yang bersama-sama dibagikan oleh Prancis, Jerman, dan Swiss.

Selain itu, strategi *Placemaking* juga berperan penting dalam perencanaan perkotaan yang inklusif dan berkelanjutan. Ia menggambarkan cara beragam kelompok manusia dengan latar belakang yang berbeda dapat memanfaatkan sosiokultural dan aset politik untuk meningkatkan keberlanjutan perkotaan dan mencapai keberhasilan *placemaking* yang inklusif. Dalam konteks pembelajaran, perlu ada desain yang memungkinkan dialog dan integrasi kelompok sosial yang beragam, termasuk migran domestik dan lintas batas.

Justru itu, *placemaking* juga merupakan sebuah metode intervensi yang dapat mengganggu tatanan perkotaan yang ada. Melalui pendekatan ini, peneliti dan agen perubahan dapat menjelajahi berbagai aspek, seperti bagaimana identitas, norma, dan kepercayaan individu dan kelompok terkait dengan keberlanjutan jasa ekosistem budaya yang bernilai. Hal ini juga mencakup bagaimana nilai-nilai sosial dan budaya ini dapat diubah secara konstruktif untuk menciptakan ruang perkotaan yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan beragam.

2.2.1 Definisi *Creative Placemaking*

Sternberg menegaskan bahwa seseorang yang kreatif memiliki kemampuan berpikir secara sintetis, memungkinkan mereka melihat hubungan yang mungkin tidak terlihat oleh orang lain. Selain itu, individu tersebut juga mampu menganalisis setiap ide yang muncul, menilai nilai atau kualitas karya yang telah dibuat, dan memiliki kemampuan untuk mengartikan teori-teori abstrak serta konsep-konsep kompleks menjadi ide-ide kreatif, sehingga

mereka dapat meyakinkan orang lain tentang ide-ide yang telah mereka sampaikan.

Dalam konteks yang sama, Supriadi menggambarkan kreatif sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk gagasan atau karya yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Kreativitas ini adalah tingkat berpikir tinggi yang menunjukkan perubahan yang signifikan dalam kemampuan berpikir, dengan ditandai adanya suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi di antara berbagai tahap perkembangan.

Mi Place dalam uraiannya tentang "Placemaking Overview" menyatakan bahwa *Creative Placemaking* berasal dari konsep dasar *Placemaking*. *Placemaking* sendiri merupakan upaya menciptakan ikatan emosional antara komunitas dengan budayanya, membentuk rasa bangga, serta mengembangkan identitas lokal yang kuat. Tindakan ini mampu memberikan makna pada lingkungan, karena *Placemaking* mengaitkan manusia erat dengan konteksnya, menyediakan tempat yang mengundang dan menarik untuk berinteraksi antarindividu dan dengan lingkungan sekitar.

Creative Placemaking merupakan suatu pendekatan komprehensif yang melibatkan komunitas atau kelompok kreatif dalam proses penggunaan seni dan ekspresi budaya untuk menciptakan atau memperbaharui suatu ruang. Tujuan dari proses ini adalah untuk melakukan evaluasi terhadap nilai

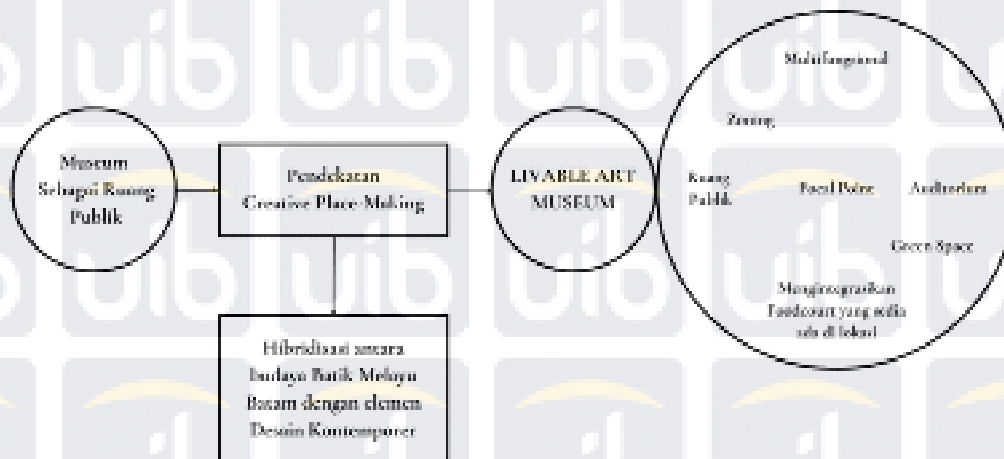
karakteristik suatu lokasi tertentu dan memiliki potensi untuk mengilhami penduduknya, sebagaimana yang dijelaskan oleh Matthew dan Clarke, 2017. *Creative Placemaking*, pada dasarnya, berarti menciptakan tempat yang bermakna, dan tempat tersebut kemudian diberi kehidupan oleh kegiatan-kegiatan kreatif. *Creative placemaking* adalah proses yang menghidupkan ruang publik dan pribadi, meningkatkan keberlanjutan bisnis lokal, serta meningkatkan keamanan masyarakat, sambil mempersembahkan kesempatan bagi orang-orang dari berbagai latar belakang untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi, dan terinspirasi.

Maka dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Creative placemaking* adalah penggabungan konsep kreativitas dengan pendekatan placemaking. Ini adalah proses dan filosofi yang memanfaatkan prinsip-prinsip desain perkotaan untuk menciptakan ruang publik yang dinamis dan inklusif. Dalam konteks yang diuraikan di atas, *Creative Placemaking* juga dapat melibatkan komunitas migran dan pendatang baru dalam menciptakan ruang publik yang memadukan berbagai identitas budaya dan menciptakan identitas bersama yang melintasi batas-batas geografis dan sejarah yang beragam. Selain itu, ia berperan dalam mencapai perencanaan pemukiman manusia yang inklusif dan berkelanjutan serta dalam mengintervensi dan mengubah tatanan perkotaan yang ada untuk menciptakan ruang perkotaan yang lebih baik.

2.2.2 Kriteria Pendekatan *Creative Placemaking*

Maka dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Creative placemaking* adalah penggabungan konsep kreativitas dengan pendekatan placemaking. Ini adalah proses dan filosofi yang memanfaatkan prinsip-prinsip desain perkotaan untuk menciptakan ruang publik yang dinamis dan inklusif. Dalam konteks yang diuraikan di atas, *Creative Placemaking* juga dapat melibatkan komunitas migran dan pendatang baru dalam menciptakan ruang publik yang memadukan berbagai identitas budaya dan menciptakan identitas bersama yang melintasi batas-batas geografis dan sejarah yang beragam. Selain itu, ia berperan dalam mencapai perencanaan pemukiman manusia yang inklusif dan berkelanjutan serta dalam mengintervensi dan mengubah tatanan perkotaan yang ada untuk menciptakan ruang perkotaan yang lebih baik.

Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Diagram Conceptual Framework

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penulisan yang akan digunakan adalah metode kombinasi yakni antara penelitian kuantitatif dan juga penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif akan mengumpulkan data-data deskriptif yang bersumber dari hasil wawancara dan juga observasi lapangan. Pada penelitian yang akan dilaksanakan ini, jenis wawancara yang akan dilaksanakan adalah Wawancara

Terstruktur. Jenis wawancara ini melibatkan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Penulis akan mengajukan pertanyaan yang sama kepada pihak responden dan berusaha untuk mendapatkan jawaban yang konsisten dari pihak tersebut. Ini berguna untuk membandingkan data secara sistematis. Adapun yang akan menjadi pihak responden merupakan individu. Penulis akan berbicara dengan satu orang responden dalam wawancara individu yakni pengurus *Batam Communities' Network* (BCN). Wawancara secara individu ini berperan demi mendapatkan pandangan dan pengalaman pribadi.

Observasi lapangan merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap suatu lokasi atau area tertentu. Dalam konteks ini, observasi lapangan mencakup pengamatan terhadap kondisi fisik dan lingkungan di lokasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Hal ini melibatkan pencatatan

detail tentang fitur fisik, elemen struktural, keadaan lahan, serta aspek lain yang relevan dengan analisis site secara keseluruhan. Observasi lapangan juga dapat melibatkan interpretasi dan analisis mengenai dampak lingkungan, potensi pengembangan, masalah keberlanjutan, dan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kondisi dan potensi area yang diamati. Proses dokumentasi dan analisis ini penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik dan potensi suatu lokasi, yang pada gilirannya dapat digunakan dalam pengambilan keputusan, perencanaan dan kelanjutan penelitian kedepannya.

Sedangkan untuk penelitian kuantitatif akan mengumpulkan data berbentuk evaluasi dalam tabel, grafik, dan juga lembaran hasil kuesioner yang akan diberikan kepada beberapa anggota kelompok responden sebanyak 50 orang terhadap penelitian. Jenis kuesioner yang dipertimbangkan adalah Kuesioner Tertutup. Kuesioner ini akan berisi pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan oleh penulis. Para responden harus memilih dari opsi yang ada, yang membuat pengumpulan dan analisis data lebih terstruktur dan mudah. Hal ini juga adalah supaya para responden tersebut tidak kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Media dari kuesioner ini berbentuk Google Form agar Dapat dengan sangat mudah diakses dan tersebar ke seluruh responden agar hemat waktu tanpa perlu adanya tatap muka. Seterusnya, penulis akan melaksanakan uji validitas melalui SPSS. SPSS adalah program komputer yang dipakai untuk analisis statistika. SPSS adalah kependekan dari *Statistical Package for the Social*

Sciences. SPSS biasa digunakan untuk pengolahan dan menganalisis data yang memiliki kemampuan analisis statistik serta sistem manajemen data dengan lingkungan grafis.

Dengan menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif, maka akan dihasilkan sebuah pendekatan penelitian yang dikenal sebagai penelitian campuran atau penelitian gabungan (*mixed methods research*). Pendekatan ini menggabungkan elemen-elemen dari kedua pendekatan tersebut untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang suatu fenomena atau masalah penelitian. Keuntungan dari menggabungkan kedua jenis penelitian ini adalah kemampuannya untuk mengatasi keterbatasan masing-masing metode secara terpisah. Penelitian kualitatif memberikan wawasan mendalam tentang konteks, motivasi, dan pengalaman individu, sementara penelitian kuantitatif memberikan data yang dapat diukur dan dijumlahkan untuk memberikan gambaran statistik yang lebih luas.

Tambahan pula, pendekatan deskriptif yang menjadi fokus penelitian juga akan memberikan gambaran fenomena yang bersifat faktual berdasarkan data-data yang diperoleh lalu diolah. Dalam pengumpulan data dan analisis data perlu adanya aspek penelitian yang harus dipahami yaitu *Onion Research Diagram* (Diagram Penelitian Bawang) dan Diagram Metodologi Penelitian.

3.1.1. *Onion Research Diagram*

Research Onion dikembangkan oleh Saunders et al. (2007). Diagram ini menggambarkan tahapan-tahapan yang harus dicakup dalam mengembangkan strategi penelitian. Ketika diperhatikan secara visual, setiap lapisan dari *Research Onion* menggambarkan tahapan yang sangat rinci dari proses penelitian untuk menformulasikan metodologi yang efektif (Saunders et al., 2007). *Research Onion* menghadirkan progres efektif dalam merancang metodologi penelitian. Keberadaannya memberikan manfaat terletak pada kemampuan yang dapat disesuaikan dengan hampir semua jenis metodologi penelitian dan dapat digunakan dalam berbagai konteks (Bryman, 2012). Saunders, Lewis, & Thornhill (2009) mengemukakan *research onion* dalam memahami metodologi penelitian. Dari filsafat hingga teknik dan prosedur diumpamakan seperti bawang, lalu ada lapisan-lapisannya yang meliputi: i. *Philosophy*; ii. *Approaches*; iii. *Strategies*; iv. *Choices*; v. *Time horizon*; vi. *Techniques & procedures*.



