

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

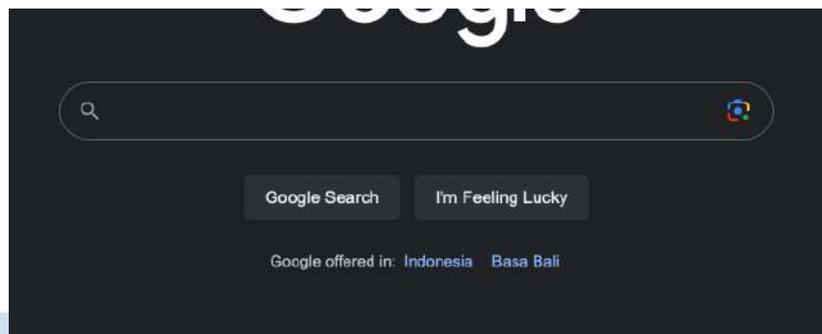
#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2011), desain grafis adalah pesan dan/atau informasi yang dikomunikasikan kepada audiens melalui visual yang dapat menampilkan pesan dan/atau informasi tersebut secara jelas dan menarik agar desain tersebut dapat meningkatkan ketertarikan audiens terhadap pesan dan/atau informasi yang akan disampaikan.

##### 2.1.1 Prinsip Desain

Dalam menciptakan desain yang komunikatif, terdapat beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan oleh desainer agar pesan dan informasi yang disampaikan dapat terkomunikasikan dengan baik. Menurut Girffey (2020), terdapat beberapa prinsip desain yang dapat digunakan dalam desain untuk media interaktif, di antaranya:

##### 1. Kesatuan



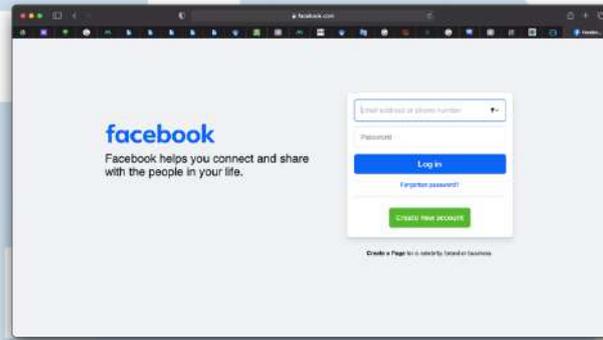
Gambar 2. 1 Contoh Penerapan Prinsip *Unity* Terhadap Elemen Bentuk yang Digunakan Pada Laman *Website*.

Sumber: Tangkap Layar dari google.com

Kesatuan atau *unity* pada desain yaitu menggabungkan elemen desain agar tampak terkoordinir dan kohesif. Dalam proses pembuatan desain pada media interaktif, Griffey (2020) menyatakan bahwa kesatuan pada desain merupakan prinsip

yang penting dan perlu diperhatikan karena dapat membantu penerima informasi memahami fungsi dalam *experience* yang interaktif.

## 2. Diferensiasi

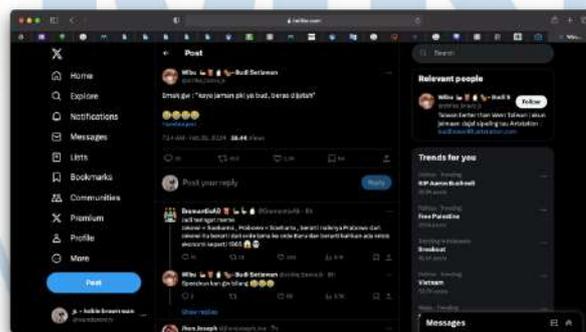


Gambar 2. 2 Penggunaan Prinsip Diferensiasi pada Elemen Warna di *Landing Page* Facebook

Sumber: Tangkap Layar dari facebook.com

Diferensiasi atau *differentiation* adalah memberikan keberagaman pada desain agar desain tidak terlihat sama dan membosankan. Menurut Griffey (2020), meskipun dapat menjadi kontradiktif dengan prinsip kesatuan, diferensiasi dapat membantu penerima informasi untuk mengidentifikasi elemen desain yang memiliki fungsi yang berbeda.

