

BAB 2

LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang mengkaji yang berkaitan dengan penelitian, penjelasan dari tema yang diangkat, penjelasan secara umum dari permasalahan yang terjadi pada proyek, teori yang menjelaskan bagaimana penyelesaian terhadap masalah tersebut, yang kemudian dari semua hal tersebut didapatkan kesimpulan.

Kajian dalam penelitian ini berkaitan dengan keadaan kawasan pecinan di Petak Sembilan Glodok, penjelasan mengenai kawasan wisata, kebudayaan, tahapan dan karakteristik revitalisasi serta teori yang diambil dalam melakukan revitalisasi.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Revitalisasi

Revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran/degradasi. Skala revitalisasi ada tingkatan makro dan mikro. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempat) (Danisworo, 2002). Revitalisasi sendiri bukan sesuatu yang hanya berorientasi pada penyelesaian keindahan fisik saja, tapi juga harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi masyarakatnya serta pengenalan budaya yang ada. Untuk melaksanakan revitalisasi perlu adanya

keterlibatan masyarakat. Keterlibatan yang dimaksud bukan sekedar ikut serta untuk mendukung aspek formalitas yang memerlukan adanya partisipasi masyarakat, selain itu masyarakat yang terlibat tidak hanya masyarakat di lingkungan tersebut saja, tapi masyarakat dalam arti luas (Laretna, 2002).

2.1.2 Tahapan Revitalisasi

1. Intervensi fisik Intervensi fisik mengawali kegiatan fisik revitalisasi dan dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, sistem tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan (urban realm). Mengingat citra kawasan sangat erat kaitannya dengan kondisi visual kawasan, khususnya dalam menarik kegiatan dan pengunjung, intervensi fisik ini perlu dilakukan. Isu lingkungan (*environmental sustainability*) pun menjadi penting, sehingga intervensi fisik pun sudah memperhatikan lingkungan.
2. Rehabilitasi ekonomi Revitalisasi yang diawali dengan proses peremajaan artefak urban harus mendukung proses rehabilitasi kegiatan ekonomi. Perbaikan fisik kawasan yang bersifat jangka pendek, diharapkan bisa mengakomodasi kegiatan ekonomi informal dan formal (*local economic development*), sehingga mampu memberikan nilai tambah kawasan kota.
3. Revitalisasi sosial/institusional Keberhasilan revitalisasi sebuah kawasan akan terukur bila mampu menciptakan lingkungan yang menarik (*interesting*), jadi bukan sekedar membuat beautiful place. Maksudnya, kegiatan tersebut harus berdampak positif serta dapat meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat/warga (public realms). Sudah menjadi sebuah tuntutan yang logis, bahwa kegiatan perancangan dan pembangunan

kota untuk menciptakan lingkungan sosial yang berjati diri (place making) dan hal ini pun selanjutnya perlu didukung oleh suatu pengembangan institusi yang baik. (Sumber : makalahdanskripsi.com)

2.1.3 Konservasi Arsitektur

Pelestarian merupakan upaya dari perlindungan dan pengelolaan yang sangat hati hati terhadap lingkungan. Konsep konservasi telah dicetuskan lebih dari seratus tahun yang lalu, ketika William Morris mendirikan Lembaga Pelestarian Bangunan Kuno (“Society For the Protection of Ancient Buildings”,1877), diambil dari Dobby A, 1978:5, dalam Sidharta & Eko Budihardjo,1989:9 Jauh sebelum itu, pada tahun 1700, Vanburgh seorang arsitek Istana Bleinheim Inggris, telah merumuskan konsep pelestarian, namun konsep itu belum mempunyai kekuatan hukum.

Peraturan dan undang-undang yang pertama kali melandasi kebijakan konservasi lingkungan/ bangunan bersejarah dibuat pada tahun 1882, dalam ‘*Ancient Monuments Act*’, diambil dari Dobby, A, 1978:5, dalam Sidharta & Eko Budihardjo, 1989:9 Di Indonesia, peraturan yang berkaitan dengan perlindungan bangunan kuno adalah UU No 5 Tahun 1992 tentang Cagar Budaya. Awalnya konsep konservasi terbatas pada pelestarian monumen (lazim disebut ‘preservasi’). Konsep tersebut diimplementasikan dengan mengembalikan/ menjadikan monumen tersebut persis keadaan semula.

Konservasi secara umum adalah pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan atau secara singkat adalah pelestarian. Dari Aspek Proses Disain perkotaan (Shirvani; 1984), konservasi harus memproteksi keberadaan lingkungan dan

ruang kota yang merupakan tempat bangunan atau kawasan bersejarah dan juga aktivitasnya. Dalam kegiatan pemugaran versi Burra Charter (Davidson) terdapat istilah-istilah sebagai berikut :

1. Preservasi adalah pemeliharaan suatu tempat persis menjadi seperti aslinya dan mencegah proses kerusakannya. (Burra Charter, article 1.6)
2. Konservasi adalah semua kegiatan pemeliharaan suatu tempat sedemikian rupa sehingga mempertahankan nilai kulturalnya. (Burra Charter, article 1.4.)
3. Restorasi / Rehabilitasi adalah upaya mengembalikan kondisi fisik bangunan seperti sediakala dengan membuang elemenelemen tambahan serta memasang kembali elemen-elemen orisinil yang telah hilang tanpa menambah bagian baru.
4. Renovasi adalah Upaya / suatu tindakan mengubah interior bangunan baik itu sebagian maupun keseluruhan sehubungan dengan adaptasi bangunan tersebut terhadap penggunaan baru atau konsep modern.
5. Rekonstruksi adalah Upaya mengembalikan atau membangun kembali semirip mungkin dengan penampilan orisinil yang diketahui.(Burra Charter, article 1.8)
6. Adaptasi / Rehabilitasi adalah Segala upaya untuk mengubah tempat agar dapat digunakan untuk fungsi yang sesuai. (Burra Charter, article 1.9)
7. Demolisi adalah Penghancuran atau perombakan suatu bangunan yang sudah rusak atau membahayakan. (Burra Charter, article 1.10)

Manfaat pelestarian (Eko Budihardjo):

1. Memperkaya pengalaman visual.
2. Memberi suasana permanen yang menyegarkan.
3. Memberi kemandirian psikologis.
4. Mewariskan arsitektur.
5. Asset komersial dalam kegiatan wisata internasional.