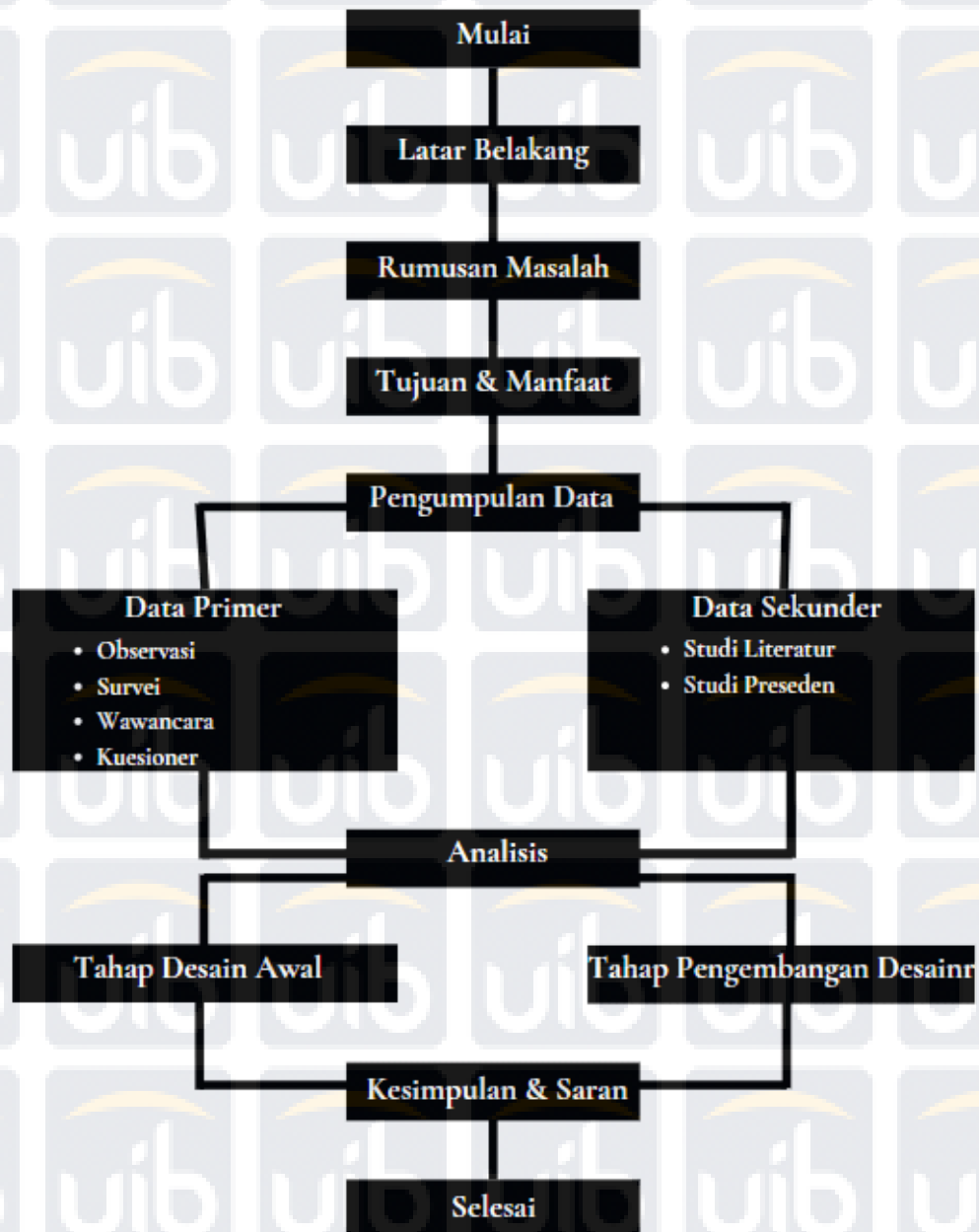
Gambar 3. 1 Onion Research Diagram

sumber: Penulis, 2023

3.1.2. Tahapan Alur Penelitian

Diagram Metodologi Penelitian adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja. Terutama untuk hal-hal yang memiliki banyak langkah atau proses. Diagram ini juga sering digunakan untuk mendokumentasikan, merencanakan, menyempurnakan sistem komputer ataupun algoritma komputer.

Diagram penelitian adalah teknis analisis untuk menerjemahkan aspek penelitian yang diangkat secara ringkas, jelas dan logis. Secara fungsi, diagram alir menggambarkan urutan proses dan membantu pembaca memahami dengan baik hubungan antara objek satu dengan yang lain. Jika disimpulkan, Diagram Metodologi Penelitian dapat pula diartikan sebagai cara untuk mendefinisikan dan menerjemahkan alur kerja secara runtut. Istilah diagram alir penelitian ini disebut juga dengan flowchart.



Gambar 3. 2 Diagram Alur Penelitian

sumber:Dokumen Penulis, 2023

3.2 Lokasi dan Objek Penelitian

Pada penulisan Tugas Akhir ini, lokasi penelitian dan juga objek penelitian ditentukan sesuai dengan pembahasan variable pada bab-bab sebelumnya. Pada lokasi penelitian, yakni tepatnya pada lahan WTB Food Market, 43F3+WG2, Teluk Tering, Kecamatan Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau akan ditetapkan sebagai lahan utama dalam membangun objek penelitian yakni Museum Kontemporer Seni. Adapun pembahasan lebih detail terkait kedua hal ini akan dirangkum sebagai berikut:

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan analisis dan observasi sehingga memperoleh data yang diperlukan. Lokasi terpilih berdasarkan pertimbangan kemenarikan, keunikan dan kesesuaian topik yang dipilih sehingga mendapatkan lokasi yang tepat (Suwarma Al Muchtar, 2015).

Perkembangan Batam terhadap ruang publik untuk masyarakat telah mengalami peningkatan yang signifikan selama beberapa tahun terakhir. Batam, sebagai salah satu kota di Indonesia yang ditetapkan sebagai Kawasan Perdagangan Bebas dan Pelabuhan Bebas (Free Trade Zone and Free Port Zone), telah mengalami perkembangan pesat dalam berbagai sektor, termasuk pengembangan ruang publik yang lebih ramah dan nyaman bagi masyarakat. Maka dari itu, untuk mendukung secara maksimal usaha penciptaan ruang publik di Kota Batam ini,

akan dilakukannya pendesainan sebuah museum seni yang mengutamakan 2 fungsi yakni sebagai ruang ekshibisi dan juga ruang public tempat masyarakat dapat berkumpul dan bersosialisasi.

Lokasi yang telah ditentukan untuk penelitian ini berlokasi di Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia, tepatnya pada lahan kosong yang mana pada bagian timurnya terdapat bangunan Asrama Haji Batam Center, pada bagian timur terdapat Masjid Raya Batam, dan pada bagian selatannya terdapat Monumen *Welcome To Batam*. Pada lahan ini akan dilaksanakan survei yang mana akan memberikan hasil untuk Analisa tapak yang kemudiannya akan dimanfaatkan untuk pendesain gubahan massa, fasad, dan lain sebagainya untuk objek penelitian. Adapun luas lahan secara keseluruhan adalah seluas 31,661.03 m² dibulatkan menjadi 3 hektar dengan perimeter 753.55 m.



Gambar 3. 3 Peta Lokasi Penelitian
sumber: Google Earth, 2023

3.2.2. Objek Penelitian

Dalam menekuni objek penelitian, terdapat banyak variable yang seharusnya diperhatikan yakni 2 diantaranya paling penting adalah pengaruh besar suatu tapak dan juga apa yang ingin disampaikan dari desain yang dibangun. Dalam penulisan karya oleh James A. LaGro, yang berjudul *Site Analysis A Contextual Approach to Sustainable Land Planning and Site Design* Edisi Kedua, dalam subbab nya membahas terkait *The Power Of Place, The Role Of Design*. Dalam pembahasannya, terungkap bahwa para walikota, bankir, pengembang properti, dan banyak orang lain yang terlibat dalam urusan perkotaan berkontribusi pada 'desain' atau konfigurasi spasial lingkungan binaan. Namun, beberapa desain jauh lebih baik daripada yang lain. Tata letak dan penjelasan tentang jalan-jalan, bangunan, dan semua elemen lokasi lainnya adalah hasil desain yang berkemungkinan besar, membentuk lingkungan binaan. Para profesional desain, seperti arsitek dan arsitek lanskap, dilatih untuk mendasarkan keputusan-keputusan ini pada prinsip-prinsip desain yang mendasar, standar etika, dan pemahaman mendalam tentang konteks sosial dan lingkungan.

Masyarakat umum bisa saja berasumsi bahwa desain yang baik hanya merupakan hal yang perlu diperhatikan kemudian ataupun bahwa desain yang bagus akan membutuhkan biaya operasional yang tinggi atau untuk ditanggung. Namun, ada banyak alasan untuk membenarkan biaya investasi dalam perencanaan dan desain situs yang kompeten. Dalam buku "*Designing the City: A Guide for*

Advocates and Public Officials" wawancara dengan walikota, pengembang properti, dan individu lainnya mengekspresikan pandangan kuat tentang nilai desain yang baik dalam lingkungan binaan (Bacow, 1995), sebagai berikut:

- i. Desain yang baik mempromosikan kesehatan, keselamatan, dan kesejahteraan masyarakat
- ii. Desain yang bagus membuat kota berfungsi lebih baik, tidak hanya terlihat lebih baik
- iii. Desain yang bagus menarik orang ke kota, dan orang-orang itu membantu membayar hal-hal penting itu membantu menanamkan kebanggaan dan kepuasan atas apa yang diperoleh warga dari pajak mereka
- iv. Produk (real estat) yang didesain dengan baik akan berhasil di pasar yang ketat berkebalikan dengan produk yang didesain secara kurang efektif.

Maka dari itu, observasi penelitian akan dimulai dengan dikumpulkannya beberapa data primer dan juga sekunder. Pada tahapan awal ini juga, akan dilaksanakannya kegiatan survei ke lokasi tapak sehingga mampu untuk mengeluarkan hasil berbentuk hasil observasi terhadap analisa tapak.

3.3 Sumber Data Penelitian

Menurut V. Wiratna Sujarweni (2018) Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian itu diperoleh. Apabila peneliti misalnya menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan, baik tertulis maupun lisan.

3.4 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok focus, dan panel, atau juga data hasil wawancara peneliti dengan narasumber. Data yang diperoleh dari data primer ini harus diolah lagi. Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (V. Wiratna Sujarweni, 2018) dan menurut Prof. Dr. Sugiyono (2017) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Sebagai data primer dalam penelitian ini adalah hasil dari interview yang akan dilaksanakan secara virtual antara penulis dengan pengurus *Batam Communities' Network* (BCN). Selain itu, hasil dari kuesioner yang telah memperoleh jawaban dari 50 orang responden juga akan dianalisis sebagai data primer.

3.5 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari catatan, buku, majalah berupa laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, artikel, buku-buku sebagai teori, majalah, dan lain sebagainya. Data yang diperoleh dari data sekunder ini tidak perlu diolah lagi. Sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data (V. Wiratna Sujarweni, 2018) dan menurut Prof. Dr. Sugiyono (2017) sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Sebagai data sekunder dalam penelitian ini adalah data berkaitan dengan studi kasus museum-museum seni dan juga studi kasus *Creative Placemaking* untuk melengkapi faktor-faktor penting dalam pendesain model penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, penulis juga akan menganalisis hasil dari studi preseden yang akan dilaksanakan pada lokasi yang telah ditetapkan agar mendapatkan data yang konkret.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian (V. Wiratna Sujarweni, 2018).

3.6.1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Teknik ini dilakukan dengan mengkaji berbagai teori dan bahasan yang relevan dengan penyusunan skripsi ini seperti data yang bersumber dari berbagai referensi seperti literatur, arsip, dokumentasi, dan data lain yang dibutuhkan dalam

penelitian tentang Peningkatan Livabilitas Museum Seni Melalui Konsep *Creative Placemaking* Sebagai Upaya Menciptakan *Livable City*.

3.6.2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Berdasarkan Teknik pengumpulan data *Field Research* ini, penulis akan melakukan wawancara dengan pengurus *Batam Communities' Network* (BCN). Menurut V. Wiratna Sujarweni (2018) wawancara adalah salah satu instrument yang digunakan untuk menggali data secara lisan dan menurut Prof. Dr. Sugiyono (2017) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Wawancara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada salah satu anggota dari pihak *Batam Communities' Network* (BCN).

