

Path, Portal, Place sebagai Strategi Penguat Karakter Aksesibilitas Wisata Candi Plaosan

Desrina Ratriningsih^{a,*}, Wiliarto Wirasmoyo^b, Akbar Preambudi^c

^{a,b,c}Program Studi Arsitektur, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Keywords:

*Cultural tourism
Plaosan Temple
Path, Portal, Place*

Kata kunci:

*Wisata Budaya
Candi Plaosan
Path, Portal, Place*

ABSTRACT

Cultural tourism is a type of tourist attraction object based on the work of human creativity in the form of cultural heritage and cultural values that are still lively today. In the Klaten Regency Spatial Plan 2011-2031. Plaosan Lor Temple and Plaosan Kidul has been designated as a Cultural Conservation site as a tourist area, especially temple tourism with Prambanan Temples, Sojiwan Temples, Bubrah Temples, Lumbung Temples, Sewu Temples, Asu/Gana Temples, and Lor/Candirejo Temples. The development of a tourist attraction based on attraction must be supported by the component of accessibility and facilities, accessibility makes it easy for visitors to reach a tourist attraction while the facilities can meet the needs of visitors as long as they enjoy the attractions in a tourist attraction of their choice. The problem with reaching the Plaosan Temple tourist complex is the lack of wayfinding to reach the area. The research method used is using a qualitative rationalistic research framework, which focuses on individual perceptions in seeing, understanding and analyzing the concept of Path, Portal, Place in the Plaosan temple tourist area. This research begins with direct observation, including physical observations and activities based on the parameters and indicators that are formulated. Field observations include physical and activity observations. The results of the study are in the form of directions that can strengthen the achievement of accessibility to the Plaosan Temple tourist complex in order to improve the quality as one of the temple tourism destinations

ABSTRAK

Pariwisata budaya adalah jenis obyek daya tarik wisata yang berbasis pada hasil karya cipta manusia baik yang berupa peninggalan budaya maupun nilai budaya yang masih hidup sampai sekarang. Di dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Klaten tahun 2011-2031. Candi Plaosan Lor dan Plaosan Kidul sudah ditetapkan menjadi situs Cagar Budaya menjadi satu kawasan wisata khususnya wisata candi dengan Candi Prambanan, Candi Sojiwan, Candi Bubrah, Candi Lumbung, Candi Sewu, Candi Asu/Gana, dan Candi Lor/Candirejo. Pengembangan suatu objek wisata dengan basis atraksi harus didukung oleh komponen aksesibilitas dan fasilitas, aksesibilitas memberikan kemudahan kepada pengunjung untuk menjangkau suatu objek wisata sementara fasilitas dapat memenuhi kebutuhan pengunjung selama mereka menikmati atraksi di suatu objek wisata yang dipilihnya. Permasalahan terhadap pencapaian menuju Kompleks wisata Candi Plaosan adalah minimnya penanda untuk mencapai kawasan. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan kerangka penelitian rasionalistik kualitatif, yang berfokus pada persepsi individu dalam melihat, memahami dan menganalisis konsep *Path, Portal, Place* pada kawasan wisata candi Plaosan. Penelitian ini dimulai dengan pengamatan secara langsung, meliputi amatan fisik dan aktivitas berdasarkan parameter dan indikator yang di rumuskan. Pengamatan lapangan meliputi amatan fisik dan aktivitas. Hasil penelitian berupa arahan yang dapat memperkuat pencapaian aksesibilitas menuju Kompleks wisata Candi Plaosan agar dapat meningkatkan kualitas sebagai salah satu destinasi wisata Candi.



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

*Corresponding author.