## 3. Penekanan

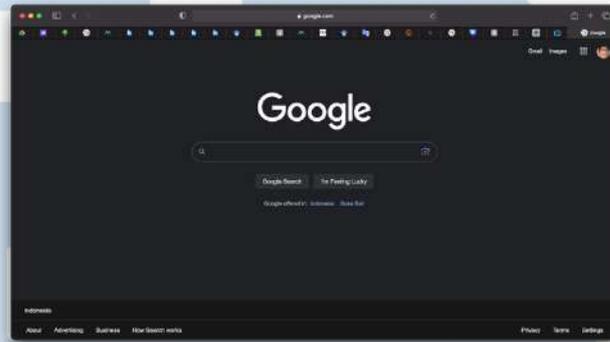


Gambar 2. 3 Penggunaan Prinsip *Emphasis* pada Desain Tata Letak di Twitter

Sumber: Tangkap Layar dari twitter.com

Penekanan atau *emphasis* pada desain merupakan upaya untuk menciptakan sebuah hierarki visual (Landa, 2011). Penekanan berfungsi untuk mengatur aliran informasi.

#### 4. Keseimbangan

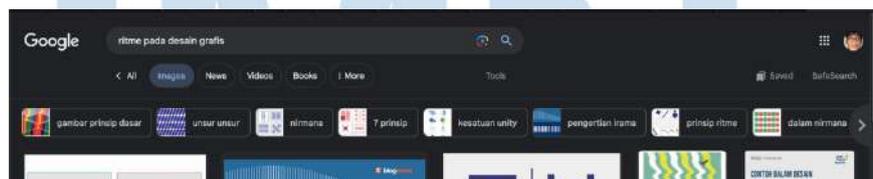


Gambar 2. 4 Contoh Penerapan Prinsip Keseimbangan pada Tata Letak Di Website Google

Sumber: Tangkap Layar dari google.com

Menurut Landa (2011), keseimbangan pada desain adalah stabilitas yang tercipta dari persebaran visual di kedua sisi dari poros tengah dan elemen-elemen dari komposisi yang merata. Keseimbangan dapat memberikan desain kesan harmonis bagi penerima informasi.

#### 5. Ritme



Gambar 2. 5 Contoh Penerapan Prinsip Ritme pada Bentuk yang Digunakan dalam Website Google

Sumber: Tangkap Layar dari google.com

Dalam sebuah desain grafis, ritme atau *rhythm* adalah repetisi secara konsisten dari elemen desain yang dapat membantu desain menjadi lebih seimbang (Landa, 2011).

## 6. Hierarki Visual



Gambar 2. 6 Contoh Penerapan Hierarki Visual pada Tata Letak Instagram

Sumber: Tangkap Layar dari Instagram.com

Menurut Landa (2011), hierarki visual adalah prinsip primer untuk mengorganisir informasi dan memperjelas komunikasi sehingga informasi yang dikomunikasikan dalam desain menjadi teratur dan mudah untuk diterima.

### 2.1.2 Elemen Desain

Menurut Landa (2011), dalam proses perancangan sebuah desain untuk mengkomunikasikan suatu pesan atau informasi, seorang desainer memerlukan pengetahuan mengenai elemen-elemen formal dan prinsip-prinsip tertentu untuk membangun sebuah visual.

#### 1. Garis

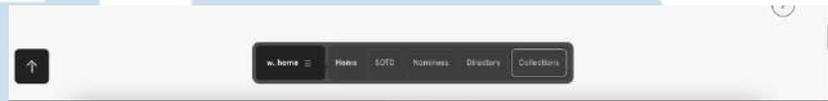


Gambar 2. 7 Contoh Penggunaan Elemen Garis pada Website awwwards.com

Sumber: Tangkap Layar dari awwwards.com

Garis merupakan tanda yang tercipta dari perpanjangan sebuah titik yang melintasi suatu permukaan (Landa, 2011). Garis yang tercipta dari titik dapat memiliki bentuk lurus, melengkung, maupun variasi lainnya berdasarkan ketebalan garis tersebut.