3.6.3. Observasi

Teknik pengumpulan data metode observasi merupakan pendekatan penelitian yang mengandalkan pengamatan secara langsung terhadap objek atau fenomena yang diteliti. Dalam metode observasi, peneliti mencatat perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi di lapangan tanpa melakukan intervensi atau manipulasi. Data yang diperoleh dapat berupa kualitatif atau kuantitatif tergantung pada tujuan penelitian. Metode ini cocok untuk memahami konteks kehidupan

nyata dan dapat digunakan dalam berbagai bidang penelitian seperti ilmu sosial, antropologi, psikologi, dan lingkungan, serta memungkinkan peneliti untuk menggali informasi mendalam yang mungkin tidak dapat diakses melalui metode lainnya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik analisis data adalah rangkaian metode dan prosedur yang digunakan untuk mengolah, menyusun, dan menginterpretasi data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mengungkap informasi yang relevan, mengidentifikasi pola, tren, atau hubungan antarvariabel, serta mengambil kesimpulan yang dapat dipercaya berdasarkan data yang ada. Ada dua pendekatan utama dalam teknik analisis data: kualitatif dan kuantitatif.

3.7.1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data adalah langkah kritis dalam penelitian untuk menguraikan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi yang telah dikumpulkan agar dapat diambil kesimpulan yang valid. Terdapat beberapa teknik analisis data yang umum digunakan, tergantung pada sifat data dan tujuan penelitian. Dalam analisis data kualitatif, langkah pertama adalah reduksi data, yaitu menyederhanakan, menyusun, dan memilih data yang relevan dari sumbernya. Selanjutnya, dilakukan klasifikasi dan pengkodean untuk mengidentifikasi pola, tema, atau kategori yang muncul dari data. Setelah itu, data tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan induktif atau deduktif untuk

membentuk teori atau konsep baru atau memverifikasi teori yang ada. Biasanya, peneliti juga harus menjaga validitas dan reliabilitas data dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti triangulasi, kepercayaan terhadap subjek, dan reflektivitas diri.

3.7.2. Analisis Data Kuantitatif

Sementara itu, dalam analisis data kuantitatif, teknik yang berfokus pada angka dan statistik digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data biasanya dikumpulkan melalui survei, eksperimen, atau pengamatan sistematis dan kemudian diolah menggunakan perangkat lunak statistik. Tahapan analisis mencakup deskripsi data, uji asumsi, analisis inferensial, dan interpretasi hasil. Analisis deskriptif membantu merangkum dan menggambarkan data secara keseluruhan, sedangkan analisis inferensial memberikan kesimpulan yang lebih luas berdasarkan sampel yang diambil dari populasi. Validitas dan reliabilitas data juga menjadi perhatian penting dalam analisis kuantitatif, dan peneliti harus menghindari bias dan menghadapi masalah yang mungkin muncul selama proses analisis. Dengan menggunakan teknik analisis data yang tepat dan mengikuti prosedur yang akurat, peneliti dapat menghasilkan temuan yang dapat diandalkan dan berarti bagi pengetahuan dan pemahaman di bidang penelitian yang bersangkutan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Site berdasarkan Teori Analisis Site Edward T. White

Pemahaman terhadap kualitas suatu tapak yang akan digunakan dalam perancangan adalah suatu proses analisis yang melibatkan pertimbangan faktor-faktor yang berpengaruh dalam menggabungkan program kebutuhan. Analisis ini merujuk pada buku "Analysis Site" karya Edward T. White, yang melibatkan pengumpulan data mengenai lokasi, legalitas, ukuran dan zonasi, ciri fisik alamiah, fitur buatan manusia, sirkulasi, aspek sensori, faktor manusia dan budaya, serta iklim. Selanjutnya, data yang diperoleh digunakan untuk menerapkan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats) dengan hasil berikut:

- i. Strength (Kekuatan)
 - a. Berada di lokasi yang strategis, yakni Batam Center.
 - b. Bersebelahan dengan monumen Welcome To Batam yang merupakan salah satu tumpuan wisata baik masyarakat local maupun turis internasional.
 - c. Kunjungan yang ramai.
- ii. Weakness (Kelemahan)
 - a. Vegetasi yang tidak tertata rapi di site dan sekelilingnya
 - b. Drainase yang mampet.

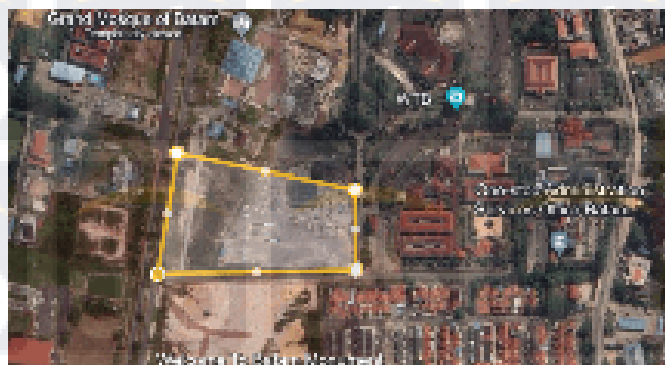
iii. Opportunity (Kemampuan)

- a. Kondisi atraksi yang bisa dipertingkatkan lagi
- b. Estetika dan kenyamanan dapat dirombak menjadi lebih bagus lagi
- c. Foodcourt yang sedia ada dapat diintegrasikan dengan massa agar menjadi lebih tertata dan bagus

iv. Threat (Ancaman)

- a. Pencemaran bunyi karna berada disamping jalan dan juga ditengah pusat aktivitas
- b. Akses yang terbuka tanpa adanya keamanan seperti satpam.

4.1.1 Location (Lokasi)



Gambar 4. 1 Lokasi Lahan

sumber : Google Earth, 2023

Lokasi lahan sangat strategis karena terletak bersebelahan dengan monument Welcome To Batam dan juga dekat dengan Grand Mosque Batam. Tepatnya letak lahan ini adalah dekat lahan Foodcourt Welcome To Batam. Sampai dengan saat ini, lahan belum mendapatkan perbaikan infrastruktur.

Adapun fasilitas yang tersedia untuk para pengunjung Foodcourt belum mencapai standar layak maupun kebersihan yang bagus. Adapun factor utama penulis memilih site ini salah satu diantaranya adalah dikarenakan adanya potensi besar lahan jika kondisi site saat ini yakni Foodcourt diintegrasikan dengan Museum Seni Batik Kontemporer.



Gambar 4. 2 Kondisi Lapangan

sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.1.2 Legalitas

Legalitas berdasarkan data BP Batam, sebagai berikut:

- i. Jenis peruntukan: Sosial
- ii. KDB: Maks. 50%
- iii. RTH: Min. 12%
- iv. GSB Utara: 10 meter
- v. GSB Barat 15 meter

4.1.3 Size and Zoning

Lahan Foodcourt ini memiliki data luas lahan 31,370.76 m² dan perimeter keliling sepanjang 744.52 m berdasar pembagian pecah PL dari BP Batam. Maka dari itu, lahan yang sebesar lebih kurang 3 hektar ini mampu memenuhi peran sebagai lahan Museum Seni Batik Kontemporer.

4.1.4 Nature Physics

Analisis terhadap aspek fisik alamiah, termasuk pengumpulan data mengenai kondisi lahan dan vegetasi, bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan kendala yang ada. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan solusi yang sesuai sebagai respons.



Gambar 4. 3 Nature Physics
sumber : Dokumen Penulis, 2023

i. Data

Foodcourt yang sering mendapat kunjungan banyak dari masyarakat Batam dan turis internasional ini ternyata kurang mendapat perawatan yang standar. Tanaman liar tumbuh di sekitar lahan, termasuk di sepanjang jalan, namun kondisi area tersebut masih belum mampu mengatasi kekurangan vegetasi yang terjadi di tengah site karena kurangnya perawatan dan juga kurang tertata.



Gambar 4. 4 Penyebaran Vegetasi

sumber : Dokumen Penulis, 2023

ii. Potensi

Lahan Foodcourt ini akan mampu meningkatkan ekonomi Masyarakat setempat lebih lagi jika ditata dengan rapi dan maintenance nya diperhatikan. Maka, potensi dari hal ini akan terwujud dengan salah satu caranya yakni diintegrasikan dengan Museum Seni Batik Kontemporer

yang sekaligus dapat mengedukasi Masyarakat terkait budaya asli masyarakat Melayu Batam.



Gambar 4. 5 Orientasi Cahaya Matahari

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

iii. Kendala

Pencemaran udara karena kondisi site tanpa vegetasi tertata dan memadai belum mampu menjadi filter udara dari jalan raya.



Gambar 4. 6 Pola Vegetasi

sumber : Dokumen Penulis, 2023

iv. Solusi

Dari pernyataan diatas, penulis merumuskan beberapa solusi yang bisa menjawab kendala tersebut. Solusi utama adalah menggabungkan konsep Green Architecture dengan konsep Kontemporer. Elemen Green Architecture yang akan diambil adalah penataan vegetasi yang sesuai dan bagus di area lahan yang telah di zoning pada siteplan. Hal ini dapat meminimalisir pencemaran udara dengan cara memfilter udara. Selain itu, hali ini juga dapat meminimalisir pencemaran visual karena vegetasi yang tertata dengan bagus dapat memperindah estetika lahan.



Gambar 4. 7 Pola Perencanaan Penyebaran Vegetasi

sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.1.5 Man-Made Feature

Pada lahan ini, terdapat satu infrastruktur tak terawat yang hanya berbentuk balok, kolom, dan berlantai 3. Dikarenakan massa yang belum

sempurna ini tidak memiliki fungsi dan tidak terawat, maka penulis tidak akan mengintegrasikan massa tersebut ke dalam pendesainan Museum Seni Batik Kontemporer.



Gambar 4. 8 Man Made Feature

sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.1.6 Circulation (Sirkulasi)

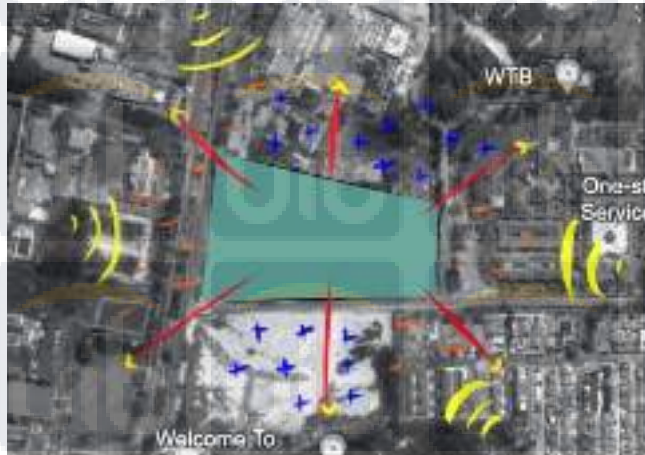
Akses sirkulasi menuju Foodcourt Welcome to Batam memiliki dua arah, tetapi lahan tersebut bertepatan dengan jalan utama yang dapat menyebabkan kemacetan lalu lintas. Jalan di sisi utara adalah jalan yang sempit dengan lebar sekitar lima meter dan melayani lalu lintas dua arah. Untuk menghindari potensi kemacetan lalu lintas, akan direncanakan pintu masuk ke lahan ini sejauh 15 meter dari batas lahan.



sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.1.7 Sensory (Sensori)

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui analisis site, salah satu potensi utama yang dimiliki oleh lahan ini adalah memiliki pemandangan indah yakni bukit di mana terdapat monumen yang berada pada ketinggian sekitar 52 meter di atas permukaan air laut. Namun, salah satu tantangan sensory yang dihadapi adalah lokasinya yang berada di tengah kota dan dekat dengan jalan-jalan beraktivitas tinggi, sehingga mengakibatkan tingkat kebisingan yang tinggi dari berbagai arah. Oleh karena itu, perancangan site perlu dioptimalkan untuk mengatasi semua aspek negatif yang ada pada site tersebut.



Gambar 4. 10 Noise

sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.1.8 Human and Cultural

Masyarakat Batam sering mengunjungi alun-alun Batam, di mana mereka memiliki kesempatan untuk mengambil foto dengan monumen sebagai latar belakang. Di situs tersebut, terdapat sebuah pasar malam (Foodcourt) yang beroperasi setiap malam, dan seringkali menjadi tempat berkumpul warga setempat. Selain warga lokal, para turis yang tiba melalui Pelabuhan Terminal Ferry juga sering mengunjungi lokasi tersebut karena lokasinya yang tidak terlalu jauh dari pelabuhan tersebut.