Sasaran Konservasi:

1. Mengembalikan wajah dari obyek pelestarian.
2. Memanfaatkan obyek pelestarian untuk menunjang kehidupan masa kini.
3. Mengarahkan perkembangan masa kini yang diselaraskan dengan perencanaan masa lalu, tercermin dalam obyek pelestarian.
4. Menampilkan sejarah pertumbuhan lingkungan kota, dalam wujud fisik tiga dimensi.

Prinsip-prinsip Konservasi:

1. Tidak mengubah bukti-bukti sejarah.
2. Menangkap kembali makna kultural dari suatu tempat atau bangunan.
3. Suatu bangunan atau suatu hasil karya bersejarah harus tetap berada pada lokasi historisnya.
4. Menjaga terpeliharanya latar visual yang cocok, seperti bentuk, skala, warna, tekstur, serta bahan materialnya. (Gunadarma, 2012)

Bangunan cagar budaya dari segi arsitektur maupun sejarahnya dibagi dalam 3 (tiga) golongan, yaitu cagar budaya golongan A, cagar budaya golongan B, cagar budaya golongan C.

1. Bangunan Cagar Budaya

Berdasarkan Perda No. 9 Tahun 1999 Tentang Pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan dan Cagar Budaya, bangunan cagar budaya dari segi arsitektur maupun sejarahnya dibagi dalam 3 (tiga) golongan, yaitu:

1. Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan A
2. Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan B
3. Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan C

2. Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan A

1. Bangunan dilarang dibongkar dan atau diubah
2. Apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya.
3. Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama / sejenis atau memiliki karakter yang sama, dengan mempertahankan detail ornamen bangunan yang telah ada.
4. Dalam upaya revitalisasi dimungkinkan adanya penyesuaian / perubahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk bangunan aslinya.

5. Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.

3. Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan B

1. Bangunan dilarang dibongkar secara sengaja, dan apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya.
2. Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus dilakukan tanpa mengubah pola tampak depan, atap, dan warna, serta dengan mempertahankan detail dan ornamen bangunan yang penting.
3. Dalam upaya rehabilitasi dan revitalisasi dimungkinkan adanya perubahan tata ruang dalam asalkan tidak mengubah struktur utama bangunan.
4. Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.

4. Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan C

1. Perubahan bangunan dapat dilakukan dengan tetap mempertahankan pola tampak muka, arsitektur utama dan bentuk atap bangunan.
2. Detail ornamen dan bahan bangunan disesuaikan dengan arsitektur bangunan disekitarnya dalam keserasian lingkungan.

3. Penambahan Bangunan di dalam perpetakan atau persil hanya dapat dilakukan di belakang bangunan cagar budaya yang harus sesuai dengan arsitektur bangunan cagar budaya dalam keserasian lingkungan.
4. Fungsi bangunan dapat diubah sesuai dengan rencana Kota. (Sumber: universitas Gunadarma)

5. Kriteria Dan Tolak Ukur Bangunan Pemugaran

1. Nilai sejarah
2. Usia / Umur Lingkungan
3. Keaslian
4. Kelangkaan
5. Tengeran / Landmark
6. Arsitektur

2. 1.4 Kawasan Wisata

Menurut Echols & Shadily dalam Warpani (2007:7), yang menyatakan bahwa

“Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang mengunjungi tempat tertentu secara sukarela dan bersifat sementara dengan tujuan berlibur atau tujuan lainnya bukan untuk mencari nafkah”.

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Bab I Pasal 1 butir 1, menyatakan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Menurut Warpani (2007:7), yang menyatakan bahwa Pariwisata adalah berbagai bentuk kegiatan wisata sebagai kebutuhan dasar manusia yang diwujudkan dalam berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan, didukung oleh fasilitas dan pelayanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, dan pemerintah.

2. 1.5 Kawasan Wisata Budaya

Wisata berbasis budaya adalah salah satu jenis kegiatan pariwisata yang menggunakan kebudayaan sebagai objeknya. Ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan, yaitu:

1. Bahasa (*language*).
2. Masyarakat (*traditions*).
3. Kerajinan tangan (*handicraft*).
4. Makanan dan kebiasaan makan (*foods and eating habits*).
5. Musik dan kesenian (*art and music*).
6. Sejarah suatu tempat (*history of the region*).
7. Cara Kerja dan Teknolgi (*work and technology*).
8. Agama (*religion*) yang dinyatakan dalam cerita atau sesuatu yang dapat disaksikan.
9. Bentuk dan karakteristik arsitektur di masing-masing daerah tujuan wisata (*architectural characteristic in the area*).
10. Tata cara berpakaian penduduk setempat (*dress and clothes*).
11. Sistem pendidikan (*educational system*).
12. Aktivitas pada waktu senggang (*leisure activities*).

2. 1. 6 Karakteristik Wisata Budaya

Kebudayaan daerah adalah kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu yang memiliki ciri-ciri khas kedaerahan. Ciri-ciri kebudayaan daerah antara lain:

1. Memiliki sifat kedaerahan tertentu.
2. Mempunyai adat istiadat yang khas.
3. Memiliki unsur kebudayaan asli dan tradisional.
4. Dianut oleh penduduk daerah tersebut.
5. Adanya bahasa dan seni daerah.
6. Adanya unsur kepercayaan.
7. Adanya peninggalan sejarah.

(Shvoong, 2013)

2. 1. 7 Kawasan Wisata Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003 Wisata adalah “bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, bertamasya dsb)”. Sedangkan Kuliner berarti masakan atau makanan. Jadi dapat disimpulkan bahwa wisata kuliner ialah perjalanan yang memanfaatkan masakan serta suasana lingkungannya sebagai objek tujuan Wisata. Masa perjalanan yang tergolong dalam definisi wisata adalah tidak kurang dari 24 jam dan tidak lebih dari tiga bulan, serta tidak dalam rangka mencari pekerjaan.