## 2. Bentuk



Gambar 2. 8 Contoh Penggunaan Elemen Bentuk pada *Website* awwwards.com

Sumber: Tangkap Layar dari awwwards.com

Menurut Landa (2011), bentuk adalah konfigurasi keseluruhan dari sebuah garis terluar pada permukaan dua dimensi yang kebanyakan atau sebagian terbentuk dengan garis-garis, warna, tekstur, dan elemen lainnya.

## 3. Ilustrasi



Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan Elemen Ilustrasi pada *Website* themagicalpantry.com

Sumber: Tangkap Layar dari themagicalpantry.com

Menurut Male (2007), ilustrasi memberikan dampak terhadap cara manusia menerima informasi dan edukasi, sesuatu yang dibeli, dan bagaimana manusia dipersuasi untuk melakukan hal-hal lainnya. Ilustrasi memiliki banyak macam gaya visual, salah satunya adalah ilustrasi dengan gaya *halftone dotted*.



Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan Gaya Visual *Halftone* pada Desain Grafis est. Oswaldo Cruz

Sumber: Tangkap Layar dari <https://www.behance.net/gallery/191783541/est-Oswaldo-Cruz>

*Halftone* merupakan teknik yang mana titik-titik kecil berwarna Cyan, Magenta, Yellow, dan Key letaknya berdekatan, sehingga menciptakan spektrum corak saat dilihat dari kejauhan (Dailliez, 2023). Teknik ini merupakan teknik percetakan abad ke-20. Efek *halftone* sudah banyak diaplikasikan pada media-media digital. Penggunaan warna titik-titik yang digunakan tidak hanya CMYK, tetapi disesuaikan dengan *design decision* dari masing-masing desainer.

### 2.1.3 Warna

Pada desain grafis, warna merupakan elemen desain yang kuat dan provokatif. Warna dapat menciptakan respon emosional, memperkuat kesatuan pada gaya, dan menambah atau mengurangi keterbacaan sebuah informasi dalam sebuah media (Graham, 1999).



Gambar 2. 11 Contoh Penggunaan Elemen Warna pada *Website* Bappenas

Sumber: Tangkap Layar dari [sdgs.bappenas.go.id](https://sdgs.bappenas.go.id)

Menurut Griffey (2020), penerima informasi bisa mendapatkan respon psikologis yang berbeda. Meskipun pengaruh warna terhadap psikologi merupakan keilmuan yang tidak eksak, warna tetap memiliki dampak yang cukup berpengaruh pada desain. Penggunaan warna yang tepat dapat memberikan kesan nyaman dan memudahkan keterbacaan suatu informasi yang dikomunikasikan dalam desain, sedangkan penggunaan warna yang tidak tepat dapat memberikan efek sebaliknya.

#### 1. Skema Warna

Menurut Griffey (2020), hubungan antara suatu warna dengan warna lain pada roda warna dapat memberikan dampak pada informasi yang akan dikomunikasikan dalam desain. Perpaduan antara satu warna dengan warna lainnya perlu diperhatikan agar dapat menciptakan skema warna yang harmonis sehingga desain memberikan kesan yang lebih nyaman untuk dilihat.

##### a. Warna Komplementer

Warna komplementer atau *complimentary colors* adalah sekumpulan warna yang diposisikan berseberangan dengan warna lainnya di roda warna. Ketika suatu warna ditempatkan bersebelahan dengan warna yang berseberangan dari roda warna, perpaduan warna tersebut cenderung memberikan energi dan dapat menarik perhatian *user* terhadap suatu elemen desain (Griffey, 2020).

##### b. Warna Analogus

Warna analogus atau *analogous colors* adalah skema warna yang terdiri dari warna-warna yang bersebelahan pada roda warna. Skema warna ini cenderung memberikan kesan yang santai dan natural.

##### c. Warna Triadik

Warna triadik atau *tradic colors* adalah sekumpulan warna yang berjarak secara merata di roda warna, sehingga posisinya dapat membentuk segitiga sama sisi. Kombinasi

warna ini memberikan kesan yang lebih cerah sehingga direkomendasikan untuk menggunakan satu warna sebagai warna dominan dan dua warna lainnya sebagai warna aksen (Griffey, 2020).

d. Warna Komplementer *Split*

Warna komplementer *split* atau *split complementary colors* adalah skema warna yang mirip dengan skema warna triadik, yaitu sama-sama membentuk segitiga pada roda warna. Meski begitu, skema warna ini membentuk segitiga sama kaki pada lingkaran warna, sehingga memberikan kontras visual yang kuat namun tanpa energi dan tekanan yang signifikan (Griffey, 2020).

