

Jurnal Arsitektur **KOLABORASI**

HASIL KARYA ARSITEKTUR DAN HASIL PENELITIAN PARA ARSITEK
YANG TERPUBLIKASI MELALUI MEDIA JURNAL

VOLUME 3, NOMOR 1, APRIL 2023

STRUKTUR ATAP *GREEN* DENGAN TEKNOLOGI RAMAH LINGKUNGAN

Yolla Savitrinishintianatali Kawuwung, LMF Purwanto

TIPOLOGI PERMUKIMAN KUMUH

DI KAWASAN PERKOTAAN INDONESIA BERDASARKAN PENANGANAN

Ahmad Rijal Lutfian Wijanarko, Andarita Rolalisasi, Ibrahim Tohar

IDENTIFIKASI FISIK BANGUNAN

PADA KAJIAN AWAL OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA

Wahyu Utami, Najli Eka Rahmi, Sutra Manaek HRG, Ivan Bahri Prasetia Zebua, Wansismar Tumanggor

ASPEK MONUMENTAL GEREJA BLENDUK DI KOTA SEMARANG

Choirul Amin, Adi Sasmito

PERANCANGAN *ART CENTER*

DENGAN PENDEKATAN OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA

DI KAWASAN BERSEJARAH KOTA MEDAN

Najli Eka Rahmi, Wahyu Utami

**IDENTIFIKASI *SENSE OF PLACE* DI KAWASAN WISATA BUKIT AHUAWALI
BERDASARKAN PERSEPSI PENGUNJUNG**

Tutun Seliari, Galeh Primadani, Bahnur Salimin

JURNAL ARSITEKTUR KOLABORASI

Volume 3, Nomor 1, April 2023

Jurnal Arsitektur Kolaborasi merupakan jurnal yang dipublikasikan dengan cara OJS (*open journal system*) oleh Universitas Pandanaran Semarang. Jurnal ini ini mengakomodasi publikasi peneliti-peneliti yang meneliti di bidang arsitektur, *urban design, built environment, building technology, heritage* dan *tourism*. Jurnal Arsitektur Kolaborasi terbit dua kali dalam setahun yaitu di awal bulan April dan November.

Penerbit

Universitas Pandanaran

1. Ketua Editor (Editor in Chief) :

Mutiawati Mandaka, S.T., M.T.

Program Studi Arsitektur Universitas Pandanaran

Jl. Banjarsari Barat No.1, Banyumanik, Semarang

2. Co-Editor :

Carina Sarasati, S.T., M.Ars.

Program Studi Arsitektur Universitas Pandanaran

Jl. Banjarsari Barat No.1, Banyumanik, Semarang

3. Dewan Editor :

a. Prof. Dr.Ing. Ir. H. Gagoek Hardiman

Departemen Arsitektur Universitas Diponegoro

Jl. Prof Sudarto No.13, Tembalang, Semarang

b. Dr. Ir. V. G. Sri Rejeki, M.T.

Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Semarang

c. Dr. Ir. Gatoet Wardianto, M.T.

Prodi Arsitektur Universitas Pandanaran

Jl. Banjarsari Barat No.1, Banyumanik, Semarang

d. Dr. Eng. Kusumaningdyah N. H., S.T., M.T.

Program Studi Arsitektur Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir. Sutami No.36, Kertaning, Surakarta

e. Dr. Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch.

Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang No.Km. 14,5, Krawitan, Daerah Istimewa Yogyakarta

f. Dr.Ing. Putu Ayu Pramanasari Agustiananda, S.T., M.A.

Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang No.Km. 14,5, Krawitan, Daerah Istimewa Yogyakarta

Alamat Redaksi

Jl. Banjarsari Barat No. 1, Banyumanik, Semarang

Telp. (024) 76482711/ 08112714536, Facs. (024) 76482711

Website : <https://jurnal.kolaborasi.unpand.ac.id> / email : kolaborasi_jurnal@unpand.ac.id

JURNAL ARSITEKTUR KOLABORASI

Volume 3, Nomor 1, April 2023

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan hidayah-Nya maka Jurnal Arsitektur **KOLABORASI** edisi bulan April 2023 telah diterbitkan. Jurnal Arsitektur **KOLABORASI** ini secara rutin akan terbit setiap setahun dua kali sebagai media publikasi, komunikasi dan pengembangan dari hasil penelitian bidang arsitektur.

Kami menyadari bahwa Jurnal Arsitektur **KOLABORASI** ini masih jauh dari sempurna, untuk itu masukan, saran maupun kritik dari berbagai pihak sangat kami perlukan demi penyempurnaan pada edisi-edisi berikutnya.

Kami berharap bahwa Jurnal Arsitektur **KOLABORASI** dapat bermanfaat dan dimanfaatkan oleh semua pihak.

Pemimpin Redaksi

Mutiawati Mandaka, S.T., M.T.

JURNAL ARSITEKTUR KOLABORASI

Volume 3, Nomor 1, April 2023

DAFTAR ISI

SUSUNAN REDAKSI	i
PENGANTAR REDAKSI	ii
DAFTAR ISI	iii
Struktur Atap <i>Green</i> dengan Teknologi Ramah Lingkungan	
<i>Yolla Savitrinishintianatali Kawuwung, LMF Purwanto</i>	1
Tipologi Permukiman Kumuh	
di Kawasan Perkotaan Indonesia Berdasarkan Penanganan	
<i>Ahmad Rijal Lutfian Wijanarko, Andarita Rolalisasi, Ibrahim Tohar</i>	10
Identifikasi Fisik Bangunan	
pada Kajian Awal Olah Desain Arsitektur Pusaka	
<i>Wahyu Utami, Najli Eka Rahmi, Sutra Manaek HRG, Ivan Bahri Prasetya Zebua, Wansismar Tumanggor</i>	15
Aspek Monumental Gereja Blenduk di Kota Semarang	
<i>Choirul Amin, Adi Sasmito</i>	26
Perancangan <i>Art Center</i> dengan Pendekatan Olah Desain Arsitektur Pusaka	
di Kawasan Bersejarah Kota Medan	
<i>Najli Eka Rahmi, Wahyu Utami</i>	37
Identifikasi <i>Sense of Place</i> di Kawasan Wisata Bukit Ahuawali	
berdasarkan Persepsi Pengunjung	
<i>Tutun Seliari, Galeh Primadani, Bahnur Salimin</i>	48

STRUKTUR ATAP GREEN DENGAN TEKNOLOGI RAMAH LINGKUNGAN

Yolla Savitrinishintianatali Kawuwung¹, LMF Purwanto²

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Kristen di Tomohon¹
Program Doktor Konsentrasi Arsitektur Digital, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang²
E-mail: yolla.sk@gmail.com¹

Abstract

The green roof structure shows that the relationship between humans and the environment is very close. Buildings that are developing today prefer roofs with materials that are easy to get. The price is affordable and as a result the environmental conditions are hot and farther away from the sense of comfort. Green roofs are starting to be implemented in some cities, indicating that many benefits will be obtained. The roof that is used as a garden, helps water absorption where the process must use technology that is developing today, for this reason, in writing research qualitatively descriptive methods were chosen to look at development experiences using green roofs which are examples that the environment will feel healthy if you start using green roofs by looking at the structure that is environmentally friendly.

Keyword: Environment, Green roof, Structure, Technology

Abstrak

Struktur atap *green* menunjukkan bahwa hubungan manusia dengan lingkungan sangat erat sekali. Bangunan yang berkembang saat ini lebih memilih atap dengan bahan material yang mudah di dapat. Harga terjangkau dan akibatnya kondisi lingkungan terasa panas dan semakin jauh dari rasa nyaman. Atap *green* mulai di terapkan di beberapa kota, menunjukkan bahwa banyak manfaat yang akan diperoleh. Atap yang dijadikan taman, membantu penyerapan air dimana prosesnya harus memakai teknologi yang berkembang saat ini, untuk itu dalam penelitian penulisan secara metode deskriptif kualitatif dipilih untuk melihat pengalaman-pengalaman pembangunan dengan menggunakan atap *green* yang menjadi contoh bahwa lingkungan akan terasa sehat apabila mulai memakai atap *green* dengan melihat strukturnya yang ramah akan lingkungan.

Kata Kunci: Atap green, Lingkungan, Struktur, Teknologi

Info Artikel :

Diterima; 2023-01-14
Revisi; 2023-03-03
Disetujui; 2023-03-06

PENDAHULUAN

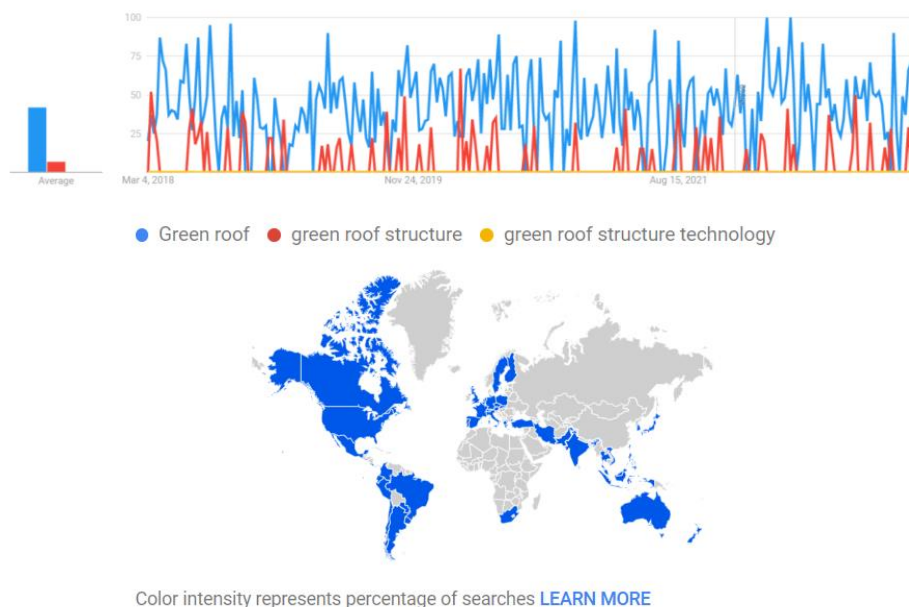
Pembangunan rumah, kantor-kantor baru dan dengan gedung bertingkat lainnya hingga saat ini merupakan kebutuhan. Berbagai bentuk struktur konstruksi bangunan banyak mengalami perubahan. Hal ini disebabkan oleh keinginan yang didasarkan atas fungsi, adanya bahan teknologi keluaran terbaru serta trend lingkungan yang terjadi saat ini. Salah satu contoh adalah bentuk bangunan yang simpel, sederhana dan bahan yang mudah di dapat atau di jangkau harganya. Sangat minim sekali melihat masyarakat membangun rumahnya yang sesuai dengan pilihannya.

Terlihat jelas, saat pemerintah memprogramkan pembangunan sejuta rumah bagi masyarakat belum mampu membangun rumah sendiri. Bila rumah sudah jadi, maka bisa di miliki asalkan mengikuti sesuai dengan aturan atau syarat yang diberlakukan. Hal ini tentulah membuat sebagian masyarakat merasa senang

walaupun bentuk rumahnya sederhana dengan atap dan bahan konstruksi rumah yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Bentuk atap, dan bahan yang dipakai pada dasarnya disesuaikan dengan anggaran yang ada, dan jika ada masyarakat merasa memiliki uang lebih, maka mereka biasanya bisa mewujudkan rumah impiannya. Terlebih para pencinta lingkungan dan paham akan kondisi yang sedang terjadi saat ini.

Sudah pasti, ketika berada pada satu kawasan seperti perumahan, terdapat beberapa hal yang dirasakan kurang nyaman, karena kepanasan. Bahan atap yang dipakai cenderung menambah ketidaknyamanan. Tapi ada perumahan real estate yang sudah bisa membaca keinginan para calon pembelinya dengan menawarkan bahwa perumahan tempatnya lebih nyaman. Hal ini dikarenakan ada yang sudah menerapkan atap yang ramah dengan lingkungan, bahkan memiliki kebun atap sehingga serasa ada hal yang berbeda menciptakan kenyamanan, kepuasan dan indah untuk di lihat.



Gambar 1. Trend Penelitian terkait Atap *Green* dikaitkan dengan Struktur dan Teknologi

Gambar diatas melalui *google trends* menunjukkan bahwa dalam kurun waktu 5 tahun, yang secara ilmu jika di berikan kata kunci *green roof* atau atap hijau, *green roof structure* atau struktur atap hijau dan *green roof structure tecnology* atau teknologi struktur atap hijau terlihat jelas yang sering dipakai secara menyeluruh adalah atap hijau dan kemudian diikuti struktur atap hijau dan khusus yang terkait teknologi sangat kurang. Ini menunjukkan bahwa penelitian terkait struktur dan teknologi atap hijau/ *green* masih kurang.

Memang dalam membuat konstruksi atap *green* yang ramah lingkungan tentu tidaklah mudah, untuk itu penulis mencoba menggali dan memahami berbagai bacaan yang pernah ada. Struktur atap yang trend dengan memanfaatkan atap *green* sebagai lahan kebun menunjukan betapa ramahnya lingkungan ini dijadikan topik dalam penulisan. Penulis mencoba melihat bagaimana penerapan struktur konstruksi bangunan atap *green* dan teknologi apa saja yang bisa meminimalisir permasalahan struktur atap *green* yang dijadikan kebun.

METODE PENELITIAN

Pada proses ini, metodenya adalah menelusuri berbagai jurnal, artikel, buku dan hasil penelitian secara online. Data-data ini dikumpulkan kemudian diolah secara deskriptif kualitatif.

Data-data tersebut dianalisa dengan melihat beberapa gambar struktur atap yang telah menerapkan teknologi yang ramah akan lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian

Dalam kbpi (2022) struktur didefinisikan sebagai susunan pada bangunan yang diatur berdasarkan pola. Atap merupakan penutup bangunan. *Green* adalah istilah yang diadopsi dari luar artinya hijau. Teknologi adalah metode terapan yang dipakai untuk mendapatkan sesuatu yang praktis. Ramah adalah dapat menyesuaikan dan lingkungan merupakan tempat perlintasan. Jika dirangkakan secara kalimat, maka pemahaman dari struktur atap dengan teknologi ramah lingkungan adalah susunan pada bangunan yang dipakai sebagai penutup dengan memakai metode terapan praktis yang sesuai dengan tempat perlintasan.

Atap green atau istilah lainnya *roof green* (2022), oleh pemerintah Indonesia melalui kementerian mengatakan bahwa atap bangunan yang ditutupi dengan membrane yang tahan air, dimana diatasnya terdapat vegetasi. Struktur yang dipakai pada atap green ini terdiri atas konstruksi hijau yang dibuat secara berlapis.

Teknologi ramah lingkungan menerapkan penggunaan bahan, minimal dapat mencegah kerusakan alam terlebih pada bangunan.

Bentuk-Bentuk Atap Green Ramah Lingkungan

Perkembangan bentuk-bentuk atap bangunan dengan konsep dekat dengan alam, seperti yang dikenal dengan atap ramah lingkungan dapat berbentuk kebun atap. Kebun atap ini bisa di buat baik pada gedung perkantoran, hotel ataupun pada gedung olahraga yang bisa menghasilkan kesegaran alami.

Khusus taman atap atau kebun diatas atap lahir karena di perkotaan sudah terbatas lahan yang luas, sehingga yang terlihat adalah bangunan bertingkat. Berikut ini adalah salah satu contoh rumah yang dibuat dimana setiap sudut bangunan ini dijadikan taman, yang diyakini oleh mereka sebagai alternative dalam meningkatkan kualitas kebersihan udara, membantu mengurangi polusi perkotaan. Bentuk struktur bangunan atap ini adalah hasil karya Guz Architects, beliau membangunnya di Sentosa Island Singapura (Tarmizi, 2020). Sudah pasti, kesan kita saat melihat ini akan terasa sejuk nyaman dan indah untuk di lihat.

Ada juga bangunan atapnya dibuat dari beton secara bertingkat, kemudian dibuat sebagai ruang taman dengan konsep terbuka dan memakai beragam tanaman yang dianggap tidak merusak atap tersebut. Dibawah adalah gambar hasil karya dari aritek Nghia dan Masaaki. Bangunan ini terdapat di Vietnam tepatnya Nha Trang.



Gambar 2. Taman atap (*roof garden*) karya Guz Architects



Gambar 3. Bangunan atap hijau secara bertingkat, karya Nghia dan Masaaki

Salah satu bangunan yang sedang trend di Thailand, adalah Kampus Rangsit Universitas Thammasat. Kampus ini dibuat guna mengatasi masalah lingkungan dan memberi sumbangsih pada perubahan iklim. Pembangunannya sangat menginspirasi bagi para pencinta lingkungan, karena bangunan kampus ini dijadikan sebagai kebun pertanian bagi masyarakat sekitarnya (Conner, 2022). Menarik untuk di ikuti, karena bangunan ini direncanakan oleh Kotchakorn Voraakhom bersama timnya, ide mereka adalah ingin membangun atap yang konvensional dengan menaruh taman sebagai tempat yang bisa dimanfaatkan. Bangunan atap itu dijadikan kebun pertanian (1,73 Ha) terinspirasi dari sawah tradisional. Bentuk zig zag dan konsep atap ini bisa dipasang panel surya yang bisa menghasilkan 500.000 watt perjam.



Gambar 4. Bangunan Puay Park, Thailand Karya Kotchakorn Voraakhom

Sistem Teknologi Bangunan Atap Ramah Lingkungan

Sesuai sejarah, atap hijau secara teknologi sudah ada sejak 4 dekade. Ini dikenal di Amerika Utara pada tahun 1999 oleh Bapak Jorg Breuning sebagai pendiri atap hijau.

Beliau telah memiliki pengalaman dan unggul serta banyak memberikan sentuhan alami pada industry teknologi hijau di Amerika Utara (Breuning, 2021). Teknologi atap hijau yang dikenalkan berupa inovasi bagi para arsitek dalam mendesain. Adapun system atap hijau yang khas sudah di kenalkan adalah :

					
FITUR / PROPERTI / SPESIFIKASI / OPSI	Sistem Baki	Sistem Elemen Spons	Sistem Drainase Granular	Sistem Papan Drainase	Sistem Platform Monolitik
Membutuhkan Vegetasi Instan	YA	TIDAK	TIDAK	TIDAK	TIDAK
Colokan, Stek, Biji	TIDAK	YA TIDAK*	YA	YA	YA
Ketebalan Sistem Variabel	TIDAK	TERBATAS	YA	YA	YA
Keanekaragaman hayati	SEDANG	RENDAH	TINGGI	TINGGI	TINGGI
Retensi dan Penahanan Air pada 6"	SEDANG	TINGGI	SEDANG	SEDANG	TINGGI
Rasio Udara-ke-Air adalah kunci untuk ketahanan	DAPAT DITERIMA	TIDAK BAIK	SEMPURNA	BAGUS	SEMPURNA
Berat Jenuh pada kedalaman 6 "	SEDANG	TINGGI	SEDANG	SEDANG	SEDANG
Berat Jenuh pada kedalaman 12 "	TIDAK TERSEDIA	TIDAK TERSEDIA	RENDAH	SEDANG/TINGGI	RENDAH
Waktu pengiriman	3-6 BULAN*	1-4 BULAN*	SANGAT CEPAT	CEPAT	CEPAT
Pemeliharaan pada kedalaman 6 "	TINGGI	SEDANG	RENDAH	RENDAH	RENDAH
Opsi Atap Biru Hijau	TIDAK*	TIDAK	YA	TIDAK*	YA
Pemasangan Solar Green Roof di kemudian hari	TIDAK	TIDAK	TIDAK	TIDAK	YA
Rasio Manfaat Biaya	TINGGI	RATA-RATA	BAGUS	RATA-RATA	RATA-RATA
Nilai Ekologis	RENDAH	SEDANG	TINGGI	TINGGI	TINGGI
Nilai Keseluruhan 1= Buruk 5= Terbaik	2	2	4	3	5

Gambar 5. Perbandingan system atap hijau di pasaran

Sistem atap yang ditawarkan pada gambar diatas, diharapkan dapat dikembangkan lagi sebagai pembelajaran dalam keberlanjutan. Berdasarkan pengalaman salah satu contoh teknologi yang dikeluarkan oleh Klima Roof/ Atap Klima (Breuning, 2021). Klima roof merupakan industry terkenal di eropa, mereka juga belum lama ini memperkenalkan atap ini ke Timur Tengah. Adapun yang membuat Klima roof hadir karena didorong oleh rasa ingin berbagi terutama untuk tanaman. Produknya berupa Atap Hijau yang terkenal dengan Platform Monolitik. Sistem atap ini bisa bertahan dengan perubahan iklim secara sempurna. Struktur konstruksinya terlindungi oleh platform. Klima roof menawarkan bahwa karya mereka bisa memastikan 1). Monolitik, 2). Berintegrasi dengan PV, 3). Smart flow control, 4). Flexibel, 5). Mulus, 6). Aman.



Gambar 6. Platform Monolitik karya Klima Roof

Berbicara system pada bangunan dengan menggunakan teknologi yang ramah dengan lingkungan, berarti membicarakan struktur. Struktur atap green adalah gabungan yang cukup rumit secara tiga dimensi. Sistem struktur pada atap meliputi bahan penopang berupa rangka yang tersusun secara tegak baik horizontal maupun vertical. Struktur atap (kuda-kuda, gording, kasau, reng, reng balok, lisplank tirisan, lisplank ujung, pelapis atap dan penutup) adalah komponen yang saling terikat yang terbuat dari bahan-bahan dengan teknologi yang cukup beragam saat ini.

Konsep atap green oleh PUPR melalui Ditjen Cipta Karya ada 3 yaitu : ekstensive, semi dan intensive. Artinya dibutuhkan media untuk tanaman berupa tanaman hias yang perawatannya murah pada tingkat ekstensive. Untuk semi intensive media tanamnya agak lebi dengan jenis tanaman lebih banyak dan struktur bangunannya lebih berat, sementara atap dengan konsep intensive bisa digunakan pada gedung bertingkat dan biasanya jadi taman bagi sarana bermain. Atap green harus memperhatikan prinsip dasar seperti : lapisan anti air, penopang akar, lapisan drainase, filter, media tanam, drip irrigation, dan pemilihan jenis tanaman.

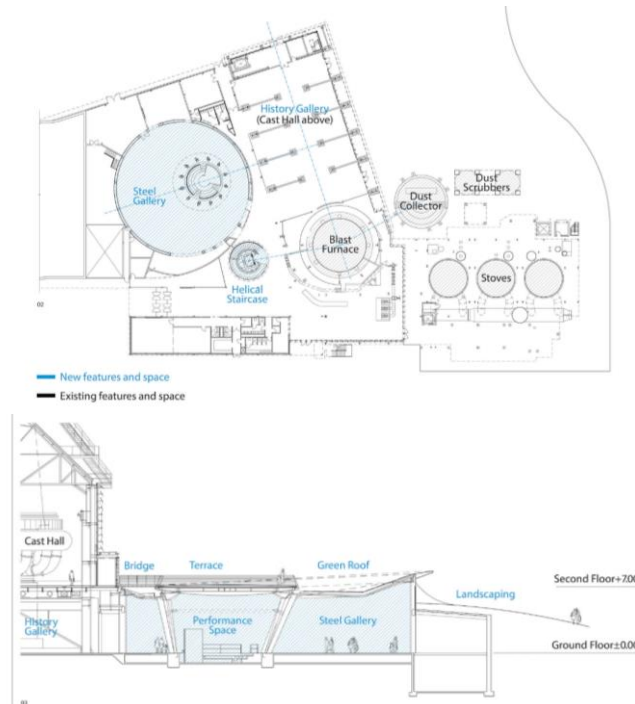
Atap Green Museo del Acero Horno3

Belajar tentang sistem structure yang di terapkan pada bangunan Museo Del Acero di Monterrey Meksiko (James, 2012) adalah museum yang menunjukkan struktur baja yang menghasilkan taman umum sebagai perpaduan dari tangga baja heliks bentang tunggal dan sistem fasad serta atap galeri baja yang bisa dilipat.