Kegiatan wisata tidak hanya dilakukan secara perorangan, melainkan juga dikelola secara profesional dan dilakukan secara berkelompok. Menurut sebuah artikel di media elektronik (internet) orang yang melakukan kegiatan

wisata disebut wisatawan. “wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan dalam waktu tertentu untuk bersenang-senang, istirahat, melewati liburan, mengunjungi objek-objek wisata, berobat, berdagang, olahraga, ziarah, mengunjungi keluarga, atau mengikuti konferensi.” (Persia Tour, 2007)

- Wisatawan Nusantara ialah Penduduk Indonesia yang melakukan perjalanan di wilayah teritorial Indonesia bukan untuk bekerja atau sekolah dengan jangka waktu kurang dari 6 bulan ke Objek wisata komersial (Bertransaksi).
- Wisatawan Mancanegara ialah seseorang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan di luar negara asalnya, selama kurang dari 12 bulan pada suatu destinasi tertentu, dengan tujuan perjalanan tidak untuk bekerja atau memperoleh penghasilan.
- Pengunjung (Pelancong) ialah Penduduk Indonesia yang melakukan perjalanan ke objek wisata komersial selama satu hari (pulang – pergi) tanpa menginap di akomodasi komersial.

(Sumber: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia)

2. 1.8 Kebudayaan Pecinan

Pecinan dan kelenteng adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat Cina di Indonesia. Pecinan adalah sebutan untuk kawasan pemukiman masyarakat Cina dengan ciri khas budaya dan tradisi dari negara asal mereka. Kelenteng adalah bangunan untuk peribadatan dan pemujaan dewa-dewi dalam kepercayaan atau agama Tri Dharma (Tao-Konfusius-Budha). Selain sebagai tempat peribadatan, kelenteng berfungsi sebagai media ekspresi untuk menampilkan eksistensi

budaya masyarakat Cina. Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa, pada masa awal pembentukan kawasan Pecinan sampai saat ini, identitas/citra kawasan Pecinan adalah kelenteng-kelenteng yang terdapat di kawasan tersebut. Demikian pula sebaliknya, lokasi tempat kelenteng berdiri berada di sekitar pemukiman masyarakat Cina (Pecinan).

2. 1. 9 Karakteristik Kawasan Pecinan

1. Memiliki peran dan kedudukan yang cukup penting dalam sebuah kota.
 2. Memiliki pola permukiman Dan karakter bangunan yang khas.
 3. Pemerintah setempat melakukan tindakan penataan dan peremajaan kawasan sebagai obyek wisata (urban heritage tourism).
 4. Berkonsep jalur pejalan kaki terbuka (open mall, city walk)
 5. Terdapat landmark berupa patung, klenteng, pintu gerbang, kuil dan Bangunan arsitektural lainnya.
 6. Ukuran luasan kawasan (district) tidak menjadi tolak ukur pembentukan dan perkembangan kawasan Pecinan.
 7. Eksistensinya sangat dipengaruhi dari ekspansi external dan proses pergolakan internal kota setempat, misalkan perkolonialisme, intervensi negara lain, kebijakan pemerintahan atau kerajaan, dan lain sebagainya.
- (Nur, 2010)

2. 1. 10 Teori yang Berkaitan

Teori Kevin Lynch

Teori yang berkaitan dengan penataan kawasan adalah Kevin Lynch menyebutkan bahwa image suatu kota dibentuk oleh 5 elemen pembentuk wajah kota, yaitu:

1. *Paths* (jalur)

Umumnya jalur atau lorong berbentuk pedestrian dan jalan raya Jalur merupakan penghubung dan jalur sirkulasi manusia serta kendaraan dari sebuah ruang ke ruang lain di dalam kota. Secara fisik *paths* adalah merupakan salah satu unsur pembentuk kota. *Path* sangat beraneka ragam sesuai dengan tingkat perkembangan kota, lokasi geografisnya, aksesibilitasnya dengan wilayah lain dan sebagainya. Berdasarkan elemen pendukungnya, *paths* dikota meliputi jaringan jalan sebagai prasarana pergerakan dan angkutan darat, sungai, laut, udara, terminal/pelabuhan, sebagai sarana perangkutan. Jaringan perangkutan ini cukup penting khususnya sebagai alat peningkatan perkembangan daerah pedesaan dan jalur penghubung baik produksi maupun komunikasi lainnya. Berdasarkan frekuensi, kecepatan dan kepentingannya jaringan penghubung di kota dikelompokan:

- Jalan Primer
- Jalan Sekunder
- Jalan Kolektor Primer
- Jalan Kolektor Sekunder
- Jalan Utama Lingkungan

- Jalan Lingkungan

Paths ini akan terdiri dari eksternal akses dan internal akses, yaitu jalan-jalan penghubung antar kota dengan wilayah lain yang lebih luas. Jaringan jalan adalah pengikat dalam suatu kota, yang merupakan suatu tindakan dimana kita menyatukan semua aktivitas dan menghasilkan bentuk fisik suatu kota.

Path adalah elemen yang paling penting dalam citra kota. Kevin Lynch menemukan dalam risetnya bahwa jika identitas elemen ini tidak jelas, maka kebanyakan orang meragukan citra kota secara keseluruhan. *Path* merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum, yakni jalan, gang-gang utama, jalan transit, lintasan kereta api, saluran, dan sebagainya. *Path* merupakan identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang besar, serta ada penampakan yang kuat (misalnya fasad, pohon, dan lain-lain), atau ada belokan yang jelas. (Markus Zahnd, 1999)

2. **Node (simpul):**

Simpul merupakan pertemuan antara beberapa jalan/lorong yang ada di kota, sehingga membentuk suatu ruang tersendiri. Masing-masing simpul memiliki ciri yang berbeda, baik bentukan ruangnya maupun pola aktivitas umum yang terjadi.

Biasanya bangunan yang berada pada simpul tersebut sering dirancang secara khusus untuk memberikan citra tertentu atau identitas ruang. *Node* merupakan suatu pusat kegiatan fungsional dimana disini terjadi suatu pusat inti / core region dimana penduduk dalam memenuhi kebutuhan hidup

semuanya bertumpu di *node*. *Node* ini juga juga melayani penduduk di sekitar wilayahnya atau daerah *hinterland*nya.