#### 2.1.4 Tipografi

Perkembangan kata-kata yang tertulis diikuti dengan evolusi tipografi, sehingga tipografi menjadi bagian dari sejarah komunikasi visual selama bertahun-tahun (Carter et al, 2015). Menurut Landa (2011), tipografi merupakan desain dari bentuk huruf dan susunannya pada dua dimensi (di media cetak maupun layar) ataupun ruang dan waktu (di media gerak dan media interaktif). Desain huruf dapat digunakan sebagai tampilan atau hanya teks saja. Menurut Carter et al (2015), keterbacaan sebuah tipografi merupakan subjek yang membutuhkan studi yang cermat dan evaluasi secara terus menerus karena tipografi yang dapat dibaca merupakan sarana untuk mengkomunikasikan sebuah informasi dalam desain dengan objektif.



Gambar 2. 12 Penggunaan Elemen Tipografi pada *Website* kompas.com

Sumber: Tangkap Layar dari kompas.com

Pemilihan *typeface* pada sebuah teks dalam desain dapat menimbulkan perasaan-perasaan tertentu pada penerima informasi, sehingga pemilihan *typeface* dengan suasana yang tepat sangat diperlukan dalam sebuah desain (Griffey, 2020).

### 1. Nomenklatur

Menurut Landa (2011), terminologi yang digunakan di bidang tipografi hampir seluruhnya diambil dari awal berkembangnya tipografi yakni saat huruf-huruf masih dicetak pada balok-balok metal.

#### a. *Letterform*

*Letterform* atau bentuk huruf adalah gaya dan bentuk tertentu dari masing-masing huruf alfabet yang diabadikan untuk mempertahankan keterbacaan dari simbol-simbol yang merepresentasikan suara atau ucapan.

#### b. *Typeface*

*Typeface* adalah desain dari kumpulan bentuk huruf, angka-angka, dan tanda-tanda yang disatukan dengan properti visual yang konsisten.

#### c. *Type font*

*Type font* adalah kumpulan lengkap dari bentuk huruf, angka-angka, dan tanda-tanda yang dibutuhkan untuk komunikasi tertulis.

#### d. *Type family*

*Type family* adalah beberapa desain *font* yang menambah bentangan variasi berdasarkan sebuah desain *typeface*.

### 2. Klasifikasi

Menurut Landa (2011), *typeface* yang tersedia hingga saat ini dibagi menjadi beberapa kategori klasifikasi. Kategori klasifikasi ini dibagikan berdasarkan kesamaan dan kemiripan pada bentuk sehingga *typeface* dapat dikelompokkan dengan mudah.

a. *Roman*

*Typeface Roman* merupakan gaya *typeface* yang berasal dari pengrajin batu Roman yang memahat bentuk huruf pada batu. Pahatan ini seringkali menghasilkan garis-garis yang bergerigi sehingga pemahat batu perlu membuat pahatan tambahan yang disebut sebagai *serif* pada ujung garis (Graham, 1999).

b. *Sans serif*

*Sans serif* memiliki arti ‘tanpa *serif*’ merupakan kategori *typeface* yang memiliki tampilan modern dan mudah untuk dibaca.

c. *Slab Serif*

Pada beberapa *typeface* yang termasuk dalam kategori ini terdapat ciri yang menandakan seperti *serif* pada ujung garis huruf yang terlihat seperti balok.

d. *Script*

*Typeface* yang termasuk pada kategori ini memiliki ciri khas, yaitu desainnya memberikan kesan menyerupai tulisan tangan.

e. *Decorative*

Jika sebuah *typeface* sulit untuk diklasifikasikan maka *typeface* tersebut akan secara otomatis masuk pada kategori *typeface* yang dekoratif. Kategori ini tidak memiliki batasan khusus seperti klasifikasi lainnya.