Site plan Museo Del Acero Horno3 mengekspresikan semangat kejayaan industri bekas situs ini dan merayakan posisinya dalam lanskap dramatis di sekitarnya. Desain lansekap keseluruhan menekankan profil fisik struktur tungku 70 meter sambil melengkapi desain modern dari struktur baru. Sejarah baja adalah elemen naratif penting di seluruh situs, dan dengan demikian baja, sebagian besar direklamasi dari situs (seperti rel baja yang tertanam bijih yang digunakan untuk mendefinisikan ruang pameran luar ruangan) digunakan secara luas untuk membantu mendefinisikan plaza umum dan menggambarkan air mancur dan teras lanskap. Benda dan mesin baja besar yang terbentuk bebas (Christian, 2010).

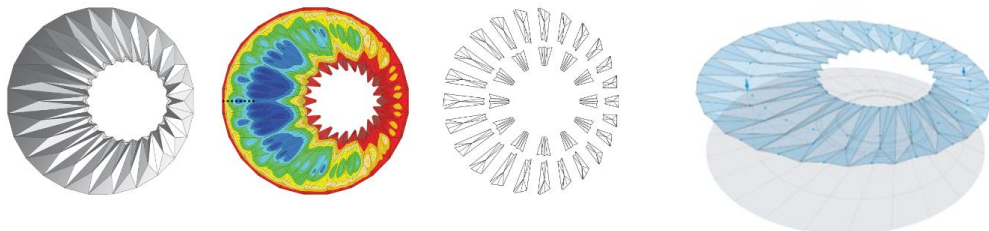


Gambar 7. Site Plan Museo Del Acero Horno3

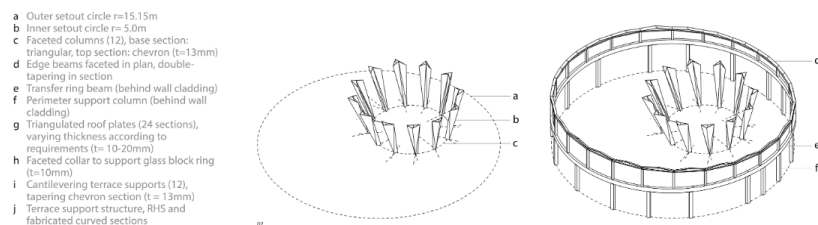


Gambar 8. Lay Out dan Potongan Desain Museo Del Acero Horno3

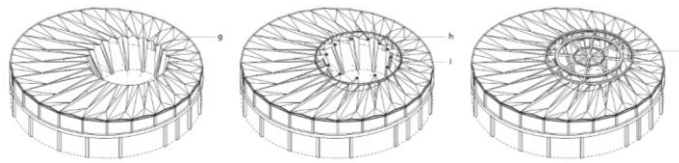
Konsep perencanaan, bentuk dasar, dan struktural, dimulai mengembangkan geometri spesifik atap. Dengan bantuan model komputer parametrik, satu set hubungan geometris didirikan, sehingga pembentukan struktural adaptif dan responsif terhadap kendala lebih lanjut saat desain berkembang. Contoh dari kendala fungsional dan spasial tambahan ini adalah kemiringan minimum untuk memastikan drainase dan pembersihan yang efektif di bawah jembatan, yang menghubungkan teras dengan Cast Hall.



Gambar 9. Konsep Bentuk Atap Steel Galery Museo Del Acero Horno3



Gambar 10. Bentuk Struktur Museo Del Acero Horno3



Gambar 11. Konsep Struktur Atap Green Museo Del Acero Horno3

Untuk mengatasi tekuk lokal dan rentang yang bervariasi serta untuk meminimalkan tekanan, ketinggian struktural dan ketebalan pelat disesuaikan secara berulang. Dengan kedalaman lipatan maksimum 1,5m (~5 kaki) pelat baja dapat dijaga relatif tipis, ketebalan bervariasi antara 10 dan 20mm; pelat kolom memiliki ketebalan 13mm. Lipatan tambahan ditambahkan ke geometri di mana peningkatan ketebalan pelat saja tidak akan cukup; balok atau pengaku lebih lanjut tidak diperlukan di seluruh struktur. Saat rentang meningkat, kedalaman lipatan juga meningkat secara bertahap. Ini terlihat jelas dari bawah.



Gambar 12. Proses Pembangunan Museo Del Acero Horno3 [7]

Elemen tambahan dirancang secara independen dari model parametrik, tetapi implikasinya dicatat di dalamnya. 12 kolom pendukung struktural utama misalnya, pada awalnya dianggap sebagai pelat tunggal dengan satu lipatan, tetapi untuk memberikan kekakuan struktural yang diperlukan dan koneksi gerakan di bagian atas, profil multi-faceted dan berongga yang transisi atau 'loteng' dari chevron ke segitiga dikembangkan. Hal ini memungkinkan drainase atap dan alat penyiram yang terintegrasi dengan kolom untuk menjaga bagian bawah bebas dari infrastruktur yang dipasang di permukaan. Untuk menggabungkan pencahayaan arsitektural serta perlengkapan lampu teater untuk panggung, kami merancang boom melingkar: palung dengan lipatan tunggal, kantilever ke dalam dari cincin kolom bagian dalam.

Di dalam cincin tengah kolom dan rangkaian segmen atap yang memancar, ada gaya tekan yang mendorong ke perimeter. Gaya-gaya ini diimbangi oleh sistem cincin tegangan tertutup yang bekerja karena sifat melingkar atap, yaitu struktur berada dalam kesetimbangan.



Gambar 13. Atap Green pada Museo Del Acero Horno3

Penggunaan atap green (ekstensif dan intensif) di atas museum - yang terdiri dari sistem atap terbesar di Amerika Latin - membantu mengurangi dampak visual dari bangunan baru. Tungku yang ada naik dari bidang tanah yang baru dibuat ini. Di atap yang lebih tinggi, berbagai sedum toleran kekeringan telah diatur sesuai dengan pola atap struktural arsitektur baru, dan terkandung oleh apa yang tampak seperti cakram baja mengambang. Dek pengamatan melingkar memungkinkan pengunjung untuk menikmati hamparan lanskap regional di sekitarnya, termasuk Sierra Madres yang jauh, yang digaungkan dalam bentuk gundukan atap. Di bawah ini, Alfombra verde (selimut hijau) padang rumput tinggi yang tidak terlalu dibatasi abstraksi lanskap asli menciptakan hubungan dengan konteks pra-industri lanskap yang berfungsi sebagai bioremediasi untuk tanah yang terdegradasi dan meningkatkan manfaat termal untuk struktur baru.

Prinsip-prinsip keberlanjutan adalah inti dari desain lanskap Museo Del Acero Horno³. Dengan menggunakan kembali artefak industri yang ditemukan dengan cermat dan menggabungkan teknologi hijau baru yang bekerja bersama dengan arsitektur dan lanskap yang lebih besar, para desainer telah menciptakan ruang pameran luar ruangan yang menafsirkan penggunaan bersejarah daerah tersebut sambil merayakan peluang artistik untuk masa depan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Struktur atap green dengan teknologi ramah lingkungan, untuk Indonesia masih jarang ditemukan. Hal ini disebabkan oleh masih membutuhkan anggaran yang besar. Di Amerika Utara, sebuah industri Klima Roof sudah terkenal dan telah memperkenalkan solusi atap green yang hasilnya sudah dirasakan. Ini terbukti adanya bangunan-bangunan yang atapnya sudah dijadikan taman dan sangat indah untuk di lihat dan menyehatkan bagi mata.

Proses sistem struktur dan konstruksi yang di terapkan pada bangunan Museo Del Acero di Monterrey Meksiko juga menunjukkan bahwa dalam perencanaan perlu tim yang solid yang saling mendukung. Teknologi semakin berkembang, maka perlu penyesuaian dengan melihat kota-kota yang semakin maju, dunia digital semakin ditekuni sehingga dapat membantu mempercepat pembangunan yang betul-betul ramah dengan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2022). *Green Roof* (online), PT. Properti Solusi Manajemen. (<https://www.pinhome.id/kamus-istilah-properti>), di akses Desember 2022
- Breuning J. (2021). *Green Roof Systems All Under One Roof* (<https://greenrooftechology.com>)
- Christian H. D. (2010). *Folded Plate Structures*. Grimshaw. (<https://grimshaw.global/journal>)
- Conner L. (2022). *The Art of Creation: Up on the Rooftop. The Ecological Disciple*. (<https://www.ecodisciple.com/blog>)
- James L. (2012). *Museo del Acero Horno³. Landscape Architecture, Volume 5, Number 3. Architype Review*. (<https://architypereview.com>)
- Setiawan E. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi III. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (online), (<https://kbbi.web.id/>) di akses Desember 2022
- Tarmizi. (2020). *Inspirasi Atap Hijau yang Asri dan Menakjubkan*. PT. Tritama Gemilang Sukses. (online) (<https://www.arsitag.com>)

TIPOLOGI PERMUKIMAN KUMUH DI KAWASAN PERKOTAAN INDONESIA BERDASARKAN PENANGANAN

Ahmad Rijal Lutfian Wijanarko¹, Andarita Rolalisasi², Ibrahim Tohar³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya¹²³

E-mail: ahrijallutfian@surel.untag-sby.ac.id¹

Abstract

Settlements slums (slum area) namely settlements that are not yet fit for habitation because they do not meet the aspects of the requirements for housing, residential houses and settlements. Residential areas or slum areas are the face of poverty, because usually in settlements or slum areas, the people are poor or have low incomes and we encounter lots of them in urban settlement areas. High unemployment rates to incomes below daily needs result in or create high poverty rates. So that poverty one of the main factors causing the creation of slum settlements in urban settlement areas, where community actors cannot afford to buy land or houses. Basically, poverty can be overcome by preventing an increase in slum settlements, developing higher and more equitable economic growth and increasing employment opportunities. In Indonesia itself there are several slum cities that have their own typology. This typology was created because, slum areas in Indonesia have several different characteristics of each.

Keyword: Slums, Typology, Urban areas

Abstrak

Pemukiman kumuh (slum area) yaitu pemukiman yang belum layak untuk dihuni karena belum memenuhi aspek persyaratan untuk hunian, rumah tinggal dan permukiman. Area permukiman atau kawasan kumuh adalah wajah dari kemiskinan, karena biasanya pada pemukiman atau kawasan kumuh, masyarakatnya miskin atau memiliki pendapatan rendah dan banyak sekali kita jumpai di kawasan permukiman perkotaan. Angka pengangguran yang tinggi sampai pendapatan yang dibawah kebutuhan sehari-hari mengakibatkan atau menciptakan angka kemiskinan yang tinggi. Sehingga kemiskinan termasuk salah satu faktor utama penyebab terciptanya pemukiman kumuh di kawasan wilayah permukiman perkotaan, dimana para pelaku masyarakat tidak mampu untuk membeli tanah atau rumah. Pada dasarnya, kemiskinan dapat diatasi dengan pencegahan peningkatan pemukiman kumuh, perkembangan pertumbuhan ekonomi yang lebih tinggi dan pemerataan dan peningkatan kesempatan kerja. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa kota kumuh yang memiliki tipologi masing-masing. Tipologi ini tercipta dikarenakan, kawasan permukiman kumuh di Indonesia memiliki beberapa ciri khas masing-masing yang beragam.

Kata Kunci: Kawasan perkotaan, Permukiman kumuh, Tipologi.

Info Artikel:

Diterima; 2023-03-14

Revisi; 2023-03-17

Disetujui; 2023-03-25

PENDAHULUAN

Perkotaan biasanya merupakan salah satu wilayah dengan pusat kegiatan yang intensnya tinggi dan para penduduknya mempunyai potensi untuk melakukan sebuah kegiatan berupa urbanisasi. Jumlah penduduk perkotaan biasanya lebih tinggi dari daerah-daerah seperti pedesaan. Tingginya jumlah penduduk tersebut

dilengkapi dengan meningkatnya jumlah kebutuhan akan lahan bermukim yang layak dan sehat untuk dihuni bagi penduduk dan masyarakat perkotaan yang memiliki pendapatan rendah yang sulit untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, apalagi memenuhi kebutuhan akan tempat tinggal yang layak.

Penghasilan yang rendah, pemenuhan kebutuhan yang belum mencukupi dan keinginan untuk memiliki hunian atau tempat tinggal, mengakibatkan penduduk kawasan perkotaan mencari opsi lain untuk memenuhi kebutuhan tempat tinggal yaitu membangun gedung di atas tanah orang lain atau pendirian tidak teratur di lahan pemerintah. Berjalan dalam jangka waktu lama, permukiman tersebut menjadi tidak teratur, kumuh dan tidak layak untuk dihuni oleh penduduk (Kurniasih, 2007).

Kawasan permukiman kumuh adalah kawasan yang terabaikan di lingkungan kawasan perkotaan, di mana kondisi permukiman memprihatinkan dan tidak cocok untuk tempat tinggal. Dengan jumlah penduduk yang besar, prasarana dan sarana permukiman jauh dari standar dan memenuhi kebutuhan, tidak ada sarana hidup untuk mendukung kegiatan penduduk, tidak ada sarana kesehatan dan pendidikan serta prasarana dan sarana sosial untuk permukiman daerah. Bagi masyarakat yang bertempat atau bermukim di kawasan ini, kumuh adalah kenyataan dan teman sehari-hari bagi penduduk sekitar pada kawasan ini. Akibatnya jika dilanjutkan dan minim penanganan yang tepat dan baik maka akan mengakibatkan perluasan dan penyebaran permukiman kumuh (slum area). Slum area ini yang mengakibatkan menurunnya potensi lingkungan dan dapat mengakibatkan masalah-masalah yang mengancam bagi keindahan kota.

Di Indonesia sendiri, terdapat banyak sekali kawasan lingkungan permukiman kumuh. Dan banyak sekali tipologi tipologi yang terbentuk dikarenakan, permukiman kumuh di Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing.

Pada studi ini, penulis ingin mengklasifikasikan beberapa tipologi kawasan lingkungan permukiman kumuh menurut PERMEN PUPR No. 14/PRT/M/2018. Studi kasus yang diambil yaitu ada 3 kota, yaitu kawasan permukiman kumuh di Balikpapan Barat, DKI Jakarta dan Jayapura.

METODE PENELITIAN

Pada karya tulis ini, penulis ingin menggunakan metode literatur review. Literatur review adalah teknik yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan penelitian. Dengan mengakses dan meneliti literatur melalui jurnal-jurnal yang tersedia di media elektronik. Dengan tema zona lingkungan permukiman kumuh di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut PERMEN PUPR No. 14/PRT/M/2018, Tentang tipologi/jenis perumahan dan permukiman kumuh adalah kelompok rumah dan permukiman kumuh menurut letak geografisnya. Tipologi/jenis yang digunakan dalam peraturan ini berdasarkan pada tata letak kedekatannya secara geografis atau dapat juga dikatakan dengan asosiasinya terhadap kenampakan tertentu. Tipologi/jenis perumahan dan permukiman kumuh di bawah peraturan tersebut adalah:

- a. Di Atas Air, lokasi di atas air, termasuk daerah pasang surut, rawa, sungai atau laut dengan memperhatikan kearifan lokal.
- b. Di Tepi Air, lokasi di tepi badan air (seperti sungai, pantai, danau, waduk, dll.).
- c. Di Dataran Rendah, milik daerah dataran, kemiringannya kurang dari 10%.
- d. Di Perbukitan, terletak di daerah pegunungan, dengan kemiringan dari 10% sampai 40%.
- e. Di Daerah Rawan Bencana, Kawasan kumuh dan kumuh tersebut berada di kawasan yang rawan bencana alam, terutama tanah longsor, gempa bumi, dan banjir.

Dari beberapa tipologi diatas, berikut adalah 3 kawasan kota yang ada di Indonesia dengan kondisi dan ciri khas masing masing sebagai berikut:

1. Permukiman kumuh di Balikpapan Barat, terletak di atas permukaan air atau air, didirikan pada pasang surut, rawa, sungai atau laut. Permukiman overwater yang berbatasan langsung dengan lokasi kilang di wilayah Balikpapan Barat, termasuk permukiman kumuh yang tidak diatur, hingga ke laut di depan kilang. Hingga tahun 1990, permukiman pedesaan ini tetap kumuh. Banyak rumah kayu berpagar tidak ada hak milik, akses jalan tidak rata, saluran air tidak mengalir, kering, tidak nyaman dan tidak layak huni, bau, pengap dan kotor. Diperparah jarak area permukiman yang berdekatan dengan kilang minyak pertamina. Diperkirakan jarak antara permukiman dan kilang minyak pertamina kurang lebih sekitar dalam radius 0,5 - 1 km. Kemudian kondisi rawa di bawah rumah panggung yang terapung di atas air dan berbahan utama kayu, kondisinya sangat memprihatinkan dengan detail banyak sampah dan hampir seperti tumpukan sampah. Kondisi pengelolaan sampah yang belum baik, memperburuk suasana dan udara yang ada pada permukiman ini.

Langkah yang dilakukan Pemkot Balikpapan pada kawasan permukiman atas air tersebut, dengan melakukan penataan diatur dalam penyelesaian di seluruh permukaan air, baik dari segi peralatan dan infrastruktur, jalan akses kayu ulin dan jembatan beton, pasokan listrik, penyediaan jalur air bersih, pendirian layanan kesehatan bagi masyarakat sekitar dan tempat ibadah.

2. Permukiman Kumuh DKI Jakarta, lokasinya terletak ditepi air (sungai, pantai, danau, waduk dsb), akan tetapi terletak pada luar garis sempadan badan air. Berbagai upaya telah dilakukan Pemprov DKI Jakarta untuk mengatasi masalah ini. Hal ini dilakukan pada awal pemerintahan Gubernur Ali Sadikin pada tahun 1967-1979 sebagai Proyek Mohammad Husni Thamrin (MHT) atau lebih dikenal dengan Proyek Perbaikan Kampung. Program tersebut, merupakan program yang meliputi perbaikan perkampungan dengan tujuan menjadikan permukiman kumuh tidak layak huni di Jakarta dapat terlihat indah, enak dilihat dan asri kembali, minimal layak untuk dihuni/ditempati untuk masyarakat dan penduduk yang akan menempati kawasan tersebut. Dimulai dari memperbaiki akses jalan, penambahan MCK, Puskesmas, tempat sampah dan pos pos kampling sebagai sarana keamanan kampung.



Gambar 1. Foto permukiman kumuh yang ada di Jakarta



Gambar 2. Foto permukiman kumuh yang ada di Jakarta

- Permukiman Kumuh Jayapura, berada pada area dataran tinggi dengan kemiringan lereng sekitar 10% - 40%. Kelurahan Bhayangkara Kota Jayapura kebanyakan masyarakatnya beprofesi atau bermatapencaharian sebagai wiraswasta, pedagang, penyedia jasa, pegawai negeri sipil, tentara/polri, petani, dan pertukangan.

Menurut Musfira, 2018 : Bergantung pada tingkat kepadatan penduduk, beberapa lingkungan memiliki jenis peringkat yang berbeda. Pada table yang dibuat oleh Musfira,2018. Tingkat permukiman kumuh tertinggi di Desa Bhayangkara berada di RW 03 dan RW 04 dengan kepadatan sekitar 74 jiwa/ha. Jika melakukan metode penyilangan data dengan standart indikator pemukiman sehat, permukiman di Kecamatan Bhayangkara Jayapura termasuk dalam klasifikasi kumuh karena cenderung akan diprioritaskan pada kawasan pembangunan perumahan dan permukiman. Untuk lebih jelasnya tingkat kepadatan penduduk dapat dilihat pada tabel di bawah ini yang dibuat oleh Musfira, 2018 :

Tabel 1. Analisa kepadatan penduduk Kelurahan Bhyangkara

Unit permukiman	Jumlah Penduduk (jiwa)			Luas Wilayah	Kepadatan (jiwa/ha)		
	2018	2019	2020		2018	2019	2020
RW 1	1.298	1.312	1.339	29,15	44,53	45,01	45,93
RW 2	1.502	1.531	1.573	26,48	56,72	57,82	59,40
RW 3	1.974	1.996	2.057	27,6	71,52	72,32	74,53
RW 4	1.952	1.999	2.072	28,13	69,39	71,06	73,66
RW 5	1.536	1.584	1.642	27,3	56,26	58,02	60,15
RW 6	1.468	1.495	1.529	27,14	54,09	55,08	56,34
RW 7	1.576	1.589	1.611	28,2	55,87	56,35	57,13
JUMLAH	11.306	11.535	11.823	194	58,28	59,46	60,94

Tabel 2. Kepadatan bangunan Kelurahan Bhyangkara

Unit Permukiman	Jumlah Bangunan (Unit)	Luas Wilayah (Ha)	Kepadatan Bangunan (Unit/Ha)
RW 01	716	29,15	24,56
RW 02	781	26,48	29,50
RW 03	773	27,6	28
RW 04	939	28,13	33,38
RW05	745	27,3	27,29
RW 06	752	27,14	27,71
RW 07	779	28,2	27,62
Jumlah	5.485	194	28,27

Hasil perhitungan tentang kepatan bangunan memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui jumlah bangunan yang layak tersedia pada kelurahan Bhayangkara Jayapura. Pada data tebel dan perhitungan yang sudah ada, maka Keluraha Bhayankara adalah kawasana lingkungan permukiman kumuh dengan potensi pengembangan perumahan dan permukiman.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan di atas, penulis menyimpulkan tentang 3 kota yang diambil sebagai kawasan permukiman kumuh dengan tipologi menurut ERMEN PUPR No.14/PRT/M/2018.

Tabel 3. klasifikasi tipologi permukiman kumuh yang ada di Indonesia

Nama Kota	Tipologi
Balikpapan	Kawasan lingkungan permukiman kumuh di atas air
DKI Jakarta	Kawasan lingkungan permukiman kumuh di tepi air
Jayapura	Kawasan lingkungan permukiman kumuh di dataran rendah

Kota atas air Balikpapan Barat, masuk tergolong di tipologi kawasan permukiman kumuh dia atas air karena lokasinya terletak di atas air dengan kondisi saat ini sedang dilakukan pembangunan dan menjadi kawasan pariwisata yang sudah mulai terlihat bersih dengan adanya pembangunan sarana dan prasarana yang dilakukan oleh pemerintah Balikpapan. Untuk wilayah kawasan DKI Jakarta termasuk dalam tipologi kawasan kumuh tepi air, dimana kebanyakan permukiman yg tidak sesuai peraturan dibuat dan didirikan di tepi sungai atau badan sunga dan letaknya di luar garis sempadan badan air yang hingga saat ini masih melakukan perbaikan dan pengembangan hingga pengurangan slum area. Dan yang terakhir adalah kawasan permukiman kumuh yang teletak di Jayapura memiliki tipologi kawasan kumuh di perbukitan karena letaknya di daerah dataran tinggi dengan potensi pengembangan perumahan dan permukiman.

DAFTAR PUSTAKA

- BEDDU, Syarif; YAHYA, M. (2015) Penataan permukiman kumuh perkotaan berbasis Penataan bangunan dan lingkungan. Studi Kasus: Kelurahan Gusung, Kec. Ujung Tanah Kota Makassar.
- CAHYONO, Eko Agus; SUTOMO, Ns; HARTONO, Aris.(2019) Literatur review; panduan penulisan dan penyusunan. Jurnal Keperawatan, 12.2: 12-12.
- ENI, Sri Pare.(2015) Upaya-Upaya Pemerintah Daerah Provinsi DKI Jakarta dalam Mengatasi Masalah Permukiman Kumuh di Perkotaan. SCALE, 2015, 2.2: 243-252.
- Kemenkes RI. (2011). Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1077/MENKES/PER/V/2011 Tentang Pedoman Penyehatan Udara dalam Rumah. Indonesia.
- MUSFIRA, Musfira.(2018) Penentuan Tingkat Kekumuhan Kawasan Permukiman Kelurahan Bhayangkara Distrik Jayapura Utara Kota Jayapura. Jurnal Planoeearth, 3.2: 78-82.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) No. 14/PRT/M/2018
- SADALI, Mohammad Isnaini.(2020) Permukiman Kumuh di Pinggiran Kota (Kasus Pinggiran Kota Yogyakarta).
- YUNIASTUTI, Euis.(2020) Upaya Menciptakan Lingkungan Bersih dan Sehat di Kawasan Kampung Atas Air di Kelurahan Margasari Balikpapan Barat. Research Lembaran Publikasi Ilmiah, 3.2: 17-21.