Nodes merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain, misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota secara keseluruhan dalam skala makro besar, pasar, taman,, *square*, dan sebagainya. *Node* adalah satu tempat di mana orang mempunyai perasaan ‘masuk’ dan ‘keluar’ dalam tempat yang sama. *Node* mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas (karena lebih mudah diingat), serta tampilan berbeda dari lingkungannya. (Markus Zahnd, 1999)

3. *District* (kawasan)

Suatu daerah yang memiliki ciri-ciri yang hampir sama dan memberikan citra yang sama. Distrik yang ada dipusat kota berupa daerah komersial yang didominasi oleh kegiatan ekonomi. Daerah pusat kegiatan yang dinamis, hidup tetapi gejala spesialisasinya semakin ketara. Daerah ini masih merupakan tempat utama dari perdagangan, hiburan-hiburan dan lapangan pekerjaan. Hal ini ditunjang oleh adanya sentralisasi sistem transportasi dan sebagian penduduk kota masih tinggal pada bagian dalam kota-kotanya (*innersections*). Proses perubahan yang cepat terjadi pada daerah ini sangat sering sekali mengancam keberadaan bangunan-bangunan tua yang bernilai historis tinggi. Pada daerah-daerah yang berbatasan dengan distrik masih banyak tempat yang agak longgar dan banyak digunakan untuk kegiatan ekonomi antara lain pasar lokal, daerah-daerah pertokoan untuk golongan ekonomi rendah dan sebagian lain digunakan untuk tempat tinggal.

District merupakan kawasan-kawasan kota dalam skala dua dimensi. Sebuah kawasan *district* memiliki ciri khas yang mirip (bentuk, pola, dan wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, di mana orang merasa harus mengakhiri atau memulainya. *District* dalam kota dapat dilihat sebagai referensi interior maupun eksterior. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas tampilannya dan dapat dilihat *homogeny*, serta fungsi dan posisinya jelas (introver/ekstrover atau berdiri sendiri atau dikaitkan dengan yang lain). (Markus Zahnd, 1999)

4. **Landmark (tengaran)**

Tengaran merupakan salah satu unsur yang turut memperkaya ruang kota. Bangunan yang memberikan citra tertentu, sehingga mudah dikenal dan diingat dan dapat juga memberikan orientasi bagi orang dan kendaraan untuk bersirkulasi. *Landmarks* merupakan ciri khas terhadap suatu wilayah sehingga mudah dalam mengenal orientasi daerah tersebut oleh pengunjung. *Landmarks* merupakan citra suatu kota dimana memberikan suatu kesan terhadap kota tersebut.

Landmark merupakan titik referensi seperti elemen *node*, tetapi orang tidak masuk ke dalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. *Landmark* adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari kota, misalnya gunung atau bukit, gedung tinggi, menara, tanda tinggi, tempat ibadah, pohon tinggi, dan sebagainya. *Landmark* adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang untuk mengorientasikan diri di dalam kota dan membantu orang mengenali suatu daerah. *Landmark* mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya,

dan ada sekuens dari beberapa *landmark* (merasa nyaman dalam orientasi), serta ada perbedaan skala masing-masing. (Markus Zahnd, 1999)

5. *Edge* (tepi)

Bentukan massa-massa bangunan yang membentuk dan membatasi suatu ruang di dalam kota. Ruang yang terbentuk tergantung kepada kepejalan dan ketinggian massa. Daerah perbatasan biasanya terdiri dari lahan tidak terbangun. Kalau dilihat dari fisik kota semakin jauh dari kota maka ketinggian bangunan semakin rendah dan semakin rendah sewa tanah karena nilai lahannya rendah (derajat aksesibilitas lebih rendah), mempunyai kepadatan yang lebih rendah, namun biaya transportasi lebih mahal.

Edge adalah elemen linear yang tidak dipakai/dilihat sebagai *path*. *Edge* berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linear, misalnya pantai, tembok, batasan antara lintasan kereta api, topografi, dan sebagainya. *Edge* lebih bersifat sebagai referensi daripada misalnya elemen sumbu yang bersifat koordinasi (*linkage*). *Edge* merupakan pengakhiran dari sebuah district atau batasan sebuah district dengan yang lainnya. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya. Demikian pula fungsi batasnya harus jelas: membagi atau menyatukan. (Markus Zahnd, 19)

Sustainable Neighbourhood

Pengertian dari *Sustainable Urban Neighborhood* adalah skala kecil kawasan perkotaan yang terdiri dari sosial, ekonomi dan lingkungan berkelanjutan. Berkelanjutan yang berhubungan dengan generasi yang akan datang dan mengurangi dampak yang dapat merusak lingkungan, keadaan kota yang berkaitan dengan lokasi dan karakter fisik, dan kesejahteraan sosial dan ekonomi daerah.

Kawasan yang dapat disebut telah menjadi sebuah lingkungan yang *sustainable urban neighbourhood* dimana perencanaan tata ruang yang strategis antara lain:

- Kawasan yang dapat ditempuh dengan jalan kaki

Hal ini akan memungkinkan karyawan untuk tinggal di dekat tempat kerja, mengurangi kendaraan dan menciptakan komunitas ramah lingkungan.

- Dapatkan spasial strategi yang tepat.

Sekitar perencanaan dan perencanaan penggunaan lahan dan infrastruktur wewenang dan sub-wilayah tingkat lokal saling melengkapi.

- Mendorong pemulihan area hijau di pusat kota.

Investasi publik jangka panjang sangat penting untuk mendukung kota populasi dan ekonomi.

- Gunakan solusi pendanaan yang kreatif.

Kepastian keuangan memerlukan kerja sama antara masyarakat dan sector swasta dan pengurangan risiko dalam pembangunan

Perancangan desain yang dapat dilakukan untuk mencegah pengurangan lahan lingkungan asli dari pembangunan yang berlebihan, yaitu:

- Memaksimalkan penggunaan lahan dan bangunan serta mengurangi pembangunan yang dapat mengurangi lahan hijau
- Menyediakan hunian yang ramah lingkungan
- Mendorong penataan daerah perkotaan yang baik dengan cara kualitas bangunan, perencanaan jalan, dan ruang terbuka dengan fasilitas yang baik
- Memudahkan kegiatan masyarakat setempat dari pergi bekerja maupun fasilitas-fasilitas lainnya.
- Membuat transportasi publik menjadi nyaman dan layak serta membuat kegiatan berjalan dan bersepeda menjadi menarik.