4.1.9 Neighbourhood

Neighbourhood yakni tetangga yang berada di sekitar lahan sangat penting sebagai salah satu poros pendesain Museum Seni Batik Kontemporer. Selain itu, hal ini juga penting dalam memastikan bahwa kunjungan ke massa arsitektur yang akan didesain senantiasa ramai. Maka dari itu, selain kunjungan

masyarakat lokal dan turis internasional, penulis memastikan data-data sekolah, farmasi, rumah sakit, dan juga transportasi agar mendapatkan kunjungan yang aktif ke Museum Seni Batik Kontemporer.

i. Akademik

- a. Sekolah Global Indo-Asia (700m)
- b. Politeknik Negeri Batam (1km)
- c. Sekolah Yosudarso (2.1km)
- d. Sekolah Harapan Utama (4.6km)
- e. Sekolah Maitreyawira (4.3km)
- f. Sekolah Bodhi Dharma (2.8km)
- g. Sekolah Kallista (1.5km)
- h. Universitas Universal (4.3km)
- i. MTS Aljabar (1.1km)
- j. Universitas Batam (5km)

ii. Rumah sakit dan farmasi

- a. Klinik Harapan Kita (2.4km)
- b. RS Tatamur Internasional (1km)
- c. RSB Kasih Sayang Ibu (3.6km)
- d. Medika Griya Batam (4km)
- e. RS Sejahtera Mandiri (4.8km)
- f. RS Elisabeth Batam Kota (4.4km)
- g. RS Hj. Bunda Halimah (4.9km)

- h. Apotek Plus (1.4km)
- i. Boston Batam (1.2km)
- j. Apotek Kimia Farma (1.7km)
- k. Apotek Vitka Farma (3.5km)
- l. Apotek Lovely Farma (1.5km)
- m. Apotek Gratia Plena (1.6km)
- iii. Transportasi
 - a. Pelabuhan Terminal Ferry (1.5km)
 - b. Pelabuhan Telaga Punggur (17.7km)
 - c. Bandara Hang Nadim (10km)

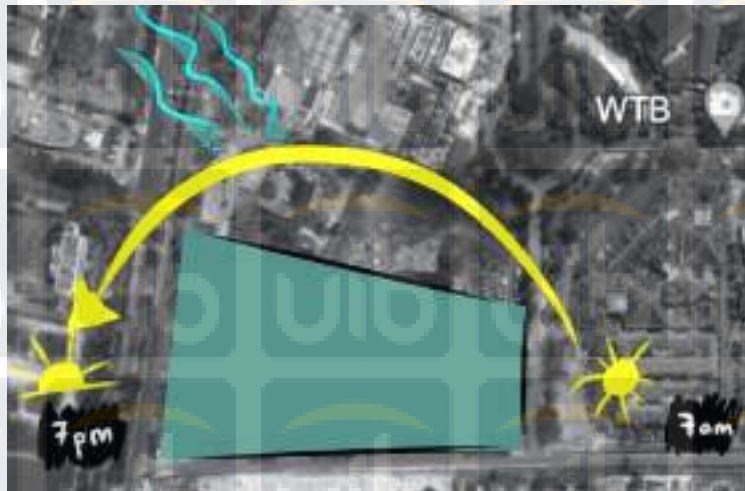


Gambar 4. 11 Neighbourhood
sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.1.10 Climate

Data analisis iklim di lahan Foodcourt Welcome to Batam menyimpulkan lahan mendapatkan garis pencahayaan sejajar (dari timur ke barat). Berdasarkan data tersebut, pencahayaan alami ke lahan sangat maksimal

sehingga dapat meminimalisir bantuan pencahayaan buatan pada pagi dan siang hari. Namun begitu, hal ini ternyata juga dapat merupakan kelemahan dari lahan dikarenakan akan mengalami panas terik yang berlebihan sekitaran jam 12 siang. Untuk mengatasi panas Terik ini, penulis akan menerapkan solusi penggunaan material polikarbonat yang mampu memfilter sinar UV dari cahaya matahari dan memperbanyak vegetasi-vegetasi di dalam site yang juga mampu memfilter udara.



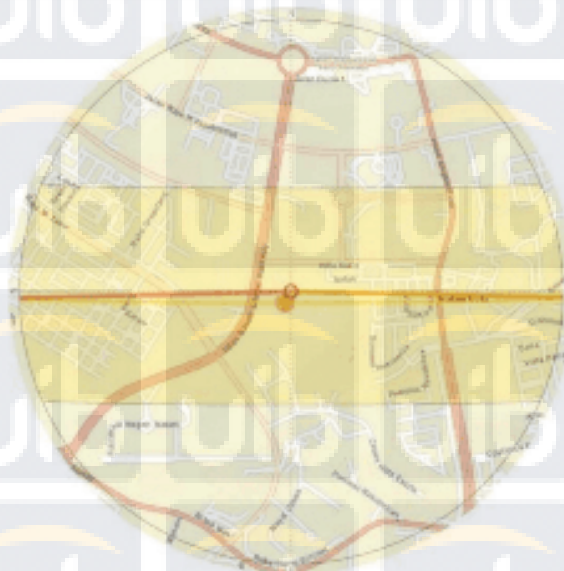
Gambar 4. 12 Climate Data

sumber : Dokumen Penulis, 2023



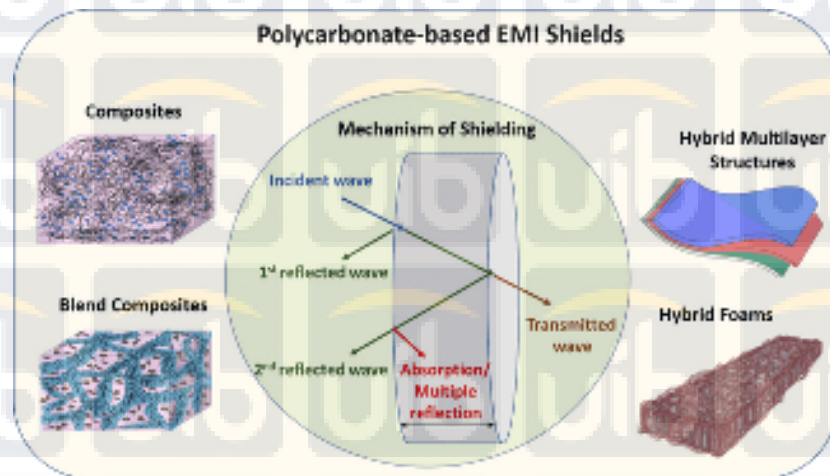
Gambar 4. 13 Potensi Panas

sumber : Dokumen Penulis, 2023



Gambar 4. 14 Terik Matahari 12.00 WIB

sumber : Dokumen Penulis, 2023



Gambar 4. 15 Transmisi Cahaya UV melalui Polikarbonat
sumber : SpringerOpen.com, 2021

4.2 Hasil Wawancara Pengurus Batam Communities Network

4.2.1. Latar Belakang Wawancara

Wawancara ini merupakan bagian dari upaya untuk mendalami pandangan dan pemikiran tokoh masyarakat yang terlibat aktif dalam mempromosikan seni, budaya, dan kegiatan kreatif di Batam, kota yang terus berkembang di Indonesia. Buk Elmi CK Ong, yang merupakan Founder Team sekaligus Pengurus Batam Community Network (BCN), yang telah banyak berjasa dalam merangkul organisasi-organisasi serta komunitas-komunitas masyarakat Batam. BCN atau lebih dikenal Batam Community Network merupakan bentukan jaringan lintas komunitas yang berafiliasi dengan Indonesia Community Network (ICN). Salah satunya faktor pembentukan BCN adalah karena pemikiran untuk memajukan kota yang maju dan kreatif, menampung berbagai aspirasi komunitasnya. Oleh karena itu, BCN aktif sebagai media yang berperan sebagai jembatan kolaborasi antar komunitas di Kota Batam dengan cara mengadakan berbagai *Gathering Event*.

Adapun tujuan yang diharapkan dari wawancara yang akan dilaksanakan secara virtual ini adalah antara lain seperti berikut:

- i. Memahami persepsi aktivitas seni dan budaya yang berkaitan dengan batik dari perspektif komunitas

- ii. Memahami peluang dan kesempatan untuk kolaborasi dan partisipasi secara aktif dari komunitas untuk meningkatkan eksistensi batik
- iii. Memahami aspek yang perlu diperhatikan dalam menyusun strategi *Creative Placemaking* di museum yang akan dirancang

4.2.2. Kesimpulan Wawancara

Dalam wawancara ini, penulis telah mendengarkan pandangan yang berharga dari Buk Elmi, pengurus sekaligus anggota BCN Batam, tentang sejumlah topik yang sangat relevan dengan perkembangan Batam sebagai kota yang berbudaya dan inovatif. Beliau memberikan wawasan tentang pentingnya pelestarian budaya asli Melayu dan peran seni batik sebagai ciri khas Batam yang potensial. Selain itu, perbincangan tentang *Creative Placemaking* mengungkapkan betapa kreativitas dan partisipasi masyarakat dapat berperan dalam menciptakan ruang-ruang inspiratif yang memajukan kualitas hidup. Terakhir, penulis membahas ide tentang museum seni batik kontemporer yang multifungsional, yang menawarkan peluang besar untuk memperkaya Batam secara sosial, ekonomi, pendidikan, dan estetika. Dalam keseluruhan wawancara ini, penulis melihat semangat dan dedikasi Buk Elmi dalam mengadvokasi seni, budaya, dan

keaktivitas sebagai pilar-pilar penting dalam membangun masa depan yang cerah bagi kota Batam.

4.3 Hasil Studi Preseden Herning Museum of Contemporary Art



Gambar 4. 16 Perspektif HEART Museum

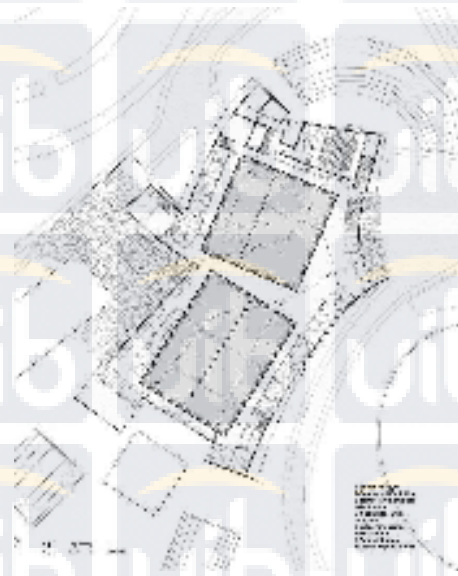
sumber : stevenholl.com, 2023

HEART - Herning Museum of Contemporary Art muncul di perbatasan antara seni dan bisnis dan diinisiasi oleh produsen kemeja bermotivasi tinggi Aage Damgaard (1917-1991), yang menciptakan dasar koleksi museum. Herning Art Museum didirikan pada tahun 1977, dan dibuka pada tanggal 9 September 2009 dalam sebuah bangunan baru yang dirancang oleh arsitek Amerika, Steven Holl. Pada peresmianya, museum ini mengubah namanya menjadi HEART.

4.3.1. Program Ruang Herning Museum of Contemporary Art

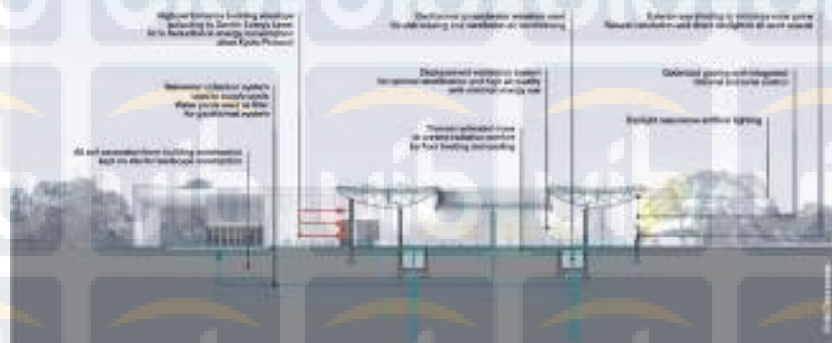
Herning Museum of Contemporary Art ini memiliki banyak program ruang, diantaranya beberapa yang paling utama adalah galeri pameran

sementara, auditorium dengan 150 kursi, ruang latihan musik, restoran, perpustakaan media, dan kantor administrasi. Luas dari lahan museum ini secara keseluruhan adalah 18.372,7344 m².