### 2.1.5 Tata Letak

Menurut Landa (2011), tata letak adalah kumpulan visual yang terdiri dari teks dan visual yang dapat disebut juga dengan susunan ruang. Tata letak memiliki kaitan erat dengan komposisi pada hierarki visual yang merupakan susunan dari elemen-elemen desain yang disusun berdasarkan tingkat kepentingan dan penekanannya (Graham, 1999).



Gambar 2. 13 Contoh Penggunaan Sistem *Grid* pada *Website* UMN Library

Sumber: Tangkap Layar dari [slims.umn.ac.id](http://slims.umn.ac.id)

### 1. Sistem *Grid*

Sistem *grid* dibuat dengan tujuan untuk menciptakan suatu komposisi hierarki visual yang jelas dan menarik (Landa 2011). Dalam buku berjudul '*Graphic Design Solutions*', Landa (2011) menyebutkan anatomi *grid* sebagai elemen yang ada pada sebuah tata letak.

#### a. *Margin*

Pada diagram anatomi *grid*, *margin* digambarkan sebagai jarak antara tepi halaman dengan bagian paling luar isi halaman.

#### b. *Columns*

*Columns* atau kolom pada diagram anatomi *grid* adalah garis arah vertikal yang berfungsi untuk memuat teks dan gambar.

#### c. *Rows*

*Rows* atau baris pada diagram anatomi *grid* digambarkan sebagai baris horizontal. Sama seperti kolom, baris horizontal juga digunakan untuk memuat teks dan gambar.

#### d. *Flowline*

*Flowline* adalah penyelarasan horizontal dalam sebuah sistem *grid* dan dapat membantu memberikan aliran visual.

e. *Modules*

*Modules* adalah satuan yang tercipta dari titik temu antara kolom vertikal dengan *flowline* horizontal.

f. *Spatial Zone*

*Spatial zone* pada anatomi *grid* terbentuk dengan mengelompokkan beberapa modul untuk mengatur penempatan komponen-komponen grafis.

2. Struktur *Grid*

Menurut Cullen (2005), *grid* harus disesuaikan untuk bisa memuat elemen-elemen visual tertentu. Sebagai sistem yang diciptakan dengan fungsi untuk membuat komposisi visual yang menarik, *grid* secara umum dibagikan menjadi 5 jenis berdasarkan strukturnya.

a. *Single-Column Grid*

*Single-column grid* adalah bentuk tata letak *grid* paling dasar yang hanya terdiri dari satu kolom saja, sehingga struktur *grid* ini seringkali digunakan untuk teks yang panjang seperti buku.

b. *Multiple-Column Grid*

*Multiple-column grid* merupakan struktur *grid* yang terdiri dari dua kolom atau lebih, biasanya digunakan untuk memberikan batasan pada jumlah teks. Struktur ini biasa digunakan pada majalah.

c. *Modular Grid*

*Modular grid* adalah struktur *grid* yang menyerupai *multiple-columns grid* namun lebih kompleks. Struktur ini memberikan jarak yang sempit pada satu modul dengan yang lainnya, sehingga struktur ini lebih cocok digunakan untuk media dengan teks yang banyak seperti koran.

d. *Hierarchical Grid*

*Hierarchical grid* adalah struktur *grid* yang memberikan penekanan yang variatif pada ukuran dan jarak elemen-elemen desain seperti gambar dan teks.

### 2.1.6 Fotografi

Fotografi adalah salah satu elemen desain yang dapat digunakan untuk membuat sebuah desain menjadi lebih menarik. Fotografi sebagai bentuk digital dari seni melukis merupakan salah satu cara untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dari sebuah foto untuk orang yang melihat hasil foto tersebut (Pramiswara, 2021).