IDENTIFIKASI FISIK BANGUNAN PADA KAJIAN AWAL OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA

Wahyu Utami¹, Najli Eka Rahmi², Sutra Manaek HRG³, Ivan Bahri Prasetya Zebua⁴,
Wansismar Tumanggor⁵

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara¹²³⁴⁵

E-mail: wahyuutami2013@gmail.com¹

Abstract

Heritage building have an inherent significance value for a long time, ought to preserved without denying there will be additions or adaptations by appropriate method for optimizing function. Infill design or adaptive reuse is required at the stage of design development, due to the demands and conservation efforts as a part of urban design. There are conflicting understanding of conservation and the lack of design method execution, that become a problem in the development of heritage building design. Hence, this paper discuss Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) or Infill Design in Heritage Architecture (IDHA) or Adaptive Reuse in Heritage Architecture (ARHA), with three examples of cases of historic building in Medan City, namely eks Warenhuis, eks Deli Maatschappij Hospitaal and eks Radio Republik Indonesia Kota Medan. The research method which utilized within the design stage is Evidence Based Design (EBD) and Post Occupation Evaluation (POE) approach. Its inherent significance value were investigated due to recommendation determining treatment for building and design ideas exploring at the stage of developing design form.

Keywords: *Infill, Design, Architecture, Heritage*

Abstrak

Bangunan pusaka atau pada undang undang disebut dengan bangunan cagar budaya mempunyai arti penting yang melekat dalam waktu lama, sudah sewajarnya harus dilestarikan, tanpa menafikkan akan adanya penambahan atau adaptasi dengan metode yang tepat untuk optimalisasi fungsi. Olah desain dibutuhkan pada tahapan pengembangan bentuk, karena tuntutan fungsi dan upaya pelestarian sebagai bagian dari penataan ruang kota. Masih adanya pertentangan pemahaman pelestarian dan minimnya contoh metode desain yang bisa digunakan menjadikan permasalahan dalam pengembangan desain bangunan bersejarah. Oleh karena itu, dalam tulisan ini dibahas tentang Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) atau Infill Design in Heritage Architecture (IDHA) atau istilah lainnya adalah Adaptive Reuse in Heritage Architecture (ARHA), dengan tiga contoh kasus bangunan bersejarah di Kota Medan, yaitu eks Warenhuis, eks Deli Maatschappij Hospitaal dan eks Radio Republik Indonesia Kota Medan. Metode penelitian yang digunakan dalam tahapan olah desain adalah Evidence Based Design (EBD) dengan pendekatan Post Occupation Evaluation (POE) yang mengkaji arti penting bangunan masing-masing sebagai dasar penentuan rekomendasi perlakuan pada bangunan serta ide-ide desain pada tahap pengembangan bentuk desain.

Kata kunci: Olah, Desain, Arsitektur, Pusaka

Info Artikel :

Diterima; 2019-12-10

Revisi; 2020-01-10

Disetujui; 2020-01-14

PENDAHULUAN

Silang pendapat olah desain bangunan pusaka atau cagar budaya sesuai Undang Undang Cagar Budaya no 11 tahun 2010 atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *heritage* masih terus terjadi. Pusaka yang dimaknai sebagai suatu bangunan dan atau kawasan dengan nilai tinggi dari aspek sejarah, ilmu pengetahuan dan budaya, dipahami berbeda oleh akademis, pemerhati, investor dan pembuat kebijakan.

Cagar budaya dalam undang undang hanya menuliskan umur lebih 50 tahun, mewakili gaya paling singkat 50 tahun, memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan/atau kebudayaan dan memiliki nilai budaya (Indonesia, 2010) sehingga seringkali memunculkan perdebatan dalam penetapan dan pengolahan ke fungsi sekarang. Di satu sisi, permasalahan tersebut juga muncul disebabkan belum adanya aturan baku yang mengikat pelaksanaan yang bersifat teknis, karena mengacu pada undang undang yang masih bersifat umum.

Kenyataan tersebut menjadikan hambatan pemerintahan serta pemilik bangunan dalam menentukan sikap terhadap bangunan yang diajukan pengembangan desainnya. Perdebatan beberapa pihak menghasilkan perbedaan cara mengolah desain. Bahkan fakta lapangan yang terburuk adalah tidak adanya langkah yang diambil pada bangunan bersejarah yang mempunyai arti penting dengan pertimbangan utama pemilik bangunan tidak memahami tindakan yang harus dilakukan. Pada akhirnya dua kenyataan tersebut berdampak dengan fungsi bangunan yang terbengkalai tanpa ada pemeliharaan bangunan dan berujung kerusakan pada bangunan tersebut.

Berdasarkan belum adanya teknis lapangan dalam perundang-undangan, maka tulisan ini akan menjabarkan metode Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) atau *Infill Desain in Heritage Architecture* (IDHA), khususnya detil pada tahapan penelitian identifikasi arti penting bangunan dan atau kawasan dengan mengambil tiga studi kasus amatan yaitu yaitu eks *Warenhuis*, eks *Deli Maatschappij Hospitaal* dan eks Radio Republik Indonesia Kota Medan beserta tapaknya masing-masing. Melihat tujuan ODAP adalah memberikan nilai lebih pada suatu bangunan yang memiliki arti penting sebelumnya, tanpa menghilangkan arti penting tersebut, maka tulisan ini tidak hanya sekedar mengungkap metode yang digunakan dalam olah desain namun juga bisa menjadi bagian baku dalam upaya pelestarian dengan penerapan contoh secara langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian arsitektur mempunyai dua kepentingan, pertama yaitu penelitian untuk mendapatkan teori yang dihasilkan dari analisa data tekstual maupun lapangan; kedua yaitu penelitian untuk mendapatkan prinsip-prinsip sebagai tahapan desain berdasarkan analisa data tekstual dan lapangan. Kedua kepentingan tersebut mempunyai kesamaan yaitu menggunakan data sebagai dasar menganalisa. Perbedaan mendasar pada (a) **kontribusi**, kepentingan pertama menghasilkan teori sementara kedua menghasilkan desain; (b) **fokus waktu**, kepentingan pertama terfokus masa lalu dan atau saat ini, sementara kedua terfokus untuk digunakan di masa yang akan datang berupa desain serta (c) **pendorong**, kepentingan pertama termotivasi oleh pertanyaan, sementara kedua oleh problem (Groat & Wang, 2013). Pada kepentingan desain, penelitian disebutkan mempunyai posisi penting sebelum mengeluarkan ide-ide desain (Hershberger, 2015; Laseau, 2001; Peña & Parshall, 2001). ODAP dengan tujuan akhir adalah mengkolaborasikan desain lama dan baru sudah seharusnya menggunakan metode perancangan yang tepat.

Pada tulisan ini, metode yang digunakan adalah *Evident Based Design* (EBD) dengan pendekatan *Post Ecupation Evaluation* (POE) untuk tiga bangunan bersejarah di Medan yaitu yaitu eks *Warenhuis*, eks *Deli Maatschappij Hospitaal* dan eks Radio Republik Indonesia Kota Medan beserta tapaknya masing-masing.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu :

A. Identifikasi Arti Penting Bangunan

- a) Pencarian data sejarah melalui foto, peta, majalah, catatan dan koran lama.
- b) Pengukuran dan dokumentasi fisik bangunan serta penggambaran ulang sesuai kondisi fisik yang ada.

- c) Rekonstruksi fisik bangunan berdasarkan bentuk yang ada dengan membandingkan data sejarah yang ditemukan.
 - d) Analisa bentuk meliputi bentuk luar dan tata ruang dalam bangunan beserta ornamen dan detil berdasarkan dokumentasi dan hasil rekonstruksi.
 - e) Menetapkan rekomendasi bentuk yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
- B. Mengembangkan Desain
- a) Mengeluarkan usulan desain pengembangan.
 - b) Mendesain bangunan baru dan lama sebagai satu kesatuan.

KAJIAN PUSTAKA OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA

Undang Undang Republik Indonesia no 11 Tahun 2010 menjelaskan cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan atau kebudayaan melalui proses penetapan (Indonesia, 2010) dengan penjelasan tujuan, kriteria, kepemilikan serta penetapan.

ODAP merupakan upaya pelestarian (Adishakti, 2017; Handayani, 2017). UUCB No 11 Tahun 2010 memuat perihal pengkajian dan pelestarian, walaupun bersifat sangat umum dan tidak bersifat teknis. Salah satu dalam standard pelestarian yang sering digunakan adalah *Burra Charter* yang diperkenalkan pertama pada tahun 1999. Pada *Burra Charter* dijelaskan salah satu adalah adaptasi atau dalam tulisan ini lebih menggunakan istilah olah desain (Burra Charter, 1999). Adaptasi adalah menambah, mengubah dan mempertahankan (Indonesia, 2010; JPPI & ICOMOS, 2003). Adaptasi dan olah desain yaitu meningkatkan fungsi sesuai kebutuhan tanpa merusak arti penting dari bentuk yang sudah ada berdasarkan *Heritage Impact Assesment* (HIA). Peningkatan fungsi meliputi ekonomi, sosial dan budaya (Ashworth, 1991; Bandarin & van Oers, 2012; Clarke et al., 2020; UNESCO World Heritage Centre, 2008).

Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) adalah memberikan perlakuan yang tepat pada bangunan secara arsitektural dengan mengkolaborasikan arti penting dan fungsi baru. Tahapan awal yaitu mencari arti penting bangunan dan kawasan untuk ketepatan desain pengembangan, dengan tiga hal yang harus diperhatikan yaitu :

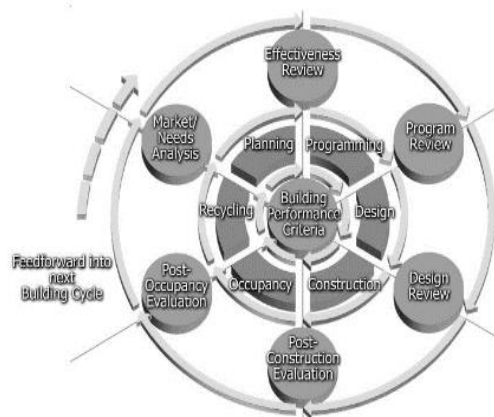
- a. Bukti arti penting.
- b. Bukti ketidakefektifan fungsi ini serta.
- c. Perkiraan fungsi yang akan terjadi.

Oleh karena itu, metode perancangan untuk ODAP adalah *Evident Based Design* (EBD) dengan pendekatan *Post Occupation Evaluation* (POE) yaitu pendekatan yang melihat kinerja fungsi dengan cara melakukan evaluasi setelah bangunan tersebut digunakan. Kontinuitas dan perubahan menjadi aspek penting menggunakan prinsip *adaptive reuse* (Clarke et al., 2020). Tujuannya untuk merumuskan fungsi yang tepat pada bangunan dengan sentuhan baru pada desain, interior maupun eksterior. POE adalah tahapan untuk mendapatkan harapan baru dengan melihat manfaat di berbagai aspek, proses evaluasi performa bangunan setelah dihuni (Preiser, 2001). POE mencoba mengadaptasikan bangunan bersejarah dengan nilai tinggi untuk kondisi saat ini berdasarkan standar dan peraturan (Aburamadan et al., 2021; Villarejo et al., 2021) dengan tahapan inventarisasi dan interpretasi secara digital (Aburamadan et al., 2021).

Evidence Based Design (EBD) merupakan metode desain berdasarkan bukti yang terlihat. Pada kasus ODAP, bukti yang dilihat adalah ketidakefektifan pada fungsi bangunan saat ini berdasarkan bentuk fisik. Pernyataan tersebut sesuai ahli programming yang menjelaskan bahwa salah satu tahapan desain adalah

mengevaluasi kinerja bangunan dari perilaku atau aktivitas pada layout ruang dalam dan bentuk utamanya setelah dihuni (Hershberger, 2015; Laseau, 2001; Sailer et al., 2008).

Walaupun EBD lebih familiar untuk bangunan kesehatan (Gawlak, 2015; Sailer et al., 2008), namun melihat beberapa contoh penerapan EBD terfokus pada desain berdasarkan bukti yang sudah ada, *trial and error – learning by doing* dari desain awal (Sailer et al., 2008; Zeisel, 1984), maka EBD juga tepat digunakan untuk ODAP. Melalui metode EBD, terlihat konflik fungsi saat ini untuk fungsi kedepannya berdasarkan POE dengan tahapan akhir melakukan pengolahan bentuk untuk fungsi yang lebih optimal (*recycling*).



Gambar 1. Evaluasi Kinerja Bangunan melalui POE (Preiser, 2001)

Ada beberapa ODAP yaitu (a) olah desain bangunan; (b) olah desain interior; (c) olah desain interior konstruktif; (d) olah desain atap; (e) olah desain atap konstruktif dan (f) olah desain dasar (Adishakti, 2017). Berdasarkan Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) atau *Infill Design in Heritage Architecture* (IDHA), salah satu tahapan yang wajib dilakukan sebelum mendesain fungsi baru adalah identifikasi arti penting (Ikaputra et al., 2013; JHS, 2017) dengan mengacu pada *historic urban landscape* yang ada (Bandarin & van Oers, 2012; UNESCO, 2016).

Identifikasi Arti Penting dalam Olah Desain Arsitektur Pusaka

A. Pentingnya Nilai dan Latar Belakang Sejarah Bangunan dan Kawasan

Sejarah bangunan dan kawasan wajib ditelusuri untuk mendapatkan arti penting melalui catatan sejarah berupa foto dan peta lama, buku, majalah dan sejenisnya. Walaupun secara khusus didalam undang undang disebutkan angka 50 tahun sebagai ketentuan disebut cagar budaya (Indonesia, 2010), namun angka tersebut tidak mengikat. Tidak semua bangunan dengan umur 50 tahun mempunyai arti penting sesuai yang dituliskan perundangundangan.

Pentingnya Pengukuran, Penggambaran Ulang dan Dokumentasi Fisik Bangunan

Pengukuran dan penggambaran fisik bangunan dilakukan selain sebagai dokumentasi gambar kerja sesuai kondisi saat ini, juga sebagai data dasar menganalisa bentuk. Pengukuran dan penggambaran didukung dengan dokumentasi foto terbaru. Data tersebut disandingkan dengan data catatan sejarah untuk bisa melihat perubahan dan keberlanjutan yang ada. Perubahan dan keberlanjutan untuk menarik kesimpulan elemen dominan.

Pentingnya Rekonstruksi Bangunan dan Kawasan

Rekonstruksi bangunan dan kawasan bermanfaat untuk tahap analisa bentuk ruang kota yang berpengaruh pada eksistensi pendirian bangunan serta analisa bentuk

dan fungsi bangunan saat ini dan hasil analisa catatan sejarah yang ditemukan. Tujuan utama rekonstruksi adalah membandingkan kondisi awal bangunan dan saat ini. Rekonstruksi dilakukan dengan cara melakukan interpretasi berdasarkan jejak fisik, berupa struktur dan bentuk saat ini, serta dari catatan sejarah.

Pentingnya Membaca Elemen dan Ornamen pada Bangunan dan Kawasan

Elemen dan ornamen arsitektural pada bangunan, tapak serta kawasan menentukan arti penting bangunan dan atau kawasan yang akan dinilai. Penggunaan elemen dan ornamen pada bangunan dan struktur kawasan bisa menunjukkan karakter dan cerita yang melatarbelakangi pendirian, yang tidak tersurat dalam berbagai catatan sejarah.

Bahkan tidak jarang ditemukan adanya ornamen dan atau elemen yang sebenarnya memuat sebuah simbol tertentu yang bisa menceritakan pertimbangan pendirian bangunan dan atau kawasan.

Pentingnya Memberikan Rekomendasi Desain Pengembangan

Setelah mendapatkan sejarah dan mengidentifikasinya serta pengukuran dan penggambaran ulang bangunan, tahapan yang paling penting dalam ODAP adalah rekomendasi adaptasi yang bisa dilakukan untuk pengembangan desain. Rekomendasi bukanlah sebuah perintah untuk melakukan replika atau pengulangan bentuk keseluruhan bangunan, namun sudah merupakan hasil dari analisa arti penting. Pada tahapan ini, akan muncul beberapa variasi rekomendasi yang ditentukan dengan tingkatan arti penting. Rekomendasi adalah tahapan terakhir dari identifikasi arti penting bangunan

Contoh rekomendasi yang sering diberikan antara lain adalah:

- a. perubahan tidak boleh dilakukan ke seluruh bangunan, namun boleh menambahkan ruang dalam dengan penggunaan material yang tidak merusak dan mudah dibongkar pasang;
- b. perubahan boleh dilakukan di beberapa bagian yang sudah ditentukan dengan tetap mempertahankan bagian tertentu;
- c. penambahan bangunan diperbolehkan dengan tidak merusak dan mengubah bangunan lama, diperbolehkan membuat hubungan antar dua bangunan dengan melakukan penempelan struktur tanpa merusak dinding dan struktur bangunan lama dan sebagainya, dan sebagainya.

Dialog Fungsi Baru Pada Arti Penting Bangunan dan Kawasan

Tahap terakhir ODAP adalah munculnya desain pengembangan berdasarkan kebutuhan fungsi baru. Desain dikembangkan berdasarkan arti penting bangunan dan kawasan serta kebutuhan ruang kedepannya. Tahapan ini harus merujuk rekomendasi yang sudah diberikan sebagai akhir dari tahap penelitian arti penting bangunan.

Prinsip terpenting pada tahap pengembangan desain pada pelestarian adalah mengupayakan adaptasi yang sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan dengan tetap menghargai nilai lama yang sudah melekat. Pengembangan desain pada tidak dengan cara mereplika bangunan yang sudah ada, apalagi membekukan pengembangan desain. Dua hal tersebut bertentangan dengan prinsip pelestarian yang memperbolehkan adanya olah desain sesuai ketentuan yang berlaku. Karya arsitektura harus tetap mengakomodasi dinamika perubahan pemikiran dan budaya.

Identifikasi Arti Penting pada Bangunan Pusaka di Kota Medan

Medan merupakan salah satu kota pusaka (*heritage city*) yang ada di Indonesia dengan sejarah pembentukan kota yang unik. Perpaduan antara eksistensi pola kota kerajaan dan kota kolonial memunculkan adanya interaksi ruang yang terbentuk pada masa kolonial Belanda serta penyatuan pola ruang kota untuk kepentingan saat ini. Ruang-ruang yang terbentuk mencerminkan adanya dialog

bentang alam, sungai dan pantai, dengan kebutuhan dari waktu ke waktu (Utami, 2013). Salah satu elemen pembentuk Kota Pusaka Medan adalah bangunan-bangunan bersejarah yang memiliki arti penting baik dalam skala kota, provinsi Sumatera Utara dan skala Nasional. Namun saat ini masih ditemukan bangunan-bangunan tersebut yang terbengkalai dan tidak digunakan untuk fungsi apapun. Seperti halnya kota lain di Indonesia, data sejarah perkembangan kota dan bangunan di Kota Medan banyak ditemukan sebagai koleksi perpustakaan Belanda, yang dapat diakses online maupun data berbentuk *hard copy* yang tersimpan rapi di perpustakaan tersebut, misalnya peta, foto, koran, majalah serta buku lama terkoleksi di Belanda.

Tabel 1. Contoh peta lama Kota Medan

No	Jenis Data	Alamat Web
1	1945	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2012166
2	1945	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2011507
3	1935	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2011712
4	1913.1	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2012987
5	1913.2	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2012987
6	1913.3	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2012987
7	1913.4	http://hdl.handle.net/1887.1/item:2012987
8	1932	http://hdl.handle.net/1887.1/item:895643



Gambar 2. Peta Kota Medan

Jika ditelusuri lokasi ketiga bangunan sebagai amatan, terletak di kawasan kota lama Medan. Ketiganya dapat ditelusuri dari peta-peta lama yang tersedia, sehingga bisa terlihat keterkaitan bangunan terhadap bangunan di kawasan sekitarnya. Jika Eks Warenhuis sebagai toko serba ada yang sudah ada sebelum abad 20 serta eks *Deli Maatschappij Hospitaal* (Rumah Sakit Perusahaan Deli) berada di kawasan khusus yaitu kawasan perdagangan dan kompleks rumah sakit dan fasilitas pendukungnya, yang memiliki akses jalan utama kota, sementara Eks RRI yang pada peta 1945 merupakan lokasi *PTT Radio Transmitting Station* (Stasiun Pemancar Studio) yang berada di kawasan percampuran fungsi.

Sejarah penting pada ketiga bangunan secara ringkas adalah sebagai berikut :

- Warenhuis dengan arsitek G. Bos (De Sumatra Post, 1920) melakukan tender pembangunan Warenhuis serta material beton yang digunakan (De Sumatra Post, 1918a) karena sudah adanya persetujuan dari pemerintah saat itu terkait proyek pembangunan gedung baru Warenhuis (De Sumatra Post, 1918b).



Gambar 3. Bangunan Warenhuis dalam Koran (*Deli Courant*, 26 November 1926)

- b. Rumah Sakit yang tertulis *Deli Maatschappij Hospitaal* pada peta tahun 1945 n milik perusahaan tembakau Deli yang pada tahun 1871 memperkerjakan dr. H Sanders Ezn untuk mengobati orang sakit dan pada tahun 1877 diperluas bangunannya (Vester, 1919).
- c. Pembelian tanah seluas 10.000 m² untuk stasiun dan studio penyiaran oleh perusahaan penyiaran radio Hindia Belanda (*Het Vaderland: Staat-en letterkundig nieuwsblad*, 1939) di bekas lapangan balap sebagai pengembangan stasiun yang sudah ada sebelumnya (*De Sumatra Post*, 1928), pada koran 1951 diberitakan ada pengembangan bangunan sebagai bagian dari fasilitas RRI (*Het Nieuwsblad voor Sumatra*, 1951).

Ketiganya mempunyai periode waktu yang berbeda sehingga memunculkan karakter fisik yang juga berbeda. Kemunculan Eks Warenhuis dan eks *Deli Maatschappij Hospitaal* pada periode yang hampir sama yaitu akhir abad 19, namun Warenhuis didesain ulang pada abad 20 dengan gaya arsitektur yang berbeda. Bentuk bangunan eks RRI Medan, relatif lebih baru yang dipengaruhi oleh periode Amsterdam School dengan gaya dominan di Art Deco. Sementara dengan fungsi yang berbeda, bentuk elemen dan ornamen masing-masing lebih mencerminkan sasaran fungsi dan pengguna. Eks Warenhuis lebih menonjolkan bentuk arsitektural dalam elemen dan dekorasi ornamennya kemungkinan dikarena bangunan tersebut berfungsi sebagai fasilitas perdagangan dengan keindahan yang ingin diberikan. Hal itu juga terlihat pada ornamen ruang dalam dan tata ruang dalamnya yang mewah. Hal ini berbeda dengan Eks *Deli Maatschappij Hospitaal* yang terfokus pada arsitektur tropis dengan berbagai perlakuan ruang-ruang yang sederhana namun nyaman dan sehat. Meskipun ada perbedaan penggunaan elemen dan ornamen serta bentuk bangunan, ketiga bangunan tersebut tetap memiliki keunikan bentuk masing-masing.



