

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan teori-teori yang berkaitan dan relevan dengan studi yang dilakukan. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian. Kajian pustaka meliputi teori utama yang dibahas dalam penelitian ini yaitu pusaka, revitalisasi preservasi, pariwisata, dan rancang kota.

2.1 Pusaka

Dalam sub-bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian kota pusaka, jenis-jenis pusaka, pengelolaan pusaka, prinsip-prinsip pelestarian kota pusaka dan program-program terkait kota pusaka yang ada di Indonesia serta strategi untuk mewujudkannya.

2.1.1 Pengertian Kota Pusaka

Kota identik dengan Penduduk padat yang mempunyai kelas sosial ekonomi yang berbeda dan kehidupan yang selalu berhubungan dengan materi. Menurut Permendagri 2 tahun 1987 kota merupakan pusat permukiman dan kegiatan penduduk yang mempunyai batasan wilayah administrasi yang diatur dalam peraturan perundangan, serta permukiman yang telah memperlihatkan watak dan ciri kehidupan perkotaan. Sedangkan pusaka adalah adalah suatu istilah yang digunakan untuk menyebutkan suatu benda yang dianggap sakti atau keramat. Biasanya benda-benda yang dianggap keramat di sini umumnya adalah benda warisan yang secara turun-temurun diwariskan oleh nenek moyangnya atau leluhur, seperti misalnya dalam lingkungan keraton. Heritage disepakati sebagai pusaka pada Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia yang dideklarasikan di Ciloto 13 Desember 2003. Pusaka (heritage) Indonesia meliputi Pusaka Saujana, Pusaka Budaya dan Pusaka Alam. Pusaka Alam adalah bentukan alam yang istimewa. Menurut kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) Kota Pusaka adalah Kota yang didalamnya terdapat kawasan cagar budaya dan atau bangunan cagar budaya yang memiliki nilai-nilai penting bagi kota,

menempatkan penerapan kegiatan penataan dan pelestarian pusaka sebagai strategi utama pengembangan kotanya.

Dalam *Organization of World Heritage Cities* (Pedoman OWHC, 2003). pemahaman tentang “Kota” dikategorikan dalam 3 hal, yaitu:

1. Kota pusaka yang sudah tidak dihuni tetapi menyediakan bukti-bukti arkeologi masa lalu yang tidak berubah. Dalam hal ini umumnya kriteria keaslian dan tingkat pelestarian lebih mudah dikendalikan;
2. Kota pusaka yang masih dihuni dan secara alamiah tumbuh dan dibangun, akan terus berkembang di bawah pengaruh sosial ekonomi dan perubahan budaya. Suatu situasi yang menggambarkan kesulitan dalam mempertahankan keasliannya, dan apapun kebijakan pelestarian akan lebih problematik.
3. Kota baru abad 21 yang memiliki masalah paradoks, di satu sisi kemungkinan memiliki kawasan pusaka, namun keasliannya ada yang masih bisa dilacak namun ada juga yang sulit dikenali. Masa depan sering tidak jelas karena pembangunan umumnya tidak terkendali.

Berdasarkan pedoman tersebut di atas ditunjukkan pula bahwa suatu kota pusaka akan memiliki organisasi ruang, struktur, material, bentuk dan fungsi kelompok bangunan. Elemen-elemen tersebut akan merefleksikan peradaban atau meneruskan peradaban di kota tersebut. Kategori kota 1 dan 2 sebagaimana diuraikan di atas dapat dikategorikan sebagai Kota Pusaka. Sementara itu Pedoman OWHC (2003) menunjukkan ada 4 kategori kawasan perkotaan pusaka dalam suatu Kota Pusaka sebagai berikut:

1. Kota yang merupakan tipe suatu periode atau budaya tertentu, yang secara keseluruhan dilestarikan. Umumnya tidak banyak terpengaruh oleh perkembangan kota. Di sini properti yang didaftar adalah keseluruhan kota termasuk lingkungannya yang juga harus dilindungi. Kota Sawahlunto dengan ekspresi tinggalan kota tambang dengan periode waktu tertentu dan memiliki budaya khas dimerupakan salah satu contohnya.

2. Kota yang berevolusi dalam suatu garis karakteristik dan dilestarikan, kadang berada di tengah-tengah lingkungan alam yang tersendiri, penataan spasial dan struktur yang merupakan tipe tahap lanjut dari sejarah sebelumnya. Dalam kondisi ini dapat dikatakan dengan jelas bahwa sejarah berada dalam lingkungan kontemporer. Contoh Kota Semarang atau Kota Padang, di dalamnya ada Kota Lama yang dilingkupi dengan lingkungan baru.
3. Pusat-pusat bersejarah yang melingkupi kawasan yang sama dengan kawasan masa purbakala namun sekarang tertutup dengan kota modern. Di sini perlu ditetapkan dengan tepat batas properti dalam dimensi kesejarahannya serta menetapkan dengan tepat batas sekelilingnya.
4. Sektor, kawasan atau unit terisolasi yang masih tersisa dan hidup, menunjukkan bukti pasti suatu karakter kota bersejarah yang sudah hilang. Untuk kasus-kasus seperti ini kawasan dan bangunan-bangunan yang masih tersisa harus mampu memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi masa lalu secara keseluruhan.

2.1.2 Jenis Pusaka

Menurut deklarasi Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia tahun 2003, disepakati bahwa Pusaka dibagi kedalam tiga jenis yaitu Pusaka Alam, Pusaka Saujana dan Pusaka Budaya. Sedangkan pusaka budaya dibagi kedalam dua kategori yaitu Ragawi (*Tangible Cultural Heritage*) dan Tak Ragawi (*Intangible Cultural Heritage*). Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di Tanah Air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya sedangkan Pusaka saujana adalah gabungan pusaka alam dan pusaka budaya dalam kesatuan ruang dan waktu.

Pusaka Budaya Tak Ragawi (*Intangible Cultural Heritage*) merupakan kekayaan masa lalu, abstrak dan tidak berwujud secara fisik, tetapi memiliki nilai, minat, makna, dan pengalaman yang sangat penting dan berharga bagi kehidupan. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menyatakan bahwa warisan budaya adalah situs warisan budaya, kota warisan, warisan budaya, situs

keramat alam, warisan budaya bawah laut, museum, warisan budaya bergerak, kerajinan tangan, dan dokumen digital. Tradisi lisan, bahasa, festival, agama dan kepercayaan, musik dan lagu, seni pertunjukan, pengobatan tradisional, sastra, masakan tradisional dan olahraga tradisional. Sebagian besar warisan budaya adalah warisan budaya takbenda, yaitu tradisi bahasa lisan, proses penciptaan keterampilan dan pengetahuan, seni pertunjukan, festival, agama dan kepercayaan, kosmologi dan sistem pembelajaran. Dan kepercayaan dan kepercayaan yang berhubungan dengan alam.

Kriteria suatu wilayah yang dianggap sebagai warisan Sauyan adalah wilayah dengan karakteristik unik yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Ini menjadi area mahakarya kreativitas yang cerdas di bidang arsitektur, seni monumental, perencanaan kota atau lansekap. Kawasan dengan tradisi budaya tinggi menggambarkan ketinggian peradaban dan sejarah manusia; kawasan dengan permukiman tradisional, kawasan dengan tradisi kehidupan sosial seperti kepercayaan dan kesenian, serta kawasan dengan mekanisme pengelolaan tradisional untuk perlindungan.

Menurut deklarasi Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia tahun 2003, disepakati bahwa tingkat pusaka dan pengelolaannya yaitu jika ditinjau dari segi nilai, kepentingan dan luas pengaruhnya dibagi menjadi Sempit dan Luas. dimana sempit bermakna pusaka tersebut terbatas untuk perorangan dan Luas bermakna sangat penting bagi kehidupan masyarakat banyak, bangsa, dan kemanusiaan. Dari segi kepentingan, Pusaka dapat dibagi menjadi; Warisan Dunia (*World Heritage*), Pusaka Nasional, Pusaka Provinsi, Pusaka Kota/Kabupaten.

2.1.3 Prinsip-Prinsip Pelestarian Kota Pusaka

Dengan mengacu pada berbagai bahan referensi dan pengalaman praktis dalam mengelola perlindungan kota pusaka, prinsip-prinsip berikut harus dipertimbangkan:

1. Jadikan kualitas penting tertentu dari situs kota (Pedoman OWHC, 2003) sebuah kota atau kawasan fitur sejarah kota. Dan semua unsur material dan spiritual yang mengekspresikan karakter ini, khususnya (Piagam Washington, 1987):

- a. Persil tanah (lot) dan jalan-jalan yang menentukan Pola perkotaan
 - b. Bangunan, area hijau dan ruang-ruang terbuka yang saling terkait
 - c. Skala, ukuran, langgam, konstruksi, material, warna dan dekorasi yang menentukan tampilan formal bangunan, interior dan exterior
 - d. Hubungan antara kota atau area perkotaan dengan lingkungan sekitarnya, baik alam maupun buatan manusia, dan
 - e. Berbagai fungsi yang ada pada kota atau area perkotaan dari waktu ke waktu
Ancaman apapun pada kualitas di atas akan merubah keaslian kota dan perkotaan kota pusaka.
2. Inventarisasi, penelitian dan evaluasi cagar alam memerlukan proses yang sistematis (Pedoman OWHC , 2003). Proses ini bertujuan untuk menjaga stabilitas, keselarasan dan daya dukungnya dalam merespon dinamika zaman untuk menciptakan kualitas kehidupan bangsa yang lebih tinggi (Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003).
3. Partisipasi masyarakat dalam perencanaan konservasi sangat penting dan harus terus didorong. Langkah pertama dalam melindungi warisan kota dan wilayah perkotaan adalah menjaga penghuninya (Piagam Washington, 1987; OWHC Handbook, 2003). Bahkan peran serta tersebut bukan sekedar partisipasi namun menjadi pelaku pengelolaan – People centered management (Adishakti, 2003).
4. Memastikan bahwa evaluasi keuangan proyek pembangunan baru tidak akan merusak situs warisan perkotaan (OWHC Handbook, 2003);
5. Pemerintah pusat dan daerah harus didorong untuk menggunakan kekuasaan mereka untuk mengatur dan menyebarkan peraturan dan dana yang sesuai (OWHC Handbook, 2003);
6. Perlu dipahami bahwa setiap masalah perlindungan monumen adalah unik. Oleh karena itu, perlindungan kota bersejarah atau kawasan perkotaan membutuhkan fleksibilitas dan disiplin yang sistematis. Tindakan keras harus dihindari karena setiap

kasus memiliki tantangan uniknya sendiri (Piagam Washington, 1987; OWHC Handbook, 2003).