Gambar 4. 17 Program Ruang HEART

sumber : architectureassociate.blogspot.com, 2012



Gambar 4. 18 HEART Energy Concept

sumber : Transsolar Energietechnik GmbH, 2023

Pusat Seni Herning menggabungkan, untuk pertama kalinya, tiga lembaga budaya yang berbeda: Museum Seni Herning, Ensemble MidWest, dan Socle du Monde. Pusat baru ini dimaksudkan sebagai wadah inovatif yang menggabungkan seni visual dan musik. Desainnya menggabungkan lanskap dan arsitektur dalam bangunan satu lantai yang akan mencakup galeri pameran permanen dan sementara, auditorium dengan 150 kursi, ruang latihan musik, restoran, perpustakaan media, kantor administrasi, dan lanskap aktif.

Desain pusat ini bertujuan untuk "membangun lahan". Dengan mengubah dataran datar, lanskap baru seluas 40.000 kaki persegi dengan bukit rumput dan kolam menyembunyikan semua area parkir dan pelayanan sambil membentuk ruang lanskap berm berinspirasi yang difokuskan pada kolam refleksi yang terletak di bawah sinar matahari selatan. Hubungan Herning yang menonjol dengan tekstil dan seni membentuk inspirasi bagi konsep desainnya. Steven Holl menyatakan: 'Sebagian dari koleksi seni saat ini ditempatkan dalam pabrik kemeja tua di Herning.

Gedung tahun 1960-an ini dirancang dalam bentuk kerah kemeja dan berada di seberang jalan dari situs. Interaksi antara pemilik pabrik dan seniman Arte Povera seperti Piero Manzoni memungkinkan koleksi seni yang istimewa seperti itu ada di Herning.' Tema kain diusung dalam seluruh proyek ini, mulai dari bentuk bangunan yang menyerupai kumpulan lengan kemeja yang dilihat dari atas, hingga penyelesaian dinding. Terpal kain dimasukkan ke dalam

cetakan untuk memberikan tekstur kain pada dinding luar bangunan yang terbuat dari beton putih.

i. Meeting Room (Ruang Rapat)

Ruang rapat Herning Museum of Contemporary Art (HEART) ini mampu menampung sejumlah 20 orang. Ruangan ini bersifat privat.

ii. Workshop and Mezzanine

Untuk ruang Workshop dan Mezzanine, Museum HEART dapat menampung 50 orang pengunjung. Akses ke ruangan hanya diberikan kepada undangan saja.



Gambar 4. 19 HEART Workshop & Mezzanine

sumber : divisare.com, 2010

iii. Foyer fx. at conferences

Untuk ruangan Foyer, Museum HEART dapat menampung sebanyak 300 orang pengunjung dapat bersifat terbuka

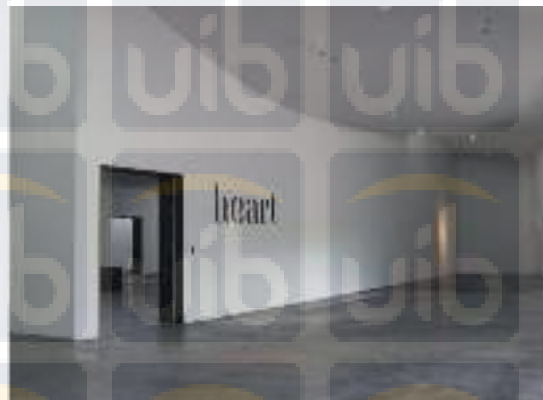


Gambar 4. 20 HEART Foyer & Conference Hall

sumber : stevenholl.com, 2023

iv. Concert Hall and Lecturing Hall

Concert and Lecturing Hall Museum HEART bersifat multifungsi dan dapat disesuaikan dengan kegiatan yang diinginkan oleh pengelola yang menyewa. Ruangan ini dapat menampung sebanyak 150 orang.



Gambar 4. 21 HEART Concert & Lecturing Hall

sumber : modulo.net, 2009

v. HEART Café

Untuk ruangan café, sebanyak 150 orang pengunjung dapat ditampung.



Gambar 4. 22 HEART Cafe

sumber : visitherning.com, © 2023

vi. Museum shop/Kiosk

Toko merchandise yang tersedia di Museum HEART ini terbuka kepada semua masyarakat public



Gambar 4. 23 HEART Museum Shop

sumber : heartmus.dk, 2023

vii. Coach Park

Coach Park merupakan zona yang terbuka buat masyarakat publik berkunjung. Pada Coach Park ini juga terdapat kolam pasif yang bagus sebagai spot foto.



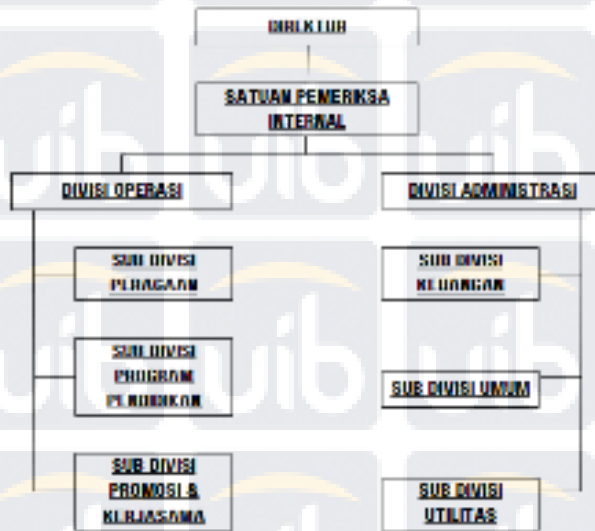
Gambar 4. 24 HEART Coach Park

Sumber : stevenholl.com, 2023

4.4 Aspek Fungsional Museum Seni Batik Kontemporer

4.4.1. Analisis Kegiatan Pelaku Museum Seni Batik Kontemporer

Analisis kegiatan pelaku dilakukan dengan merujuk pada struktur organisasi Museum Seni Batik Kontemporer yang terdiri dari berbagai divisi, yaitu direktur, satuan pemeriksa internal, divisi operasi, divisi administrasi, divisi peragaan, divisi program pendidikan, divisi promosi dan kerjasama, divisi keuangan, divisi umum, serta divisi utilitas.



Gambar 4. 25 Struktur Organisasi Museum Seni Batik Kontemporer

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

Anggota yang terlibat dalam struktur organisasi struktur organisasi memiliki tuntutan pengguna ruang yang terdiri dari: pengunjung, pimpinan, karyawan, dan servis.

Pengunjung	Masyarakat local & turis internasional	Area sirkulasi luas, alur sirkulasi yang tertata, kemudahan akses, area terbuka, pelayanan yang cepat
Pimpinan	Kepala Direktur	Area Privasi Tingkat estetika ruangan Kemudahan pengawasan
	Kepala Divisi Operasi	
	Kepala Divisi Administrasi	
	Kepala Pencairan Dana	

	Kepala Verifikasi & Akuntansi	
	Kepala Manajemen Satuan Kerja & Kepatuhan Internal	
Karyawan	Anggota dari tiap sub	Area privasi/terbuka, Area sirkulasi yang luas, Adanya janitor, Adanya ruang istirahat
Service	Petugas Keamanan	Area pengawasan yang mudah, ruang jaga
	Petugas Kebersihan	Alur sirkulasi, kemudahan jangkauan area
	Petugas Kantin	Alur sirkulasi

4.4.1.1. Tuntutan Pelaku Pengguna Ruang

Tabel 4.1 Tuntutan Pelaku Pengguna Ruang

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

Pengunjung	Pimpinan	Karyawan	Servis
Parkir/ Drop Off	Parkir/ Drop Off	Parkir/ Drop Off	Parkir/ Drop Off
Kantor Pembelian Tiket	Absensi	Absensi	Absensi

Penitipan, Lobby	Pengawasan	Pengawasan/ Tata Usaha/ Sales/ Akuntan/ Marketing/ Inspektori/ Program Kurikulum	Sekuriti/ Cleaning Service/ Customer Service/ Penjaga Registrasi/ Doktor/ Suster
Receptionist, Main Hall, Praktikal Materi Museum, Perpustakaan, Gathering Hall, Ruang Serbaguna, Ruang Pameran, Toilet, Makan, Sholat, Healing, Piknik	Arsip & Surat, Meeting, Sholat, Toilet, Makan	Office, Toilet, Meeting Divisi, Full Meeting, Toilet, Sholat, Makan	Area Kerja, Ruang Karyawan, Meeting, Briefing, Toilet, Sholat, Makan
Pulang	Pulang	Pulang	Pulang

4.4.1.2. Pelaku dan Bentuk Kegiatan

Tabel 4.2 Pelaku dan Bentuk Kegiatan

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.4.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan data pengguna dan aktivitas, kebutuhan ruang dan besar ruang disimpulkan sebagai berikut:

NO	RUANG	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS
A. EKSHIBISI				
1	Ruang Preparator	15	1	54
2	Ruang Dekorator	20	1	54
3	Gudang	4	4	268
4	Ruang Organisator	4	2	48
5	Ruang Registrator	5	1	25
6	Ruang Koleksi	4	6	240
7	Ruang Cek dan Terima Karya	3	1	10
8	Ruang Kurator	4	2	32
9	Ruang Seniman	1	4	64
10	Ruang Diskusi & Kurasi	20	2	50
11	Ruang Pameran Utama	100	2	1200
12	Ruang Tamu	100	2	300
13	Resepsionis	4	2	15
14	Studio	4	6	150
15	Ruang Operator	5	2	98
16	Ruang Rias	4	3	27
17	Ruang Ganti	4	3	27
18	Ruang Gladi	2	2	18

19	Ruang Kru Artis	2	2	24
20	Ruang Teater/ Pertunjukan	200	1	350
21	Lounge	2	10	40
22	Lavatory	15	6	900
23	Ruang Teknisi	2	2	36
24	Ruang Kontrol	2	2	36
25	Ruang Lighting	2	2	36
26	Ruang Sound Mixer	4	2	72
27	Stages	100	1	100
28	Backstages	30	1	50
29	Ruang Rapat	20	3	150
30	Ruang Loker	20	6	144
31	Pantri (merangkap ruang istirahat)	10	6	144

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang dan Besar Ruang Bagian Ekhibisi

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

NO	RUANG	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS
B. PENGELOLA				
1	Ruang Direktur	1	1	26
2	Ruang Pengelola	4	10	144
3	Ruang Rapat	20	1	52
4	Ruang Arsip	4	2	50
5	Ruang Tamu	5	1	25

6	Ruang Karyawan	20	1	75
7	Lavatory	4	4	20
8	Loker dan Ruang Ganti	4	2	20
9	Pantry	8	2	40

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang dan Besar Ruang Bagian Pengelola

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

NO	RUANG	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS
C. UTILITAS				
1	Ruang Genset	2	1	36
2	Ruang Pompa	2	1	45
3	Ruang Panel Listrik	2	1	30
4	Ruang AHU	2	1	96
5	Watertank dan Reservoir	2	1	72
6	Ruang Sampah	2	1	40
7	Ruang CCTV	2	1	20
8	Lift dan Eskalator Tangga	8-20	2	140

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang dan Besar Ruang Bagian Utilitas

Sumber : Dokumen Penulis, 2023

4.5 Konsep Dasar Perancangan

4.5.1. Museum Seni Batik Kontemporer Berbasis Creative Placemaking dan Tahapan Desain Awal

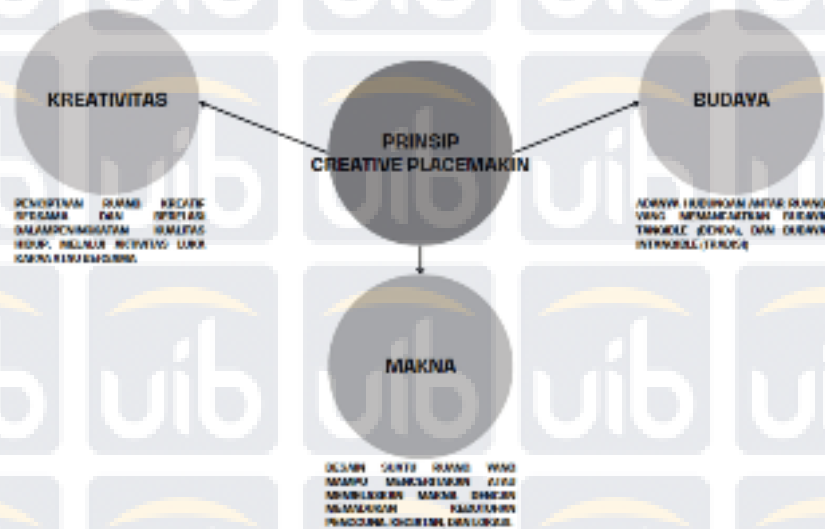
Meskipun kreativitas itu sendiri pada dasarnya tidak terikat, penciptaan nilai dalam ekonomi kontemporer sangat terkait dengan tempat. Hal ini jelas terlihat dalam pengalaman seperti pariwisata musik, pariwisata film, pariwisata gastronomi, pariwisata desain, dan pariwisata arsitektur, di mana wisatawan menggunakan referensi global untuk mengonsumsi kreativitas lokal (Long & Morpeth, 2016).