Gambar 4. Kondisi fisik bangunan (a) eks Warenhuis; (b) Eks *Deli Maatschappij Hospitaal* dan (c) Eks RRI



Gambar 5. Kondisi fisik bukaan pada bangunan Eks RRI



Gambar 6. Kondisi fisik bangunan Eks Warenhuis

Saat ini, ketiga bangunan tidak termanfaatkan dengan baik dan terbengkalai. Kondisi tersebut diperparah adanya lumut dan tanaman liar di dalam bangunan.



Gambar 7. Kondisi fisik bangunan Eks RRI

Bangunan eks RRI sudah tidak beratap, dengan kondisi fungsi ruang dalam yang sulit teridentifikasi karena pola lantai yang tidak terlihat jelas dengan banyaknya tanaman liar serta karena sebagian dinding yang rusak. Sementara untuk lubang jendela, pintu dan lobang angin sebagian besar masih bisa dilihat perletakannya, walaupun relatif juga banyak yang rusak dengan daun pintu dan jendela yang sudah tidak ada. Kondisi yang sama juga terjadi pada kedua bangunan yang lain.



Gambar 8. Kondisi fisik bangunan eks *Deli Maatschappij Hospitaal*

Melalui penggambaran tiga dimensi, terlihat keunikan pada masing-masing bangunan. Eks Warenhuis sebagai toko serba ada modern pertama di Kota Medan memperkaya karakter bangunan kolonial dengan ornamen dan detil bangunan serta pengetahuan struktur dua lantai yang menggunakan beton bertulang pada era awal abad 20. Bentuk simetris pada sisi bangunan, serta penggunaan penyelesaian desain sudut menambah kemegahan bangunan dengan penguatan melalui elemen vertikal (kolom dan bukaan).



Gambar 9. Penggambaran Tiga Dimensi Bangunan Eks Warenhuis

Sementara *Deli Maatschappij Hospitaal* atau yang kemudian dikenal sebagai Rumah Sakit Umum Tembakau Deli dibawah PTPN II menunjukkan pengaruh arsitektur lokal daerah tropis dengan penggunaan bentuk atap, innercourt serta bukaan bentuk vertikal yang disesuaikan dengan fungsi ruangan rumah sakit. Bukaan-bukaan besar digunakan di bangsal-bangsal dengan penggunaan rangka atap ekpos. Sebagaimana rumah sakit dengan fasilitas yang lengkap, rumah sakit tersebut terdiri dari beberapa bangunan pendukung rumah sakit, antara lain laboratorium dan rumah dokter.

Berdasarkan kajian arti penting yang sudah dilakukan, maka didapat beberapa rekomendasi umum yang bisa dilakukan untuk Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) pada ketiga bangunan tersebut:

- a. Fungsi baru harus ditanamkan pada ketiga bangunan agar mempunyai nilai ekonomi pusaka yang bisa menghidupkan kembali nilai bangunan dan ruang.
- b. Penyesuaian ruang dalam dan penambahan bangunan di dalam tapak diperlukan sebagai pendukung desain yang sudah ada untuk meningkatkan nilai bangunan dan tapak.
- c. Prinsip-prinsip dominan (penghawaan, keterbukaan, kontekstual pada tapak dan kawasan) yang digunakan pada bangunan menjadi pertimbangan utama desain bangunan baru sebagai pendung bangunan lama.

Pengembangan Desain dalam Penggunaan Ruang Bangunan Lama

Arti penting bangunan bersejarah dibutuhkan untuk mencari nilai, keunikan, signifikansi, kekhasan dalam upaya pelestarian. Berkaca dari ruang dalam dan ruang luar yang sudah tidak bisa digunakan, serta fungsi yang tidak aplikatif pada saat ini, dibutuhkan perlakuan yang tepat pada bangunan tersebut. Olah Desain Arsitektur Pusaka yang diharapkan mampu memadukan kondisi dan kebutuhan serta keberlanjutan menjadi jawaban paling tepat dengan menggunakan metode EBD dan POE. Setiap bangunan dan atau kawasan yang akan dikembangkan desainnya, harus menyertakan analisis dengan kedua metode tersebut, dengan didukung langkah pertama yaitu melihat arti penting seperti. Bukti ketidaksesuaian untuk fungsi dan kebutuhan saat ini menjadi pertimbangan evaluasi penggunaan ruang menjadi dasar usulan desain pengembangan.

Demikian juga dengan rekomendasi atas elemen-elemen dominan yang harus dijaga nilainya harus menjadi pertimbangan utama dalam pengembangannya. Olah Desain Arsitektur Pusaka menjadi jawaban tantangan carut marutnya pelestarian. Ketakutan kreativitas arsitek masa kini yang sering menjadi kegagalan dalam pelestarian bisa diatasi dengan kemampuan mengolah nilai lama dalam desain baru. Fungsi yang tidak mengikat serta olahan bentuk yang kreatif menjadi pertimbangan dalam desain. Bukan mereplika bentuk yang sudah ada, namun mewarnai bentuk yang ada dengan sentuhan berbeda sehingga menghasilkan desain yang harmonis dan menarik.

KESIMPULAN

Arti penting bangunan sebagai upaya pelestarian bangunan pusaka atau cagar budaya wajib diketahui sebagai panduan desain pengembangan. *Evidence Based Design* (EBD) dan *Post Occupation Evaluation* (POE) yang digunakan dalam Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) menjadi alternatif melihat kondisi fisik dan gap penggunaan bangunan. Data fisik yang tidak memenuhi kebutuhan saat ini dan tidak sesuai dinamika perkembangan tat ruang, kekurangan kapasitas ruang serta kondisi struktur bangunan menjadi tahapan sebelum membuat ide-ide desain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini terfokus pada metode yang digunakan untuk Olah Desain Arsitektur Pusaka dengan contoh kasus yang didapat dari laporan mahasiswa bimbingan mata kuliah Riset dan Seminar Arsitektur Departemen Arsitektur Sumatera Utara Tahun Akademik 2021/2022 atas nama Sutra Manaek HRG, Ivan Bahri Prasetya Zebua,

Najli Eka Rahmi dan Wasismar Tumanggor. Penggunaan foto dan data-data lapangan sebagai hasil penggambaran mahasiswa digunakan sebagai bagian dari contoh penerapan metode.

DAFTAR PUSTAKA

- Aburamadan, R., Trillo, C., Udeaja, C., Moustaka, A., Awuah, K. G. B., & Makore, B. C. N. (2021). Heritage conservation and digital technologies in Jordan. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 22(July 2020), e00197. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00197>
- Adishakti, L. T. (2017). Pelestarian Bangunan Cagar Budaya, Tonggak Keberlanjutan Kota Pusaka. *Workshop Pelestarian Bangunan Gedung Cagar Budaya*.
- Ashworth, G. J. (1991). *Heritage planning: Conservation as the management of urban change*. Geo Pers, Netherlands.
- Bandarin, F., & van Oers, R. (2012). The Historic Urban Landscape. In *The Historic Urban Landscape*. <https://doi.org/10.1002/9781119968115>
- Burra Charter. (1999). *The Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance*.
- Clarke, N., Kuipers, M., & Stroux, S. (2020). Embedding built heritage values in architectural design education. *International Journal of Technology and Design Education*, 30(5), 867–883. <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09534-4>
- De Sumatra Post. (1918a). Aanbesteding Medan's Warenhuis. *De Sumatra Post*.
- De Sumatra Post. (1918b). Medan's Warenhuis. *De Sumatra Post*.
- De Sumatra Post. (1920). Een Nieuw Architecten-bureau. *De Sumatra Post*.
- De Sumatra Post. (1928, September). Uitbreiding van Radio-Medan. *De Sumatra Post*.
- Gawlak, A. (2015). *Evidence-based design in healthcare facilities*. November, 27–40.
- Groat, L., & Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods*. John Wiley and sons.
- Handayani, T. (2017). Pelestarian Arsitektur Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Atrium*, 3(1).
- Hershberger, R. (2015). Architectural programming and predesign manager. In *Architectural Programming and Predesign Manager*. <https://doi.org/10.4324/9781315645728>
- Het Nieuwsblad voor Sumatra. (1951). Radio RRI Medan Gaat Uitbreiden. *Het Nieuwsblad Voor Sumatra*, 2.
- Het Vaderland: Staat-en letterkundig nieuwsblad. (1939). Zendstation te Medan. *Het Vaderland: Staat-En Letterkundig Nieuwsblad*, 2.
- Ikaputra, Ismudiyanto, Adishakti, L. T., Utami, W., Sumardjono, Widita, A. A., Pintoko, S., Putri, R. Z. A., & Dyah Ayu Meliastuti. (2013). *Arsitektur Bank Negara Indonesia 1946. Kajian Sejarah Arsitektur Gedung BNI 1946 Yogyakarta*.
- Indonesia, P. R. (2010). Undang-Undang Cagar Budaya. In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya*.
- JHS. (2017). *Kajian Sejarah Dan Inventarisasi Omah Lowo , Solo*.
- JPPI & ICOMOS. (2003). *Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia - Indonesian Charter for Heritage Conservation*. 1–4.
- Laseau, P. (2001). *Graphic Thinking for Architects and Designers*. JOHN WILEY & SONS, INC.
- Peña, W. M., & Parshall, S. a. (2001). *Problem Seeking*. 249.
- Preiser, W. F. E. (2001). The Evolution of Post Occupancy Evaluation: Towards Building Performance and Universal Evaluation. *Learning From Our Buildings A State of the Practice Summary of Post Occupancy Evaluation*, 9–22.
- Sailer, K., Budgen, A., Lonsdale, N., Turner, A., & Penn, A. (2008). Evidence-based design: theoretical and practical reflections of an emerging approach in office

- architecture. *Design Research Society Conference*, 4(August 2009), 1–16.
- UNESCO. (2016). The HUL Guidebook: Managing Heritage in Dynamic and Constantly Changing Urban Environments. *The 15th World Conference of the League of Historical Cities*, 59.
- UNESCO World Heritage Centre. (2008). *World Heritage Committee - 32nd session*. May.
- Utami, W. (2013). *Konsep Saujana Kota Magelang*. Universitas Gadjah Mada.
- Vester, B. (1919). *Deli Maatschappij. Gedenkschrift Bij Gelegenheid van Het Vijftigjarig Bestaan*.
- Villarejo, P., Gámez, R., & Santamaría-López, Á. (2021). Building Renovation Passports in Spain: Integrating existing instruments for building conservation, renovation and heritage protection. *Energy Policy*, 157(March). <https://doi.org/10.1016/j.enpol.2021.112506>
- Zeisel, J. (1984). *Inquiry By Design: Tools for Environment-Behaviour Research*. Cambridge University Press.

ASPEK MONUMENTAL GEREJA BLENDUK DI KOTA SEMARANG

Choirul Amin¹, Adi Sasmito²

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Semarang¹

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran Semarang²

E-mail: choirul-amin@untagsmg.ac.id¹

Abstract

Blenduk Church is a historic building that is quite monumental in the old city of Semarang, this is because the existence of the Blenduk Church is inseparable from the morphology of the city of Semarang, namely its relationship to the time or era of its establishment during the Dutch colonial period in Indonesia, and related to its designation as a building for Christian worship. , as well as because of its significant location in the old city area of Semarang. The monumentality aspect of a building can be viewed from several aspects that can be categorized to strengthen the depth of the building's philosophical meaning, such as Architectural Distinctiveness, History, Cultural Assimilation, Building Functions, Regional Landmarks, Environmental Impression, Location, Image in society and the building hierarchy to the surrounding area. The purpose and intent of this study is related to proving how far the monumentality aspect of the Blenduk Church building is. The scope of the material for this research is the object of the Blenduk Church building in the Kota Lama area of Semarang, while the scope of the formal object in this research is to prove how deep the monumentality of the Blenduk Church is in the environmental area of the Kota Lama Semarang. The expected result of this research is to obtain depth evidence on the aspect of monumentality in the Blenduk Church building in the Kota Lama area of Semarang.

Keywords: Blenduk church, Monumental aspect, Semarang old town

Abstrak

Gereja Blenduk adalah suatu bangunan bersejarah yang cukup monumental di Kota lama Semarang, hal ini disebabkan karena keberadaan Gereja Blenduk tidak terlepas dari morfologi Kota Semarang, yaitu hubungannya terkait masa atau zaman pendiriannya di masa penjajahan Belanda di Indonesia, serta terkait peruntukannya sebagai bangunan peribadatan umat kristiani, serta karena perletakannya yang cukup signifikan di kawasan Kota lama Semarang. Aspek Monumentalitas sebuah bangunan dapat ditinjau dari beberapa aspek yang dapat dikategorikan untuk memperkuat kedalaman makna filosofis bangunan tersebut, seperti Kekhasan Arsitektur, Sejarah, Asimilasi Budaya, Fungsi Bangunan, Landmark Kawasan, Kesan Lingkungan, Lokasi, Image di masyarakat dan Hirarki bangunan terhadap kawasan sekitar. Tujuan dan maksud dari penelitian ini terkait pembuktian seberapa jauh aspek monumentalitas bangunan Gereja Blenduk. Ruang lingkup dari material dari penelitian ini adalah obyek bangunan Gereja Blenduk di kawasan Kota Lama Semarang, sedangkan ruang lingkup obyek formal dalam penelitian ini adalah pembuktian seberapa dalam aspek monumentalitas Gereja Blenduk pada area lingkungan Kota Lama Semarang. Hasil yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah mendapatkan bukti kedalaman atas aspek monumentalitas pada bangunan Gereja Blenduk pada kawasan lingkungan Kota Lama Semarang.

Kata kunci: Aspek monumental, Gereja blenduk, Kota lama semarang

Info Artikel :

Diterima; 2023-03-24

Revisi; 2023-03-28

Disetujui; 2023-03-28

PENDAHULUAN

Kota Semarang memiliki beragam bangunan bersejarah yang tersebar di seantero wilayahnya. Salah satu bangunan bersejarah yang menonjol dibandingkan lainnya adalah bangunan peninggalan Belanda yang berarsitektur Eropa maupun asimilasi dan akulturasi dengan bangunan bergaya Jawa untuk mengatasi iklim tropis yang kemudian disebut dengan gaya kolonial atau arsitektur indis.

Salah satu daerah yang masih terjaga keasliannya dengan banyak bangunan berarsitektur Eropa peninggalan Belanda berada di kawasan yang disebut Kota Lama Semarang, pada daerah ini tersebar lebih dari 50 buah bangunan bergaya kolonial yang hingga kini masih terlihat keasliannya. Salah satu dari bangunan bergaya Eropa tersebut merupakan bangunan Gereja Blenduk.

Gereja Blenduk adalah satu diantara beberapa bangunan tua di kota Semarang dimana keberadaannya sudah ada sejak jaman awal Belanda masuk ke Semarang. Gereja Blenduk ada di area lingkungan Kota Lama Semarang yang pada masa dahulu merupakan sebuah kota diarea benteng yang dikuasai VOC untuk sarana perdagangan dan jasa dari dan menuju ke Eropa.

Pada masa awal pendiriannya keberadaan Gereja Blenduk di kawasan Kota Lama Semarang difungsikan atau dibangun sebagai sarana bangunan peribadatan bagi umat kristiani warga Belanda yang bertempat tinggal di Kota Lama Semarang, dikarenakan mayoritas pada waktu itu masyarakat Belanda menganut agama Kristen Protestan.

Gereja Blenduk didirikan oleh bangsa Portugis, lalu kemudian diteruskan atau direnovasi beberapa kali oleh bangsa Belanda. Keberadaan Gereja Blenduk diletakkan dengan cukup strategis yakni di jantung Kota Lama Semarang yang terhubung langsung di jalan utama Kota Lama baik sisi kiri, sisi kanan dan sisi depan bangunan, sehingga menciptakan vista dari manapun arah masuk ke Kota Lama Semarang.

Bangunan Gereja Blenduk secara fisik dan fungsi dianggap merupakan suatu salah satu bangunan tua bersejarah yang cukup ikonik dan monumental di Kota Semarang, karena sejarah keberadaannya pasti terkait dari morfologi Kota Semarang, keberadaan Gereja Blenduk terkait dengan periode atau zaman menurut waktu perkembangan pendiriannya di saat penjajahan Belanda di Indonesia, serta berdasarkan peruntukannya sebagai sebuah sarana bangunan yang dipakai sebagai tempat peribadatan umat kristiani, dan karena juga perletakkannya yang sangat strategis berada tepat di jantung atau tengah Kota lama Semarang.

Gereja Blenduk dianggap sebagai bangunan yang ikonik atau monumental, sedangkan aspek Monumentalitas sebuah bangunan dapat ditinjau atau dinilai dari beberapa aspek yang dapat dikategorikan untuk memperkuat kedalaman dan mengklasifikasikan makna filosofis bangunan tersebut sehingga sah atau valid dikatakan sebagai bangunan yang monumental, aspek penilaian monumentalitas bangunan dapat dinilai dari : Kekhasan Arsitektur, Sejarah, Asimilasi Budaya, Fungsi Bangunan, Landmark Kawasan, Kesan Lingkungan, Lokasi, Image di masyarakat dan Hirarki bangunan terhadap kawasan sekitar.

Tujuan dan maksud dari penelitian aspek monumental Gereja Blenduk di Kota Semarang ini adalah untuk membuktikan seberapa dalam monumentalitas sebuah bangunan Gereja Blenduk ditinjau dari beberapa aspek yang sudah disebutkan diatas.

Ruang lingkup dari obyek material penelitian aspek monumental Gereja Blenduk di Kota Semarang ini adalah fisik bangunan Gereja Blenduk di kawasan Kota Lama Semarang, sedangkan pada ruang lingkup formal dalam penelitian aspek monumental Gereja Blenduk di Kota Semarang ini adalah pembuktian seberapa dalam aspek monumentalitas gedung Gereja Blenduk di area lingkungan Kota Lama Semarang.

Hasil yang diharapkan dari adanya penelitian aspek monumental Gereja Blenduk di Kota Semarang ini adalah mendapatkan bukti kedalaman atas aspek monumentalitas pada bangunan Gereja Blenduk di kawasan lingkungan Kota Lama Semarang, sehingga keberadaan Gereja Blenduk yang dianggap monumental terbukti secara sah dan valid.

Monumentalitas Bangunan

Monumentalitas bangunan secara umum dideskripsikan sebagai bangunan yang menjulang tinggi, denah dan posisinya berada pada sentral kawasan dan mendominasi bangunan lain disekitarnya. Pada saat ini monumentalitas bangunan tidak hanya dinilai berdasar fisiknya saja, akan tetapi juga mempertimbangkan beberapa aspek non fisik seperti sejarah, fungsi, kesan dan image di masyarakat.

Pengertian Monumental

Sebelum lebih jauh mengetahui tentang apa itu monumentalitas suatu bangunan, peneliti mencoba merangkum dahulu pengertian monumentalitas bangunan pada saat ini, apakah makna monumentalitas saat ini sudah berkembang jauh dibandingkan monumentalitas pada masa lalu, sehingga nilai nilai sentimental akan meliputi sebagai pertimbangannya. Visual monumental secara terminologi diartikan sebagai monumen, yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Bangunan terkait dengan nilai sejarah / perkembangan kota
- b. Bangunan dengan skala dimensi yang cukup besar dibandingkan bangunan sekitarnya.
- c. Bangunan dengan status kedudukan dan posisi yang penting bagi suatu kota / kawasan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia makna monumental adalah berasal dari kata monumen yang mempunyai makna bangunan ataupun tempat dimana memiliki nilai sejarah yang signifikan serta menimbulkan kesan tentang hal hal yang bersifat agung, kenangan dan momen atau peringatan tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan monumental adalah suatu tempat ataupun bangunan yang menimbulkan kesan tertentu, memiliki makna sejarah dengan dimensi cukup besar untuk lingkungan sekitarnya dan mempunyai status atau kedudukan yang penting dan vital.

Filosofi Bangunan Monumental

Filosofi bangunan monumental mulai dikembangkan di Eropa, yakni bangunan bangunan yang dinilai melambangkan gerakan ekspresionis, dimana gaya bangunan yang ekspresionis tersebut dianggap sebagai bangunan dengan nilai monumental yang tinggi. Monumental sendiri pada awalnya dikategorikan untuk bangunan yang menjulang tinggi, dengan denah dan penempatan yang sentral (dianggap penting), dominan terhadap bangunan disekelilingnya, dan kemudian teori ini dikembangkan sebagai tipologi dasar merancang sebuah bangunan monumental.

Aspek Aspek Monumentalitas Bangunan

Dalam menganalisa suatu bangunan terkait dengan nilai monumentalitasnya, ada beberapa aspek yang dapat dijadikan pedoman, sebagai alat ukur untuk menentukan apakah bangunan tersebut memang terbukti secara sah benar-benar merupakan bangunan yang monumental, aspek aspek tersebut antara lain :

1. Aspek Kekhasan Arsitektur
2. Aspek Sejarah
3. Aspek Asimilasi Budaya
4. Aspek Fungsi Bangunan
5. Aspek Landmark Kawasan
6. Aspek Kesan Lingkungan
7. Aspek Kepentingan Lokasi
8. Aspek Image Masyarakat
9. Aspek Hirarki Bangunan

METODE PENELITIAN

Langkah langkah ataupun metode yang dipergunakan didalam penelitian terkait aspek monumental Gereja Blenduk di Kota Semarang merupakan suatu metode yang dikenal sebagai metode deskriptif analisis.

Metode deskriptif analisis mempunyai beberapa tahap penelitian, langkah pertama ialah sebelum tahap pendataan melakukan perekaman teori, yaitu dengan cara atau tahapan melalui studi pustaka atau tinjauan literatur untuk merangkum teori yang cocok dan sesuai dengan judul penelitian, yakni mencari teori teori yang berkaitan dengan aspek aspek monumentalitas bangunan.

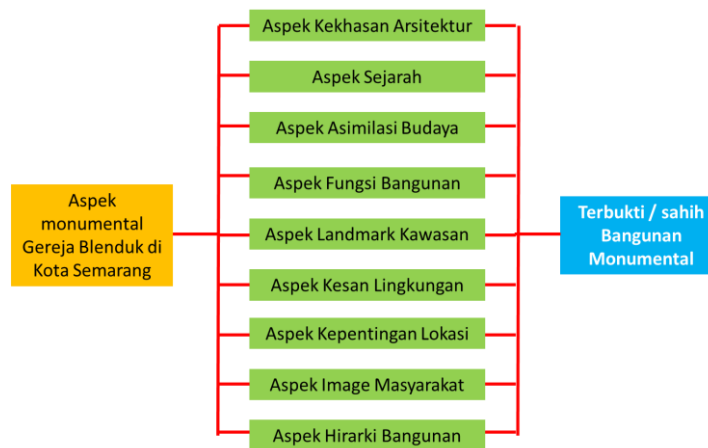
Langkah kedua yang dilakukan yakni melalui survey lokasi guna memperoleh data yang dibutuhkan, seperti fisik bangunan, lokasi bangunan serta hal lain yang nantinya akan disandingkan dengan teori teori monumental yang sudah ditemukan melalui studi pustaka sebagai bahan analisa.

Langkah selanjutnya atau langkah ketiga adalah menyandingkan teori dengan data lapangan yang sudah didapatkan untuk nantinya di analisa apakah betul bangunan Gereja Blenduk layak secara sah benar-benar dan valid dikategorikan sebagai bangunan yang monumental.

Setelah dilakukan analisa berdasar teori dan data maka didapatkan hasil penelitian yang kemudian disimpulkan sebagai manifestasi akhir sebuah penelitian. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan terkait keabsahan bangunan Gereja Blenduk disebut sebagai bangunan yang monumental.