Responsive Environments

Lingkungan yang tanggap merupakan ciri lingkungan yang baik (*M Carmona et al, Public Space, Urban Spaces, 2003*). Artinya lingkungan berkualitas baik bila responsif terhadap kebutuhan dan aktivitas warganya. Lingkungan yang responsif dapat diamati dari aspek fungsional, ruang kota dalam mengakomodasi berbagai aktivitas, desain bangunan, struktur spasial, citra tempat dan peran serta komunitas dalam me-makna-i tempatnya (*I Bentley et al, Responsive Environment, 1985*)

Unsur-unsur yang terkandung dalam *Responsive Environments* (Bentley et.al., 1985) seperti *Permeability, Variety, Legibility, Visual Appropriateness, Richness, Robustness* dan *Personalization* dapat dijadikan tujuan yang lebih penting yang akan dicapai dalam pembenahan

lingkungan tersebut dibandingkan hanya dengan pendekatan spasial pada setiap bangunan atau keseluruhan lingkungan dari sudut kualitas visual dan fisik. Adapun pengertian dari 7 unsur yang terkandung sebagai berikut :

1. *Permeability*, kemudahan akses dan sirkulasi.
2. *Variety*, ada beberapa fungsi berbeda dalam satu bangunan atau satu kawasan.
3. *Legibility*, ada bentukan yang mudah diidentifikasi dan membantu kemudahan orientasi.
4. *Robustness*, ada ruang-ruang temporal, dapat difungsikan untuk berbagai aktivitas yang berbeda pada waktu yang berbeda.
5. *Richness*, kekayaan rasa dan pengalaman melalui perbedaan material, susunan ruang, dll.
6. *Visual Appropriate*, mampu mengidentifikasi fungsi bangunan dengan melihat fisiknya, sekolah tampak seperti sekolah, rumah sakit seperti rumah sakit, mall seperti mall.
7. *Personalization*, melibatkan partisipasi komunitas serta adanya interaksi antara manusia dan lingkungan. (Sumber: Nadra, 2010)

Adaptive Reuse

Adaptive reuse dengan isu-isu kebijakan konservasi. Sementara bangunan tua menjadi tidak cocok untuk kebutuhan program dengan adanya kemajuan teknologi, politik dan ekonomi bergerak lebih cepat dari lingkungan maka adaptive reuse datang sebagai pilihan arsitektur

berkelanjutan. Dalam hal ini, jenis bangunan yang paling mungkin untuk menjadi penggunaan kembali adaptif meliputi; bangunan industri, bangunan politik, seperti istana dan bangunan yang tidak dapat menampung pengunjung saat ini dan bangunan masyarakat seperti gereja atau sekolah dimana penggunaan telah berubah dari waktu ke waktu.

Kriteria Bangunan *Adaptive Reuse*

Kriteria untuk memutuskan apakah bangunan harus dilestarikan dan digunakan kembali atau hanya dibongkar untuk luas tanah yang didudukinya. Beberapa kriteria yang menentukan meliputi;

- 1.) Nilai sosial dari situs tertentu, yaitu pentingnya kepada masyarakat penggunaan situs oleh anggota masyarakat atau pengunjung.
- 2.) Potensi penggunaan kembali tapak, kerusakan fisik berkelanjutan ke tapak dan dukungannya terhadap penggunaan masa depan, karakter tapak yang ada dalam hal penggunaan kembali diusulkan.
- 3.) Pentingnya sejarah tapak, baik dari segi fisik dari jalan-scape dan daerah, serta peran tapak dalam pemahaman masyarakat masa lalu.
- 4.) Kondisi ekologi alam dari tapak, apakah tapak tersebut cocok *climatically* atau dapat mendukung lingkungan kerja yang diusulkan diperlukan dalam tapak.

2. 1. 11 Kesimpulan Landasan Teori

Revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran/degradasi. Tahapan revitalisasi yang akan digunakan dalam Petak Sembilan adalah intervensi fisik. Intervensi fisik mengawali

kegiatan fisik revitalisasi dan dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, sistem tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan (*urban realm*). Mengingat citra kawasan sangat erat kaitannya dengan kondisi visual kawasan, khususnya dalam menarik kegiatan dan pengunjung, intervensi fisik ini perlu dilakukan. Isu lingkungan (*environmental sustainability*) pun menjadi penting, sehingga intervensi fisik pun sudah memperhatikan lingkungan.

Kawasan Petak Sembilan memiliki bangunan konservasi, yaitu vihara Dharma Bhakti dan gereja Santa de Fatima. Sesuai dengan penilaian kriteria dan tolak ukur bangunan pemugaran yaitu nilai sejarah, usia / umur, lingkungan, keaslian, tengeran/landmark dan arsitektur.

Dengan dilakukannya revitalisasi di kawasan Petak Sembilan menggunakan kebudayaan cina sebagai tempat wisata, maka sesuai dengan teori tentang penataan kawasan Kevin Lynch yang terdapat 5 elemen (*path, node, district, landmark* dan *edge*) dan menganalisa berdasarkan pemahaman *sustainable neighbourhood*.

Dengan menggunakan *path*, agar sirkulasi kawasan lebih tertata secara fungsional, dan terdapat pemisahan zoning. Dengan *landmark*, sesuai dengan pengertian *landmark* adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari kota, misalnya gunung atau bukit, gedung tinggi, menara, tanda tinggi, tempat ibadah, pohon tinggi, dan sebagainya. *Landmark* adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang untuk mengorientasikan diri di dalam kota dan membantu orang mengenali suatu

daerah. Dengan adanya gereja dan klenteng sudah menunjukkan itu merupakan tempat ibadah (*landmark*) kawasan Petak Sembilan.