Pembuatan tempat bukanlah hal baru, sebagian besar berasal dari karya Jane Jacobs (1961), tetapi telah mengambil makna baru dalam beberapa tahun terakhir. Wyckoff (2014) mengidentifikasi 'pembuatan tempat standar', serta variasi strategis dan taktis. Saat ini, terdapat tren khusus untuk 'pembuatan tempat kreatif', yang Markusen dan Gadwa Nicodemus (2010:3) gambarkan sebagai suatu proses untuk: "secara strategis membentuk karakter fisik dan sosial dari suatu lingkungan, kota, suku, kota, atau wilayah sekitar kegiatan seni dan budaya.

Pembuatan tempat kreatif menghidupkan ruang-ruang publik dan pribadi, merevitalisasi struktur dan tata kota, meningkatkan viabilitas bisnis lokal dan keamanan publik, serta membawa orang-

orang beragam bersama-sama untuk merayakan, menginspirasi, dan menjadi terinspirasi." Unsur desain kunci dari strategi ini kemudian diuraikan oleh Richards dan Duif (2018: 79–81) sebagai inspirasi, seleksi, penyediaan struktur, menggerakkan orang dan sumber daya, memberikan makna, dan akhirnya menggunakan kreativitas untuk menyatukan semuanya. Pendekatan ini telah diterapkan di banyak lokasi (Gadwa Nicodemus, 2013; Markusen & Gadwa Nicodemus, 2014), meskipun ada kritik terhadap fokus yang sempit dari pendekatan ini, yang dapat menghasilkan "jalur filantropi untuk gentrifikasi" (Wilbur, 2015).

Terdapat beberapa elemen maupun prinsip penting dalam mendesain suatu massa yang berbasis Creative Placemaking yakni *meanings* (arti), *resources* (sumber daya), dan juga *creativities* (kreativitas).



Gambar 4. 26 Prinsip Dasar Creative Placemaking

Sumber: Dokumen Penulis, 2023

i. Budaya (Resources)

Terdapat hubungan antar ruang yang memanfaatkan budaya tangible dan budaya intangible (Richards, 2020). Melihat bahwa salah atau mayoritas penduduk Batam merupakan masyarakat Melayu, maka konsep yang akan diterapkan akan lebih cenderung mempertimbangkan aspek alam, iklim, sosial, tata ruang, polar ruang, struktur bangunannya, sert penggunaan material bangunannya (menurut Sitinjak dkk, 2022). Budaya tangible yang dimunculkan dalam penelitian ini dengan menggunakan konsep yang menggunakan motif batik kontemporer sebagai elemen dekoratif pada eksterior dan interior museum, serta pada perabotan di ruang

luar museum seperti bangku taman, lampu, pergola, tempat sampah, dan signage.



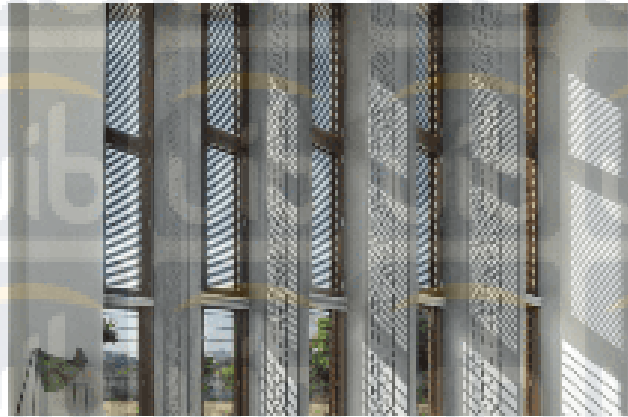
Gambar 4. 27 Kanopi Motif Batik

Sumber: architecturaldigest, 2020



Gambar 4. 28 Batik Kontemporer pada Fasad

Sumber: Ajay Patel Residence, 2020



Gambar 4. 29 Batik Kontemporer pada Dinding

sumber: Ajay Patel Residence, 2020

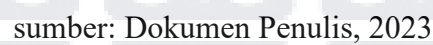
ii. Makna

Rancangan suatu ruang yang dapat menceritakan serta menjelaskan makna yang terkandung dengan memadukan kebutuhan pengguna, kegiatan, dan lokasi (Richards, 2020). Hal ini diartikan dengan menyusun skenario dari penempatan-penempatan massa bangunan yang berdasarkan fungsi bangunannya yang menciptakan satu kesatuan yang kokoh.



Gambar 4. 30 Konsep Awal Gubahan Massa & Siteplan

sumber: Dokumen Penulis, 2023





Gambar 4. 33 Konsep Awal Denah Lt 3

sumber: Dokumen Penulis, 2023

iii. Kreativitas

Penciptaan ruang kreatif bersama dan berelasi dalam meningkatkan kualitas hidup dilakukan melalui aktivitas kreasi budaya maupun loka karya bersama (Richards, 2020). Hal ini diinterpretasikan dengan menempatkan aktivitas kreasi pada lokasi strategis sebagai bentuk daya tarik bagi pengunjung saat mengunjungi kawasan wisata. Diperlukan ruang kreatif bersama untuk menciptakan kualitas hidup yang baik di destinasi wisata (Atika & Poedjioetami, 2022).

Penciptaan ruang yang kreatif didasarkan pada teori pembangunan berkelanjutan, yang menawarkan pengalaman belajar dan pelatihan agar wisatawan dapat berperan aktif

(Resmawa & Masruroh, 2019). Ini dapat diimplementasikan dengan membuat ruang terbuka terikat oleh semua pelaku kegiatan untuk saling berinteraksi. Selain itu, dukungan juga diberikan dengan menempatkan ruang-ruang kreatif yang tersebar secara merata.

4.6 Analisis Hasil Kuesioner

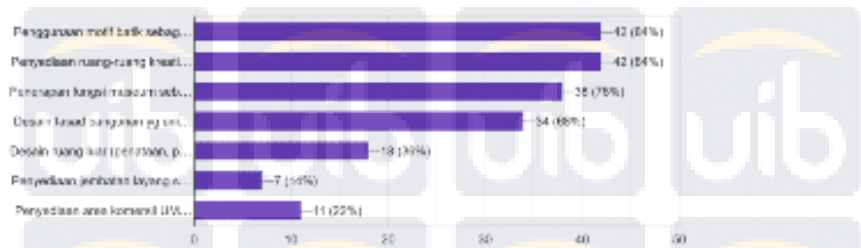
Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 50 orang responden, terdapat kesimpulan yang mampu membantu tahapan pengembangan desain secara lebih lanjut dari berbagai aspek yang dapat meningkatkan lagi nilai livabilitas Museum Seni Batik Kontemporer yang direncanakan. Adapun rinciannya dapat terbagi kepada aspek livabilitas sesuai berikut:

- i. Aspek Livabilitas Dalam Meningkatkan Kenyamanan dan Kemudahan Dalam Mengakses dan Menikmati Secara Visual Museum Batik Kontemporer. Berdasarkan hasil kuesioner, adapun 3 pilihan terbanyak yang dipilih oleh responden adalah
 - a. Penggunaan motif batik sebagai elemen dekoratif pada eksterior dan interior museum, serta pada perabotan di ruang luar museum seperti bangku taman, lampu, pergola, tempat sampah, dan signage.
 - b. Penyediaan ruang-ruang kreatif baik di dalam maupun luar museum yang melibatkan pengunjung secara individu maupun

kelompok untuk menyelenggarakan workshop pembuatan batik dan pentas budaya seperti fashion show.

- c. Penerapan fungsi museum sebagai ruang publik bernuansa budaya dan pusat pengembangan serta ekshibisi batik kontemporer.

1. Diantara konsep desain Creative Placemaking di bawah ini, manakah yang paling berpengaruh dalam meningkatkan kenyamanan dan kemudahan di...ara visual Museum Batik Kontemporer? (pilih 4)
50 response



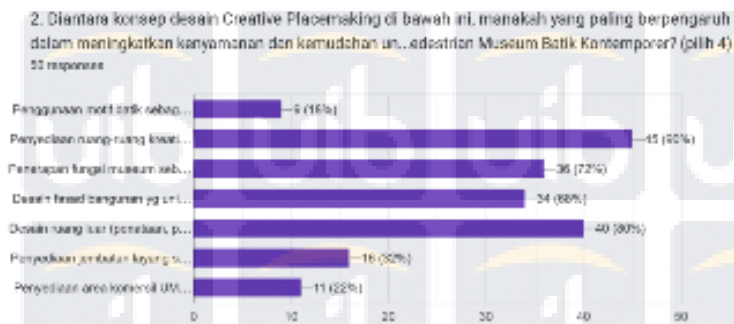
Gambar 4. 34 Grafik 1 Responden Kuesioner

sumber : Dokumen Penulis, 2024

- ii. Aspek Livabilitas Dalam Meningkatkan Kenyamanan dan Kemudahan Untuk Berjalan Kaki dan Berinteraksi Sosial Di Jalur Pedestrian Museum Batik Kontemporer. Berdasarkan hasil kuesioner, adapun 3 pilihan terbanyak yang dipilih oleh responden adalah

- a. Penyediaan ruang-ruang kreatif baik di dalam maupun luar museum yang melibatkan pengunjung secara individu maupun kelompok untuk menyelenggarakan workshop pembuatan batik dan pentas budaya seperti fashion show.

- b. Desain ruang luar (penataan, pemilihan material, dimensi, dsb) yang menarik, nyaman, aman, dan efektif untuk memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung.
- c. Penerapan fungsi museum sebagai ruang publik bernuansa budaya dan pusat pengembangan serta ekshibisi batik kontemporer.



Gambar 4. 35 Grafik 2 Responden Kuesioner

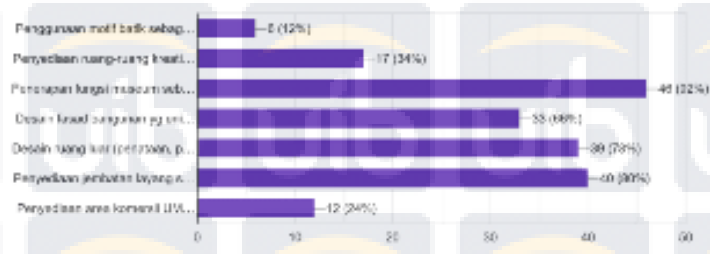
sumber : Dokumen Penulis, 2024

- iii. Aspek Livabilitas Dalam Memenuhi Kebutuhan Pengunjung Yang Beragam Baik Secara Individu Maupun Kelompok Di Museum Batik Kontemporer. Berdasarkan hasil kuesioner, adapun 3 pilihan terbanyak yang dipilih oleh responden adalah

- a. Penerapan fungsi museum sebagai ruang publik bernuansa budaya dan pusat pengembangan serta ekshibisi batik kontemporer.