E-mail: desrina@uty.ac.id

<https://doi.org/10.21831/inersia.v17i2.43788>

Received 11 September 2021; Revised 31 December 2021; Accepted 31 December 2021

Available online 31 December 2021

1. Pendahuluan

1.1 Candi Plaosan sebagai Destinasi Wisata Candi

Pariwisata budaya adalah jenis obyek daya tarik wisata yang berbasis pada hasil karya cipta manusia baik yang berupa peninggalan budaya maupun nilai budaya yang masih hidup sampai sekarang [1]. Wujud dari wisata budaya ini antara lain museum, candi dan acara adat. Candi Plaosan terletak di Desa Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, kira-kira 1,5 km ke arah timur dari Candi Sewu. Candi Plaosan merupakan Candi Buddha yang dibangun saat pemerintahan Raja Rakai Pikatan. Seluruh kompleks Candi Plaosan memiliki 116 stupa perwara dan 50 candi perwara. Stupa perwara bisa dilihat di semua sisi candi utama, demikian pula candi perwara yang ukurannya lebih kecil.

Di dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Klaten tahun 2011-2031 Candi Plaosan Lor dan Plaosan Kidul sudah ditetapkan menjadi situs Cagar Budaya menjadi satu kawasan wisata khususnya wisata candi dengan Candi Prambanan, Candi Sojiwan, Candi Buhrah, Candi Lumbung, Candi Sewu, Candi Asu/Gana, dan Candi Lor/Candirejo [2].

Candi ini merupakan sebuah kompleks bangunan kuno yang terbagi menjadi dua, yaitu kompleks Candi Plaosan Lor (lor dalam bahasa Jawa berarti utara) dan kompleks Candi Plaosan Kidul (kidul dalam bahasa Jawa berarti selatan). Kedua kompleks Candi dipisahkan oleh jalan aspal yang membentang timur barat dan lingkungan tanah persawahan. Pada masa lalu, kompleks percandian ini dikelilingi oleh parit berbentuk persegi panjang. Sisa struktur tersebut masih bisa dilihat sampai saat ini di bagian timur dan barat candi.



Gambar 1 Lokasi Kompleks Candi Plaosan



Gambar 2. Eksisting Candi Plaosan Lor



Gambar 3. Eksisting Candi Plaosan Kidul

Gambar 2, kondisi eksisting Candi Plaosan Lor lebih besar dari pada Candi Palosan Kidul (view1). Pintu masuk kawasan Candi Plaosan berada di sebelah sisi barat (view 2). Kondisi kawasan candi sebelah barat banyak digunakan untuk proses penggalian arkeologis (view 3). Gambar 3, kondisi eksisting Candi Plaosan Kidul dari arah barat (view 4, 5, dan 6).

Selain bangunan Candi, Kompleks Candi Plaosan memiliki potensi budaya berupa Festival Candi kembar. Merupakan rangkaian kegiatan budaya yang dilaksanakan setiap tahun sekali, salah satunya berupa Kirab Budaya yang diikuti 8 RW di Desa Bugisan, masing-masing menampilkan kreasi lewat kostum, hasil bumi, hingga musik. Arak-arakan dimulai dari Candi Sewu dan berakhir di sisi timur Candi Plaosan Lor.

Sebagai salah satu objek Wisata Candi yang telah

ditetapkan oleh pemerintah, Kompleks Candi Plaosan tidak seramai kompleks candi yang lain, seperti Candi Sewu, Candi Prambanan dan candi Ratu Boko. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian oleh Indriyani [3] diperoleh hasil identifikasi potensi wisata Candi yang terdapat di Klaten ada pada Tabel 1.

Dari hasil skoring, Kompleks Candi Plaosan memiliki potensi untuk berkembang agar tidak kalah dari wisata candi yang lain. Beberapa permasalahan di Kompleks Candi Plaosan yang perlu dicermati yaitu kurangnya sarana informasi tentang Candi Plaosan sementara candi tersebut kondisinya telah layak untuk dimanfaatkan secara lebih. Selain itu, kondisi dan pemanfaatan terkait pengolahan aksesibilitas dan kelengkapan amenitas Kompleks Candi Plaosan belum dilaksanakan secara optimal.