2.1.4 Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka di Indonesia

Menurut Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR), Rencana Pengelolaan dan Pelestarian Kota Cagar Budaya (P3KP) menyatakan komitmen pemerintah untuk memenuhi tiga persyaratan hukum. P3KP diluncurkan pada tahun 2012 bekerja sama dengan Badan Perlindungan Warisan Budaya Indonesia (BPPI). PUPR melalui Direktorat Jenderal Cipta Karya Direktorat Bina Penataan Bangunan tidak hanya memberikan pendampingan dan fasilitasi dalam bentuk dana stimulan penataan kawasan pusaka, juga dilakukan pendampingan penguatan kelembagaan terhadap para pihak terkait, khususnya kepada Tim Kota Pusaka Daerah (TKPD). Untuk melengkapi Peraturan Menteri dengan pedoman operasional lebih lanjut, pedoman teknis pelaksanaan tindakan perlindungan untuk bangunan terdaftar juga telah dirumuskan pada tahun 2015, dan pedoman ini masih diberikan dalam bentuk rancangan keputusan Menteri dalam realisasi benda cagar budaya. Menurut “UU Perlindungan Cagar Budaya”, perlindungan adalah perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya, termasuk bangunan yang terdaftar. Menurut “UU Perlindungan Cagar Budaya” telah dirumuskan petunjuk teknis untuk membantu semua pihak untuk menerapkan perlindungan untuk memandu pemeliharaan. Pemeliharaan; rekonstruksi, pemantapan, pemugaran, dan pemugaran yang bersifat restoratif; adaptasi dan revitalisasi bentuk pembangunan; pemanfaatan bangunan untuk perlindungan cagar budaya sampai dengan pemindahan bangunan cagar budaya yang harus dibongkar dalam kondisi tertentu.

P3KP merupakan program insentif bagi Kota/Kabupaten peserta P3KP yang telah menetapkan peraturan daerah RT/RW dan tata bangunan. Selain itu, P3KP juga menjadi wadah sinergi proyek antar departemen di tingkat pusat dan daerah untuk mewujudkan pembangunan kota berkelanjutan berbasis heritage. Hingga saat ini, 52 P3KP Kota/Kabupaten telah berpartisipasi dalam komitmen dan kepedulian untuk melindungi kekayaan warisan alam, budaya, dan lautnya. Pemerintah Kabupaten/Kota

mengungkapkan komitmen dan kepedulian tersebut dalam Rencana Aksi Kota Keluarga (RAKP). Kabupaten/kota adalah anggota kolektif P3KP, dan bekerja keras untuk menemukan metode dan langkah nyata untuk meningkatkan warisan nasional, menjadikannya aset berharga di mata masyarakat Indonesia sendiri dan negara lain di dunia.

2.1.5 Metode dan Instrumen Pengelolaan Kawasan Pusaka

Ketika mengelola dan merencanakan perlindungan kota warisan, metode dan alat berikut yang harus dipertimbangkan (Piagam Washington, 1987; Pedoman OWHC, 2003):

Perlindungan warisan perkotaan dan perkotaan harus didasarkan pada penelitian interdisipliner dan holistik. Oleh karena itu, perencanaan perlindungan kota bersejarah dan kawasan perkotaan harus:

- a. Mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk pembangunan berkelanjutan, arkeologi, sejarah, arsitektur, teknik, sosiologi dan ekonomi. Pemahaman tentang sejarah kota atau kawasan perkotaan pusaka perlu ditingkatkan melalui investigasi arkeologi dan pemugaran temuan arkeologi dengan tepat.
- b. Penelitian arkeologi dan restorasi penemuan arkeologi yang tepat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman tentang sejarah kota-kota bersejarah atau daerah perkotaan.
- c. Jelas bahwa prinsip-prinsip tujuan rencana perlindungan dan aspek-aspek yang terkait dengan pertimbangan hukum, administrasi dan keuangan yang diperlukan untuk mencapai tujuan didefinisikan dengan jelas.
- d. Tujuan Anda adalah untuk membangun hubungan yang harmonis antara ruang kota bersejarah dan seluruh kota.
- e. Memperbaiki kondisi kehidupan harus menjadi salah satu tujuan pelestarian alam.

- f. Tentukan bangunan mana yang perlu direnovasi, bangunan mana yang perlu dipertahankan dalam kondisi tertentu, dan mana yang dapat dirancang dengan pengecualian.
- g. Dilakukan dokumentasi kondisi area yang ada secara lengkap sebelum dilakukan intervensi apapun;
- h. Didukung oleh penduduk kawasan pusaka.

Menyusun strategi pemanfaatan dan olah disain arsitektur/kawasan pusaka:

- a. Merupakan instrument disain yang mempertimbangkan pembangunan berkelanjutan melalui pengelolaan dan pengendalian pertumbuhannya;
- b. Fungsi dan kegiatan baru harus sesuai dengan karakter kota atau kawasan perkotaan pusaka. Olah disain kawasan yang diperuntukan bagi kehidupan kontemporer mensyaratkan instalasi atau perbaikan fasilitas pelayanan publik.
- c. Ketika perlu mendirikan bangunan baru atau olah disain bangunan pusaka, tata letak spasial yang ada harus dijunjung tinggi, terutama dalam konteks skala dan ukuran lot tanah. Mencangkokan elemen kontemporer yang memiliki harmoni dengan lingkungan hendaknya jangan dibatasi mengingat elemen-elemen tersebut dapat pula menambah citra dan keelokan terhadap kawasannya.

Memposisikan perlindungan situs sejarah sebagai bentuk pembangunan berkelanjutan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu promosi, integrasi, dan pembangunan berkelanjutan.

- a. Dorongan menunjukkan visi konservasi; memperjuangkan visi konservasi alam ini atas dasar kesetaraan dengan tantangan lainnya. Tujuannya untuk membangun kesadaran. Ketika kesadaran meningkat, kembangkan karakteristik lembaga tata kelola dan mulailah memasukkannya ke dalam kebijakan pembangunan dan strategi implementasi;
- b. Mengintegrasikan promosi visi konservasi alam ini dengan visi departemen lain ke dalam satu blok; memperkuat teknologi yang terkait dengan ini masalah Kapasitas;

- c. Memantau tingkat efisiensi perlindungan secara berkelanjutan dari lembaga pemerintah yang ada; terus meningkatkan kemampuan teknis di bidang ini.

Pemeliharaan yang terus-menerus walau merupakan hal yang rumit namun harus dilaksanakan demi mencapai pelestarian kota atau area perkotaan pusaka yang efektif.

Aksesibilitas:

- a. Lalu lintas di kota atau kawasan perkotaan harus dikendalikan, dan ruang parkir harus direncanakan sedemikian rupa sehingga tidak mempengaruhi karakteristik sejarah atau lingkungan.
- b. Jika rencana perencanaan kota atau wilayah menyediakan pembangunan jalan raya, ini tidak boleh mengarah ke kota bersejarah atau daerah perkotaan, tetapi meningkatkan aksesibilitas.

Penting untuk melindungi kota-kota warisan dari bencana alam, polusi dan gempa bumi untuk melindungi warisan dan memastikan keamanan dan kenyamanan penduduk. Meskipun bencana belum berdampak pada warisan budaya kota atau perkotaan, alat persiapan dan restorasi perlu disesuaikan dengan kekhasan warisan budaya yang terkena bencana.

Peningkatan Sumber Daya Manusia :

- a. Dalam rangka meningkatkan partisipasi dan partisipasi masyarakat, perlu disusun rencana informasi umum bagi warga masyarakat mulai dari anak usia sekolah.
- b. Pelatihan Pelatihan khusus harus diberikan untuk semua profesi perlindungan.

Selama pelaksanaan aksi pelestarian, semua kegiatan perlu sejalan dengan prinsip piagam Washington dan Piagam Venice, serta berbagai pedoman yang relevan.

2.1.6 Strategi Pengelolaan Kawasan Pusaka

Kunci strategi pengelolaan Kota Pusaka agar dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut (Pedoman OWHC, 2003):

1. Menjaga vitalitas kota. Upaya konservasi untuk meningkatkan kualitas kota pusaka tidak hanya memperhatikan bentuk fisik lingkungan, tetapi juga

memperhatikan kehidupan Anda di kota. Kehidupan saat ini harus dipertahankan. Memperhatikan ciri-ciri kota atau kota secara keseluruhan (kegiatan, fungsi dan hubungan di antaranya). Ini akan membantu mengarahkan strategi jangka panjang Anda ke arah yang benar.

2. Melindungi nilai partisipasi publik. Keberhasilan jangka panjang dari strategi konservasi sangat bergantung pada kualitas partisipasi masyarakat dalam menentukan dan melindungi warisan publik. Di banyak kota, ahli lingkungan profesional yang sudah memenuhi syarat di bidang ini masih mencari cara terbaik untuk melakukan hal yang benar dengan masyarakat lokal untuk memahami dan melindungi warisan mereka.
3. Integrasi dengan tujuan pembangunan perkotaan lainnya. Strategi pengelolaan yang sukses juga berasal dari integrasinya dengan berbagai tujuan pembangunan lainnya dari sektor publik dan swasta.
4. Pendekatan positif terhadap manajemen konflik. Dalam pelestarian alam, kita sering menjumpai situasi yang tidak tepat. Di satu sisi kami akan mempertahankannya, di sisi lain kami akan berusaha menggantinya dengan struktur baru. Konflik semacam ini hanya dapat diselesaikan apabila kedua belah pihak memiliki kepentingan yang sama, jika konflik tersebut sulit diselesaikan oleh kedua belah pihak maka perlu mengundang para profesional di bidangnya untuk menyelesaikan konflik tersebut.
5. Adaptasi budaya. Satu pertanyaan adalah bagaimana berbagai budaya yang tumbuh dan berkembang dapat mempertahankan tradisi yang ada padahal budaya tradisional itu sendiri dapat bertahan ratusan tahun.