Gambar 1. Alur Pikir



Gambar 2. Aspek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kekhasan Arsitektur

Bangunan Gereja Blenduk mempunyai ciri khas atau keunikan tersendiri, keunikan tersebut terbaca baik secara fisik ataupun nilai sejarahnya. Keunikan fisik bangunan Gereja Blenduk antara lain mempunyai denah dasar yang membentuk heksagon serta terdapat pintu masuk atau transept di ke empat penjuru arah mata angin. Pintu masuk utama Gereja Blenduk berada di bagian selatan bangunan dan dihubungkan dengan lorong yang lebih panjang dibandingkan pintu masuk lainnya. Bangunan Gereja Blenduk mempunyai orientasi yang membujur dari utara ke selatan, hal ini ditengarai untuk menghindari panas yang ditimbulkan dari sinar matahari yang dikarenakan menyesuaikan iklim tropis di Indonesia. Adanya 4 pintu masuk di bagian arah selatan (pintu utama), utara, barat dan timur yang diartikan sebagai manifestasi perhitungan kiblat dari arsitektur Jawa ke empat arah mata angin, ke empat mata angina tersebut kemudian bersilangan membentuk pusat ruang. Ruang yang memusat ini yang kemudian menjadi perletakan ruang utama pada bangunan Gereja Blenduk. Bentuk dasar dari denah Gereja Blenduk sendiri adalah salib Yunani yang mempunyai sisi delapan atau heksagon yang mengitarinya. Fungsi utama sebagai lokasi peribadatan diletakkan di bagian tengah yang menjadi pusat bangunan yang di masa tersebut dipengaruhi oleh teori Renaissance yang menganut sentralitas dimana sentral disebut sebagai “perfect form” yang kemudian dimaknai sebagai simbol dari Yesus Kristus yang disalib.

Gereja Blenduk mempunyai menara di bagian depan bangunan berada di sisi kanan dan kiri, mengapit pintu utama bangunan yang terhubung ke lobi utama. Garis besar

bangunan Gereja Blenduk yang mengadopsi bentuk salib Yunani ini mempertegas keberadaan atau eksistensi Gereja Blenduk terhadap bangunan-bangunan disekitarnya. Bentuk bangunan Gereja Blenduk yang mempunyai 4 buah pintu utama dan yang berupa heksagon memungkinkan pencapaian ke dalam bangunan melalui 4 sisi, dengan fungsi pintu utama menghadap ke arah selatan. Bangunan Gereja Blenduk secara frontal menghadap ke arah 3 sisi jalan utama di Kota Lama Semarang yang membuktikan kesentralan bangunan ini. Gereja Blenduk terinspirasi dengan masa periode pembangunannya yang mengadopsi gaya neo klasik di Eropa pada saat itu, yakni gereja-gereja dengan unsur lengkung atau kubah pada bagian atapnya dengan penambahan gaya arsitektur gothic pada bagian pintu-pintu dan jendelanya dengan lengkungan Romawi.



Gambar 3. Gereja Blenduk

2. Sejarah Gereja Blenduk

Bangunan Gereja Blenduk bernama GPIB Immanuel merupakan bangunan tempat beribadah umat Kristen protestan. Bangunan ini didirikan oleh bangsa Portugis di tahun 1737. Bangunan Gereja Blenduk merupakan landmark utama di kawasan Kota Lama Semarang dikarenakan beberapa hal antara lain : bentuk kekhasan arsitekturalnya, lokasi perletakkannya dan fungsinya yang spesifik. Saat ini bangunan ini masih dipergunakan sebagai bangunan peribadatan dan dikelilingi oleh bangunan-bangunan kuno bernuansa kolonial di sekitarnya.

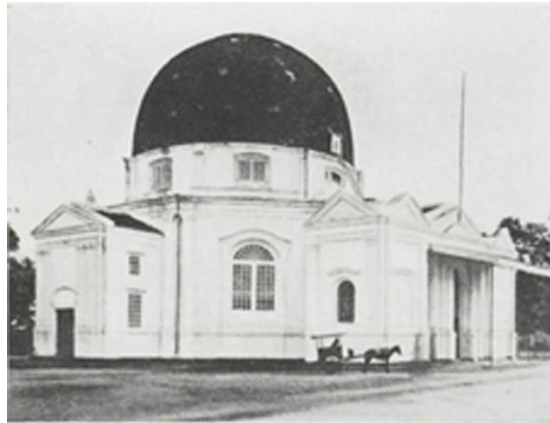
Penamaan Gereja Blenduk oleh masyarakat didasari oleh bentuk atapnya yang berupa kubah atau melengkung yang dalam bahasa Jawa disebut “mblenduk”, sehingga penamaan ini lebih lazim di masyarakat sebagai nama bangunan tersebut.

Pada awalnya Gereja Blenduk dibangun dengan gaya rumah panggung dengan atap seperti bangunan Jawa pada tahun 1753 oleh bangsa Portugis, kemudian pada tahun 1787 dirubah secara masif oleh bangsa Belanda menjadi bangunan berbentuk salib Yunani yang dikelilingi oleh 8 sudut heksagon. Di tahun 1894 bangunan Gereja Blenduk mengalami perubahan lagi dengan penambahan dua buah menara pada bagian sisi kanan kiri di area depan bangunan.

Pada setiap pemugaran Gereja Blenduk selalu diabadikan melalui catatan berupa catatan pada batu marmer yang kemudian dipasang pada bagian bawah altar gereja, pemugaran-pemugaran tersebut secara garis besar tidak merubah gaya arsitektur

secara signifikan dan mempertahankan gaya neo klasik Eropa sebagai tampilan utamanya.

Bangunan Gereja Blenduk mempunyai denah simetris berupa segi delapan atau heksagon beraturan dengan ruang fungsi utama pada bagian tengah dibawah atap kubahnya..



Gambar 4. Gereja Blenduk masa lampau

3. Asimilasi Budaya

Bangunan Gereja Blenduk sudah sangat banyak mengalami penambahan dan renovasi dari perencanaan awal, Gereja Blenduk sendiri awalnya dibangun oleh Portugis dengan denah simetris khas Eropa tetapi menggunakan atap perisai yang berarti menggunakan gaya lokal tradisional.

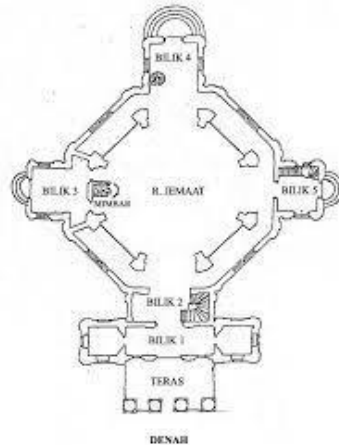
Setelah itu oleh Belanda atap perisai diganti dengan atap dome atau kubah yang saat itu sedang berkembang teknologinya di Eropa, kemudian ditambahkan pula tower pada bagian depan bangunan di samping kanan kiri.

Gereja Blenduk memiliki orientasi membujur menghadap menghadap utara ke selatan guna meminimalisasi terkena panas dari sinar matahari, ini juga merupakan suatu bukti asimilasi terhadap iklim di Indonesia.

4. Fungsi Bangunan

Dianalisa dari fungsinya bangunan Gereja Blenduk mempunyai fungsi yang spesifik yakni bangunan peribadatan bagi umat kristiani, hal ini membedakan fungsi bangunan gereja Blenduk dengan bangunan disekitarnya yang mayoritas sebagai fungsi bangunan perdagangan dan jasa.

Jadi secara fungsi, bangunan Gereja Blenduk terbukti sebagai bangunan yang monumental karena biasanya memang bangunan dengan fungsi khusus terutama bangunan peribadatan dirancang secara special dan menonjol baik dari segi skala, dimensi, wujud dan ukuran dibandingkan dengan bangunan lainnya.



Gambar 5. Denah Gereja Blenduk

5. Landmark Kawasan

Gereja Blenduk merupakan landmark di kawasan area Kota Lama Semarang hal ini terbukti secara kuat karena terkait dengan bahwa Gereja Blenduk merupakan obyek vital pada kawasan tersebut yang menjadi penanda bahwa kita sudah berada pada suatu kawasan yang disebut Kota Lama Semarang, terciptanya Gereja Blenduk sendiri memang sejak awal difungsikan sebagai bangunan dengan fungsi khusus yang dapat secara lugas dicapai dan

6. Kesan Lingkungan

Dalam mengidentifikasi suatu kawasan, terkadang kita membutuhkan kesan lingkungan, dimana kesan lingkungan ini membawa ingatan kepada area atau kawasan tertentu, sehingga ketika menyebutkan bangunan atau tanda tertentu, muncul diingatan bahwa bangunan atau penanda tertentu tersebut berada pada kawasan atau area yang spesifik.

Kesan lingkungan tercipta ketika ada bangunan atau penanda tertentu memberikan dampak yang signifikan terhadap kawasan atau area tertentu dimana daerah tersebut dipengaruhi oleh bangunan ini ataupun bangunan ini memberikan kesan yang kuat terhadap visual kawasan.

Dari beberapa komponen diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menyebut Gereja Blenduk saja, masyarakat sudah tahu bahwa bangunan tersebut berada di Kota Lama, ataupun ketika dibalik menyebutkan Kota Lama Semarang maka yang terlintas adalah bangunan Gereja Blenduk, ini membuktikan bahwa Gereja Blenduk memberikan kesan lingkungan khususnya bagi kawasan Kota Lama Semarang.

7. Kepentingan Lokasi

Gereja Blenduk berlokasi di jantung Kota Lama Semarang dan menciptakan vista kawasan di area tersebut, alamat lengkap Gereja Blenduk adalah : Jl. Letjen Suprpto Nomer 32, kelurahan Tanjung Mas, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah kode pos 50174, Lokasi yang berada di tengah Kota Lama dan diapit dengan taman srigunting serta dibatasi oleh jalan yang mengelilingi membuktikan bahwa Gereja Blenduk dirancang untuk ditempatkan pada lokasi yang strategis, hal ini membuktikan bahwa secara pemilihan lokasi Gereja Blenduk merupakan bangunan monumental.



Gambar 6. Peta Kawasan

8. Image Masyarakat

Image di masyarakat sangat kuat terhadap Gereja Blenduk, hal ini dibuktikan bahwa masyarakat secara luas menjuluki sebagai nama bangunan ini Gereja Blenduk, padahal nama asli dari bangunan ini adalah GPIB Immanuel Semarang.

Nama asli Gereja Blenduk yakni GPIB Immanuel Semarang sendiri jarang didengar dimasyarakat, hal ini membuktikan bahwa Gereja Blenduk mempunyai image yang kuat di masyarakat sehingga sah dimaknai sebagai bangunan monumental.

9. Hirarki Bangunan

Komposisi bangunan Gereja Blenduk, baik dari segi denah yang simetris, tampak yang simetris dan perulangan bagian bagian bangunannya serta sumbu yang lurus menciptakan hirarki bagi lingkungan di sekitarnya.

Gereja Blenduk dibangun pada sekitar abad 18 dengan memakai konsep sumbu yang membelah bangunan kanan kiri depan belakang secara simetris dengan perulangan yang seimbang.

Gereja Blenduk memiliki hirarki yang memusat menurut dari skala bangunannya, wujud bangunannya, dan perletakan unsur unsur bangunannya, hal ini diperkuat dengan perancangan kolom, jendela, serta tower dan entrance bangunan yang cukup tinggi, selain itu dengan diapit jalan dan taman menjadikan kesan hirarki bangunan Gereja Blenduk terhadap lingkungan bertambah kuat.

Hal hal tersebut membuktikan bahwa secara hirarki Gereja Blenduk terbukti sebagai bangunan yang monumental.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat setelah melalui serangkaian penelitian, didapatkan hasil dan pembahasan terkait aspek Monumentalitas pada bangunan Gereja Blenduk di Kota Lama Semarang, tertuang dalam beberapa poin seperti dijabarkan dibawah ini :

- a. Aspek Monumentalitas kekhasan arsitektur bangunan Gereja Blenduk terbukti dengan perpaduan berbagai langgam atau gaya yang melingkupi perancangannya sehingga kekhasan arsitektural bangunan Gerja Blenduk tidak dimiliki atau berbeda dan berbeda dengan bangunan bangunan kolonial di sekitarnya.
- b. Aspek Monumentalitas sejarah bangunan Gereja Blenduk terbukti dari periode pembangunannya dan perubahan perubahan serta penambahan rancangan bangunan yang turut mengiringi perkembangan kawasan kota lama Semarang.
- c. Aspek Monumentalitas asimilasi budaya bangunan Gereja Blenduk terbukti sejak awal perancangannya yang menggunakan langgam Jawa dan berkembang ke renaissance lalu berkembang kepada langgam kolonial dimana langgam kolonial sendiri merupakan percampuran gaya eropa dengan memasukkan unsur tropis didalamnya.
- d. Aspek Monumentalitas fungsi bangunan Gereja Blenduk menggunakan perancangan denah bangunan yang simetris (teratur dengan kesamaan dimensi dan seimbang) baik untuk denah lantai satu maupun lantai diatasnya.
- e. Aspek Monumentalitas sebagai landmark kawasan bangunan Gereja Blenduk menggunakan penutup atap bangunan dengan kemiringan yang cukup tajam (45° hingga 60°) berbentuk pelana dan limasan.
- f. Aspek Monumentalitas kesan lingkungan bangunan Gereja Blenduk menggunakan pilar pilar bergaya eropa yang masif dan menonjol secara tampilan di serambi atau teras atau balkon pada bagian depan, samping dan belakang bangunan.
- g. Aspek Monumentalitas lokasi bangunan Gereja Blenduk menggunakan skala bangunan yang cukup tinggi untuk mengantisipasi iklim panas dan membuat bangunan terkesan megah dan mewah.
- h. Aspek Monumentalitas image di masyarakat bangunan Gereja Blenduk menggunakan model pintu dan jendela dengan gaya atau bentuk dua daun yang disebut kupu tarung dan bukaan tersebut tanpa sosor atau overstek.
- i. Aspek Monumentalitas hirarki bangunan bangunan Gereja Blenduk menggunakan serambi atau teras atau balkon yang cukup luas atau lebar sebagai pengganti tritisan, sebagai antisipasi panas masuk kedalam bangunan secara langsung
- j. Dari kesimpulan diatas, Aspek Monumentalitas bahwa bangunan Gereja Blenduk di Kota Lama Semarang mempunyai aspek Monumentalitas secara mendalam sehingga penelitian ini Aspek Monumentalitas dengan valid dan sah.

DAFTAR PUSTAKA

- Brommer, B, et.al., 1995. Beeld van Een Stadt, Asia Major, Nederland.
- Budiman, A. 1979. Semarang Juwita. Penerbitan Satyawacana, Semarang
- Ching, F.D. 2007. Form, Space, & Order (Vol. 3). new jersey: John wiley & sons.
- Dewi Yulianti, 2019 Mengungkap Sejarah Kota Lama Semarang dan Pengembangannya Sebagai Asset Pariwisata Budaya, ANUVA, Vol. 3 No.2,.
- Harsritanto, B. I. 2018. Sustainable Streetscape Design Guideline based on Universal Design Principles. MATEC Web of Conferences 159.
- Harsritanto, B. I. 2018. Urban Environment Development based on Universal Design. ICENIS 2017. Semarang: E3S Web of Conferences 31, 09010
- Harsritanto, B.I.R. et al. 2018. Study of Outdoor Thermal Comfort in Old City Openspace, Case Study Semarang Old City. Advanced Science Letters, 24 : 9548–9551

- Indraswara, M.S. 2011. Kajian Konservasi Gedung Marba. Modul, 11 (1): 49-54.
- Jefferis & Madsen .1986. Architectural drafting and design. USA: Thomson Delmar Learning.
- Moneo. R. 1994. On Typology: Ordering Space Type in Architectureil Design.
- Maria Caecillia Restu Setya Utami, 2008 “Potensi Gereja Blenduk sebagai Objek Wisata Religi dan Wisata Budaya di Kawasan Kota Lama Semarang”, Surakarta: UNS
- Moedjiono dan Indriastjario, 2011. Mengenal Gereja Blenduk Sebagai Salah Satu Land Mark Kota Semarang, Modul Vol. 11 No. 2, Agustus
- Mangunwijaya. 2009. Wastu Citra. Jakarta: PT. Gramedia
- Purwanto, L.M.F. 2005. Kota Kolonial Lama Semarang (Tinjauan Umum Sejarah Perkembangan Arsitektur Kota). dimensi teknik arsitektur, 33 (1): 27 – 33.
- Rahman, I.F. 2009. Arsitektur Kota Lama Semarang sebagai objek dalam kartu pos. skripsi S1. Unnes
- Rahmi, A, Roychansyah, M.S. 2017. Tipologi Arsitektur Fasad Bangunan Kantor Kolonial diKawasan Kota Lama Semarang. Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI) 6, I 033-038.
- Salyan, G., & Thapa, S. 2000. Architectural and Construction data Quezen city. JMC Press.
- Sari, S.R., Harani, A.R., Werdiningsih, H. 2017. Pelestarian Dan Pengembangan Kawasan Kota Lama Sebagai Landasan Budaya Kota Semarang. Modul, 17 (1): 49- 55.
- Setioko, B., Harsritanto, B.I.R. 2017. Transformasi Bentuk Dan Pola Ruang Komunal di Kota Lama Semarang. Modul, 17 (1): 11-16.
- Sinung Utami Hasri Habsari, 2015. Membaca Simbol-Simbol Komunikasi dan Budaya Pada Bangunan Cagar Budaya dengan Analisa Semiotika Roland Barthes, Jurnal PPKM III
- Sumalyo, Yulianto.1993 Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

PERANCANGAN ART CENTER DENGAN PENDEKATAN OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA DI KAWASAN BERSEJARAH KOTA MEDAN

Najli Eka Rahmi¹, Wahyu Utami²

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara^{1,2}

E-mail: najliekarahmi@gmail.com¹

Abstract

The city of Medan has several areas that can describe the physical development of the city, one of which is the Kesawan area with rows of old buildings. An attraction that cannot be separated from the architectural style of the colonial building and its strategic location in the city center. However, several buildings are not optimally managed and utilized, one of which is the building that used to be the Warenhuis Building. At least until 2021, much damage is still visible from its physical form. The building has an interesting style and detail, and the location of the building in the corner has a strategic advantage for functions that have socio-cultural and economic values, considering that Medan City has high historical value and is famous for its artistic wealth. Based on the potential and theoretical studies on preservation, it is necessary to design a design for the former Warenhuis and Borsumij sites and buildings for the adaptation of commercial buildings to be more optimal in their management and use. The purpose of designing the Art Center is to provide space for the community to learn and demonstrate the arts that belong to Medan City, as well as to preserve cultural heritage buildings as regional identities. The method used in designing the Warenhuis building is EBD (evidence-based design). EBD is carried out by comparing existing data and field design practices, then being analyzed again to collect scientific evidence which is then used in the design. This paper is more focused on the stages of assessing the potential of a building and an initial description of zoning based on activities.

Keyword: Art center, Heritage building, Infill design.

Abstrak

Kota Medan mempunyai beberapa kawasan yang mampu menceritakan perkembangan fisik kotanya, salah satunya Kawasan Kesawan dengan deretan bangunan lama. Daya tarik yang tidak bisa dilepaskan dari gaya arsitektur bangunan kolonialnya serta letak strategis di pusat kota. Namun beberapa bangunan tidak optimal dikelola dan dimanfaatkan, salah satunya adalah bangunan yang dulunya merupakan Gedung Warenhuis. Setidaknya sampai tahun 2021, kerusakan masih banyak terlihat dari bentukan fisiknya. Bangunan tersebut mempunyai gaya dan detail yang menarik, lokasi bangunan berada disudut mempunyai keuntungan untuk fungsi yang mempunyai nilai sosial budaya dan ekonomis, mengingat Kota Medan mempunyai nilai sejarah yang tinggi serta terkenal dengan kekayaan seninya. Berdasarkan potensi serta kajian teoritis tentang pelestarian, dibutuhkan olah desain tapak dan bangunan eks Warenhuis dan Borsumij untuk adaptasi bangunan agar menjadi optimal dalam pengelolaan dan penggunaannya. Tujuan dari perancangan Art Center untuk menyediakan ruang bagi masyarakat dalam mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian yang dimiliki Kota Medan, serta melestarikan bangunan cagar budaya sebagai identitas kawasan. Metode yang digunakan pada olah desain gedung Warenhuis adalah EBD (evidence-based design). EBD dilaksanakan dengan membandingkan data yang ada serta praktik desain lapangan, lalu dianalisis kembali agar mengumpulkan bukti ilmiah yang kemudian digunakan dalam desain. Pada tulisan ini lebih difokuskan pada tahapan pengkajian potensi bangunan serta deskripsi awal penzoningan berdasarkan kegiatan.

Kata Kunci: Art center, Bangunan bersejarah, Olah desain pusaka.

Info Artikel :

Diterima; 2023-03-25

Revisi; 2023-03-29

Disetujui; 2023-03-30

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang beragam, hal itu dapat dilihat dari banyaknya jenis kesenian yang ada di Indonesia seperti seni lukis, seni tari, seni ukir, seni patung, dan lain-lain. Berbagai karya seni telah lahir di Indonesia, termasuk salah satunya di Kota Medan. Seperti diketahui, Kota Medan sudah sangat melekat dengan aneka ragam seni budaya yang dimiliki, mulai dari alat musik, tarian, rumah adat, bahasa, dan suku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni merupakan kesanggupan akal dalam menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi atau orang yang berkesanggupan luar biasa. Kata pusat memiliki arti pokok pangkal (berbagai urusan, hal, dan sebagainya). Mengacu pada dua definisi tersebut, secara harfiah, pusat kesenian atau *art center* adalah tempat para seniman, peminat seni, maupun masyarakat untuk melihat, mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian.

Banyaknya karya seni yang telah dihasilkan di Kota Medan, menjadikan salah satu pertimbangan dikembangkannya pusat kesenian yang akan menggunakan wilayah bersejarah sebagai salah satu daya tariknya dengan pertimbangan lainnya adalah kemudahan aksesibilitasnya. Berdasarkan dua hal tersebut, Kawasan Kesawan sebagai salah satu kawasan bersejarah di Kota Medan mempunyai nilai lebih jika dikembangkan sebagai pusat kesenian. Sementara itu, di Kesawan terdapat tapak dan bangunan Eks Warenhuis serta sisa reruntuhan Eks Borsumij yang saat ini terbengkalai dengan kondisi fisik yang masih kokoh. Kemudahan aksesibilitas, berada di pusat kota dan berada di kawasan bersejarah, menjadikan tapak tersebut sangat tepat jika dikembangkan fungsi baru sebagai pusat kesenian dengan pendekatan olah desain arsitektur pusaka. Konsep utama yang ditawarkan adalah pelestarian bangunan Eks Warenhuis dan tapaknya untuk dimanfaatkan fungsi baru yang lebih dibutuhkan saat ini serta di masa yang akan datang. Fungsi dari pengembangan Pusat Kesenian adalah untuk memperkenalkan serta mempertunjukkan seni yang ada di kota Medan kepada masyarakat maupun pendatang, maka dibutuhkan sebuah Pusat Kesenian.

Tujuan

Tulisan ini lebih terfokus pada tahapan riset sebelum merancang, dengan rumusan masalah adalah bagaimana menyediakan ruang bagi masyarakat untuk mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian tanpa menafikkan upaya pelestarian bangunan cagar budaya sebagai identitas kawasan.

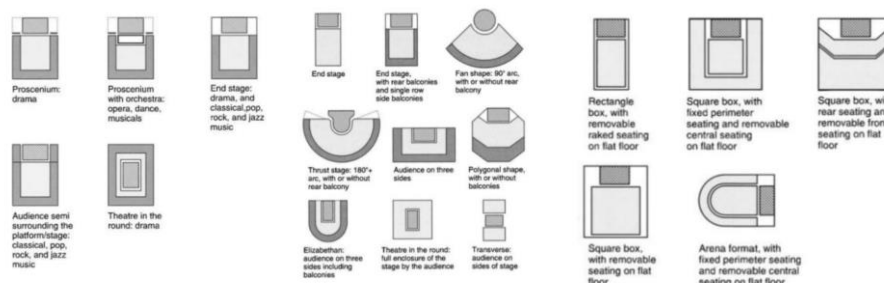
Pusat Kesenian

Seni adalah produk keindahan, usaha manusia untuk menciptakan keindahan yang memberikan kesenangan (Sudarso, 1976: 122). Seni juga berarti kemampuan pikiran untuk menciptakan hal-hal yang berharga (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988). Seni secara umum terbagi dalam empat cabang yaitu berupa seni rupa, musik, pertunjukan dan seni tradisional (Ida, 2010). Art center adalah bangunan yang mewadahi para seniman, peminat seni, maupun masyarakat untuk melihat, mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian. Art center masuk kedalam bangunan dengan tipologi bangunan gedung pameran/galeri, hiburan dan pendidikan, atau sekolah informal karena selain berfungsi sebagai tempat pameran juga dapat menambah pengetahuan dan pendidikan dalam bidang seni.