2.2 Penelitian Sejenis

Dalam pengkajian penelitian revitalisasi kawasan Petak Sembilan, maka dilakukan penelitian sejenis melalui studi banding jurnal terkait pembahasan tentang revitalisasi. Berikut perbandingan penelitian sejenis :

Tabel 2.1 Perbandingan jurnal

	1	2	3	4	5
JUDUL	Revitalisas i Kawasan Pecinan Sebagai Pusaka Kota (Urban Heritage) Makassar	Model Revitalisasi Kota Lama	Kampung Kerajaan sebagai Elemen Revitalisas i Kawasan Pusat Kota Kalabahi	<i>Revitalization and counter-revitalization: tourism, heritage, and the Lantern Festival as catalysts for regeneration in Vietnam</i>	<i>Saving's Hongkong Cultural Heritage</i>
PENULIS	Khilda Wildana Nur	Suyatmin Waskito	Amos Setiadi	Michael A. Di Giovine	Cecilia Chu
PEMBAHAS-AN	Revitalisas i kawasan pecinan	Peliknya problem di Kota Lama Semarang dan orientasi wisata berbasis budaya	Revitalisas i kawasan kota Kalabahi	<i>Revitalization and counter-revitalization tourism and heritage</i>	<i>Conservation in Hongkong</i>
LOKASI PENELITIAN	Makassar	Semarang	Nusa Tenggara Timur	Vietnam	Hongkong
PER-MASALAH-AN	Apakah kawasan pecinan sudah memenuhi sebagai kawasan pusat orientasi, dan bagaimana cara meningkatkan vitalitas kawasan?	Bagaimana menguatkan citra kawasan	Elemen fisik kota apa yang terdapat di kawasan kota Kalabahi yang dapat mendorong kawasan aktifitas	<i>How to raise awareness of this once-forgotten town</i>	<i>Lack of understanding of heritage conservation and its potential, lack of maintenance of old buildings</i>

	1	2	3	4	5
METODE PENELITIAN	Deskriptif dan kualitatif	Deskriptif dan kualitatif	Deskriptif dan kualitatif		<i>Descriptive</i>
TEORI	Kevin Lynch (<i>nodes</i>)		Kevin Lynch (<i>Path</i>)		

(Sumber : Hasil Olahan Pribadi)

2. 2. 1 Kesimpulan Studi Banding

Dari beberapa kasus revitalisasi yang ada di studi banding, banyak yang menggunakan teori Kevin Lynch mengenai penataan kota. Sehingga, teori untuk revitalisasi kawasan Petak Sembilan Glodok menggunakan teori Kevin Lynch. Poin yang diambil adalah Path dan Landmark. *Path* dan *Landmark* dipilih karena untuk jalur dan sirkulasi kawasan, aksesibilitas, dan membentuk citra kawasan yang sudah tersedia di sekitar tapak.

2.2.1 Studi Banding Proyek Sejenis

2.2.2 Kya Kya Surabaya

Kya-Kya Surabaya adalah tempat yang dulunya ramai sebagai pasar malam di kawasan pecinan kota Surabaya. Di sepanjang jalan Kembang Jepun didirikan kios-kios yang menjual berbagai macam makanan baik masakan Tionghoa, makanan khas Surabaya maupun makanan lainnya. Kata kya-kya diambil dari salah satu dialek bahasa Tionghoa yang berarti jalan-jalan.

Sejarah Kembang Jepun

Kembang Jepun dulunya adalah kawasan bisnis utama dan pusat kota Surabaya. Walaupun bukan menjadi yang utama, kawasan ini tetap menjadi salah satu sentra bisnis hingga saat ini. Kawasan ini terkenal sebagai pusat perdagangan grosir, yang kemudian dikenal sebagai CBD (*central business district*) di Kota Surabaya.

Kembang Jepun mempunyai sejarah panjang, sepanjang perjalanan Kota Surabaya. Perjalanannya penuh dengan rona-rona, sesuai warna yang dilukiskan zamannya. Sejak zaman Sriwijaya, kawasan di sekitar Kembang Jepun menjadi tempat bermacam bangsa tinggal.

Pada zaman Belanda, pemerintahan saat itu membagi kawasan menjadi Pecinan di selatan Kalimas, kampung Arab dan Melayu di Utara kawasan itu, dengan Jalan Kembang Jepun sebagai pembatasnya. Bangsa Belanda sendiri tinggal di Barat Kalimas yang kemudian mendirikan komunitas "Eropa Kecil".

Jalan Kembang Jepun dulunya dinamakan Handelstraat (handel berarti perdagangan, straat artinya jalan), yang kemudian tumbuh sangat dinamis. Pada zaman pendudukan Jepang lah nama Kembang Jepun menjadi terkenal, ketika banyak serdadu Jepang (Jepun) memiliki teman-teman wanita (kembang) di sekitar daerah ini. Pada era dimana banyak pedagang Tionghoa menjadi bagian dari napas dinamika Kembang Jepun, sebuah Gerbang kawasan yang bernuansa arsitektur Tionghoa

pernah dibangun di sini. Banyak fasilitas hiburan didirikan, bahkan ada yang masih bertahan hingga kini, seperti Restoran Kiet Wan Kie.

Lahirnya Kya-Kya



Gambar 2.1 Kya Kya di Surabaya
(Sumber: <http://www.peneleh.com>, April 2013)

Pemerintah Kota Surabaya pernah berkeinginan untuk menjadikan kawasan Kembang Jepun menjadi semacam Malioboro tidak mendapat respons yang baik dari para pedagang kaki lima (PKL), bahkan oleh masyarakat Kota Surabaya sendiri. Akhirnya, kawasan ini mati kembali di malam hari, gelap gulita dan rawan kejahatan. Berbeda dengan keadaan siang hari yang sangat dinamis.

Melihat banyaknya ikon kota yang pelan-pelan meredup mati dan ditinggalkan warganya, muncullah ide untuk segera menyelamatkannya. Studi dan perencanaan awal hanya dilakukan 2 minggu, namun tidak mengurangi kualitas perancangan itu sendiri dengan melakukan studi lapangan dan studi literatur, diskusi dengan pemerintah kota, warga setempat, komunitas pedagang kaki lima bahkan studi banding ke luar negeri (*Chinatown* di Singapura). Studi-studi dan pelaksanaan dilakukan bersama-sama dengan tim eksklusif di bawah pimpinan Wali Kota Surabaya Bambang D. Hartono,

demikian juga dengan pihak DPRD Surabaya di bawah pimpinan Armuji, dan PT Kya-Kya Kembang Jepun di bawah pimpinan Dahlan Iskan.