2.2 Teori Revitalisasi (Preservasi – Konservasi)

Revitalisasi adalah suatu cara perlindungan yang dapat merevitalisasi kawasan lindung dengan tetap mempertimbangkan potensi yang ada dan kemungkinan fungsi baru, dengan tidak meninggalkan ruh dari tempat tersebut.

Revitalisasi suatu kawasan adalah tindakan merevitalisasi suatu kawasan. Area sibuk memiliki status sebagai berikut:

1. Mati, sehingga perlu dilakukan tindakan agar dapat menjadi bagian dari kota yang hidup sebagai tempat kejadian, karena pernah atau merupakan kejadian baru.
2. Stagnasi, sehingga perlu dilakukan tindakan untuk membuat kota lebih hidup dan menjadi tempat kegiatan yang kurang semarak sebelumnya, agar menjadi lebih hidup dengan mempertahankan kegiatan yang sudah ada atau menambah kegiatan baru, atau menambah kegiatan lama yang sudah ada atau yang sudah ada menjadi kegiatan. Kombinasi kegiatan.
3. Hidup, tetapi harta benda salah, sehingga harus diambil tindakan untuk menjadi bagian dari kota yang lebih berkualitas dan sesuai, yang diharapkan dapat menjadi katalisator atau pemicu lebih banyak kehidupan di lingkungan dan kawasan perkotaan lainnya.

Revitalisasi dalam *The Burra Charter for The Conservation of Place of Cultural Significance*, 1981, Dimaknai sebagai mengubah perilaku suatu tempat agar dapat digunakan untuk fungsi yang lebih sesuai (asalkan bangunan tersebut tidak perlu diubah total atau menimbulkan dampak yang serius) atau fungsi yang tidak meninggalkan jiwa manusia (*spirit of place*, juga *local genins*)nya. (makalah Totok Rusmanto, Ir, Meng).

2.2.1 Definisi Revitalisasi

Gagasan ini didasarkan pada gagasan bahwa kawasan lindung tidak selalu merupakan titik buta. Kegiatan sosial, ekonomi dan budaya harus dikembangkan dan ditingkatkan secara tepat sasaran. Dalam hal bangunan baru, mereka harus beradaptasi dengan bangunan lama yang ada.

2.2.2 Prinsip Revitalisasi

Salah satu cara yang paling efektif untuk merevitalisasi adalah dengan menggunakan pariwisata. Model ini membawa keuntungan bersama antara daerah dan pengguna. Dalam keadaan ini, ada tujuh prinsip untuk menyeimbangkan pengembangan dan revitalisasi pariwisata, antara lain:

- a. Nilai intrinsik lingkungan memiliki nilai intrinsik yang lebih besar daripada aset pariwisata yang mengingatkan generasi mendatang, diharapkan dalam jangka waktu yang lama tidak serta merta terpengaruh oleh pertimbangan yang relatif singkat.
- b. Pariwisata dianggap sebagai kegiatan yang memiliki potensi masyarakat dan daya tarik wisata. Hubungan antara wisatawan dan lingkungan dibangun sedemikian rupa sehingga dapat bertahan lama dan wisatawan tidak akan merusak sumber daya.
- c. Kegiatan dan pengembangan pariwisata disesuaikan dengan skala alam dan karakteristik lokasi.
- d. Di beberapa tempat harus diupayakan keserasian antara kebutuhan, wisatawan, tempat dan masyarakat.
- e. Dalam dunia yang dinamis, beberapa perubahan tidak dapat dihindari, dan perubahan sering kali bermanfaat.
- f. Perubahan korektif tidak akan mempengaruhi prinsip-prinsip ini.
- g. Industri pariwisata, pemerintah daerah dan instansi pemerintah wajib mematuhi prinsip-prinsip di atas dan bekerja sama untuk menerapkannya.

2.2.3 Motivasi dan Kriteria Revitalisasi

Motivasi dan standar revitalisasi meliputi:

- a. Motivasi restorasi cagar budaya/situs sejarah.
- b. Motivasi untuk memastikan kelangsungan hidup budaya yang berbeda, karakteristik yang unik dan kaya.
- c. Motivasi untuk mempertahankan identitas yang berbeda dalam kelompok

sosial yang berbeda terkait dengan bentuk pewarisan.

- d. Motivasi ekonomi Karena beberapa warisan budaya memiliki nilai ekonomi, perlu dikembangkan potensinya untuk menjadi sumber pendapatan.

Standar-standar ini harus fokus pada standar filosofis, sosiokultural, dan historis (historis), yang dicirikan oleh kelangkaan, keragaman, jenis/varian, dan superlatif.

2.2.4 Obyek dan Lingkup Revitalisasi

Obyek yang direvitalisasi antara lain :

- a. Peninggalan budaya (koloni), yaitu benda-benda alam berupa peninggalan arsitektur, sejarah, dan arkeologi yang merupakan hasil kreativitas umat manusia dalam kurun waktu tertentu.
- b. Berbagai fakta sejarah atau warisan budaya masyarakat yang eye-catching ditampilkan dalam bentuk karya arsitektur kuno, sehingga kawasan revitalisasi adalah cagar budaya atau peninggalan budaya, dan volume buatan termasuk bangunan dan ruang.

2.3 Teori Konservasi Preservasi

Umumnya, perlindungan alam pada awalnya terbatas pada perlindungan dan ketersediaan lingkungan atau sumber daya alam di masa depan. Itu bisa diganti dan perlu perawatan. Tujuan utama perlindungan adalah memberikan kesempatan untuk menempatkan nilai-nilai sejarah dalam simbol-simbol yang dapat menghubungkan kehidupan masa lalu dengan kebutuhan masa kini dan masa depan.

2.3.1 Pengertian Konservasi/Preservasi

Konservasi/perlindungan adalah keseluruhan proses pengelolaan situs dan konstruksi peninggalan budaya, sehingga nilai budaya yang dikandungnya terpelihara dengan baik dalam sejarah.

2.3.2 Istilah-Istilah dalam Konservasi

Menurut *The Burra Charter For The Conservation of Place of Cultural Significance*, 1981, istilah-istilah dalam konservasi meliputi :

- a. *Preservasi* berarti menjaga suatu tempat dalam keadaan semula tanpa adanya perubahan, termasuk upaya pencegahan kerusakan.
- b. *Rekonstruksi* melibatkan pemulihan situs setepat mungkin menggunakan bahan baru.
- c. *Adaptasi* atau revitalisasi adalah perubahan lokasi agar dapat digunakan untuk fungsi yang lebih sesuai (tidak diperlukan perubahan mendasar atau penggunaan dampak minimal).
- d. *Demolisi* mengacu pada penghancuran atau rekonstruksi situs sesuai dengan tingkat perubahan yang disebabkan oleh setiap jenis kegiatan.

2.3.3 Sasaran Konservasi

Menurut *The Burra Charter For The Conservation of Place of Cultural Significance*, 1981, sasaran dalam upaya konservasi meliputi :

- a. Memastikan bahwa motivasi untuk melaksanakan perubahan tata kota merupakan syarat bagi perubahan estetika dan budaya di masyarakat.
- b. Motivasi ekonomi mengasumsikan bahwa bangunan tua yang terpelihara dengan baik dapat menambah nilai jika dirawat dengan baik, dan dengan demikian memiliki nilai komersial yang tinggi dan dapat digunakan sebagai modal untuk memperbaiki lingkungan.
- c. Motivasi simbolis, bangunan kolonial kuno ini merupakan manifestasi fisik dari identitas masyarakat kolonial yang pernah menjadi bagian dari kota.

2.3.4 Prinsip Konservasi

Dalam proses konservasi ada beberapa prinsip yang disarankan "*Burra Charter*" yaitu :

- a. Perlindungan didasarkan pada penghormatan terhadap kondisi asli situs, dan gangguan fisik pada situs harus sesedikit mungkin, agar tidak menutupi bukti sejarah yang ada.
- b. Mengembalikan pentingnya budaya tempat itu dan memastikan keamanan dan kondisinya di masa depan.
- c. Perlindungan suatu tempat harus mempertimbangkan semua aspek yang berkaitan dengan kepentingan budayanya, daripada menekankan satu aspek atau mengorbankan aspek lainnya.
- d. Bangunan bersejarah atau pabrik harus disimpan di lokasi bersejarah. Kecuali ini adalah satu-satunya bentuk perlindungan, pemindahan seluruh atau sebagian bangunan atau proyek tidak diperbolehkan.
- e. Ini membutuhkan pemeliharaan latar belakang visual yang sesuai, seperti bentuk, proporsi, warna, tekstur, dan bahan. Yang terbaik adalah menghindari penggunaan bahan baru atau yang dimodifikasi yang merusak latar belakang visual. Perubahan lingkungan yang berdampak negatif pada penilaian lokasi harus dihindari.

2.3.5 Makna Kultural

Tolak ukur nilai-nilai yang digunakan dalam konteks makna kultural dari Kota Lama dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

- **Nilai Estetis**

Meliputi persepsi indrawi, seperti bentuk, skala, warna, tekstur dan bahan; bau dan suara yang berkaitan dengan tempat dan fungsinya, dan nilai estetika yang berkaitan dengan lanskap.

- **Nilai Historis**

Meliputi sejarah manusia/masyarakat Kota Lama memiliki nilai sejarah karena keterkaitannya dengan tokoh-tokoh sejarah masa lalu, peristiwa atau kegiatan sejarah. (Kota Tua dulunya adalah "desa" Belanda yang menyediakan infrastruktur bagi Belanda terkait dengan pemukiman Belanda

di Semarang. Daerah Kota Lama disebut Paradeplein dan digunakan oleh tentara Belanda untuk parade dan upacara selama masa kolonial).

- **Nilai Ilmiah**

Nilai ilmiah Kota Lama tergantung pada kepentingan, kualitas, kelangkaan tanggal dan sejauh mana Kota Lama dapat memberikan informasi berharga tentang kota..

- **Nilai Sosial**

Mencakup kualitas lokal sebagai titik fokus spiritual, politik, nasional atau budaya, baik untuk mayoritas atau minoritas.