- b. Penyediaan jembatan layang sebagai penghubung antar bangunan dan ruang untuk berinteraksi antar pengunjung.
- c. Desain ruang luar (penataan, pemilihan material, dimensi, dsb) yang menarik, nyaman, aman, dan efektif untuk memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung.

3. Diantara konsep desain Creative Placemaking di bawah ini, manakah yang paling berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan pengunjung yang beragam kelompok di Museum Batik Kontemporer? (pilih 4)
52 responden



Gambar 4. 36 Grafik 3 Responden Kuesioner

sumber : Dokumen Penulis, 2024

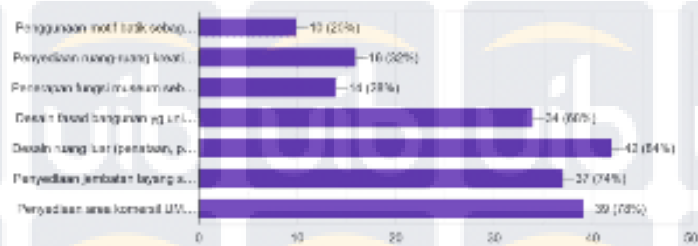
- iv. Aspek Livabilitas Dalam Memberikan Kemudahan Interaksi Sosial Di Ruang Publik dan Desain Fasilitas Yang Ramah Untuk Semua Kalangan Dan Usia Di Museum Batik Kontemporer. Berdasarkan hasil kuesioner, adapun 3 pilihan terbanyak yang dipilih oleh responden adalah

- a. Desain ruang luar (penataan, pemilihan material, dimensi, dsb) yang menarik, nyaman, aman, dan efektif untuk memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung.

- b. Penyediaan area komersil UMKM bernuansa batik (foodcourt dan toko souvenir) yang menarik dan nyaman untuk pengunjung bertransaksi di museum.
- c. Penyediaan jembatan layang sebagai penghubung antar bangunan dan ruang untuk berinteraksi antar pengunjung.

4. Diantara konsep desain Creative Placemaking di bawah ini, manakah yang paling berpengaruh dalam memberikan kemudahan interaksi sosial di ruang publik dan usia di Museum Batik Kontemporer? (pilih 4)

50 responses



Gambar 4. 37 Grafik 4 Responden Kuesioner

sumber : Dokumen Penulis, 2024

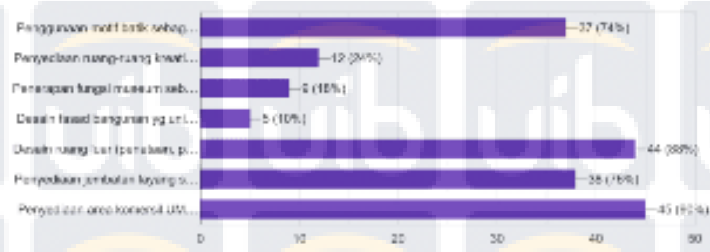
- v. Aspek Livabilitas Dalam Mempertahankan Sustainability Secara Ekonomi dan Ketersediaan Tempat Jual Beli Berkualitas Bagi Pengunjung Museum Batik Kontemporer. Berdasarkan hasil kuesioner, adapun 3 pilihan terbanyak yang dipilih oleh responden adalah

- a. Penyediaan area komersil UMKM bernuansa batik (foodcourt dan toko souvenir) yang menarik dan nyaman untuk pengunjung bertransaksi di museum.

- b. Desain ruang luar (penataan, pemilihan material, dimensi, dsb) yang menarik, nyaman, aman, dan efektif untuk memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung.
- c. Penyediaan jembatan layang sebagai penghubung antar bangunan dan ruang untuk berinteraksi antar pengunjung.

5. Diantara konsep desain Creative Placemaking di bawah ini, manakah yang paling berpengaruh dalam mempertahankan sustainabilitas secara ekologi... pengunjung Museum Batik Kontemporer? (pilih 4)

52 responses



Gambar 4. 38 Grafik 5 Responden Kuesioner

sumber : Dokumen Penulis, 2024

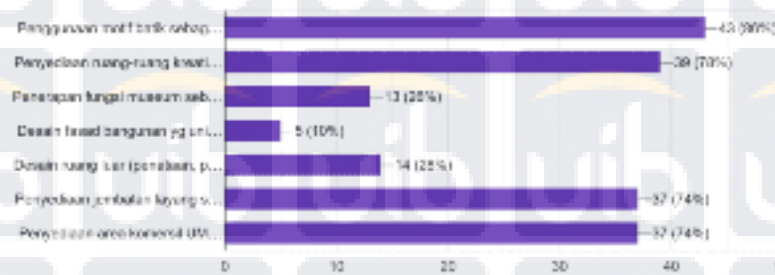
- vi. Aspek Livabilitas Dalam Menunjang Terwujudnya Kebersihan dan Fasilitas Apa Yang Layak Tersedia Di Museum Batik Kontemporer.

Berdasarkan hasil kuesioner, adapun 3 pilihan terbanyak yang dipilih oleh responden adalah

- a. Penggunaan motif batik sebagai elemen dekoratif pada eksterior dan interior museum, serta pada perabotan di ruang luar museum seperti bangku taman, lampu, pergola, tempat sampah, dan signage.

- b. Penyediaan ruang-ruang kreatif baik di dalam maupun luar museum yang melibatkan pengunjung secara individu maupun kelompok untuk menyelenggarakan workshop pembuatan batik dan pentas budaya seperti fashion show.
- c. Penyediaan area komersil UMKM bernuansa batik (foodcourt dan toko souvenir) yang menarik dan nyaman untuk pengunjung bertransaksi di museum.

6. Diantara konsep desain Creative Placemaking di bawah ini, manakah yang paling berpengaruh dalam menunjang terwujudnya keberhasilan dan fasilitas tersedia di Museum Batik Kontemporer? (pilih 4)
52 response



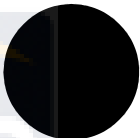
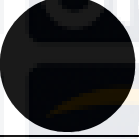
Gambar 4. 39 Grafik 6 Responden Kuesioner
sumber : Dokumen Penulis, 2024

4.7 Analisis Hubungan Antara Aspek Livabilitas dengan Prinsip Creative

Placemaking

Adapun analisis hubungan antara aspek livabilitas dengan prinsip

Creative Placemaking disimpulkan sesuai tabel berikut:

ASPEK LIVABILITAS	PRINSIP CREATIVE PLACEMAKING		
	Makna	Budaya	Kreativitas
Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam mengakses dan menikmati secara visual Museum Batik Kontemporer			
Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan untuk berjalan kaki dan berinteraksi sosial di jalur pedestrian Museum Batik Kontemporer			
Memenuhi kebutuhan pengunjung yang beragam baik secara individu maupun kelompok di Museum Batik Kontemporer			
Memberikan kemudahan interaksi sosial di ruang publik dan desain fasilitas yang ramah untuk semua kalangan dan usia di Museum Batik Kontemporer			
Mempertahankan sustainabilitas secara ekonomi dan ketersediaan tempat jual beli berkualitas bagi pengunjung Museum Batik Kontemporer			
Menunjang terwujudnya kebersihan dan fasilitas apa yang layak tersedia di Museum Batik Kontemporer			

4.8 Tahapan Pengembangan Desain Museum Seni Batik Kontemporer

Paire by Ligne, Museum of Contemporary Art and Batik, merupakan sebuah nama yang dirumuskan dari Bahasa Prancis yang memiliki arti Paire yakni sepasang ataupun dua buah objek dan Ligne yang berarti garis atau sempadan. Kedua kalimat ini jika digabungkan menjadi Paire by Ligne mampu memberikan artian sebagai dua massa yang digabung menjadi sebuah pasangan dengan bantuan sebuah sempadan. Maka dari itu, tidak lari dari konsep massa bangunan yang telah direncanakan, pada pendesainan akan dibangun 2 buah massa yakni Main Building dan Second Main Building yang dihubungkan melalui sebuah jembatan layang menjadi sebuah massa utuh yang kokoh.

4.8.1. Perancangan Eksterior

Lahan penelitian yang telah dianalisis sebelumnya ini memiliki luas sebesar 3 hektar. Maka, luas lahan ini akan sangat mendukung untuk pembangunan Museum Seni Batik Kontemporer berbasis Creative Placemaking yang mana nantinya akan diintegrasikan dengan Foodcourt agar dapat menunjang ekonomi masyarakat Batam dari segi kuliner. Mengikuti metode yang tertara dalam buku karya Edward T. White, penulis melaksanakan analisa lahan untuk merumuskan hipoteses yang mampu merespon kendala maupun permasalahan dari perancangan tapak sehingga perancangan dapat bersifat atraktif terhadap para pengunjung museum seni yang dirancang ini. Dengan itu,

berikut merupakan perancangan eksterior yang telah dirumuskan untuk penelitian ini:

i. Zona



Gambar 4. 40 Pembagian Zona Lahan

sumber: Dokumen Penulis, 2023

a. Gerbang Utama

Gerbang utama atau Main Gate merupakan akses utama untuk memasuki lahan bagi para pengunjung baik public maupun VIP. Pada gerbang utama ini juga akan ditempatkan pos penjaga demi control keamanan lahan tahap pertama.

b. Drop-Off

Drop-Off area merupakan pos penurunan penumpang sementara yang mengenderai menempatkan kendaraan di parkir. Drop-Off area ini akan didesain sebgas mungkin agar juga dapat berfungsi sebagai Welcoming Area.

c. Picnic Area

Berlokasi tepat sebelah Foodcourt yang diintegrasikan dengan lahan, Picnic Area ditempatkan agar para pengunjung dapat mengakses Foodcourt dengan mudah dan tidak terlalu jauh. Selain itu, vegetasi yang rapi dan banyak juga akan ditempatkan diantara picnic area dengan jalan utama lahan agar dapat menjadi filter debu dan juga filter Cahaya matahari. Hal ini dikarenakan Picnic Area merupakan salah satu lahan terbuka hijau yang dapat ditempati pengunjung.

d. Lily Pond

Lily Pond atau kolam bunga lili ini akan ditempatkan dekat Foodcourt agar pemandangan yang didapatkan oleh para pengunjung

Foodcourt segar dan nyaman. Kolam bunga lili ini akan bersifat pasif dimana para pengunjung tidak dibenarkan untuk berenang di dalamnya.

e. Outdoor Exhibition

Outdoor Exhibition akan turut dirancang untuk mendukung aktivitas-aktivitas ekshibisi yang berpotensi untuk dilaksanakan sekalian memberikan suasana yang terbuka dan nyaman untuk para pengunjung maupun pengelola.

f. Landmark Focal Point

Sesuai dengan namanya, penulis akan mendesain Focal Point yang akan menerapkan ciri khas atau Signature-nya dari museum seni yang akan dibangun yakni elemen batik kontemporer.

g. Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Ruang Terbuka Hijau mendominasi lebih dari 25% dari keseluruhan lahan yang mana fungsi utamanya adalah untuk menghijaukan site agar tidak merusak lingkungan. Berbeda dari piknik area, RTH lahan bersifat pasif dan di RTH pengunjung hanya diperbolehkan berfoto-foto.

h. Main Building dan Secondary

Main Building

Kedua massa ini didesain untuk menjalankan beberapa fungsi yang mana fungsi yang paling utama adalah sebagai pusat ekshibisi seni kontemporer dan batik kontemporer. Ada beberapa ruang penunjang yang didesain dalam kedua mass aini selain ekshibisi yang mana antara lain adalah workshop center, fashion show room, cafeteria, dan juga indoor garden.

i. Flyover

Berfungsi sebagai penghubung Main Building dengan Secondary Main Building, Flyover atau jembatan layang ini memiliki bentuk yang bundar dan berlantai 2. Aksesnya terbuka buat semua pengunjung maupun pengelola museum seni ini.

j. Service Entrance and Exit

Service Entrance and Exit akan disediakan khusus untuk baik mobil maupun truk servis menuju loading dock bangunan. Hal ini dapat

memperlancar akses kendaraan di dalam lahan dan dapat meminimalisir kemacetan terjadi.

k. Loading Dock

Loading Dock ditempatkan di Utara lahan dekat massa utama dan massa kedua. Adapun fungsi loading dock adalah untuk mempermudah pengelolaan kegiatan ekshibisi yang akan berlangsung.

l. Plaza

Plaza akan didesain tepat diantara massa utama dan massa kedua. Para pengunjung akan mendapatkan akses bebas untuk mengunjungi Plaza ini dan dapat memanfaatkannya sebagai spot berfoto.

m. Foodcourt

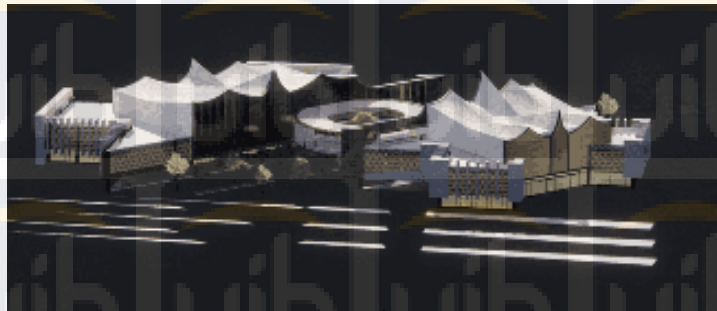
Foodcourt diintegrasikan dengan museum seni ini agar dapat menjadi nilai tambah dari pendesainan. Salah satu diantaranya adalah menjadi penunjang kegiatan jual beli di lahan. Hal ini sangat menguntungkan baik

dipertimbangkan dari segi social maupun ekonomi.