Tabel 1. Hasil Skoring dan Klasifikasi Potensi Internal Obyek Wisata Candi di Kabupaten Klaten Tahun 2018

Obyek wisata candi	Potensi internal obyek wisata					Total skor	Kelas potensi
	Kualitas obyek			Kondisi obyek			
	A	B	C	D	E		
Candi Sewu	2	3	3	2	2	12	Tinggi
Candi Lumbung	2	3	3	2	2	12	Tinggi
Candi Bubrah	2	3	3	2	2	12	Tinggi
Candi Plaosan Lor	2	2	2	2	2	10	Tinggi
Candi Plaosan Kidul	1	1	2	2	2	8	Sedang
Candi Sojiwan	1	1	2	2	2	8	Rendah
Candi Merak	1	1	1	2	2	7	Rendah

Keterangan:

- A : Daya tarik obyek wisata
- B : Keragaman atraksi atau daya tarik pendukung
- C : Potensi pengembangan
- D : Kondisi fisik obyek wisata
- E : Kebersihan lingkungan obyek wisata

1.2 Permasalahan Aksesibilitas menuju Candi Plaosan

Pengembangan objek wisata dengan basis atraksi yang baik harus didukung oleh komponen aksesibilitas dan fasilitas. Sebagaimana pada [4] yang berpendapat bahwa berhasilnya suatu tempat wisata hingga tercapainya kawasan wisata sangat tergantung pada 3A yaitu atraksi (attraction), mudah dicapai (accessibility), dan fasilitas (amenities).

Aksesibilitas memberikan kemudahan kepada pengunjung untuk menjangkau suatu objek wisata sementara fasilitas dapat memenuhi kebutuhan pengunjung selama mereka menikmati atraksi di suatu objek wisata yang dipilihnya.

Di dalam pendapat yang dikemukakan oleh [5] menyatakan bahwa aksesibilitas merupakan salah satu aspek penting yang mendukung pengembangan sebuah objek wisata. Suatu objek wisata merupakan akhir dari perjalanan wisata, artinya objek wisata harus mudah dicapai dan dapat ditemukan dengan mudah. Selain itu,

mengungkapkan bahwa persyaratan aksesibilitas terdiri atas kemudahan informasi, mudah dicapai dan ditemukan, memiliki kondisi jalan yang baik, memiliki kenyamanan secara visual dan dapat dilalui.

Menurut pandangan [6] kenyamanan secara visual dijelaskan sebagai berikut: *View*, mencakup aspek estetis dengan aplikasi terhadap estetika jalur pedestrian sebagai elemen fisik kota. *Identity*, mencakup karakter, definisi ruang, ekspresi terhadap semua elemen estetika, kejadian (event) dan nilai yang membuat jelas secara penglihatan, dengan aplikasinya terhadap kejelasan identitas jalur pedestrian melalui elemen-elemen, baik *street furniture* maupun kondisi fisik jalur pedestriannya (dimensi, material, warna dan sebagainya).

Untuk menuju kawasan Candi Plaosan, dari arah Jalan Raya Yogya-Solo ke utara melalui Jalan Prambanan-Manisrenggo sejauh kurang lebih 1,5 km kemudian berbelok ke arah Timur menuju Jalan Candi Plaosan sejauh kurang lebih 500 m [Gambar 4](#).



Gambar 4. Pencapaian ke kompleks Candi Plaosan

1.3 Konsep *Path*, *Portal*, *Place*

Path, *portal* dan *place* adalah merupakan salah satu strategi untuk mendesain ruang luar di suatu tatanan perkotaan agar memiliki makna ruang atau tempat tersebut. Desain *path*, *portal* dibuat linier dan mengarahkan ke *Place* [7].