2.4 Pariwisata

Pariwisata adalah perjalanan untuk tujuan hiburan atau rekreasi dan untuk mempersiapkan kegiatan ini. Dalam konteks ini, merkantilis Thomas Mun menunjukkan dalam bukunya Navigation Act bahwa pariwisata merupakan sumber pendapatan yang sangat penting bagi pengusaha. Ini telah menyediakan layanan pariwisata sejak tahun 1960, termasuk akomodasi dan makan (Spiegel, 1991).

Selain itu, Kodhyat (1998) menegaskan bahwa pariwisata adalah perjalanan sementara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain untuk menemukan keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dalam lingkungan sosial, budaya, dan alam. Sementara itu, Murphy (1985) mendefinisikan sektor pariwisata sebagai sekelompok elemen yang berkaitan dengan pariwisata, destinasi pariwisata, pariwisata, industri, dan faktor-faktor lain yang digunakan untuk melakukan perjalanan dari pariwisata ke tujuan pariwisata tanpa pemahaman yang sama tentang pariwisata. Diproduksi oleh tanah. von Fennell (1999) berpendapat bahwa pariwisata adalah suatu sistem yang mencakup wisatawan dan pelayanan yang disediakan (berupa fasilitas, atraksi, transportasi, dan akomodasi) untuk memenuhi dan mendukung perjalanan mereka.

Definisi Freuler tentang pariwisata modern dalam bukunya Handbuch des Schwizerichen Volkswirtschaft (dalam Pendit, 1999) menunjukkan bahwa pariwisata

dalam pengertian modern didasarkan pada gejala kebutuhan akan kesehatan dan perubahan atmosfer saat ini, dan merupakan apresiasi yang sadar akan keindahan alam, sukacita dan kesenangan. Alam semesta, terutama alam semesta, disebabkan oleh perkembangan perdagangan dan peningkatan transportasi, serta semakin eratnya ikatan antar bangsa dan kelas dalam masyarakat manusia. Gejala yang berkaitan dengan perjalanan orang asing dan penyediaan akomodasi sementara, kecuali jika perjalanan tersebut bersifat permanen dan tidak ada pendapatan yang dihasilkan dari kegiatan sementara.

2.4.1 Wisata Perkotaan (*Urban Tourism*)

Di bidang pengembangan pariwisata, pemerintah Indonesia mengeluarkan arahan tentang kepariwisataan berupa Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009. Pasal 2 mengatur bahwa penyelenggaraan kepariwisataan didasarkan pada kepraktisan, keseimbangan, kemandirian, partisipasi, keberlanjutan, dan keberlanjutan. Mempromosikan pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan manusia, menghilangkan kemiskinan, mengatasi pengangguran, melindungi sumber daya alam dan mempromosikan budaya.

Menciptakan industri pariwisata yang berdaya saing dan kredibel, membuka ruang partisipasi masyarakat yang luas, bertanggung jawab terhadap lingkungan dan sosial budaya, serta memajukan pariwisata yang berkelanjutan. Kementerian Pariwisata (2015) menetapkan arah dan strategi politik (road map) industri pariwisata Indonesia, yaitu:

1. Pemasaran pariwisata dalam negeri: menarik sebanyak mungkin wisman untuk mendorong pertumbuhan wisman;
2. Pengembangan destinasi pariwisata: meningkatkan daya tarik destinasi wisata dan menjadikannya kompetitif di dalam dan luar negeri;
3. Pengembangan Pariwisata: meningkatkan keikutsertaan perusahaan lokal dalam industri pariwisata nasional, serta meningkatkan keragaman dan daya saing produk/jasa pariwisata di masing-masing negara tujuan. Ini menjadi fokus pemasaran;

4. Pengembangan kelembagaan pariwisata: untuk pariwisata dan negara Organisasi kepariwisataan menciptakan sumber daya manusia.

Di beberapa negara berkembang, pariwisata semakin dianggap sebagai mesin pertumbuhan ekonomi dan kesempatan kerja. Bahkan di beberapa negara berkembang di Afrika, pariwisata terbukti membantu mengurangi kemiskinan (Steiner, 2006). Banyak tergantung pada peran kebijakan publik, yang secara aktif berpartisipasi dalam perumusan peraturan pengembangan pariwisata (Jeffries, 1996). Untuk memahami peran institusi dalam pengembangan pariwisata, UNWTO (2002) merumuskan pilar tripartit yang mencakup lingkungan, masyarakat, dan industri. Mengatur dan mengendalikan pengaruh wisatawan asing, menjalankan fungsi pemerintahan, dan meningkatkan aksesibilitas wisatawan, pemasaran infrastruktur dan destinasi wisata (DMos).

Kedua, adanya peran komunitas pariwisata atau perusahaan pariwisata untuk membuat mereka betah. Lingkungan perjalanan yang aman memungkinkan wisatawan untuk menikmati perjalanan yang menyenangkan. Bangkit. Ketiga, peran sektor industri penunjang yang dikembangkan sesuai dengan harapan dan kebutuhan wisatawan, antara lain pilihan akomodasi hotel, akomodasi, restoran, kebutuhan fasilitas air minum, jaringan komunikasi, atraksi dan hiburan, serta atraksi lainnya. Ini adalah atraksi di tempat. B. Budaya masyarakat dan upacara Yadeni di bidang pertanian. Dalam konteks pelayanan pariwisata, di satu sisi dapat memenuhi kebutuhan wisatawan, dan dalam proses penciptaan nilai tambah, semua aktivitas dan pemandangan telah menjadi bagian penting dari pariwisata. proses masyarakat lokal.

Konsep urban tourism terus berkembang seiring dengan perkembangan dunia urban tourism. Saat ini, setidaknya ada enam konsep dalam pengembangan urban tourism di berbagai negara di dunia, yaitu: *tourist-historic city*, *cultural city*, *resort city*, *fantasy city*, *creative city*, dan *urban ecotourism*.

1. *Tourist-historic city* (kota wisata sejarah)

Kota bersejarah mulai berkembang pada abad ke-16 (Ashworth dan Tunbridge, 1990: 9), dan konsep kota bersejarah sebagai sumber daya

pariwisata berkembang bersamaan dengan perkembangan pariwisata perkotaan (Ashworth dan Tunbridge, 1990: 57) Konsep kota wisata sejarah merupakan konsep urban tourism yang mengubah sejarah menjadi daya tarik wisata. Komponen kota wisata sejarah ini meliputi lingkungan bangunan bersejarah dan bentuk kota, akumulasi fakta sejarah dan karya seni budaya, dan keberhasilan artistik yang merupakan bahan baku untuk konsep ini (Ashworth dan Tunbridge, 1990: 72). Konsep pariwisata perkotaan harus fokus pada perlindungan warisan sejarah kota. Jenis kegiatan wisata sejarah dan bagian pasar wisata yang dituju harus sesuai dengan karakteristik dan sifat warisan sejarah yang digunakan sebagai daya tarik wisata (Ashworth dan Tunbridge, 1990: 72).

2. *Cultural city* (kota budaya)

Konsep kota budaya sering disamakan dengan kota sejarah atau kota sejarah. Konsep kota budaya jauh lebih luas daripada kota sejarah atau kota sejarah. Komponen perkotaan yang menjadi daya tarik wisata utama kota budaya antara lain: 1) museum dan wisata sejarah, 2) kawasan budaya (Chinatown, kota Arab), 3) komunitas etnis, 4) kawasan hiburan, 5) ziarah, dan 6) jejak sastra (Evans dalam Richards dan Wilson, 2007: 61). Konsep kota wisata sejarah dan pengembangan konsep kota budaya juga bertanggung jawab terhadap upaya perlindungan nilai budaya material dan intangible. Dalam konsep kota budaya, wisatawan berkesempatan berinteraksi langsung dengan komunitas budaya. kota.

3. *Fantasy city*

Konsep kota fantasi muncul pada akhir abad ke-19 di Amerika (Page, 2003: 44) di Amerika. Konsep yang paling terkenal adalah Hannigan Fantasy City. Hannigan 1998 (dalam Page, 2003: 44-45) mengidentifikasi enam karakteristik Fantasy City:

- a. Fokus pada *themocentricity*, didasarkan pada tema yang ditentukan.

- b. *The city is aggressively branded*, tercermin dari strategi pemasaran dan produk-produknya.
- c. *Day and night operation is a common feature*, tidak seperti pusat perbelanjaan yang operasi waktu siangnya besar.
- d. *Modularisation of products*, di mana keberagaman komponen dirangkai untuk menghasilkan berbagai pengalaman yang lebih luas.
- e. *Solipsisicity*, dimana kota secara ekonomi, budaya, dan fisik terpisah dan terisolasi dari lingkungan sekitarnya dalam suatu ‘kota ilusi’.
- f. *Postmodernity*, Kota ini dibangun dengan kegembiraan teknologi simulasi, realitas virtual, dan kinerja. Kota ini terinspirasi dari model Disney yang banyak ditiru orang. Model Disney membawa konsep gambar bergerak dan taman hiburan ke dalam dunia fantasi yang menggunakan teknologi untuk menciptakan lingkungan yang hiper-nyata.

4. *Creative city (new urban tourism)*

Menurut Wilson (2008), konsep kota kreatif mulai berkembang di Inggris pada tahun 1990 dan selalu dikaitkan dengan wisata budaya. Kota kreatif merupakan generasi baru pariwisata perkotaan. Pada tahun 2001, UNESCO menciptakan kota paling kreatif di dunia. Kota kreatif didefinisikan menurut standar tertentu di berbagai bidang industri kreatif..

5. *Urban eco-tourism*

Urban ecotourism adalah sebuah konsep urban tourism yang menghargai lingkungan. Pada tahun 2004, Konferensi Internasional tentang Ekowisata Perkotaan mengesahkan Deklarasi Ekowisata Perkotaan. Isi deklarasi tersebut menunjukkan bahwa tujuan pengembangan ekowisata perkotaan adalah sebagai berikut:

- a. Restorasi dan perlindungan warisan alam dan budaya, termasuk bentang alam dan keanekaragaman hayati, dan budaya asli.