4.9 Desain Akhir Museum Seni Batik Kontemporer

4.9.1. Zona Eksterior

- i. Siteplan
- ii. Fasad Bangunan Utama



Gambar 4. 41 Fasad Bangunan Utama

sumber: Dokumen Penulis, 2024

- iii. Fasad Jembatan Layang



Gambar 4. 42 Fasad Jembatan Layang

sumber: Dokumen Penulis, 2024

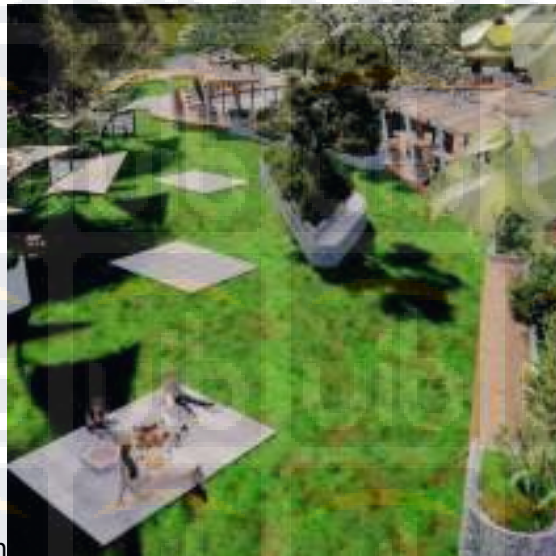
- iv. Lanskap Plaza Utama



Gambar 4. 43 Lanskap Plaza Utama

sumber: Dokumen Penulis, 2024

v. Lanskap Area Piknik



Gambar 4. 44 Lanskap Area Piknik

sumber: Dokumen Penulis, 2024

vi. Lanskap Kolam Bunga Lili



Gambar 4. 45 Lanskap Kolam Bunga Lili

sumber: Dokumen Penulis, 2024

vii. Lanskap Area Komersil (Foodcourt)



Gambar 4. 46 Lanskap Area Komersil (Food Court)

sumber: Dokumen Penulis, 2024

4.9.2. Ruang Interior

i. Lobi Utama



Gambar 4. 47 Lobi Utama

sumber: Dokumen Penulis, 2024

ii. Ruang Tunggu



Gambar 4. 48 Ruang Tunggu

sumber: Dokumen Penulis, 2024

iii. Ruang Pameran Utama



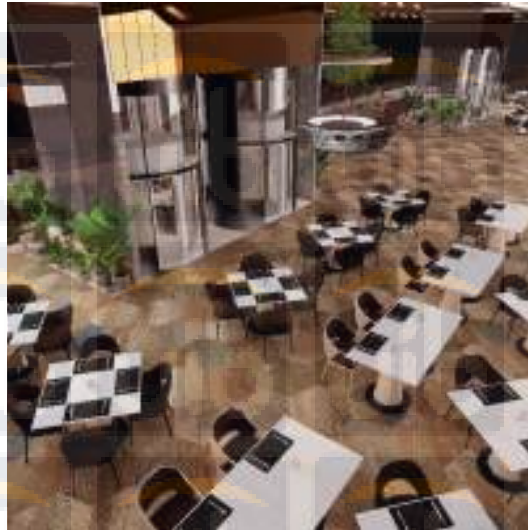
Gambar 4. 49 Ruang Ekshibisi Utama
sumber: Dokumen Penulis, 2024

iv. Ruang Peragaan Busana



Gambar 4. 50 Ruang Peragaan Busana
sumber: Dokumen Penulis, 2024

v. Kafetria



Gambar 4. 51 Kafeteria

sumber: Dokumen Penulis, 2024

vi. Ruang dalam Jembatan Layang



Gambar 4. 52 Ruang dalam Jembatan Layang

sumber: Dokumen Penulis, 2024

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Creative Placemaking merupakan salah satu diantara banyaknya pendekatan di dunia arsitektur yang mampu menciptakan ruang unik, kreatif, dan efisien hamper untuk semua golongan masyarakat. Berdasarkan penelitian “Peningkatan Livabilitas Museum Seni Melalui Konsep Creative Placemaking Sebagai Upaya Menciptakan Livable City” yang telah terlaksanakan, konsep Creative Placemaking mampu diterapkan melalui pengaplikasian 3 prinsip utama Creative Placemaking itu sendiri yakni prinsip budaya, makna, dan juga kreativitas. Setiap dari poin prinsip ini dirumuskan kepada beberapa gagasan desain seperti yang telah terdeskripsikan pada bab-bab sebelumnya.

Dengan diterapkannya prinsip Creative Placemaking pada gagasan desain penelitian ini, maka hal tersebut secara langsung turut mempengaruhi livabilitas Museum Seni Batik Kontemporer yang telah dirancang. Hal ini dapat disimpulkan secara langsung dari analisis hasil kuesioner yang telah mengumpulkan jawaban-jawaban dari 50 orang responden.

Sebuah Museum Seni Batik Kontemporer yang mampu menerapkan konsep pendekatan Creative Placemaking dengan baik secara tidak langsung juga akan turut mampu melibatkan partisipasi anggota masyarakat dan pemangku kepentingan dari museum tersebut. Hal ini dapat tercapai jika setiap poin dari prinsip Creative Placemaking itu sendiri dapat terkaitkan secara erat dengan aktivitas rutin masyarakat-masyarakat setempat. Dengan kata lain, suatu hal yang baru untuk masyarakat haruslah tidak terlalu kompleks bagi masyarakat untuk memahaminya agar fungsi dari hal tersebut dapat berjalan dengan Tingkat efisiensi yang tinggi.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya, konsep Creative Placemaking dapat diterapkan pada tipe objek arsitektur yang lain dan tidak harus bersifat ekshibisi semata misalnya, aritektur perpustakaan umum ataupun arsitektur gedung kantor. Selain konsep Creative Placemaking, tentu saja masih lebih banyak lagi metode pendekatan dalam pendesainan yang bisa digunakan sebagai pendekatan desain penelitian yang akan dilaksanakan kedepannya.

Daftar Pustaka

- Agung Suhartanto (2020). Biota Laut Dalam Karya Batik Kontemporer. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Institutional Repository*
- Archangela Yudi Aprianingrum, Asri Hayati Nufus (2021). Batik Indonesia, Pelestarian Melalui Museum. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik (Snikb) 2021*. Vol 3 No 1 (2021)
- Carissa Dinar Aguspriyanti, Benny, Venita Christine, Delvin Fernando, Angelina Tan (2023). Architecture, Story, and Place Identity: A Narrative Approach for Creative Placemaking in Museum Design. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA*. No.1 Vol. 5 (2023)
- Desy Nurcahyanti, Tiwi Bina Affanti (2018). Pengembangan Desain Batik Kontemporer Berbasis Potensi Daerah Dan Kearifan Lokal. *Institut Teknologi Bandung, The Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 17 No. 3 (2018)
- Febri Toni Setiawan, Ully Irma Maulina Hanafiah, Maysitha Fitri Az Zahra (2021). Perancangan Desain Interior Museum Batik Kota Surakarta Dengan Pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta. *Telkom University Open Library, Open Jurnal System*, Vol. 8, No. 4 (2021)
- Firdha Ayu Atika, Esty Poedjioetami. (2022). *Creative Placemaking* Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya Untuk Memperkuat Karakter dan Identitas Tempat. *Pawon Jurnal Arsitektur*, Vol. 6 No. 1 (2022)
- Gabriela Zec, Ömer Erem, Birgül Çolakoğlu, (2018). Livable City: A Student Design Project On Ayvalik, Turkey. *Turkish Academy of Sciences Journal of Cultural Inventory*. Vol. 18, No. 123 - 145, 01.09 (.2018)
- Jessica Kuutschin-Gallardo (2020). Livable Public Waterfront. *LAB University of Applied Sciences*. (2020)
- Justin Meyer (2019). Art museums and their connection to neighborhood change: A case study of the Portland Art Museum in Oregon. *University of Michigan Library*
- La Ode Ahmad Fauzan Pasollesu, Ahmad Sarwadi (2022). Livabilitas Ruang Terbuka Publik Berdasarkan Preferensi Pengunjung Di Taman Kali Kadia Kendari. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, Vol 5, No 1 (2022)
- Lee, Denisha Jeklyn (2021). Revitalisasi Kawasan Alun-alun Kota Serang dengan Pendekatan Placemaking. *Podomoro University*

- Marcin Leźnicki*, Aleksandra Lewandowska, Contemporary Concepts of a City in the Context of Sustainable Development: Perspective of Humanities and Natural Sciences, *Problemy Ekorozwoju – Problems Of Sustainable Development*, 2016, vol. 11, no 2, 45-54
- Muhammad Ikhsan Setiawan, Agus Sukoco, Dani Harmanto, (2022). Sustainable Cities Research And Sustainable Management Modelling: Indonesia And World Trend. *International Journal of eBusiness and eGovernment Studies (IJELEG)*. Vol. 14 No. 2 (2022)
- Perry, K. (2010). Green Infrastructure Planning and Design: Green Streets, Parking Lots, and Other Public Places. lgc.org/wordpress/docs/events/greening_communities_sjv/gcsjv_perry.pdf
- Putu Indah Rahmawati (2023). The Strategy for Development of Heritage Tourism in Singaraja City. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*. Vol. 7 No. 1, (2023), pp. 78-86
- Reza Shabanzadeh Namini, Mirella Loda & Abolfazl Meshkini (2021). SWOT Analysis and Developing Strategies for the Realisation of Urban Livability in Tehran. *International Journal of Urban Sustainable Development*. Vol. 13 No. 1 (2021)
- Sarkar, C., Webster, C., Pryor, M., Tang, D., Melbourne, S., Zhang, X., & Jianzheng, L. (2015). Exploring associations between urban green, street design and walking: Results from the Greater London boroughs. *Landscape and Urban Planning*, 143, 112–125. <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2015.06.013>
- Shafira Nur Hanifah, Ir. Hastuti Saptorini, Hilmy Nur Fauzi (2022). *Placemaking Ruang Publik Bendung Lepen, Bantaran Sungai Gajah Wong, Kampung Mrican, Giwangan, Yogyakarta Sebagai Objek Wisata. Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2022, Design Computation for Sustainable Architecture & Urbanism*
- Shima Hosseininasaba, Ahmad Feyz (2018). City as a Museum: Issues & Challenges of Cultural Tourism in Saint. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, Volume 41, No 1, pp 188-201
- Vaishali Sharma (2020), Building Sustainable and Livable Asian Cities : Learning from Compressed Stabilized Earth Block (CSEB) Construction in India, *Mia USA Conference*, Part V March (2020)
- Wishesha Citra Wardhani, Nurhikmah Budi Hartanti, Hardi Utomo. (2023). Elemen Creative Placemaking Pada Desain Ruang Publik Untuk Memperkuat Karakter Suatu Tempat. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah, Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, Vol. 8, No. 1, Januari (2023)