Gambar 2. 14 Contoh Penggunaan Aset Fotografi pada *Website* sliceoftheunion.com

Sumber: Tangkap Layar dari sliceoftheunion.com

#### 1. Jenis-jenis Fotografi

Dalam bukunya yang berjudul *The Book of Photography*, Hedgecoe (1984) menjelaskan adanya perubahan kecil pada sudut pengambilan cahaya atau sedikit pergeseran pada sudut pandang yang mengubah penekanan pada suatu komposisi dapat menjadi pembeda antara fotografi yang luar biasa dengan foto yang biasa.

a. *Portrait*

*Portrait* atau sebuah potret adalah pengambilan citra dengan manusia (satu orang atau sekelompok) sebagai fokus dalam foto menggunakan pencahayaan yang baik, latar, dan pose. Jenis foto potret biasa digunakan untuk mereka kejadian, seperti pada acara pernikahan, foto KTP, dan lain-lain.

b. *Still Life*

Fotografi *still life* adalah jenis fotografi yang menggunakan benda mati sebagai objek fokusnya, seperti makanan, pakaian, furnitur, dan lain-lain.

c. *Landscapes*

Fotografi lanskap adalah jenis fotografi yang menampilkan ruang-ruang duniawi, biasanya menggunakan alam sebagai objek fokusnya.

d. *Architecture*

Fotografi arsitektural adalah jenis fotografi yang menekankan pengambilan foto bangunan ataupun struktur arsitektur lainnya untuk digunakan sebagai representasi subjek yang indah dipandang.

## 2.2 Media Promosi

Strategi dan perencanaan media yang tepat merupakan hal yang penting dalam proses pembuatan sebuah iklan karena promosi dianggap tidak efektif bila kampanye tidak meningkatkan ketertarikan calon konsumen (Hackley, 2005). Penggunaan pada pilihan media promosi yang tepat dapat membantu penyampaian informasi kepada target audiens secara tepat. Menurut Syahputra et al (2021), sebuah bisnis dapat didukung dengan teknologi *digital marketing* karena teknik pemasaran telah diubah banyak oleh internet.

### 2.2.1 *Website*

Menurut Utami (2022), identitas suatu perusahaan atau usaha dapat diketahui oleh *user* melalui akses pada *website* yang dijadikan sebagai identitas dan media informasi. *Website* sendiri adalah halaman-halaman yang menampilkan informasi, promosi, dan edukasi secara digital sehingga dapat diakses oleh banyak orang. Menurut Landa (2011), desain yang dapat memberikan pengalaman interaktif yang menarik dari sebuah *website* dapat memberikan jaminan berupa partisipasi dari seorang *user*.

Pada proses pembuatan sebuah *website*, Landa (2011) juga menekankan diperlukannya kerja sama untuk mengimplementasikan dan mengembangkan desain media interaktif.

#### 1. Perancangan *Website*

Dalam merancang sebuah *website*, diperlukan adanya raga berisikan elemen-elemen yang saling melengkapi agar tujuan dari dibuatnya *website* tersebut tercapai. Menurut Landa (2011), berikut beberapa aspek yang perlu diperhatikan Ketika sedang merancang sebuah *website*:

##### a. Konten

Konten adalah informasi-informasi yang tersedia untuk diakses oleh *user* pada sebuah *website* baik dalam bentuk tulisan maupun visual. Konten dapat berisi informasi secara umum, data, berita-berita, hingga lagu, foto, dan video yang dapat menambah pengetahuan dan ketertarikan seorang *user* terhadap *brand*.

##### b. *Information Architecture*

Menurut Landa (2011), *information architecture* adalah sekumpulan konten dalam *website* yang ditampilkan dengan urutan hierarki agar seorang *user* dapat menerima informasi yang lebih terarah dan terstruktur secara logika, mulai dari informasi umum hingga spesifik. Kendati demikian, Landa

(2011) berpendapat bahwa struktur dari sebuah *website* adalah non-linear, sehingga *user* dapat mengunjungi bagian *website* yang diinginkan darimanapun dengan mudah.

c. Sistem Navigasi

Sistem navigasi menurut Landa (2011) adalah visualisasi dari arsitektur informasi yang konsistensi dari struktur visualnya harus mempertimbangkan kemudahan dalam penggunaan bagi pengalaman interaktif *user*.