- b. Memaksimalkan kepentingan lokal dan melibatkan masyarakat sebagai pemilik, investor, tamu dan pemandu..
- c. Mendidik wisatawan dan penduduk tentang lingkungan, sumber daya warisan dan keberlanjutan..
- d. Supaya jejak dari ekologis berkurang.

2.4.2 Wisata Pusaka (*Heritage Tourism*)

Heritage Tourism adalah wisata yang peninggalan/peninggalan sejarahnya merupakan daya tarik wisata. Warisan ada sebagai satu kesatuan aspek fisik arsitektur, ruang publik dan bentuk perkotaan, yang dapat diwariskan kepada generasi sekarang dan mendatang. Keberadaan heritage sebagai salah satu unsur sejarah dan warisan budaya dapat mengungkap identitas sebuah kota. Namun seiring berjalannya waktu, keberadaan pusaka tersebut semakin terkikis, dan semakin terlupakan akibat modernisasi yang terus berlanjut. Namun jika dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, wisata sejarah dapat menjadi sumber pendapatan daerah dan mendorong pertumbuhan ekonomi perkotaan (Sugihartoyo, dkk, 2010).

2.4.3 Konsep *Urban Heritage Tourism*

Wisata sejarah adalah jenis wisata yang menggunakan peninggalan/warisan sejarah sebagai daya tarik wisatanya. Warisan ada sebagai satu kesatuan dari aspek fisik arsitektur, ruang publik dan bentuk kota, serta diwariskan untuk generasi sekarang dan yang akan datang (Ardika, 2015). Budaya dapat menunjukkan identitas suatu kota. Namun seiring berjalannya waktu, keberadaan pusaka tersebut semakin tersingkir, dan karena modernisasi yang terus berlangsung, semakin terlupakan. Namun jika dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, wisata sejarah dapat menjadi sumber pendapatan daerah dan mendorong pertumbuhan ekonomi perkotaan (Sugihartoyo, dkk, 2010).

Urban Heritage Tourism adalah sebuah konsep wisata yang berkembang di kota-kota besar di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Konsep wisata yang sangat sederhana, menggunakan lingkungan buatan dan alami kota, memiliki nilai sejarah

tersendiri. Mendorong penikmat dan pengamat untuk mempelajari, mengevaluasi, dan menginterpretasikan objek yang diamati. Obyek yang diamati dalam wisata heritage dapat beragam jenisnya, termasuk obyek (mati atau bernyawa) dan jenis aktivitas. Umumnya, benda-benda seperti situs sejarah, monumen, dan bangunan menempati posisi penting. Dalam bentuk pariwisata dengan sejarah lebih dari seratus tahun ini, banyak bangunan yang menjadi saksi bisu perkembangan lingkungan sekitar dan merupakan penggambaran dari peristiwa masa lalu yang pernah terjadi di sekitarnya. Bertahun-tahun kemudian (Martana, 2003).

2.4.4 Tinjauan Konsep 5A Skema Pariwisata

Menurut *The Educational Institute of The American Hotel Association* dalam (endar sugiarto & sri sulastiningrum, 1996) bahwa skema pariwisata adalah pemetaan terhadap kondisi daerah tujuan wisata yang meliputi aksesibilitas, akomodasi, atraksi, aktivitas dan amenitas atau lebih dikenal dengan konsep 5A.

1. *Attraction* (Atraksi)

Ini adalah bagian penting untuk menarik wisatawan. Jika kondisi memungkinkan, kawasan itu bisa menjadi daya tarik wisata. Yang disebut ibukota wisata atau mata air menjadi daya tarik wisata. Ketika mencari potensi wisata di suatu daerah, masyarakat harus berpedoman pada apa yang dicari wisatawan. Ada 3 atraksi yang menarik wisatawan, yaitu 1) sumber daya alam, 2) atraksi wisata budaya, dan 3) atraksi buatan. Ibukota pariwisata dapat diperluas menjadi tempat-tempat wisata di ibu kota. Ada modal wisata yang dapat dikembangkan untuk menerima wisatawan selama beberapa hari dan menikmatinya berkali-kali, bahkan pada kesempatan lain wisatawan dapat mengunjungi tempat yang sama. Adanya atraksi menjadi motivasi dan motivasi bagi wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata (DTW).

2. *Amenity* (Fasilitas)

Amenity atau Amenitas adalah segala jenis sarana dan prasarana yang mungkin dibutuhkan wisatawan selama berada di suatu daerah tujuan wisata. Kita berbicara tentang objek dan infrastruktur: perumahan, restoran, transportasi, dan agen perjalanan. Dengan menggunakan infrastruktur yang memadai, ciptakan fasilitas wisata, seperti hotel, tempat wisata, dermaga, ruang pameran, dll. Infrastruktur yang paling dibutuhkan untuk membangun fasilitas wisata adalah jalan, air bersih, listrik, tempat pembuangan sampah, bandara, pelabuhan, telepon, dan lain-lain. Dilihat dari hubungan antara sarana dan prasarana, jelaslah bahwa pembangunan infrastruktur biasanya harus mendahului pembangunan infrastruktur. Terkadang infrastruktur dirakit sebagai bagian dari pengembangan fasilitas wisata. Suatu tempat atau wilayah dapat menjadi tujuan wisata jika memiliki transportasi yang nyaman. Keterkaitan antara sarana dan prasarana. Prasarana merupakan prasyarat bagi sarana, begitu pula sebaliknya. Dapat meningkatkan infrastruktur.

3. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas sangat penting untuk industri pariwisata. Semua moda transportasi atau jasa transportasi merupakan pintu masuk penting bagi industri pariwisata. Di sisi lain, metode ini portabel, yaitu mudah untuk berpindah dari satu area ke area lain. Jika tidak ada aksesibilitas yang baik dari bandara, pelabuhan, jalan, dan lain-lain, maka tidak ada wisatawan yang akan mempengaruhi perkembangan aksesibilitas wilayah..

4. *Activity* (Aktivitas)

Aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan wisatawan selama melakukan kunjungan ditempat tujuan wisata dan aktivitas wisata merupakan kegiatan yang dilakukan di sekitar destinasi wisata. dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan di suatu destinasi pariwisata. Tersedianya sarana untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan dan aman di daerah tujuan wisata yang akan menjadikan daya tarik bagi wisatawan.

5. *Accommodation* (Akomodasi)

Akomodasi adalah sebuah bangunan atau fasilitas menginap yang harus tersedia di dalam komponen pariwisata, analisis akomodasi digunakan untuk menciptakan Kemudahan mendapatkan / ada tempat penginapan yang layak bersih dan ramah / menyenangkan pada lokasi wisata.

2.5 Hubungan Perencanaan dengan Perancangan

Dalam kaitan perencanaan dilihat sebagai bagian dari proses perancangan, maka terdapat 3 (tiga) alternatif hubungan meliputi :

1. Hubungan terpadu (*integrated*), dimana proses perencanaan berjalan bersamaan
2. dengan proses perancangan
3. Hubungan terpisah (*segregated*), proses perancangan baru bisa dilaksanakan dan
4. selesai bila proses perencanaan sudah dilakukan.
5. Hubungan interaktif (*interactive*), sebuah proses berkelanjutan, proses perencanaan dan perancangan dilihat sebagai suatu siklus satu kesatuan yang selalu memberikan feedback satu dengan yang lain.

2.6 Elemen Rancang Kota

Menurut Shirvani (1985), pembangunan kota memiliki delapan elemen, yaitu: 1) penggunaan lahan, 2) desain dan waktu konstruksi, 3) mobilitas dan pilihan parkir, 4) ruang terbuka, 5) zona pejalan kaki, 6) rambu-rambu jalan, 7) Kegiatan penunjang dan 8) Perlindungan dan pelestarian. Desain perkotaan berdasarkan elemen-elemen ini memberikan kota, wilayah atau tempat dengan kepribadian yang menarik, unik atau khusus. Tidak ada yang istimewa yang membuat tempat ini menonjol. Di sisi lain, itu mengaburkan pentingnya lokasi tertentu.

Hamid shirvani (1985), mengklasifikasikan elemen *urban design* dalam delapan kategori sebagai berikut :

1. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Pada prinsipnya penggunaan lahan adalah pengawasan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik untuk menetapkan fungsi tertentu, sehingga secara umum dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana suatu wilayah harus beroperasi dalam suatu wilayah. Tata guna lahan membantu mengembangkan dan mengelola pengembangan investasi. Pada tingkat makro, penggunaan lahan lebih multi fungsi/campuran. Beberapa keuntungan dan kerugian dari desain penggunaan lahan fungsional:

- a. Menjamin keamanan dan kenyamanan, serta menghindari dampak negatif akibat saling pengaruh wilayah.
- b. Pengelompokan kegiatan, fungsi dan fitur khusus di setiap area individu memfasilitasi organisasi dan perencanaan penggunaan area mikro (horizontal dan vertikal)
- c. Memudahkan implementasi dan kontrol.
- d. Pembagian setiap area meningkatkan jarak antara kegiatan yang berbeda, dan kendaraan yang lebih cocok diperlukan untuk memprediksi kepadatan lalu lintas yang tinggi selama jam kerja.
- e. Ada ketidaksetaraan dalam keramahan regional, yang mengakibatkan perbedaan harga tanah yang sangat besar.
- f. Kepadatan wilayah yang tidak seimbang, penggunaan lahan yang kurang optimal.

2. Bentuk Dan Massa Bangunan (*Building Form And Massing*)

Bentuk dan ukuran bangunan tidak hanya ditentukan oleh tinggi atau ukuran, kenampakan dan masa konstruksi bangunan, tetapi juga:

- a. Besaran Bangunan
- b. Intensitas bangunan : BCR dan FAR.
- c. Ketinggian bangunan.
- d. Sempadan Bangunan

- e. Ragam - Fasade
- f. Skala
- g. Material
- h. Tekstur
- i. Warna

3. Sirkulasi dan Parkir (*Circulation And Parking*)

Masalah lalu lintas perkotaan merupakan masalah yang memerlukan dasar pertimbangan. Di antara infrastruktur jalan yang ada, bentuk struktur perkotaan, fasilitas umum dan pertumbuhan jumlah kendaraan bermotor, diperlukan manajemen lalu lintas yang terintegrasi di daerah-daerah tersebut.