Secara umum, Art Centre berfungsi sebagai (1) tempat memamerkan karya seni; (2) tempat membuat karya seni; (3) mengumpulkan dan memelihara karya seni serta (4) tempat berkumpulnya para seniman.

Menurut Kasim Ahmad (2010), Seni pertunjukan adalah karya seni yang melibatkan aktivitas individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Penyajiannya juga mencakup empat unsur: waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan antara seniman dengan penonton. Walaupun seni pertunjukan dapat dikatakan mencakup kegiatan kesenian seperti teater, tari, musik dan sirkus, namun kegiatan kesenian tersebut secara umum dikenal dengan “Seni Pertunjukan” (Ida, 2010).

Dari pengertian diatas, maka gedung pertunjukan ialah suatu tempat yang digunakan untuk mempergelarkan seni pertunjukan, baik itu seni tari, musik, maupun peran atau drama. Jenis gedung pertunjukan menurut Neufert (2002) yaitu: teater, opera, dan bioskop. Penggolongan teater menurut Roderick (1972) berdasarkan pada bentuk atau sistem pertunjukan yaitu Teater Terbuka dan Teater Tertutup. Lalu Teater didasarkan pada hubungan antara pertunjukan dan penonton yaitu: Tipe arena, tipe transvers, tipe $\frac{3}{4}$ arena, tipe $\frac{1}{4}$ arena, tipe proscenium, dan tipe calliper stage/extended stage (Ida, 2010).



Gambar 1. Tipe-tipe teater

Untuk mendesain sebuah bangunan, maka dibutuhkan studi banding sebagai acuan dalam mendesain.

Tabel 1. Studi banding art center dan teater

Nama Bangunan dan Arsitek	Sejarah dan Fungsi	Konsep
Pusat Seni Media Spy Hop Lokasi: Salt Lake City, US Arsitek: Atlas Architects Inc. 	Spy Hop terletak di pusat pengembangan, yaitu di sepanjang 900 South, sebuah koridor yang berkembang, di mana ia berfungsi sebagai pusat komunitas.	Terdapat atrium pada sudut yang menonjol dan kaca bertingkat berfungsi sebagai penanda bagi siswa, penduduk, dan pengunjung. Bukaaan kaca besar di sepanjang sisi bangunan menciptakan keseimbangan pencahayaan pada interior.
Niccolò Paganini Auditorium Lokasi: Italia Arsitek: Renzo Piano 	Gedung ini dulunya adalah pabrik gula Eridania, aktif dari tahun 1899 hingga 1968. Mulai direnovasi pada tahun 1996 dan selesai pada tahun 2001. Hingga saat ini berfungsi sebagai gedung teater.	Bangunan utama masih mempertahankan arsitektur aslinya, sekarang memiliki foyer, aula, panggung serta bar, kantor, ruang ganti, dan ruang servis. Ruang latihan dan fasilitas kamar kecil berada di paviliun timur.
Quarry Theater St Luke's Lokasi: Inggris Arsitek: Foster Wilson Architects 	Teater ini dulunya adalah gereja St Luke di Bedford, Inggris. Gereja dibangun pada tahun 1865 dan diubah menjadi teater pada tahun 2015.	Panggung teater terletak di tengah ruangan dengan lantai datar dan bangku penonton menghadap ke panggung. Kapasitas penonton untuk teater ini adalah 300 orang.

Olah Desain Arsitektur Pusaka

Pusaka merupakan terjemahan bahasa Indonesia dari *heritage*. Di perundang-undangan, pusaka sepadan dengan istilah cagar budaya. UURI No. 11 Tahun 2010 menuliskan bahwa Cagar Budaya adalah warisan budaya yang bersifat kebendaan yaitu Benda, Bangunan, Struktur, Situs, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang keberadaannya harus dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting dalam sejarah, ilmu pengetahuan dan pendidikan, agama dan/atau budaya melalui proses pendefinisian. Menurut Modul Pelatihan Teknis Pemugaran Cagar Budaya dari Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Pendidikan & Kebudayaan, 2018), Bangunan cagar budaya adalah suatu tatanan yang tersusun dari benda-benda alam atau buatan manusia yang memenuhi kebutuhan ruang ber dinding dan/atau tidak memiliki dinding dan memiliki atap. Pasal 7 berisi kriteria bangunan cagar budaya:

- (1) Satu atau lebih elemen bangunan; dan/atau;
- (2) Berdiri sendiri atau terintegrasi ke dalam bentukan-bentukan alam.

Olah desain arsitektur pusaka (ODAP), atau arsitektur adaptasi, arsitektur pengisi atau infill design, adalah salah satu metode perlindungan peninggalan arsitektur. Bentuk-bentuk lainnya yaitu revitalisasi, retrofit, pemugaran, rehabilitasi, restorasi, rekonstruksi, dan mitigasi bencana. Sebagai metode pelestarian pusaka, desain arsitektur pusaka ini tidak boleh lepas dari strategi pemanfaatannya (Adishakti, 2017). Beberapa proteksi yang harus diperhatikan adalah: Untuk melindungi identitas dan tempat dalam bentuk baru, memperkuat identitas tempat, melindungi sumber identitas tertentu. Saat mendesain ulang bangunan cagar budaya, sangat penting untuk mempertimbangkan konteks yang sudah ada (Milford, 2001). Dimensi, material, warna, bentuk fasad serta hubungannya dengan jalan merupakan elemen perancangan dan desain yang harus dikaitkan dengan struktur yang telah ada dengan jalan atau lingkungan yang ada. Jenis olah desain arsitektur pusaka yaitu (1) Olah desain bangunan (2) Olah desain Interior (3) Olah desain interior konstruktif (4) Olah desain atap (5) Olah desain atap konstruktif (6) Olah desain lantai dasar (7) Olah desain 'lama tumpuk baru' (Adishakti, 2017)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada olah desain gedung Warenhuis dan tapaknya yaitu EBD (*evidence-based design*). EBD dilaksanakan dengan membandingkan data yang ada serta praktik desain lapangan, lalu dianalisis kembali agar mengumpulkan bukti ilmiah yang kemudian digunakan dalam desain (Malkin, 2008).

Tahapan-tahapan dalam merancang art center ini yang pertama studi literatur, yaitu mengumpulkan data mengenai bangunan cagar budaya dan gedung kesenian dari berbagai sumber seperti peraturan pemerintah, jurnal, dan buku, serta studi observasi dilakukan dengan cara survey, mengamati, dan menganalisa site secara langsung dari lokasi perancangan. Lalu planning yaitu tahap awal perancangan desain yaitu menganalisa data dan membuat programming. Tahap berikutnya yaitu pengembangan ide dan konsep desain. Tahap terakhir yaitu final design merupakan penyempurnaan dari poin sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Kawasan dan Bangunan Bersejarah pada Tapak

Kawasan dulunya merupakan tempat kegiatan bisnis dan pemerintahan. Masih bisa menemukan kantor pelayanan publik dan toko-toko milik pemerintah Belanda hingga saat ini. Kondisi saat ini di Jalan Ahmad Yani juga termasuk bagian dari perkembangan kawasan perkotaan Medan dan perkembangan yang terjadi pada masa pemerintahan Hindia Belanda di abad ke-19 (Liyushiana & Sianipar, 2017).

Warenhuis adalah department store pertama di pusat kota Medan, dibangun oleh perusahaan dagang N.V Medan Warenhuis. Gerard Bos merancang Warenhuis pada tahun 1918. Bangunan Warenhuis memiliki dua lantai dan luas total tapak 8000 m², dengan lantai dasar 1400 m² dan lantai dua 1000 m². Dulu, Warenhuis adalah tempat berbelanja para elit. Hanya orang dengan status tinggi dan banyak uang yang bisa berbelanja di sini (Junaidi, 2018).



Gambar 2. Jalan menuju Warenhuis lama



Gambar 3. Warenhuis saat ini

PT Borsumij Wehry Indonesia (BWI) merupakan anak dari perusahaan Mantrust Group di bawah PT. Frisian flag Indonesia yang sampai saat ini dikenal sebagai susu bendera. Bangunan saat ini ditinggalkan dan ditumbuhi rumput liar, semak dan pepohonan.



Gambar 4. Gedung Borsumij saat ini

Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di persimpangan Jl. Hindu dan Jl. Jend. Ahmad Yani, Kel. Kesawan, Kec. Medan Barat yaitu disamping Gedung Warenhuis.



Gambar 5. Peta lama tapak



Gambar 6. Lokasi tapak

Pemilihan lokasi untuk proyek ini adalah untuk mengatasi permasalahan bangunan bersejarah yang terbengkalai. Selain itu, belum adanya bangunan Art Center disekitar tapak menjadi alasan dipilihnya fungsi ini. Tema yang digunakan ialah Olah Desain Arsitektur Pusaka yang bertujuan untuk meninjau bangunan lama yang akan dipertahankan dengan memberi tambahan bangunan baru maupun fungsi baru sesuai kebutuhan.

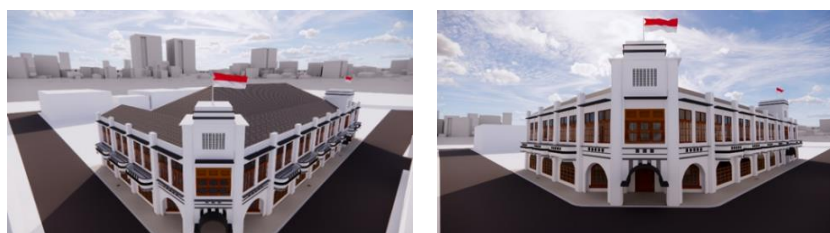
Kondisi Bangunan Bersejarah pada Tapak

Tabel 2. Kondisi bangunan Warenhuis

Pintu dan jendela bangunan sebagian besar sudah rusak, serta dinding bangunan berlumut.		
Tiang yang menyangga lantai dua masih terlihat pada lantai satu. Serta kondisi pintu dan jendela yang sudah lapuk.		
Tangga menuju ke lantai dua masih bisa digunakan, akan tetapi atap untuk menuju ke atas sudah rusak dan kondisi tangga tidak terawat.		

Lantai dua bangunan masih berdiri sebagian, tetapi lantai yang bermaterial kayu telah rusak. Sebagian lantai dipenuhi tumbuhan dan lumut.			
Atap bangunan sudah rusak dan roboh di beberapa bagian, bahkan ada bagian gedung yang tidak tertutup atap.			

Setelah dilakukan studi pustaka dan pengukuran di lapangan, maka perkiraan bentuk bangunan Warenhuis sebelum mengalami kerusakan yaitu sebagai berikut:

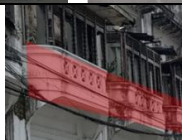


Gambar 7. Bentuk 3 dimensi Warenhuis

Konsep *adaptive reuse* diperlukan untuk merevitalisasi gedung Warenhuis dan ex kantor Borsumij. *Adaptive reuse* adalah konsep yang merupakan proses estetika mengadaptasi bangunan untuk penggunaan baru sambil mempertahankan karakteristik asli atau sejarahnya. Menurut Moshaver, konsep *adaptive reuse* mendatangkan fungsi baru pada bangunan bersejarah atau heritage dengan tetap mempertahankan gaya asli bangunan (Rajagukguk et al., 2021).

Sebelum menerapkan konsep *adaptive reuse* pada bangunan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana karakteristik dan potensi dari bangunan tersebut

Tabel 3. Karakteristik Warenhuis

Memiliki Vista yang menjadi elemen vertikal bangunan. Vista menghadap ke jalan sebagai penekanan pada pintu masuk dan keberadaan bangunan.		
Elemen horizontal bangunan yaitu jendela berbentuk arcade yang menjorok keluar. Selain itu teritis pada jendela juga menjorok untuk menghindari air masuk ke dalam.		
Detail ukiran pada dinding arcade, ukiran menyerupai bentuk matahari pada langit-langit entrance Warenhuis		
Pada interior bangunan banyak terdapat detail ukiran pada kolom. Dan terdapat railing dilantai 2		
Bentuk atap pelana dengan material rangka kayu serta banyak terdapat ventilasi yang berfungsi sebagai sirkulasi udara dan masuknya cahaya kedalam gedung.		

Lantai 2 bermaterial tegel dengan plat lantai dari baja. Terdapat lubang untuk sirkulasi udara pada bagian atas pintu.	
Bangunan ini memiliki basement yang dahulunya berfungsi sebagai ruang penyimpanan arak dan barang.	

Tabel 4. Potensi Warenhuis

1	Warenhuis adalah gedung toserba pertama di kota Medan dan dibangun pada tahun 1918, gedung ini sebagai bukti majunya kota Medan pada masa itu.
2	Warenhuis memiliki detail Arsitektur yang menarik, namun kondisi gedung Warenhuis saat ini yang sudah terbengkalai dan tidak terawat,
3	Kawasan di sekitar lokasi adalah pertokoan dan retail, serta terdapat pasar Hindu diujung jalan tersebut.

Konsep dasar

Fungsi baru untuk gedung Warenhuis adalah performing art atau gedung pertunjukan seni. Alasan dipilihnya fungsi tersebut karena bentuk atap gedung Warenhuis yang bentang lebar dan koridor yang luas sehingga mendukung untuk fungsi performing art dan galeri. Untuk mendukung fungsi baru dari gedung Warenhuis maka bangunan baru yang di desain pada tapak ex kantor Borsumij dan site di belakang serta disamping kanan Warenhuis adalah Art Center.

Dilihat dari keadaan gedung Warenhuis saat ini, maka salah satu olah desain yang dapat dilakukan pada gedung tersebut yaitu olah desain atap bangunan, olah desain interior, dan memperbaiki kualitas struktur bangunan. Bentuk utama bangunan tidak diubah untuk mempertahankan langgam arsitektur kolonial pada gedung.

Art center yang akan dirancang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu art and culture (kelas vokal, kelas tari, kelas kriya, dan kelas lukis) serta design and technology (kelas tata busana, kelas fotografi, dan kelas desain grafis).

Kebutuhan Ruang

Tabel 5. Kebutuhan ruang

Kelompok Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengunjung		
Pameran dan pertunjukan	- Parkir	- Ruang parkir
	- Menitipkan barang	- Receptionist
	- Melihat pameran	- Lobby/ruang tunggu
	- Menonton pertunjukan	- Ruang pameran
	- Metabolisme	- Auditorium
	- Ibadah	- Lavatory
Penciptaan karya		- Musholla
	- Parkir	- Ruang parkir
	- Mendaftar kelas	- Receptionist
	- Diskusi	- Lobby/ruang tunggu
	- Persiapan alat	- Ruang kelas
	- Penciptaan karya	- Ruang penyimpanan alat
	- Metabolisme	- Hall/ruang berkumpul
	- Evaluasi	- Lavatory
Kegiatan komersil (pendukung)	- Ibadah	- Musholla
	Cafétaria	
	- Parkir	- Ruang parkir

	- Memesan makanan - Makan - Diskusi - Membayar pesanan - Metabolisme	- Bar - Area duduk - Kasir - Lavatory
Pengelola		
Pameran dan pertunjukan	- Parkir - Memeriksa dokumen - Menurunkan/memuat barang - Mengelola kegiatan pameran dan pertunjukan - Metabolisme - Ibadah	- Ruang parkir - Kantor pengelola - Loading dock - Ruang pameran - Lavatory - Musholla
Penciptaan karya (pengajar)	- Parkir - Mengajar - Metabolisme - Ibadah	- Ruang parkir - Ruang pengajar - Lavatory - Musholla
Kegiatan komersil (pendukung)	Cafeteria - Parkir - Menyimpan barang - Membuat makanan dan minuman - Mengelola café - Metabolisme	- Ruang parkir - Loker/ruang penyimpanan - Dapur dan bar - Gudang - Lavatory
Pengelolaan		
Direktur		- Parkir - Ruang direktur - Ruang tamu - Lavatory
Manajemen pengelola		- Parkir - Ruang staff - Ruang simpan berkas - Ruang rapat
Service		
Penyediaan makanan dan minuman		- Dapur/pantry
Perawatan bangunan		- Gudang alat kebersihan - Janitor
Pengoperasian utilitas bangunan		- Ruang genset dan panel - Ruang pompa - Ruang mesin AC
Keamanan		- Ruang satpam/pos jaga

Hubungan antar ruang

Melihat dari alur kegiatan pengunjung art center, maka hubungan antar ruangnya adalah:

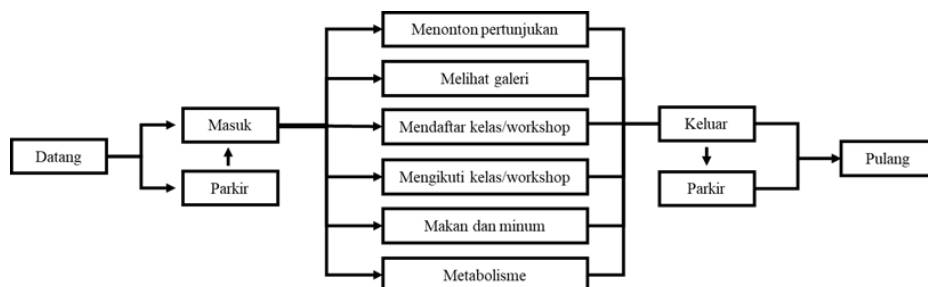


Diagram 1. Alur kegiatan pengunjung

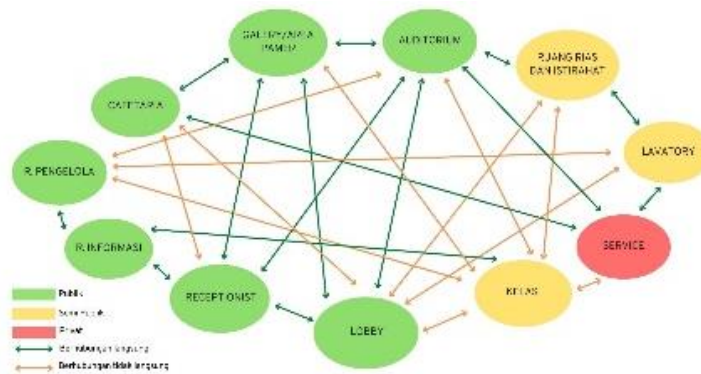
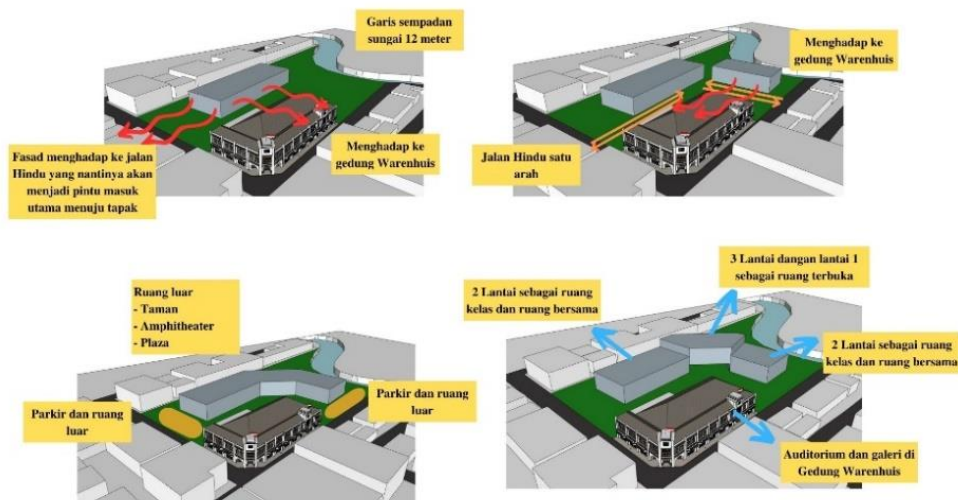


Diagram 2. Hubungan antar ruang

Bentuk massa bangunan



Gambar 8. Konsep massa

Konsep zoning

Performance space pada tapak terdapat di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Didalam ruangan yaitu pada gedung Warehouse dan diluar ruangan pada amphitheater dan plaza di bagian depan dan belakang bangunan baru. Bangunan baru akan difungsikan sebagai ruang kelas atau workshop, pengelola, serta fungsi tambahan cafetaria.



Gambar 9. Zoning tapak

KESIMPULAN DAN SARAN

Warenhuis adalah toserba pertama di Kota Medan, bangunan ini menggambarkan bagaimana majunya kota Medan saat itu. Kondisi saat ini gedung Warenhuis terbengkalai walaupun sudah mulai dialihfungsikan. Olah desain arsitektur pusaka yang diterapkan pada gedung Warenhuis adalah olah desain atap dan olah desain interior. Untuk memperbaiki kerusakan serta kebutuhan ruang untuk Art Center, maka dibutuhkan adanya bangunan baru yang dapat dikoneksikan dengan bangunan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adishakti, L. (2017). *Pelestarian Bangunan Gedung Cagar Budaya , Tonggak. October*.
- Ancilla, D., Sari, S. M., Poillot, J. F., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). Pendekatan Ruang Fleksibel. 4(2), 413–422.
- Ida Bagus Putu Hery Suryadi Brata. (2010). *Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional Di Senggigi Lombok Barat*. 18–43.
- Junaidi, N. (2018). *transformasi modernitas di kota medan.pdf*.
- Liyushiana, & Sianipar, C. (2017). Pengelolaan Koridor Jalan Ahmad Yani Sebagai Daya Tarik Wisata Pusaka. *Jurnal Khasanah Ilmu*, 8(2), 45–59.
- Malkin. (2008). A Visual Reference for Evidence Based Design
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2018). *Teknis pemugaran cagar budaya*.
- Rajagukguk, S. M. H., Rahmi, N. E., & Utami, W. (2021). Kajian Arsitektur Dan Sejarah Pada Bangunan Warenhuis Dan Tapak Eks Kantor Borsumij Sebagai Cagar Budaya Di Kota Medan. *Prosiding Serina*, 191–200.