2. *User Interface*

Antarmuka pengguna merupakan cara bagi *user* untuk berkomunikasi dengan sistem (Sukendar, 2022). Desain antarmuka diciptakan untuk memudahkan interaksi antara *user* dengan sistem tanpa mengurangi estetika yang digunakan agar media interaktif dapat memberikan kesan yang nyaman dan mudah untuk digunakan.

a. *Prototype*

Menurut Griffey (2020), proses menciptakan desain antarmuka mencakup pemilihan warna, *typeface*, dan membuat ikon-ikon untuk mengaplikasikan tampilan dan kesan yang baik dengan tetap mempertimbangkan tujuan pembuatan *website*, audiens, dan konten. Pembuatan prototipe yang fungsional, meski belum selesai, dapat memberikan desainer kesempatan untuk menguji fungsionalitas dari suatu desain dan melihat adanya masalah pada desain yang telah dibuat.

3. *User Experience*

Menurut Utama (2020), *user experience* merupakan pengalaman seorang *user* setelah menggunakan suatu produk, layanan, maupun sistem. Dikarenakan media interaktif biasa memuat konten visual, maka *user* harus dapat berkomunikasi secara visual agar *user* dapat memahami media tersebut dan

bagaimana cara menggunakan *website* secara maksimal (Griffey, 2020).

#### 4. Kegunaan

Menurut Nielsen (2012), kegunaan merupakan pengimplementasian kapasitas terhadap suatu media interaktif yang meliputi efektivitas, keterbacaan, kemudahan untuk dipelajari, bebas dari kesalahan, dan menyenangkan. Media interaktif yang dinilai baik merupakan media yang dirancang dengan mempertimbangkan seluruh aspek kegunaan agar *user* dapat memiliki *user experience* yang lebih baik.

### 2.3 Sanggar

Menurut Purnama (2015), sanggar adalah tempat bagi sekumpulan orang yang membentuk komunitas untuk melakukan sebuah aktivitas yang terkait dengan kepentingan komunitas itu sendiri. Jenis dari suatu sanggar sendiri ditentukan berdasarkan fungsinya, seperti di antaranya sanggar ibadah, sanggar kerja, sanggar anak, dan lain-lain (Agustin, 2018). Menurut Agustin (2018), sanggar dapat menjadi pranata edukasi bagi komunitas untuk pelestarian, penelitian, dan kerja sama untuk menghadirkan pengembangan kesenian di Indonesia.

#### 2.3.1 Sanggar Seni

Sanggar seni diartikan sebagai tempat bagi suatu komunitas yang digunakan untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kesenian. Sanggar juga dapat memiliki fungsi menjadi sarana pendidikan non-formal yang meliputi proses pengenalan, pembelajaran, penciptaan suatu karya, hingga sampai ke tahap produksi (Purnama, 2015).



Gambar 2. 15 Sanggar Seni Padma

Sumber: <https://bit.ly/49NadqL>

Menurut Agustin (2018), sanggar seni memiliki beberapa manfaat, di antaranya meliputi informasi mengenai kesenian yang dikelola oleh sanggar untuk pengunjung, pembinaan kesenian yang terorganisir agar pengembangan dan pembelajaran menjadi lebih terstruktur, dan menciptakan masyarakat yang dapat mengapresiasi budaya melalui pengetahuan, penghayatan, dan menikmati seni. Ada berbagai macam jenis sanggar seni yang dikenal masyarakat, seperti sanggar musik, sanggar lukis, sanggar tari, hingga sanggar teater (Agustin, 2018).

#### 1. Sanggar Lukis

Sanggar lukis adalah tempat pelatihan yang meliputi proses pembelajaran tentang melukis, membuat karya lukis, hingga produksi lukisan seperti pameran, penjualan, dan pelelangan lukisan.

#### 2. Sanggar Tari

Sanggar tari adalah tempat untuk melakukan kegiatan yang bersangkutan dengan seni tari seperti kegiatan belajar dan mengajar seni tari tradisional, tari klasik, tari modern, hingga tari kontemporer.

#### 3. Sanggar Teater

Sanggar teater adalah tempat suatu komunitas teater yang digunakan untuk melakukan aktivitas terkait dengan seni pertunjukan, seperti pembelajaran mengenai pertunjukan hingga pementasan pertunjukan itu sendiri.

#### 4. Sanggar Batik

Sanggar batik adalah tempat pelatihan bagi komunitas batik untuk melakukan bermacam-macam kegiatan yang berhubungan dengan batik, seperti pembelajaran mengenai batik, belajar membatik, hingga transaksi jual-beli batik.