Sebagian besar negara maju telah mengumumkan atau meningkatkan penggunaan transportasi umum (transportasi massal) dan mengurangi penggunaan kendaraan pribadi. Langkah ini tidak hanya menghemat bahan bakar, tetapi juga membantu mengurangi polusi debu halus (seperti karbon dioksida) di kota, serta kebisingan dan bahaya lalu lintas lainnya. Kebijakan ini berujung pada terciptanya lingkungan perkotaan yang minimalis transportasi (*zero transportation*).

Selain kebutuhan ruang, moda transportasi juga membutuhkan tempat parkir (parking lot). Permintaan akan ruang parkir semakin meningkat, terutama di pusat kegiatan perkotaan (CBD). Alat transportasi atau sirkulasi merupakan sarana yang dapat digunakan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Keberadaan kendaraan di perkotaan, jalan, dan sistem transportasi tidak terlepas dari persebaran bangunan dan ruang terbuka serta kondisi masyarakat. Elemen sirkulasi dalam desain adalah alat yang menentukan struktur lingkungan perkotaan untuk sebagian besar, karena dapat membentuk, membimbing dan mengendalikan sifat kegiatan perkotaan. Teknologi desain mencakup tiga prinsip dasar:

1. Jalan harus menjadi elemen ruang terbuka visual yang positif
2. Jalan harus mampu memberikan orientasi kepada pengemudi dan membuat lingkungan tersebut terbaca secara informatif.

3. Sektor publik dan privat harus membina hubungan untuk mencapai sasaran ini.

Pola, Struktur dan Perlengkapan Jalan

Secara umum, template jaringan jalan terdiri dari template kotak-kotak, radial, melingkar dan caldesac. Struktur jalan terdiri dari struktur atas (area lalu lintas kendaraan) dan bahu keras (area pejalan kaki, ruang peralatan jalan, fasilitas umum). Dan lanskap) jalan meliputi: lampu jalan, lampu lalu lintas, halte, telepon umum, bangku, tanaman dan papan reklame.

Aspek Lalu Lintas

Kelancaran, keamanan dan kenyamanan jalan sangat bergantung pada kondisi lalu lintas, termasuk rambu-rambu lalu lintas lainnya, arah lalu lintas, kecepatan kendaraan, kepadatan lalu lintas, jenis kendaraan, kondisi jalan, dan kondisi parkir..

Perparkiran

Parkir adalah elemen tambahan dari sistem transportasi perkotaan, yang menentukan apakah wilayah tersebut sibuk (taman industri, area pusat, dll.). Tata letak tempat parkir di sepanjang Irvine (Shirvani, 1981) harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Keberadaan struktur tidak mengganggu aktivitas di sekitarnya, mempertahankan aktivitas permukaan jalan, dan meningkatkan kualitas visual lingkungan.
- b. Pendekatan program penggunaan berganda (time sharing)
- c. Pengadaan tempat parkir khusus bagi suatu perusahaan atau instansi yang sebagian besar karyawannya berkendara.
- d. Parkir progresif (semakin lama parkir, semakin mahal pula biaya parkir)

Jaga jarak kantong parkir dari pejalan kaki. Sistem parkir dirancang untuk meminimalkan jarak berjalan kaki ke trotoar. Masalah parkir memiliki dua dampak langsung terhadap kualitas lingkungan, yaitu:

- a. Kelangsungan hidup aktivitas komersial.
- b. Dampak visual terhadap bentuk fisik kota.

Dua hal penting yang harus diperhatikan dalam setiap agenda *urban design* adalah akses terhadap daerah milik pribadi dan area parkir. Penyediaan area parkir yang memadai dengan dampak visual terkecil sangat penting dalam keberhasilan *urban design*. Beberapa cara mengatasinya adalah:

- a. Menyediakan ruang parkir pada area yang secara struktural tidak digunakan untuk menyediakan ruang parkir. Dalam hal ini, perlu ditetapkan aturan untuk perencanaan ruang parkir ketika merencanakan bangunan baru..
- b. Program yang dapat digunakan kembali, d. H. Maksimalkan penggunaan tempat parkir yang ada dengan membuat program yang dapat digunakan kembali dan menarik kelompok orang yang berbeda pada waktu yang berbeda.
- c. Rencana parkir kolektif, yaitu Sebuah perusahaan besar atau beberapa perusahaan dapat bergabung untuk membentuk area parkir atau menyediakan blok terpisah untuk parkir di siang hari.
- d. Ruang parkir pinggiran kota adalah ruang parkir yang terletak di tepi kawasan perkotaan.

Prinsip dasar perancangan jaringan transportasi (jalan) sebagai bagian dari ruang kota adalah jalan harus terbuka dan memberikan pandangan yang lebih baik.

4. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Ruang terbuka dapat berupa taman; elemen keras (hard landscape, meliputi jalan, trotoar, dll) dan elemen lunak (soft landscape) berupa taman kota dan tempat rekreasi. Elemen luar ruang juga meliputi ruang terbuka hijau, ruang hijau perkotaan, pepohonan, pagar, tanaman air, lampu, jalan setapak, warung, tempat sampah, air minum, patung, jam, dll.

5. Area Pedestrian (*Pedestrian area*)

Sistem pejalan kaki yang baik akan mengurangi kepatuhan terhadap kendaraan di pusat kota, meningkatkan kualitas lingkungan melalui sistem desain yang manusiawi, menciptakan lebih banyak pedagang kaki lima, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas udara di daerah tersebut.

6. Tanda-tanda (*signage*)

Rambu lalu lintas, rute ke lokasi tertentu di jalan tol di pusat kota atau jalan raya menghidupkan suasana kota di sekitarnya. Karena alasan teknis, aturan penggunaan rambu-rambu tersebut di beberapa kota di Indonesia belum sepenuhnya diatur. Oleh karena itu, perkembangan reklame khususnya telah mengalami persaingan yang berlebihan, baik dari segi letak titik, maupun ukuran atau ukuran reklame. *Signage* yang dirancang dengan baik juga menekankan karakteristik bangunan, menghidupkan jalan-jalan, dan menginformasikan barang dan jasa komersial kepada individu (Long Beach, Arifiani, 2001).

7. Pendukung Kegiatan (*activity support*)

Aktivitas sekundernya adalah mendukung seluruh fungsi struktural dan aktivitas ruang publik di suatu kawasan kota tertentu. Bentuk, letak, dan ciri khas kawasan akan mempengaruhi fungsi, penggunaan lahan, dan aktivitasnya. Side event tidak hanya sekedar jalan, pejalan kaki atau alun-alun, tetapi juga fungsi utama dan kegunaan elemen-elemen yang dapat merangsang aktivitas di kota, seperti pusat

perbelanjaan, taman hiburan, pusat perkantoran, perpustakaan, pusat perbelanjaan, dan sebagainya.

Bentuk, lokasi, dan karakteristik kawasan tertentu menarik fungsi, kegunaan, dan tindakan tertentu, sehingga aktivitas biasanya terjadi di tempat yang paling tepat.

8. Konservasi (*Concervation*) - *Perlindungan*

Perlindungan bangunan individu harus selalu dikaitkan dengan seluruh kota. Konsep perlindungan perkotaan berfokus pada aspek-aspek berikut: bangunan individu, struktur dan gaya bangunan, masalah penggunaan, usia bangunan atau kelayakan bangunan.

Berbagai jenis perlindungan:

- a. Melindungi dan melestarikan bangunan tua dari kerusakan, pembongkaran dan perubahan apapun. Saat menyimpan, elemen asli tidak boleh diganti dengan elemen lain.
- b. Konservasi (*Concervation*) Hindari strategi atau tindakan yang merusak bangunan tua. Dengan mengganti beberapa item yang rusak dengan item baru (seperti item asli), item tersebut dapat diperbaiki untuk memperpanjang masa pakainya.
- c. Rehabilitasi (*Rehabilitation*) Dengan membangun kembali layanan publik dasar dan meningkatkan utilitasnya, membangun kembali bangunan tua yang bobrok agar lebih fungsional.
- d. Revitalisasi (*Revitalitation*) Ini adalah bagian dari pelestarian melalui pengembangan fungsional. Secara fisik bangunan merupakan bangunan yang dilindungi, namun fungsi yang dikembangkan biasanya berbeda dengan fungsi aslinya.
- e. Peningkatan (*Improvement*) Kegiatan perbaikan yang dapat meningkatkan nilai, tampilan, kenyamanan, nilai kepraktisan sesuai dengan standar teknis dan efisiensi fisika dan sosial budaya, serta nilai ekonomi bangunan dan kawasan perkotaan.

2.7 Peranan *Urban Design* Kawasan Bersejarah

Dari sisi sejarah, keunikan desain ruang sejarah perkotaan terkait potensi dan permasalahan yang ada memerlukan penelitian khusus terhadap wilayah dan lingkungan sekitarnya pada berbagai tahapan kegiatan. Kecenderungan dalam perencanaan kota adalah menggunakan kembali bangunan-bangunan tua dan melakukan beberapa penyesuaian dan pemeliharaan pada area-area tertentu. Penggunaan kembali dan perlindungan tidak lagi terbatas pada pelestarian situs bersejarah, tetapi juga mencakup penciptaan struktur baru dan restorasi bangunan dan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan baru, dan jika memungkinkan, meremajakan kawasan dengan menciptakan kembali kondisi. Area yang saat ini dibutuhkan di masa lalu, jika memungkinkan, diselesaikan dengan meninjau penelitian lama untuk disalin ke masa sekarang.

2.8 Studi Pereseden Kawasan Wisata Bersejarah

Kasus penggunaan desain didefinisikan sebagai alat analisis yang menyeimbangkan antara dua aspek desain (yaitu, prinsip desain yang ada dan prinsip desain/inovasi baru). Pereseden yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep wisata sejarah/budaya. Penggunaan use case didasarkan pada prinsip-prinsip desain tradisional yang ada di lingkungan komunitas tertentu. Dan menerapkan prinsip-prinsip desain ini pada perlakuan fungsi, ruang dan karakter. Kawasan wisata Kota Lama Semarang dan *Singapore Heritage Trail* dijadikan model untuk penelitian ini.

