

**PERANCANGAN BATIK *CULTURE CENTER*
DI KOTA PEKALONGAN**
Pendekatan *Active Learning, Interactive And Edutainment*

Muhammad Iqbal Albarkah, Hestin Mulyandari
Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains Dan Teknologi
Universitas Teknologi Yogyakarta
Iqbal.ab62@gmail.com, Hestin.mulyandari@gmail.com

ABSTRAK

Eksistensi batik Pekalongan tidak hanya dikenal masyarakat domestik saja, tetapi sudah terkenal hingga ke mancanegara. Potensi seni dan kebudayaan yang ada di Kota Pekalongan tentunya harus dikelola dan di optimalkan untuk memfasilitasi atau mewadahi seperti pusat kebudayaan dengan melihat potensi kesenian batik di Kota Pekalongan, Pemkot Pekalongan merencanakan Pusat Informasi Budaya Batik (PIBB) atau *Batik Cultural Center* sebagai sarana edukasi dan informasi kepada masyarakat.

Tujuan *Batik Culture Center* sebagai solusi Pusat Kesenian dan Kebudayaan dapat mewadahi aktivitas seni dan kebudayaan serta pengenalan ragam batik dan produk batik.

Dalam metode perancangan desain *Batik Culture Center* digunakan metode pengumpulan dengan melakukan observasi dan dokumentasi dan menggunakan metode analisis data sebagai permasalahan yang timbul, *Active, Interactive And Edutainment Learning*, tiga komponen kombinasi guna menciptakan *Culture Center* yang menarik, tidak membosankan, serta pengalaman baru pengunjung.

Keberadaan desain *Batik Culture Center* dengan pendekatan *Active, Interactive And Edutainment Learning* bukan sebagai kompetitor atau pesaing dari eksistensi Museum Batik Kota Pekalongan yang menjadi ikon Kota Pekalongan, tetapi sarana pendukung dan pelengkap destinasi wisata di Kota Pekalongan. *Batik Culture Center* diharapkan menjadi tempat dapat mengakomodasi dan menunjang aktivitas seni serta berkebudayaan di Kota Pekalongan.

Kata kunci : Pusat Kebudayaan, Batik, *Active Learning, Interactive And Edutainment*.