Path lebih cenderung berupa sebuah jalur linear dan berfungsi sebagai jalur sirkulasi berpindah menuju suatu *place* atau dari *place* ke *place* yang lain. Secara mudah dapat dikenali karena merupakan koridor *linier* yang dapat dirasakan oleh manusia pada saat berjalan mengamati kota. Ruang jalan yang berhasil dapat ditinjau dari sebanyak apa indra kita (sensory) merespon. Visual yang bagus, tekstur atau material yang bisa disentuh, atau aroma dan bau yang dapat dirasakan indra manusia.

Pengalaman ruang, ragam aktivitas yang terjadi dan kemudahan akses menjadi poin utama sebuah *path*. sebuah *path* biasanya terkait dengan sebuah cerita yang diwujudkan ke dalam elemen fisiknya sehingga dapat mewujudkan identitas suatu tempat. Kemampuan menangkap identitas kota sangat subyektif, tergantung si pengamat, yang menarik secara visual (jelas, terbaca, atau terlihat) dan mudah diingat serta memiliki keunikan untuk dijadikan sebagai identitas kawasan.

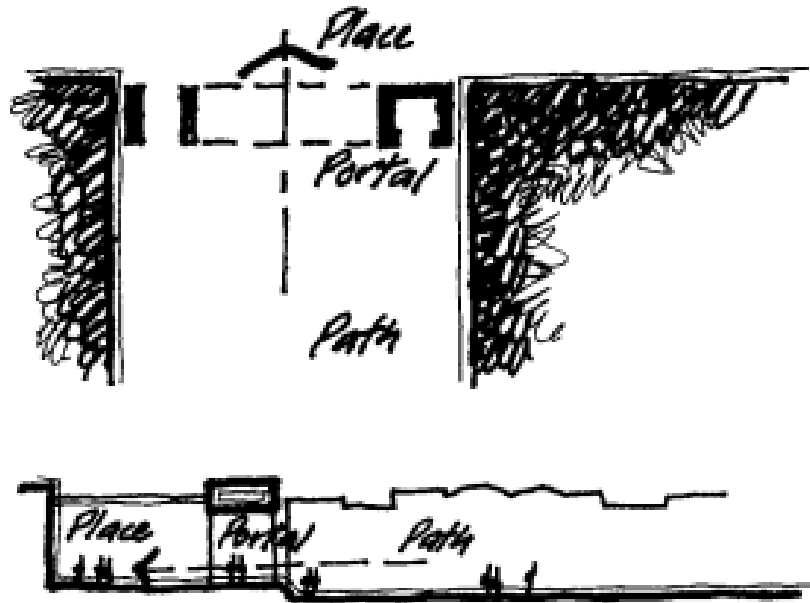
Path dapat membentuk *image* yang kuat jika mengarah pada suatu destinasi yang penting (menuju stasiun, tugu, alun-alun, dsb), memiliki pelingkup ruang jalan yang spesifik (dominasi fasade bangunan, pepohonan, dsb), terdapat beberapa bagian penting kota (tempat, bangunan, dan sebagainya) di sepanjang ruang jalan[8]

Portal merupakan batas dan transisi antara area publik dan privat. Portal biasanya juga merupakan batas berubahnya *ambience*(suasana). Posisi Portal biasanya mendekati *Place*.

portal yang berhasil didasarkan pada keberhasilannya dalam menghubungkan *path* dengan *place*. Dapat dengan benar benar menjadi batas yang memisahkan dua suasana yang berbeda.

Place adalah *space* yang memiliki makna atau identitas kuat. Terdapat tiga kriteria suatu tempat layak dikatakan menjadi sebuah *place*, yaitu kemenarikan fisik terbangun, fungsi atau aktivitas yang mendukung dan citra/budaya.

Suatu tempat wisata dapat dikatakan berhasil apabila kawasan tersebut hidup dengan kegiatan wisata dan kelengkapan sarana pendukungnya, serta dapat membuat pengunjung atau wisatawan betah berlama-lama dan memiliki keinginan untuk mengunjungi kembali kawasan wisata tersebut [9].