2.8.1 Kota Lama Semarang

Semarang tidak hanya salah satu kota pelabuhan terpenting di pantai utara Jawa, tetapi juga dikenal sebagai kota yang unik dan indah. Karena Kota Semarang secara geografis terletak pada 110.23.57.79 bujur Timur dan 6.55.6 Lintang Selatan serta 6.58.18 Lintang Selatan, saat ini jumlah penduduknya sekitar 2 juta jiwa. Menurut ahli geologi Belanda terkenal Prof.Dr.Ir.R.W Van Bemmelen, sekitar 500 tahun yang lalu, situasi di Semarang sangat berbeda dengan situasi ketika pantai masih menjorok

kuat dari kaki gunung. Gadjah Mungkur, Bukit Mugas, Mrican, Gunung Sawo, Simongan dan perbukitan sekitarnya. Seiring waktu, curah hujan dan sedimen terbentuk hingga terbentuk dataran baru yang kemudian disebut Kota Semarang Bawah, itulah sebabnya disebut unik dan indah karena terbagi menjadi dua bagian, Kota Atas dan Kota Bawah.

Pertama kali Semarang dibangun dengan tatanan dasar sebuah kota dengan pemerintahan yang teratur adalah oleh Ki Ageng Pandanaran di daerah Bubakan. Daerah ini kemudian berkembang pesat dengan menetapnya kaum pendatang yang membaaur dengan masyarakat setempat. Pada akhirnya meluas hingga ke daerah yang dikenal dengan nama 'Djurnatan' (sekitar Jl. Agus Salim sekarang) hingga ke daerah Kanjengan. Berkat catatan *Prof. Van Bemmelen* dapat diketahui bahwa pada kira-kira Th. 1500 terjadi perubahan garis pantai dikarenakan pengendapan lumpur.

Meskipun kota Semarang ditarik oleh Van Bemmelen pada tahun 1695, kota ini telah lama menjadi pelabuhan penting di pantai utara Jawa, banyak pedagang dari Arab, Persia, India, Cina, dan negara lain datang ke sini. Perilaku Jangankan orang Eropa. Orang Eropa pertama adalah orang Portugis, dan mereka menetap di kawasan Kota Lama di sekitar Gereja Blendug di Semarang. Baru pada awal abad ke-17 Belanda menyerbu Semarang. Saat itu, kota Semarang berada di bawah kekuasaan Kerajaan Demak yang kemudian berada di bawah kekuasaan Kerajaan Mataram di bawah pimpinan Amangkurat I.

Kebijaksanaan Pemda Terhadap Rencana Pengembangan Kawasan Kota Lama

▪ Pijakan

Kajian ini disusun oleh Pemerintah Kabupaten Sekunder Kota Semarang dalam sub-rencana rinci Pusat Kota Semarang (RTRK), dengan menggunakan metode rencana pengembangan kota lama, yang dimulai dengan pekerjaan sebagai berikut:

1. Kawasan bersejarah yang dilindungi.
2. Merevitalisasi atau memulihkan kehidupan perkotaan di lingkungan yang telah kehilangan kekuatan.

3. Tata guna lahan di pusat kota memiliki arti sosial ekonomi dan sumber pendapatan bagi daerah.

- **Konsep Pengembangan Kawasan**

Pada hakekatnya ada tiga alternatif pengembangan kawasan Kota Lama yang dapat diungkapkan :

1. Dibiarkan tetap seperti apa adanya tanpa intervensi.
2. Dilakukan intervensi dengan mempertimbangkan motivasi pelestarian sebagai pedoman utama.
3. Dilakukan intervensi tanpa mempertimbangkan motivasi pelestarian.

Dari ketiga alternatif, diambil alternatif kedua sebagai dasar kebijaksanaan. Keputusan ini kemudian diikuti dengan konsep pengembangan secara radikal dan konservatif. Konsep pengembangan radikal yaitu penentuan daerah tertentu dalam kawasan sebagai daerah yang dipreservasi sama sekali dan daerah lain dapat terbongkar dan dialih gunakan sama sekali.

Pada tahun 1984, rencana situs regional untuk pusat kota Semarang mengikuti konsep ini. Rencana tersebut mengusulkan perubahan struktural yang radikal dan menetapkan situs sebagai situs yang dapat dihancurkan sepenuhnya dan diubah menjadi bentuk yang sama sekali berbeda. Sebuah rumah berbentuk gedung pencakar langit yang dilengkapi dengan segala kemudahan. Konsep konservatifnya adalah meminimalkan intervensi, yaitu tidak banyak perubahan/pembongkaran, hanya diperlukan sebagian perbaikan dan alih fungsi, tidak ada usulan perubahan struktur perkotaan. Di museum daerah, konsep konservatif dengan motivasi lingkungan yang kuat dapat dipahami di sini, tetapi kelayakan ekonominya sebagai kawasan strategis harus dipertanyakan.

Perubahan struktural yang diperkenalkan di wilayah tersebut bersifat lokal dan tidak akan mengubah struktur tingkat perkotaan. Caranya adalah dengan menyesuaikan fungsi

jalan dan alun-alun yang ada sehingga membuka lebih banyak area untuk wisatawan. Area dan bangunan yang diklasifikasikan sebagai bernilai ekologis dilestarikan. Kawasan tersebut disulap untuk mengakomodasi fasilitas sosial ekonomi yang dapat menarik wisatawan ke kawasan tersebut. Menentukan lokasi dan jenis kegiatan, serta intensitas kegiatan. Perlakukan dengan hati-hati mungkin agar tidak mengurangi pentingnya perlindungan.

Fungsi dan Peranan

- **Peranan Kota Lama terhadap Kota Semarang**

Kota Lama yang dulunya merupakan pusat pemerintahan dan pusat kegiatan Kota Lama, kini tidak lagi menjadi pusat pemerintahan, suasananya masih mematikan bahkan pada malam hari, sedangkan aktivitas pada siang hari sebagian besar adalah aktivitas perkantoran.

- **Fungsi Kota Lama**

Kota Lama adalah kota kecil dengan infrastruktur sosial dan pusat pemerintahan yang berkembang. Kota Lama kini semakin terpuruk, di beberapa tempat suasana sudah mati akibat hilangnya berbagai fasilitas sosial yang telah membuat kawasan itu tetap hidup selama 24 jam. Di sisi lain, sebagian besar fasilitas yang ada adalah kantor, gudang dan fasilitas manufaktur.

Pemerintah Kota Semarang dalam rencana pengembangan kawasan Kota Lama yang tertuang dalam dokumen paparan rencana pengembangan Kawasan Kota Lama oleh BAPPEDA Kota Semarang menerapkan enam strategi revitalisasi, yaitu :

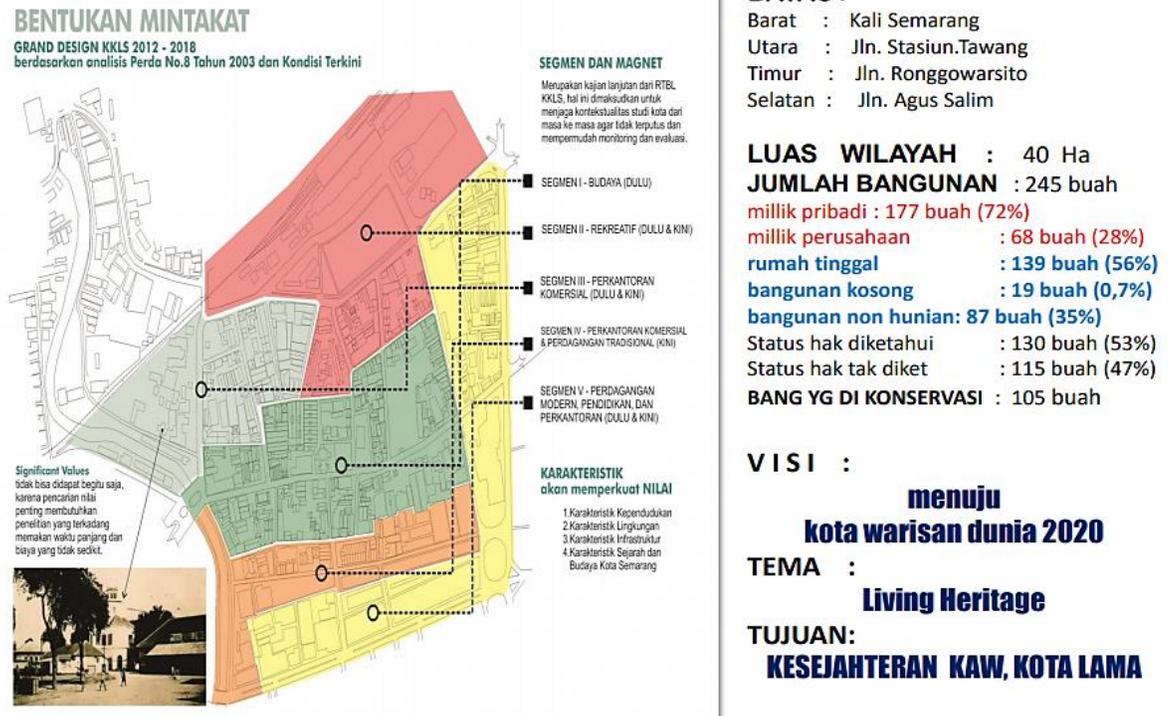
1. *Regulation Development*
2. *Institutional Development*
3. *Identification*
4. *Design*
5. *Tax Holiday*
6. *Participation*

GAMBAR 2. 1
KONSEP KOTA KOLONIAL SEMARANG



Sumber : BAPPEDA Kota Semarang, 2017

GAMBAR 2. 2
KOTA LAMA SEMARANG *PRESENT TIME*



Sumber : BAPPEDA Kota Semarang, 2017

GAMBAR 2. 3
STRATEGI DAN ARAH PENGEMBANGAN

Rencana pengembangan kawasan Kota Lama Semarang dibagi kedalam lima segmen, yang mana merupakan lanjutan dari RTBL Kawasan Kota Lama Semarang hal ini bertujuan untuk menjaga kontekstualitas studi kota dari masa ke masa agar tidak terputus, dan mempermudah dalam proses monitoring dan evaluasi. Setiap pengembangan segmen harus mempertahankan karakteristik yang akan memperkuat nilai. Sebagaimana karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