Pusat Kya-kya ini akhirnya dirancang pada jalan sepanjang 730 meter, lebar 20 meter, menampung 200 pedagang (makanan dan nonmakanan), 2.000 kursi, 500 meja makan dengan memperhatikan studi keamanan. Selain itu, studi perilaku warga Kota Surabaya, studi parkir dan transportasi, studi budaya (arsitektur setempat, genius loci), studi kelayakan ekonomis, teknis, sistem kebersihan, utilitas (saluran air, drainage, listrik, sistem suara, sampah), pemanfaatan SDM setempat, kerja sama dengan warga, LSM, potensi-potensi wisata (bangunan kuno, monumen bersejarah), dan sebagainya secara terpadu.

Kya-Kya Surabaya akhirnya berhasil diwujudkan. Secara resmi Kya-Kya Surabaya dibuka pertama kali pada tanggal 31 Mei 2003, bertepatan dengan hari ulang tahun kota Surabaya. Lokasi Kya-kya Kembang Jepun tidak ada duanya ketika kawasan ini sarat dengan malam budaya, maka tatkala arsiteknya pun membawa the spirit of place, suguhan arsitektur Tiongkok adalah sebuah kemutlakan. Pementasan budaya yang berkualitas pun disuguhkan seperti festival ngamen, suguhan musik keroncong, musik klasik Tiongkok, hingga Barongsai anak-anak dan tari Ngremo Bocah. Sedangkan, acara-acara tematik digelar seperti Shanghai Night, Dancing on the Street,

Agoestoesan Tjap Kya-kya Kembang Djepoen serta Mystical Night, Festival Bulan Purnama dan sebagainya.

2.2.3 Revitalisasi Xin Tian di Shanghai

Di beberapa kasus kawasan urban yang direvitalisasi, kompleksitas masalah dan skala luasan kawasan seringkali memerlukan strategi manajemen kawasan yang khusus. Untuk model pertama bisa kita lihat di negeri Cina. Di Cina dimana tanah sepenuhnya dimiliki negara, pengelolaan kawasan Xin Tian Di di Shanghai dan kawasan historis Shamian Island di Guangzhou diberikan sepenuhnya kepada developer untuk merevitalisasi dan mengembangkan kawasan-kawasan ini. Xin Tian Di di kelola oleh developer Shui On Properties. Shamian Island oleh Swire Properties. Keduanya developer besar dari Hongkong. Dengan konsep ini, revitalisasi ekonomi dan fisik suatu kawasan urban menjadi terkendali dan terkontrol dengan baik.

Contoh yang baik adalah strategi pentahapan pembangunan di kawasan Xin Tian Di di Shanghai. Di kawasan seluas 32 Ha ini, proyek rintisan dimulai di zona historis seluas 4 Ha dan ruang terbuka berupa danau seluas 3 ha. Zona historis ini, yang didominasi bangunan kolonial peninggalan Perancis, dikonservasi dan direkonstruksi seperti aslinya untuk dirubah fungsinya menjadi restoran/café/bar kelas satu. Strategi ini terbukti sangat sukses. Gabungan antara area konservasi yang unik dan sukses secara bisnis

dengan danau buatan ini menjadikan kawasan ini sebagai kawasan favorit atraktif untuk investasi properti di Shanghai.



Gambar 2.3 Sebelum Apartemen Dirobuhkan Untuk Direvitalisasi Xin Tian Di, Shanghai
(Sumber: *ejournal.undip.ac.id*, April 2013)



Gambar 2.4 Bar, Cafe dan Restoran di sepanjang jalan - Xin Tian
(Sumber: *ejournal.undip.ac.id*, April 2013)



Gambar 2.5 Lorong-Lorong Sempit yang Bersih dan Rapi
(Sumber: *ejournal.undip.ac.id*, April 2013)



Gambar 2.6 Kawasan Pedagang Kaki Lima di Xin Tian Di, Shanghai
(Sumber: *ejournal.undip.ac.id*, April 2013)

2.3.1 Kampong Glam di Singapura

Istana Kampong adalah sebuah istana peninggalan Melayu di Singapura yang terletak di dekat Masjid Sultan di Kampung Glam. Istana tersebut telah direvitalisasi menjadi Pusat Sejarah Melayu pada tahun 2004 dengan arsitek Drumgoole George Coleman dan memiliki gaya arsitektur Palladian.

Sejarah

Istana Kampong Glam dibangun oleh Sultan Hussein Shah dari Johor tahun 1819 di atas lahan sekitar 23 hektar (57 hektar) di Kampung Glam yang telah diberikan kepadanya oleh British East India Company. Dalam bahasa Melayu, kata "Kampung" berarti "desa atau penyelesaian" dan "Glam" adalah nama pohon tertentu, yang tumbuh melimpah di daerah tersebut di Singapura. Pada awalnya, Kampung Glam adalah sebuah desa nelayan yang terletak di muara Sungai Rochor. Hal ini menjadi lebih padat dan tumbuh menjadi terkenal setelah Sultan Singapura. Pada abad ke sembilan belas, Kampung Glam tetap merupakan daerah etnis dengan pengaruh Melayu-Arab yang kuat.



Gambar 2.7 Suasana di Kampong Glam Singapura
(Sumber: <http://alymorpha.blogspot.com>, April 2013)

Revitalisasi Kawasan Kampong Glam

Kampong Glam dibangun selama tahun 1836 dan 1843. Dengan dirancang oleh arsitek kolonial yaitu George Drumgoole Coleman beberapa fitur arsitektur yang mirip dengan bangunan lain yang didesain Coleman seperti Old Parliament House dan Gereja Armenia. Desain yang digunakan adalah kombinasi dari gaya Palladian, yang kemudian populer di Inggris, dengan motif Melayu tradisional. Istana Kampong Glam telah diperbaharui sebagai bagian dari pengembangan Pusat Warisan Melayu pada tahun 2004.