IDENTIFIKASI *SENSE OF PLACE* DI KAWASAN WISATA BUKIT AHUAWALI BERDASARKAN PERSEPSI PENGUNJUNG

Tutun Seliari¹⁾, Galeh Primadani²⁾, Bahnur Salimin³⁾

Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana¹

Balai Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai^{2,3}

E-mail: tutunseliari@staff.ukdw.ac.id¹

Abstract

Ahuawali Hill, located in Ahuawali Village, Puriala District, Konawe Regency, Southeast Sulawesi, is a nature-based tourist destination located in the conservation area of Rawa Aopa Watumohai National Park. The place is a must in tourism, where a place becomes a destination in tourism. Sense of place is a multidimensional concept that implies an emotional connection between humans and places and has the function of identifying the uniqueness of a place. This study aims to identify the concept of sense of place at Ahuawali Hill based on visitor perceptions. The method used in this research is the descriptive qualitative method. Data collection through observation, documentation, interviews, and quantitative data collection through questionnaires which were then analyzed descriptively qualitatively. The results of the research on the sense of place aspect at Ahuawali Hill are in the form of physical elements: the scenery is the most very interesting thing from other physical elements which are in the attractive category, including the arrangement of facilities, tracking paths, markers/signages, and vegetation/plants. According to respondents, the activity elements in Ahuawali Hill are in an interesting category. Camping, enjoying nature, social interaction, and hiking/tracking are the respondents' main activities. Elements of image/meaning, the majority of respondents strongly agree that Ahuawali Hill is a popular destination. Respondents' perceptions before and after the visit exceeded expectations. This shows a fairly high level of visitor satisfaction with Ahuawali Hill as a destination. The problem of waste is one of the things expressed by respondents, so that it requires a better management strategy

Keywords: *Ahuawali, Natural tourism, Rawa Aopa Watumohai, Sense of place, Tourist perception*

Abstrak

Bukit Ahuawali yang berlokasi di Desa Ahuawali, Kecamatan Puriala, Kabupaten Konawe Sulawesi Tenggara, merupakan salah satu destinasi wisata berbasis alam yang berada di kawasan konservasi Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai. Place (tempat) adalah sebuah keharusan dalam pariwisata, dimana sebuah tempat menjadi sebuah tujuan/destinasi dalam pariwisata. Sense of place merupakan konsep multidimensi yang menyiratkan hubungan emosional manusia dan tempat dan mempunyai fungsi untuk mengenali keunikan dari suatu tempat. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi konsep sense of place di Bukit Ahuawali berdasarkan persepsi pengunjung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini aspek sense of place di Bukit Ahuawali berupa elemen fisik: pemandangan menjadi hal yang paling sangat menarik dari elemen fisik lainnya yang berada pada kategori menarik meliputi penataan fasilitas, jalur tracking, penanda/signage, dan vegetasi/tanaman. Elemen aktivitas di Bukit Ahuawali berada pada kategori menarik menurut responden. Camping, menikmati alam, interaksi sosial, dan mendaki/tracking menjadi aktivitas utama yang dilakukan oleh responden. Elemen image/makna, mayoritas responden sangat setuju menjadikan Bukit Ahuawali sebuah destinasi yang populer. Persepsi responden sebelum kunjungan dan setelah kunjungan, melebihi dari ekspektasi ketika melakukan kunjungan dan beraktivitas di Bukit Ahuawali. Hal tersebut menunjukkan tingkat kepuasan pengunjung yang cukup tinggi terhadap Bukit Ahuawali sebagai sebuah destinasi. Permasalahan tentang sampah menjadi

salah satu hal yang diungkap oleh responden sehingga memerlukan strategi pengelolaan yang lebih baik.

Kata Kunci: Ahuawali, Persepsi pengunjung, Rawa Aopa Watumohai, Sense of place, Wisata alam

Info Artikel :

Diterima; 2023-03-31

Revisi; 2023-04-01

Disetujui; 2023-04-01

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 mempunyai dampak yang sangat besar di berbagai sektor kehidupan terutama sektor pariwisata. Hal tersebut juga menyebabkan perubahan tren dalam berwisata, dimana wisatawan lebih memilih destinasi yang mempunyai jarak dekat, berbasis alam dan budaya, ruang terbuka, jauh dari keramaian, dan mendapatkan petualangan. Disatu sisi pariwisata dapat mendukung konservasi lingkungan namun bisa juga terjadi sebaliknya (Canteiro et al., 2018). Aktivitas pariwisata dapat memberikan dampak biologis terhadap keanekaragaman hayati dan kondisi lingkungan. Covid-19 mempunyai dampak yang signifikan terhadap industri wisata dan memberikan tantangan baru bagi pengembangan pariwisata berkelanjutan (Streimikiene et al., 2021). Pola perilaku manusia berubah karena Covid-19, dampak perilaku manusia terhadap alam dan lingkungan juga berubah. Akibat pandemi Covid-19 ini masyarakat lebih sadar akan pentingnya akses ke ruang hijau dan biru setempat (Rousseau & Deschacht, 2020).

Menarik minat wisatawan dalam pariwisata berbasis lingkungan, mendorong mereka untuk bertindak dengan rasa tanggung jawab secara pribadi terhadap lingkungan, menjadi hal penting untuk mempromosikan pariwisata berkelanjutan. Para wisatawan saat ini tidak lepas dari media sosial sebagai bagian dari eksistensi dirinya. Pengetahuan dan kesadaran pro-lingkungan terkait pengguna konten media sosial, memiliki peran yang kuat dalam mengaktifkan norma-norma pro-lingkungan, menciptakan komunitas online yang pro-lingkungan, meningkatkan kunjungan wisatawan dan tingkat keterlibatan dalam aktivitas media sosial pro-lingkungan. Efektivitas saluran media sosial dengan penyediaan pengguna konten menjadi komunikasi persuasif yang mampu mempengaruhi perilaku berkelanjutan (Han et al., 2018).

Bukit Ahuawali yang berlokasi di Desa Ahuawali, Kecamatan Puriala, Kabupaten Konawe Sulawesi Tenggara, merupakan salah satu destinasi wisata berbasis alam yang berada di kawasan konservasi Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai dan berbatasan dengan Desa Ahuawali sebagai desa penyangga. Bukit Ahuawali dikelola oleh Balai Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai bekerja sama dengan masyarakat Desa Ahuawali dan sekitarnya. Kegemaran orang saat ini dalam melakukan foto dan vlog untuk keperluan konten media sosial menjadi salah satu peran penting dalam mempromosikan Bukit Ahuawali. Eksistensi pesona keindahan Bukit Ahuawali dapat ditemukan di media sosial (terutama instagram) karena fenomena alamnya yang bagus yaitu awan/kabut tebal yang mengelilingi bukit yang jarang ditemukan di tempat lain, sehingga Bukit Ahuawali mendapat julukan 'negeri di atas awan'. Selain dari segi pemandangan, Puncak Ahuawali yang berada di Bukit Ahuawali tidak terlalu tinggi ($\pm$ 330 mdpl) sehingga hanya memerlukan peralatan dasar untuk mendaki. Bukit Ahuawali berjarak 74 km dari Kota Kendari dan dapat ditempuh dengan kendaraan bermotor, sehingga memudahkan pengunjung terutama anak muda yang ingin mencari ketenangan dari hingar-bingar perkotaan. Ahuawali berada pada koordinat X : 395370 E dan Y : 9552964 S.

Place (tempat) adalah sebuah keharusan dalam pariwisata, dimana sebuah tempat menjadi sebuah tujuan/destinasi dalam pariwisata. *Existential insidedness* (eksistensial yang mendalam) merupakan pondasi dari konsep *place* untuk menggambarkan rasa memiliki yang mendalam dan identitas terhadap sebuah tempat (Relph, 1976). *Place* adalah *space* (ruang) yang dijiwai dengan makna. *Place* mempunyai lebih banyak substansi daripada lokasi (*location*) karena *place* mempunyai sejarah dan makna (Tuan, 1979). Tiga elemen dasar yang menjadi komponen *place* menurut Relph (1976) adalah *physical setting* (seting fisik), *activities* (aktivitas), dan *meaning* (makna). Komponen *sense of place* terdiri dari aspek (1) kognitif: yang mewakili hubungan emosional seseorang dengan tempat melalui makna, (2) fisik: mewakili atribut fisik pengalaman seseorang dengan panca indera mereka dalam membentuk pengalaman sensual dengan tempat tertentu, dan (3) aktivitas: yang diasosiasikan dengan tindakan, pekerjaan, atau aktivitas yang menghubungkan seseorang dengan tempat tersebut (Naiafi & Shariff (2011) dalam Ahmed & Zeile, (2020)). Aspek kognitif mewakili unsur-unsur yang tak berwujud (*intangible elements*), karakter fisik dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu karakter bentuk dan bentang alam, dan aktivitas yang merepresentasikan hubungan antara orang dengan tempat Ahmed & Zeile, (2020). *Sense of place* sebagai istilah yang paling umum yang mengacu pada komponen afektif dan kognitif sebuah tempat (Farnum et al., 2005).

Tempat, bagi manusia selalu dikaitkan dengan nilai/makna tertentu, bersifat unik dan menjadi isu penting dalam kajian lingkungan dan perilaku. Konsep *sense of place* tercermin dalam manusia merespon tempat, dimana sebagian besar penelitian *sense of place* berfokus pada efek bagaimana orang 'merasa, menghargai dan melibatkan diri' dalam ruang dan tempat. Gagasan '*spirit of place*' atau karakter sebuah tempat membentuk dan menstimulasi perasaan seseorang yang mengalaminya. Sebuah tempat bukanlah objek melainkan sebuah ruang yang penuh dengan pengalaman dan aktivitas yang bermakna, yang dapat dirasakan melalui interaksi panca indera manusia seperti penglihatan, penciuman, rasa, sentuhan, dan pendengaran (Mohammad et al., 2018).

Sense of place adalah konsep komprehensif dimana manusia merasakan tempat, mempersepsikannya dan melekatkan makna padanya (Davis, 2016). Menurut Bimo Walgito (2003) dalam Fentri & Achnes (2017) aspek persepsi meliputi aspek kognitif berdasarkan pengetahuan atau informasi yang dimiliki seseorang terhadap suatu objek, aspek afektif yang berkaitan dengan perasaan dan bersifat emosional. Aspek konatif yang berkaitan dengan tingkah laku dan tindakan seseorang terhadap objek tersebut. Persepsi pengunjung dapat muncul dari keberagaman fasilitas dan aktivitas yang memenuhi kebutuhan pengunjung. Dengan mengetahui persepsi pengunjung terhadap suatu tempat dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk mengembangkan tempat tersebut (Fentri & Achnes, 2017). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, persepsi masyarakat terhadap daya tarik dan potensi wisata serta faktor yang mempengaruhi, Puncak Ahuawali berada pada kategori setuju dimana obyek wisata puncak Ahuawali memiliki potensi alam dan budaya antara lain keindahan panorama, pegunungan ilalang, dan pesona sunrise dan sunset, flora fauna, dan potensi budaya yaitu sumur tua, serta faktor yang mempengaruhi potensi wisata antara lain aksesibilitas untuk mencapai puncak (Fitriani, 2018).

Sense of place dapat didefinisikan sebagai sebuah cara yang dinamis dan beragam dimana kita mengetahui dan mengenang keberadaan tempat melalui penginderaan, pengalaman, mengingat lokasinya secara geografis beserta fitur-fiturnya. *Sense of place* merupakan interaksi manusia dengan lingkungan fisik dan makna yang kita berikan (baik sebagai individu ataupun masyarakat), pada saat itu atau sesudahnya

(Jarratt et al., 2019). *Sense of place* mempunyai fungsi dalam mengenali keunikan karakter suatu tempat, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menilai kepuasan pengunjung dalam membentuk hubungan dengan tempat yang mereka kunjungi (Pramudito et al., 2020). *Sense of place* merupakan sebuah konsep multidimensi yang menyiratkan hubungan emosional individu dan seting. Hubungan keterikatan tersebut secara positif mempengaruhi kepuasan pengunjung dan memotivasi untuk melakukan kunjungan kembali, sehingga konsep *sense of place* dapat digunakan untuk mengembangkan strategi pemasaran sebuah destinasi (Abou-Shouk et al., 2018). *Sense of place* juga muncul sebagai salah satu faktor penting yang dapat menciptakan pengalaman wisata yang unik yang membentuk kepuasan pengunjung dan memastikan loyalitas mereka terhadap tempat tersebut.

Bukit Ahuawali sebagai salah satu tujuan wisata di daerah konservasi memerlukan perilaku tanggung jawab pada setiap orang yang berkunjung ke tempat tersebut. Pengalaman yang autentik bagi pengunjung dapat meningkatkan loyalitas pengunjung terhadap destinasi (Gamil, 2014). Mengembangkan *sense of place* dan mendorong pengunjung mengembangkan rasa tanggung jawab (konservasi) melalui "*care of place*" (perawatan tempat) merupakan elemen kunci dari pariwisata berkelanjutan (Walker & Moscardo, 2016). Berdasarkan hal tersebut rumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana *sense of place* yang meliputi elemen fisik, aktivitas dan makna berdasarkan persepsi pengunjung di Bukit Ahuawali. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi konsep *sense of place* di bukit Ahuawali untuk menciptakan pengalaman yang otentik bagi pengunjung, sehingga diharapkan dengan adanya pengalaman yang autentik dan berkesan bagi pengunjung dapat meningkatkan loyalitas terhadap destinasi dan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Observasi dilakukan melalui survei lapangan pada saat akhir pekan yang bertepatan dengan hari libur tahun baru 2023 berdasarkan pertimbangan jumlah kunjungan di Bukit Ahuawali yang meningkat di saat hari libur atau akhir pekan. Kuesioner digunakan untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap *sense of place* Bukit Ahuawali dilihat dari elemen fisik, aktivitas dan makna. Pengumpulan data melalui kuesioner menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2009) dalam (Apriani et al., 2020). Pada penelitian ini terdapat jawaban dengan skor 1 hingga 5 dengan kategori tidak menarik sampai sangat menarik. Kuesioner disebarkan secara online yang terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian utama tentang sosio-demografis responden, bagian kedua tentang persepsi responden sebagai pengunjung Bukit Ahuawali, bagian ketiga tentang loyalitas responden terhadap Bukit Ahuawali. Kuesioner bersifat semi terbuka selain untuk memberikan penilaian dan persepsi tentang *sense of place* di Bukit Ahuawali, peneliti ingin mengetahui dasar pemilihan jawaban dan pemahaman responden tentang Bukit Ahuawali. Untuk memperkuat data yang ada dilakukan wawancara dengan masyarakat sekitar dan pengelola Bukit Ahuawali (pegawai Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai). Setelah mengumpulkan data melalui observasi/survei lapangan, kuesioner dan wawancara, selanjutnya data dianalisis. Analisis data kuesioner menggunakan aplikasi bawaan dari google form. Analisis data yang bersifat pertanyaan terbuka menggunakan aplikasi Atlas.ti 9. Atlas.ti 9 berguna untuk menganalisis data kualitatif. Hasil dari kuesioner dianalisis Atlas.ti 9 dengan coding, wordcloud, dan word list untuk mengetahui trend kata yang sering muncul dan frekuensinya.

Selanjutnya hasil dari analisis diinterpretasikan dan ditriangulasikan dengan hasil observasi lapangan dan data-data sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

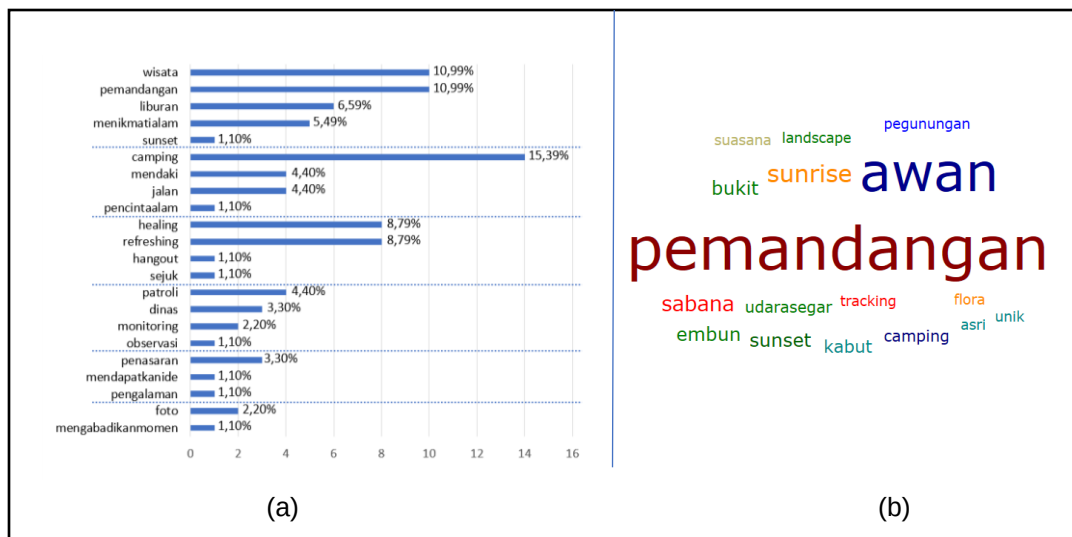
Responden dalam penelitian ini sebanyak 98 responden yang didapatkan secara acak dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui media sosial. Hasil kuesioner mendapatkan sebanyak 71 responden (72,45 %) pernah mengunjungi Bukit Ahuawali dan 27 responden (27,55%) belum pernah mengunjungi Bukit Ahuawali. Pada Tabel 1 Dapat diketahui data sosio demografis responden. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas pengunjung Bukit Ahuawali didominasi oleh anak muda dengan rentang usia 18 hingga 30 tahun. Pengunjung Bukit Ahuawali didominasi oleh laki-laki mengingat jika melakukan pendakian di Bukit Ahuawali untuk mencapai puncak perlu fisik yang kuat dan sehat. Domisili responden 100% masih menjangkau area Sulawesi Tenggara yang sebagian besar berasal dari Kota Kendari dan sekitarnya. Berdasarkan mata pencaharian (pekerjaan) sebagian besar pengunjung mempunyai pekerjaan PNS/TNI/POLRI yang mayoritas merupakan pegawai dari Balai Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai. Selain itu juga didominasi oleh pengunjung yang bermata pencaharian swasta dan pelajar/mahasiswa. Informasi tentang Ahuawali didapatkan pengunjung mayoritas berasal dari informasi lisan (keluarga/teman/saudara/relasi) dan internet/media sosial terutama dari instagram. Hal lain informasi didapatkan dari media cetak dan hasil kuesioner terbuka dari jawaban pengunjung mereka mendapatkan informasi dari kantor Balai Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai selaku pengelola kawasan Ahuawali. Responden yang berjumlah total 71 orang, sebanyak 66,2% pernah mengunjungi Ahuawali lebih dari satu kali yang berarti pengunjung mengulangi kembali kunjungannya, hal tersebut menjadi salah satu aspek yang akan dikaji dalam penelitian ini pada aspek loyalitas pengunjung.

Tabel 1. Karakteristik sosio demografis responden yang pernah berkunjung ke Bukit Ahuawali

No	Karakteristik	Persentase
1	Kelompok Usia	▪ <17
		▪ 18-25
		▪ 26-30
		▪ 31-45
		▪ 46
2	Jenis Kelamin	▪ 0%
		▪ 36,62%
3	Domisili	▪ 35,21%
		▪ 25,35%
4	Pekerjaan	▪ 2,82%
		▪ 80,28%
		▪ 19,72%
		▪ 100%
		▪ 26,76%
5	Informasi tentang Ahuawali	▪ Swasta
		▪ Pelajar/Mahasiswa
		▪ Wiraswasta
		▪ Lainnya (Tenaga kontrak, honorer, pedagang/petani/nelayan)
		▪ 12,68%
6	Berapa kali mengunjungi Bukit Ahuawali	▪ Informasi lisan
		▪ Internet/Media sosial
		▪ Media Cetak
		▪ Lainnya (Kantor/Pengelola)
		▪ 45,07%
7	Berapa kali mengunjungi Bukit Ahuawali	▪ 39,43%
		▪ 2,28%
		▪ 12,68%
8	Berapa kali mengunjungi Bukit Ahuawali	▪ 1x
		▪ 2-3x
		▪ >3x
9	Berapa kali mengunjungi Bukit Ahuawali	▪ 33,80%
		▪ 22,54%
		▪ 43,66%

Berdasarkan pertanyaan kuesioner dengan pertanyaan terbuka yang disebarkan ke pengunjung tentang tujuan kedatangannya ke Bukit Ahuawali mendapatkan hasil pada Gambar 1(a). Responden dapat memberikan lebih dari satu jawaban. Semakin banyak frekuensi kata pada gambar menunjukkan semakin banyak

pengunjung yang menyatakan kata tersebut sebagai tujuan utama kedatangannya ke Bukit Ahuawali. Kata camping dan wisata menjadi pilihan tujuan utama pengunjung datang ke Bukit Ahuawali. Selanjutnya dilakukan coding berdasarkan kategorisasi jawaban responden dan didapatkan 6 kategori tujuan kunjungan ke Bukit Ahuawali (dimulai dari hasil yang paling banyak) yaitu: wisata alam (35,16%), aktivitas pencinta alam (25,28%), refreshing (19,78%), kedinasan (10,98), pengalaman (5,50%), dan fotografi (3,30%). Bukit Ahuawali menjadi tujuan utama untuk wisata alam bagi pengunjung karena atraksinya yaitu menikmati pemandangan alam. Bukit Ahuawali juga menjadi pilihan destinasi untuk *refreshing/healing* terutama pada saat masa liburan atau *weekend*. Aktivitas yang terkait dengan pencinta alam menjadi tujuan utama bagi pengunjung antara lain *camping* dan melakukan pendakian. Tugas kedinasan juga menjadi tujuan dari responden pengunjung dari pihak pengelola dengan melakukan kegiatan patroli, monitoring dan observasi. Salah satu hal menarik lain yang menjadi tujuan pengunjung adalah mendapatkan pengalaman dan ide, hal tersebut didorong oleh rasa penasaran karena pengunjung melihat postingan temannya di media sosial tentang Bukit Ahuawali. Bukit Ahuawali juga menjadi tujuan bagi pengunjung yang *hobby* fotografi untuk mengabadikan momen.



Gambar 1. (a) Tujuan Responden ke Bukit Ahuawali dan (b) Daya Tarik Bukit Ahuawali

Ketertarikan pengunjung untuk melakukan kunjungan Ahuawali salah satu faktornya adalah karena daya tarik dari Bukit Ahuawali. Berdasarkan jawaban dari responden daya tarik Bukit Ahuawali direpresentasikan pada *wordcloud* Gambar 1(b). Berdasarkan hasil dari jawaban sresponden didapatkan hasil daya tarik Bukit Ahuawali meliputi (1) awan, kabut, embun (34,78%); (2) pemandangan (31,52%); (3) sabana, landscape, flora, pegunungan, bukit (13,04%); sunrise dan sunset (11,96); udara segar, suasana, asri (4,35%); camping (2,17%); tracking (1,09%); unik (1,09%). Daya tarik utama bukit Ahuawali adalah awan yang terbentuk dari kabut terutama saat pagi hari. Ketika berada di Puncak Ahuawali serasa berada di negeri atas awan.

Berdasarkan persepsi dari responden, aksesibilitas menuju Bukit Ahuawali mudah untuk dicapai. 43,66% responden menyatakan Bukit Ahuawali sangat mudah untuk diakses, 54,93% menyatakan mudah diakses, sedangkan hanya 1,41% yang menyatakan bahwa Bukit Ahuawali susah untuk diakses. Dari Kota Kendari Bukit Ahuawali dapat diakses dengan berbagai macam moda transportasi dengan jarak kurang lebih 74 km.

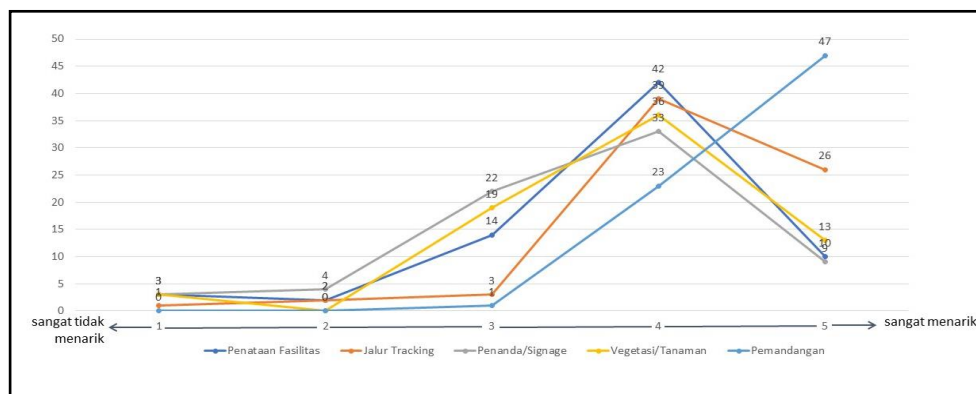
Selanjutnya untuk mencapai puncak perlu mendaki dengan mengikuti jalur tracking yang sudah ada.