1. Karakteristik kependudukan
2. Karakteristik lingkungan
3. Karakteristik infrastruktur
4. Karakteristik sejarah dan budaya

Beberapa contoh hasil dari realisasi rencana revitalisasi kawasan Kota Lama Semarang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Sumber : BAPPEDA Kota Semarang, 2017

GAMBAR 2. 4

REVITALISASI BANGUNAN BERSEJARAH DE SPIEGEL



Sumber : BAPPEDA Kota Semarang, 2017

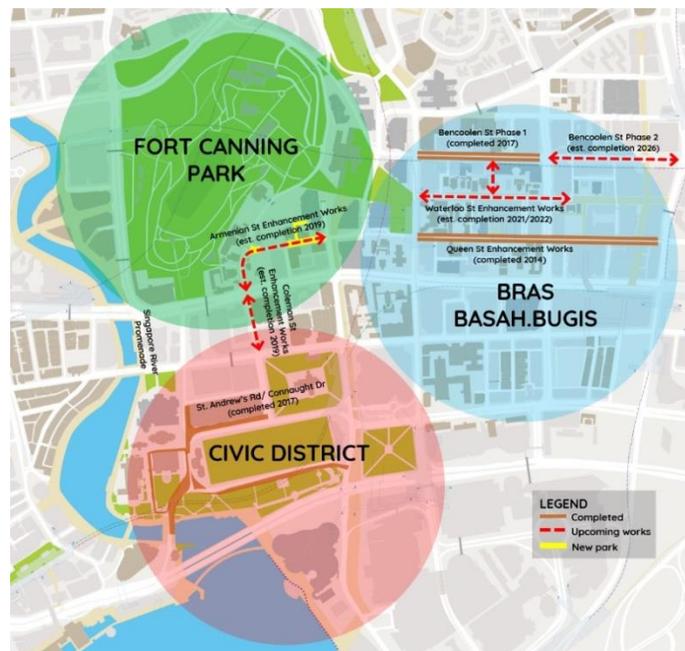
GAMBAR 2. 5

REVITALISASI RTH TAMAN SRIGUNTING

2.8.2 Singapore Heritage Trails

Singapura merupakan negara maju di Asia Tenggara dengan perkembangan pesat dan mendominasi perekonomian dunia. Sejak pembukaannya pada tahun 1365 hingga pembentukan pemerintahan otonom pada tahun 1959, Singapura telah mengalami pertumbuhan kota yang sangat beragam karena pengaruh penduduk dari kelompok etnis seperti Melayu, Cina, India, dan Sri Lanka. Keberadaan bangsa ini memberikan rasa pluralisme dan mendorong perkembangan budaya Singapura. Beberapa di antaranya ditemukan karena adanya permukiman di berbagai wilayah yang didominasi oleh suku tertentu, seperti:

- Chinatown
- Little India
- Geylang/Joochiat(kawasan peranakan)
- Kampong Glam
- City Hall/Brash basah



Sumber : <https://www.ura.gov.sg/Conservation-Portal/>

GAMBAR 2. 6

SINGAPORE HERITAGE AREA

Menurut *National Heritage Board of Singapore* (NHB), *Heritage Trails* merupakan sebuah jalur wisata sejarah yang menghubungkan antar benda cagar budaya di dalam suatu kawasan tertentu. *Heritage Trail* diharapkan dapat berperan sebagai media dalam menceritakan kisah-kisah dan berbagi pengalaman untuk melestarikan dan merayakan warisan budaya, untuk tujuan pendidikan, pembangunan bangsa dan pemahaman budaya.

Melalui koleksi nasional, NHB menyusun program warisan budaya dan mempersembahkan pameran untuk menghubungkan generasi Singapura masa lalu, sekarang, dan masa depan. Salah satu perwujudan dari program melestarikan, memperingati dan mempromosikan warisan budaya Singapura yang berwujud dan tidak berwujud yaitu dengan di bangunnya *Heritage Trail*. *National Heritage Board* (NHB) telah menyusun 19 heritage trails dari keseluruhan pulau sejak tahun 1999, dan mencakup berbagai geografi dan sejarah Singapura yaitu :

1. *Hougang Heritage Trail*
2. *Pasir Ris Heritage Trail*
3. *Orchard Heritage Trail*
4. *Tampines Heritage Trail*
5. *Little India Heritage Trail*
6. *Bedok Heritage Trail*
7. *Jubilee Heritage Trail*
8. *Jurong Heritage Trail*
9. *Toa Payoh Heritage Trail*
10. *Queenstown Heritage Trail*
11. *Tiong Bahru Heritage Trail*
12. *Bukit Timah Heritage Trail*
13. *Balestier Heritage Trail*
14. *Singapore River Walk Heritage Trail*
15. *Ang Mo Kio Heritage Trail*
16. *Jalan Besar Heritage Trail*

17. Kampong Glam Heritage Trail
 18. World War 2 Heritage Trail
 19. Yishun-Sembawang Heritage Trail



Sumber : <https://www.roots.gov.sg/nhb/bukit-timah-heritage-trail>

GAMBAR 2. 7
 SINGAPORE HERITAGE TRAIL MAP

Bukit Timah Heritage Trail, Singapore

National Heritage Board (NHB) Singapura bertanggung jawab untuk menceritakan kisah-kisah Singapura serta media berbagi pengalaman Singapura. Misi Singapura adalah untuk melestarikan dan merayakan warisan budaya, untuk tujuan pendidikan, pembangunan bangsa dan pemahaman budaya. Salah satu *Heritage Trail* yang terdapat di Singapura yaitu Bukit Timah *Heritage Trail*. Terletak di jantung pulau, Bukit Timah adalah pusat dari banyak peristiwa penting dalam sejarah Singapura selama

berabad-abad. Mencakup beberapa segmen yang berbeda di sepanjang Jalan Bukit Timah terdapat tiga jalur tematik yaitu :

- **Leisure and Learning Trail** (2 jam; jalan kaki) Bukit Timah terdiri dari sejumlah landmark sosial dan rekreasi yang sangat disukai oleh penduduk dan warga Singapura. Jalur ini mencakup beberapa landmark ini termasuk tujuan makan populer.
- **Jejak Warisan Perang Dunia II** (1,5 jam; bus dan jalan kaki) Selama Perang Dunia II (PD II), Jejak ini menjelajahi situs-situs terkait PD II serta tempat-tempat yang membawa kenangan dan peninggalan Pendudukan Jepang.
- **Kampong Life Trail** (1 jam; bus dan jalan kaki). Jalan setapak ini menampilkan bekas stasiun kereta api serta rumah-rumah kepercayaan yang dulunya merupakan pusat kehidupan religius dan sosial warga kampung dan kini memiliki fungsi yang sama untuk jemaahnya masing-masing.



Sumber : <https://www.roots.gov.sg/nhb/bukit-timah-heritage-trail>

GAMBAR 2. 8
BUKIT TIMAH HERITAGE

2.9 Sintesa Variabel

TABEL 2. 1
SINTESA VARIABEL

Aspek yang diteliti	Jenis Data	Variabel	Justifikasi
Daya Dukung Lingkungan (DDL)	Lahan	Lokasi	untuk mengetahui lokasi, batasan atau deliniasi serta luasan dari kawasan studi.
		Batas/ Deliniasi	
		Luasan	
	Topografi	Penggunaan Lahan	untuk mengetahui keadaan topografi dari kawasan studi.
		Kemiringan Lahan	
	Hidrologi	Dainase Alami	untuk mengetahui keadaan/sumber-sumber eksisting drainase alami, pola sirkulasi air,dan kualitas air di kawasan studi.
		Pola Sirkulasi Air	
		Kualitas Air	
	Iklim	Curah Hujan	untuk mengetahui curah hujan, kecepatan dan arah angin didalam tapak perencanaan.
		Kecepatan dan Arah Angin	
Tanah	Jenis dan Kriteria	untuk mengetahui jenis tanah dan kriteria tanah eksisting dari tapak.	

Aspek yang diteliti	Jenis Data	Variabel	Justifikasi
Daya Tarik	<i>sense of quality</i>	Elemen Fisik/ Struktur bangunan dan arsitekturnya	untuk mengetahui struktur bangunan dan arsitekturnya dari dalam dan luar tapak.
		Kualitas Visual	untuk mengetahui ketampakan/ <i>view</i> dari dalam dan luar tapak.
	Objek Wisata	Sebaran Objek	Untuk mengetahui lokasi dan jumlah dari situs-situs dan mengetahui jenis serta kondisinya
		Kondisi Objek	
	Jenis Objek		
Aksesibilitas	Sirkulasi	Aksesibilitas	untuk mengetahui aksesibilitas dari dalam dan luar tapak.
		Jalur Sirkulasi	untuk memetakan jalur sirkulasi kawasan studi.
Fasilitas	Fasilitas dan Utilitas	Fasilitas Wisata	untuk mengetahui kondisi eksisting dan menghitung kebutuhan fasilitas-utilitas wisata.
		Utilitas Wisata	
Akomodasi	Aspek Supply	Ketersediaan dan Sebaran Akomodasi	Untuk mengetahui ketersediaan fasilitas akomodasi.
	Pengunjung/ wisatawan	Jumlah Pengunjung	Mengetahui Jumlah pengunjung serta karakter dan aktivitasnya.
		Karakter Pengunjung	
		Aktivitas Pengunjung	
		Keinginan Masyarakat	

Aspek yang diteliti	Jenis Data	Variabel	Justifikasi
Pendukung	Masyarakat	Komunitas	
		Kegiatan Kebudayaan dan Tradisi	
		Aktivitas Masyarakat	
	Kebutuhan Pengelola	Strategi Pengelolaan	Untuk mengetahui upaya apa saja beserta strateginya dalam upaya penanganan kawasan.
	Peraturan dan Kebijakan	Kerangka Aturan	Untuk mengetahui kerangka aturan dari kawasan bersejarah istana batutulis dan sekitarnya.
	Aspek Sejarah	Sejarah Perkembangan Kawasan	Untuk mengetahui latar belakang serta perkembangan dari kawasan serta situs-situsnya.
Sejarah Situs-situs			