2.3.4 Kesimpulan Studi Banding Proyek

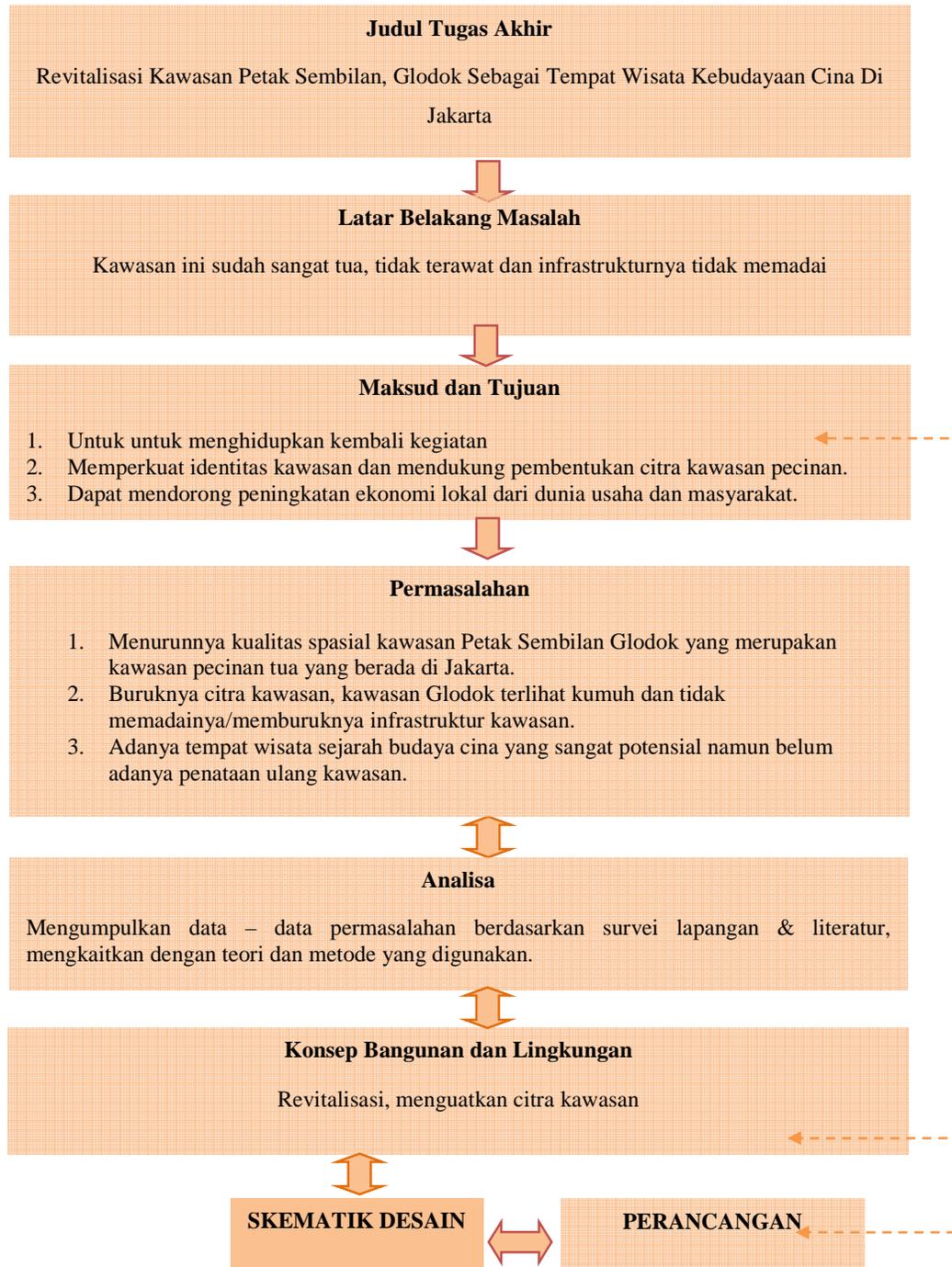
Dapat disimpulkan dari studi banding proyek revitalisasi sejenis yaitu baik di Singapura maupun di Shanghai, keduanya tetap memperkuat citra kawasan tanpa merusak, menghilangkan elemen-elemen yang ada. Sesuai dengan teori Kevin Lynch hasil analisa dari studi banding proyek tersebut yaitu meningkatkan elemen seperti perbaikan akses jalur, memperkuat *edges*, menambahkan kebutuhan fungsi akan kawasan tersebut sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan dari kawasan.

Tabel 2.2 Kesimpulan Studi Banding Proyek Sejenis

Kya-Kya, Surabaya	Xin Tian, Shanghai	Kampong Glam, Singapura
<p>Pada sebelum direvitalisasi kawasan ini mati di malam hari, gelap gulita dan rawan kejahatan. Lalu dengan memperbaiki parkir transportasi, studi budaya, ekonom, utilitas, sdm setempat dan sebagainya diperbaiki dengan adanya pementasan budaya yang berkualitas seperti barongsai, keroncong dan perbaikan infrastruktur jalan.</p>	<p>Strategi pentahapan pembangunan di kawasan Xin Tian Di di Shanghai. Di kawasan seluas 32 Ha, proyek rintisan dimulai di zona historis seluas 4 Ha dan ruang terbuka berupa danau seluas 3 ha. Strategi ini terbukti sangat sukses. Gabungan antara area konservasi yang unik dan sukses secara bisnis dengan danau buatan. Dengan memperbaiki infrastruktur jalan dan merapikan PKL, serta penambahan street furniture revitalisasi ini dilakukan.</p>	<p>Kawasan kampung Glam dengan deretan bangunan <i>shophouses</i> / ruko dan bangunan-bangunan heritage lainnya dipertahankan dengan konsep <i>adaptive reuse</i> bangunan lama dengan fungsi baru sebagai kawasan yang mewakili identitas kota Singapore.</p>

(Sumber: Data Olahan Pribadi)

2.4 Kerangka Berfikir



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir
(Sumber: Data Olahan Pribadi)