Aspek Sense of Place

Sebelum menyebarkan kuesioner terlebih dahulu peneliti melakukan observasi survei lapangan untuk mendapatkan indikator dari aspek sense of place yang akan dikaji untuk mendapatkan persepsi dari pengunjung. Tipe pertanyaan dalam kuesioner terdapat 2 macam yaitu responden melakukan penilaian berdasarkan persepsi responden dan diberikan pertanyaan dengan jawaban terbuka untuk menjelaskan jawaban dari responden.

Elemen Fisik

Hasil observasi di lapangan mendapatkan hasil elemen fisik di Bukit Ahuawali dapat dikategorikan menjadi 5 bagian meliputi penataan fasilitas, jalur tracking, penanda/signage, vegetasi/tanaman, dan pemandangan. Berdasarkan persepsi dari responden yang dapat dilihat di Gambar 3 membuktikan bahwa pemandangan menjadi hal yang paling sangat menarik dari elemen fisik lainnya. Pada gambar grafik tersebut pemandangan mempunyai bentuk grafik yang berbeda dengan keempat elemen lainnya. Elemen penataan fasilitas, jalur tracking, penanda/signage, dan vegetasi/tanaman mempunyai nilai tertinggi pada persepsi menarik menurut pengunjung. Melihat dari hasil observasi melalui survei di lapangan dan berdasarkan jawaban responden pada pertanyaan kuesioner dengan jawaban terbuka serta diperkuat dari hasil kuesioner tentang pertanyaan daya tarik Bukit Ahuawali, pemandangan di Bukit Ahuawali meliputi awan, kabut, sunrise, sunset, dan padang bukit sabana menjadi elemen fisik yang paling diminati oleh pengunjung. Perlu mendaki bukit Ahuawali mencapai puncak untuk dapat menikmati keindahan pemandangan tersebut terutama di pagi hari. Beberapa responden menyatakan bahwa ketika naik sampai ke puncak belum tentu mendapatkan pemandangan lautan awan tersebut.



Gambar 2. Persepsi responden tentang elemen fisik Bukit Ahuawali

Berdasarkan pendapat responden jalur tracking menuju Puncak Ahuawali yang berupa jalan setapak dapat diketahui lebih mudah dan jelas karena sudah tertata. Terdapat papan penunjuk informasi menuju jalur-jalur untuk aktivitas camp. Penanda lokasi berupa tulisan 'osu Ahuawali' menjadi elemen fisik yang banyak disebutkan oleh responden menjadi elemen yang penting di Bukit Ahuawali. Seperti dapat dilihat pada Gambar 3 (b) pengunjung biasanya berhenti sejenak pada tulisan tersebut untuk mengambil foto ataupun berswafoto sebagai bukti eksistensinya pernah mendaki Bukit Ahuawali. Spot tersebut menjadi elemen fisik yang paling sering disebut oleh responden. Bukit Ahuawali berada pada perbatasan kawasan Desa Ahuawali dan kawasan Taman Nasional Rawa Aopa. Di dasar bukit terdapat

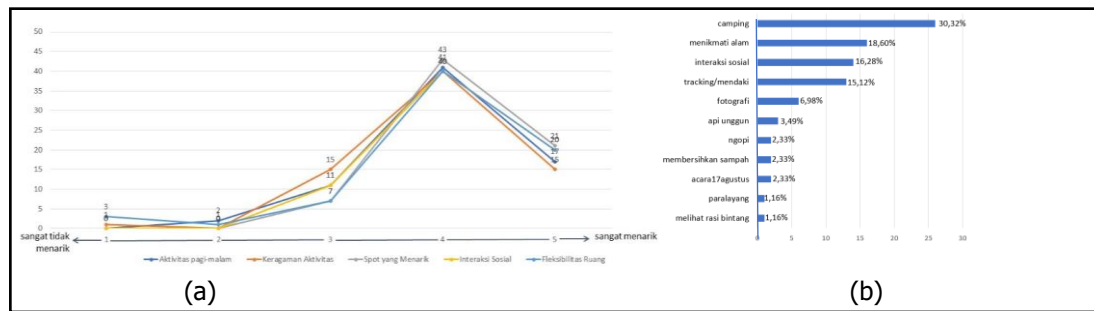
fasilitas tiga unit bangunan pendukung dan area parkir yang dikelola oleh masyarakat sekitar namun belum dimanfaatkan secara maksimal.



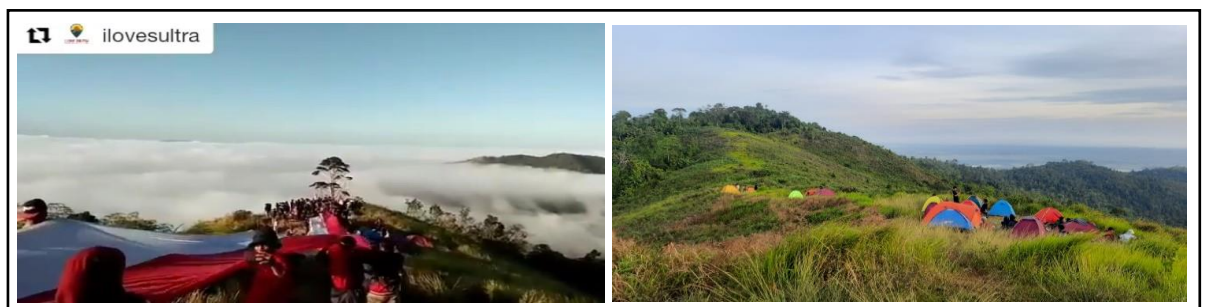
Gambar 3. (a) Elemen fisik berupa tulisan Osu Ahuawali
(b) Bangunan yang terletak di dasar Bukit Ahuawali
Sumber: Penulis (2023, 2022)

Elemen Aktivitas

Bukit Ahuawali banyak dikunjungi oleh kaum muda yang masih mempunyai kondisi fisik yang sehat. Berdasarkan persepsi responden, mayoritas responden menyatakan bahwa aktivitas di Bukit Ahuawali berada pada kategori menarik (Gambar 4(a)). Aktivitas tersebut meliputi aktivitas yang dilakukan selama sepanjang hari. Sebagian besar pengunjung biasanya naik ke bukit Ahuawali pada sore hari dan turun bukit pada pagi hari, karena jika siang hari kondisi cuaca di Bukit Ahuawali terasa sangat panas. Beragam aktivitas bisa dilakukan oleh para pengunjung. Aktivitas camping/berkemah menjadi kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh responden (Gambar (b)). Ketika camping beragam aktivitas juga mereka lakukan antara lain, membuat api unggun, ngopi, melihat rasi bintang, berinteraksi sosial dengan sesama pengunjung ataupun juga berinteraksi dengan pengunjung lain yang bukan kelompoknya dan interaksi dengan masyarakat di sekitar Bukit Ahuawali. Sehingga berkunjung dengan mendaki Bukit Ahuawali ini juga memberikan kesempatan untuk mendapatkan relasi baru. Menikmati alam berupa pemandangan dan suasana menjadi aktivitas yang dilakukan oleh sebagian besar responden, terlebih yang mempunyai hobby fotografi ataupun sekedar untuk berswafoto dengan latar belakang keindahan alam di Bukit Ahuawali. Berkunjung ke Ahuawali juga melatih fisik pengunjung dengan melakukan aktivitas tracking/mendaki. Bukit Ahuawali juga sering dijadikan tempat untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dengan berbagai kegiatan perayaan Kemerdekaan Republik Indonesia pada saat tanggal 17 Agustus Gambar 5(a). Aktivitas yang antara lain paralayang oleh TNI AU. Berkunjung ke Bukit Ahuawali juga dapat melatih rasa kepekaan pengunjung terhadap lingkungan dan mengembangkan perilaku pro-lingkungan. Beberapa pengunjung melakukan aksi memebersihkan sampah di sepanjang jalur tracking dan di Puncak Ahuawali. Hal ini menjadi tantangan sendiri bagi pengelolaan Bukit Ahuawali dimana sampah sering dikeluhkan oleh pengunjung akibat pengunjung yang tidak membawa sampahnya kembali saat turun dari Bukit Ahuawali.



Gambar 4. (a) Persepsi responden tentang elemen aktivitas Bukit Ahuawali (b) Analisis jawaban responden tentang aktivitas yang dilakukan di Bukit Ahuawali



Gambar 5. (a) Pemandangan awan di Bukit Ahuawali saat memperingati Hari Kemerdekaan RI
(b) Aktivitas *camping* di Bukit Ahuawali

Elemen Image/Makna

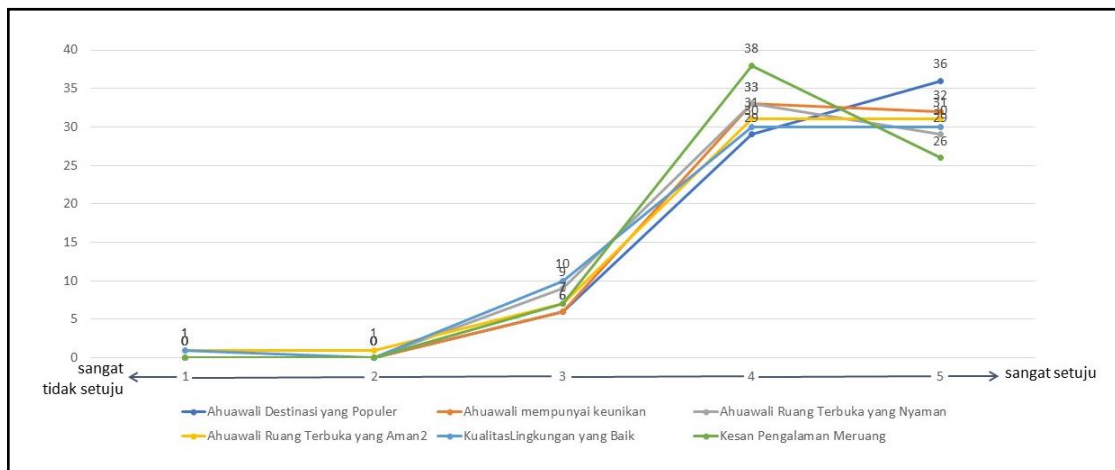
Citra Bukit Ahuawali tercermin dari persepsi responden tentang Ahuawali. Gambar 6 menggambarkan persepsi responden tentang kunjungannya ke Bukit Ahuawali, dimana bisa dilihat grafik tentang kesan Bukit Ahuawali yang meliputi Bukit Ahuawali mempunyai keunikan, Bukit Ahuawali sebagai ruang terbuka yang nyaman dan aman, Bukit Ahuawali mempunyai kualitas lingkungan yang baik, dan kesan pengalaman meruang responden saat berada di Bukit Ahuawali. Kelima garis grafik tersebut hampir mempunyai tren yang sama, mayoritas responden menyatakan menarik dan sangat menarik. Kesan tersebut diperkuat dengan pendapat responden tentang Bukit Ahuawali, diantaranya:

Responden (R5): “Mengunjungi bukit untuk camp dengan teman teman, yang menjadikan bukit itu berkesan karena pemandangan yg indah, suasana yg sejuk”

Responden (R15): “Fenomena awan yg muncul saat pagi hari menutupi daerah bawah disekitarnya sehingga terkesan seperti diatas awan.”

Responden (R18): “Masyarakat di sekitar bukit ahua wali sangat ramah dan baik”

Reponden (R43): “Bukit ahuwali merupakan obyek wisata minat khusus yg menawarkan nuansa wisata alamiah dan sangat cocok bagi wisatawan yang memiliki hobi menulisi jalur pendakian dan berkemah serta mnikmati panorama alam sekitar”



Gambar 6. (a) Persepsi responden tentang image/makna Bukit Ahuawali
Sumber: Analisis data kuesioner (2023)

Hal yang berbeda terlihat pada garis grafik Bukit Ahuawali sebagai destinasi yang populer, garis pada grafik menunjukkan bahwa semakin banyak responden yang menyatakan sangat setuju bahwa Bukit Ahuawali menjadi destinasi yang populer. Hal tersebut terungkap dengan pendapat responden tentang bukit Ahuawali.

Responden (R12): “Bukit Ahuawali merupakan salah satu destinasi wisata populer di Sulawesi Tenggara yang tergolong aman karena dapat diakses kapan saja termasuk pada waktu tengah malam”

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Responden (R11): “Bukit ahuawali sangat populer dikalangan anak muda di Sulawesi Tenggara”

Responden (R4) juga menyatakan kesannya terhadap Bukit Ahuawali: “Tempat *camp* ternyata nyaman dan terbagus, terus tidak memerlukan uang yang banyak untuk kesana”

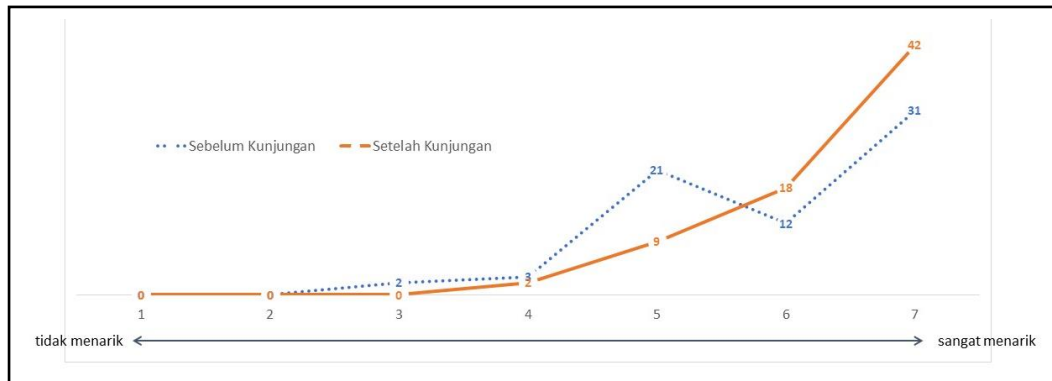
Hal tersebut membuktikan bahwa Bukit Ahuawali menjadi salah satu destinasi favorit terutama bagi anak muda. Namun dari ungkapan makna positif tentang Bukit Ahuawali bagi responden, beberapa responden menyatakan kekecewaannya yang terkait dengan sampah di Bukit Ahuawali seperti yang diungkapkan oleh responden (R22 & R66) yang mengeluhkan sampah yang ditinggalkan oleh pengunjung lain sehingga mereka perlu membawa turun sampah yang bukan miliknya.

Pre kunjungan-post kunjungan dan loyalitas pengunjung

Persepsi responden terhadap Bukit Ahuawali sebelum mereka mengunjungi dan sesudah mengunjungi direpresentasikan pada Gambar 6. Pada Gambar 6 menunjukkan bahwa persepsi responden sebelum kunjungan dan setelah kunjungan, melebihi dari ekspektasi ketika melakukan kunjungan dan beraktivitas di Bukit Ahuawali. Hal tersebut menunjukkan tingkat kepuasan pengunjung yang cukup tinggi terhadap Bukit Ahuawali sebagai sebuah destinasi. Hal tersebut didukung dengan data bahwa 66,2 % dari responden pernah melakukan kunjungan kembali ke Bukit Ahuawali.

Loyalitas pengunjung dapat diketahui dengan mengajukan pertanyaan apakah mereka akan melakukan kunjungan kembali dan apakah mereka akan merekomendasikan Bukit Ahuawali ke orang lain. 94,37% responden menyatakan mereka ingin kembali mengunjungi Bukit Ahuawali, 4,23% responden menyatakan tidak, dan 1,40% responden menyatakan mungkin. 97,18% responden menyatakan akan merekomendasikan Bukit Ahuawali ke orang lain dan hanya 2,82% yang

menyatakan tidak. Hal tersebut membuktikan loyalitas yang tinggi terhadap destinasi bagi pengunjung Bukit Ahuawali.



Gambar 6. Persepsi responden tentang Bukit Ahuawali sebelum kunjungan dan setelah kunjungan



Gambar 7. Satu kata yang menggambarkan Bukit Ahuawali berdasarkan persepsi responden

Kesan responden terhadap Bukit Ahuawali dapat terlihat pada Gambar 6 dimana responden diminta untuk memberikan satu kata yang merepresentasikan Bukit Ahuawali. Bukit Ahuawali identik dengan kata “awan”, kata awan menjadi kata yang sering muncul dan paling banyak disebutkan oleh responden. Kata lain berupa ungkapan kekaguman responden terhadap Bukit Ahuawali dan potensi fisik di Bukit Ahuawali. Kata ekowisata dan lestari juga menjadi kata yang dominan muncul sehingga hal tersebut memberikan peluang bahwa Bukit Ahuawali sangat potensial untuk dikelola menjadi sebuah destinasi ekowisata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sense of place menjadi komponen yang sangat penting dalam sebuah destinasi wisata. Identifikasi *sense of place* diperlukan untuk mengetahui karakter dari sebuah destinasi sehingga mendukung untuk pengembangan dan perencanaan selanjutnya. Bukit Ahuawali merupakan salah satu destinasi wisata yang terletak di perbatasan kawasan Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai dan kawasan desa penyangga yaitu Desa Ahuawali menjadi penting untuk dikaji *sense of place* nya untuk menjaga keberlanjutannya terumata karena lokasinya yang berada di kawasan konservasi. Berdasarkan persepsi pengunjung daya tarik utama Bukit Ahuawali adalah awan yang terbentuk dari kabut pada saat pagi hari yang dapat dilihat dari Puncak Ahuawali sehingga Puncak Ahuawali mendapat sebutan negeri di atas awan. Aktivitas utama yang dilakukan pengunjung adalah camping dan menikmati pemandangan alam. Identifikasi *sense of place* ini meliputi elemen fisik,

aktivitas, image/makna. Aspek sense of place di Bukit Ahuawali berupa elemen fisik: pemandangan menjadi hal yang paling sangat menarik dari elemen fisik lainnya yang berada pada kategori menarik meliputi penataan fasilitas, jalur tracking, penanda/signage, dan vegetasi/tanaman. Elemen aktivitas di Bukit Ahuawali beradapada kategori menarik menurut responden yang terkait dengan keragaman waktu dan bentuk aktivitas, spot yang menarik untuk melakukan aktivitas, interaksi sosial saat melakukan aktivitas, dan fleksibilitas ruang. Camping, menikmati alam, interaksi sosial, dan mendaki/tracking menjadi aktivitas utama yang dilakukan oleh responden. Elemen image/makna, mayoritas responden sangat setuju menjadikan Bukit Ahuawali sebuah destinasi yang populer. Kesan terhadap Bukit Ahuawali yang meliputi Bukit Ahuawali mempunyai keunikan, Bukit Ahuawali sebagai ruang terbuka yang nyaman dan aman, Bukit Ahuawali mempunyai kualitas lingkungan yang baik, dan kesan pengalaman meruang responden saat berada di Bukit Ahuawali. mempunyai tren yang sama, mayoritas responden menyatakan menarik dan sangat menarik. persepsi responden sebelum kunjungan dan setelah kunjungan, melebihi dari ekspektasi ketika melakukan kunjungan dan beraktivitas di Bukit Ahuawali. Hal tersebut menunjukkan tingkat kepuasan pengunjung yang cukup tinggi terhadap Bukit Ahuawali sebagai sebuah destinasi. Permasalahan tentang sampah menjadi salah satu hal yang diungkap oleh responden sehingga memerlukan strategi pengelolaan yang lebih baik. Penelitian ini memiliki banyak keterbatasan karena masih hanya berdasarkan persepsi pengunjung, sehingga terdapat peluang untuk mengembangkannya berdasarkan persepsi masyarakat dan pengelola.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Balai Taman Nasional Rawa Aopa Watumohai yang telah membantu dan memberikan dukungan penuh sehingga dapat terlaksana penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abou-Shouk, M. A., Zoair, N., El-Barbary, M. N., & Hewedi, M. M. (2018). Sense of place relationship with tourist satisfaction and intentional revisit: Evidence from Egypt. *International Journal of Tourism Research*, 20(2), 172–181. <https://doi.org/10.1002/jtr.2170>
- Ahmed, M., & Zeile, P. (2020). Places' Representation On Social Media - A Study To Analyze The Differences Between The Virtual Communities And The Offline Environment. *Real Corp* 2020, 1–11.
- Apriani, N. L., Suharsono, N., & Tripalupi, L. E. (2020). Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Daya Tarik Wisata Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 97–106.
- Canteiro, M., Córdova-Tapia, F., & Brazeiro, A. (2018). Tourism impact assessment: A tool to evaluate the environmental impacts of touristic activities in Natural Protected Areas. *Tourism Management Perspectives*, 28, 220–227. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2018.09.007>
- Davis, A. (2016). Experiential places or places of experience? Place identity and place attachment as mechanisms for creating festival environment. *Tourism Management*, 55, 49–61. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.01.006>
- Farnum, J., Hall, T., & Kruger, L. E. (2005). *Sense of Place In Natural Resource Recreation and Tourism: An Evaluation and Assessment of Research Findings*.
- Fentri, D. M., & Achnes, S. (2017). Persepsi Pengunjung Terhadap Data Tarik Taman Wisata Alam Hutan Rimbo Tujuh Danau Di Desa Wisata Buluh Cina Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau. *JOM FISIP*, 4(2), 1–11.
- Fitriani, P. (2018). Persepsi Masyarakat Terhadap Potensi Obyek Wisata Puncak Ahuawali Di Desa Ahuawali Kecamatan Puriala Kabupaten Konawe. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 3(4), 84–96. <https://zonasultra.com.pesona.puncak>.
- Gamil, R. El. (2014). The Role of Sense of Place in Creating a Unique Tourist Experience to Ensure Tourist Loyalty: The Case of Alexandria. *Heritage, Tourism and Hospitality International Conference*, 228–238. <https://www.researchgate.net/publication/336370786>

- Han, W., McCabe, S., Wang, Y., & Chong, A. Y. L. (2018). Evaluating User-Generated Content in Social Media: An Effective Approach to Encourage Greater Pro-Environmental Behavior in Tourism? *Journal of Sustainable Tourism*, 26(4), 600–614. <https://doi.org/10.1080/09669582.2017.1372442>
- Jarratt, D., Phelan, C., Wain, J., & Dale, S. (2019). Developing a sense of place toolkit: Identifying destination uniqueness. *Tourism and Hospitality Research*, 19(4), 408–421. <https://doi.org/10.1177/1467358418768678>
- Mohammad, N. M. N., Ismail, N. A., Ismail, S., & Ariffin, N. F. M. (2018). UNDERSTANDING THE CONCEPT OF “SENSE OF PLACE” WITHIN CULTURAL LANDSCAPE SETTING. *International Journal of Advanced Research*, 6(12), 1132–1136. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/8245>
- Pramudito, S., Kristiawan, Y. B., Wismarani, Y. B., & Analisa, F. C. K. (2020). IDENTIFIKASI ASPEK SENSE OF PLACE KAWASAN BERSEJARAH BERDASARKAN PREFERENSI PENGUNJUNG (Studi Kasus: Kawasan Sagan, Yogyakarta). *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 4(3), 206. <https://doi.org/10.31848/arcade.v4i3.526>
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. Limited.
- Rousseau, S., & Deschacht, N. (2020). Public Awareness of Nature and the Environment During the COVID-19 Crisis. *Environmental and Resource Economics*, 76(4), 1149–1159. <https://doi.org/10.1007/s10640-020-00445-w>
- Streimikiene, D., Svagzdiene, B., Jasinskis, E., & Simanavicius, A. (2021). Sustainable tourism development and competitiveness: The systematic literature review. In *Sustainable Development* (Vol. 29, Issue 1, pp. 259–271). John Wiley and Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/sd.2133>
- Tuan, Y.-F. (1979). Space And Place: Humanistic Perspective. In S. Gale & G. Olsson (Eds.), *Philosophy in Geography* (pp. 387–427). D. Reidei Publishing Company.
- Walker, K., & Moscardo, G. (2016). Moving beyond sense of place to care of place: the role of Indigenous values and interpretation in promoting transformative change in tourists' place images and personal values. *Journal of Sustainable Tourism*, 24(8–9), 1243–1261. <https://doi.org/10.1080/09669582.2016.1177064>

ISSN 2808-2427



ISSN 2808-2435