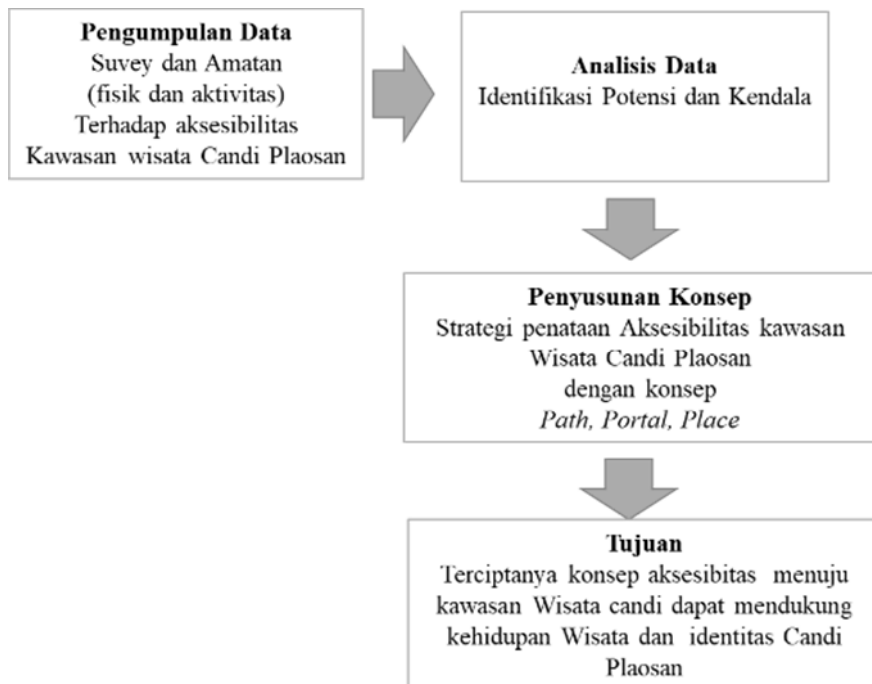


Gambar 5. Tinjauan *Path, Portal, Place*

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di kompleks Candi Plaosan, mulai dari jalan Raya Yogya-Solo mengarah ke Candi

Plaosan Lor dan Plaosan Kidul, meliputi akses menuju Candi, jenis penanda yang ada dan pencapaian ke kawasan.



Gambar 6. Kerangka pikir penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan kerangka penelitian rasionalistik kualitatif, yang berfokus pada persepsi individu dalam melihat, memahami dan menganalisis kondisi aksesibilitas pada kawasan Candi Plaosan. Menemukan potensi dan masalah dari hasil temuan. Setelah itu, merumuskan

konsep *Path, Portal, Place* pada kawasan wisata candi Plaosan sebagai solusi. Penelitian ini dimulai dengan pengamatan secara langsung, meliputi amatan fisik dan aktivitas berdasarkan parameter dan indikator yang di rumuskan. Pengamatan lapangan meliputi amatan fisik dan aktivitas.

Table 2. Parameter Amatan Aksesibilitas

Kemudahan Pencapaian	Signage/penanda Jarak Dimensi dan Material	Ada/tidak Semakin dekat dari pusat kegiatan semakin baik Sesuai/tidak dengan standar
Kemenarikan Jalur (<i>attractiveness</i>)	Ketersediaan Sarana transportasi Umum Street Furniture Jalur Pedestrian	Ada / tidak Ada atau tidak ada Ada/tidak Terhubung/terputus
<i>Legibilitas</i>	Material dan warna Vitalitas Kawasan	Ada/tidak Ada/tidak aktivitas pada ruang jalan, pejalan kaki, PKL, Dll)
	Vegetasi peneduh Titik Masuk/ Gerbang	Ada/tidak Ada/Tidak
	Signage/ penanda	Ada/tidak
	Titik berhenti (nodes) Identity/ karakter ruang	Ada/tidak Kuat/tidak

Tabel 3. Parameter Konsep *Path, Portal, Place*

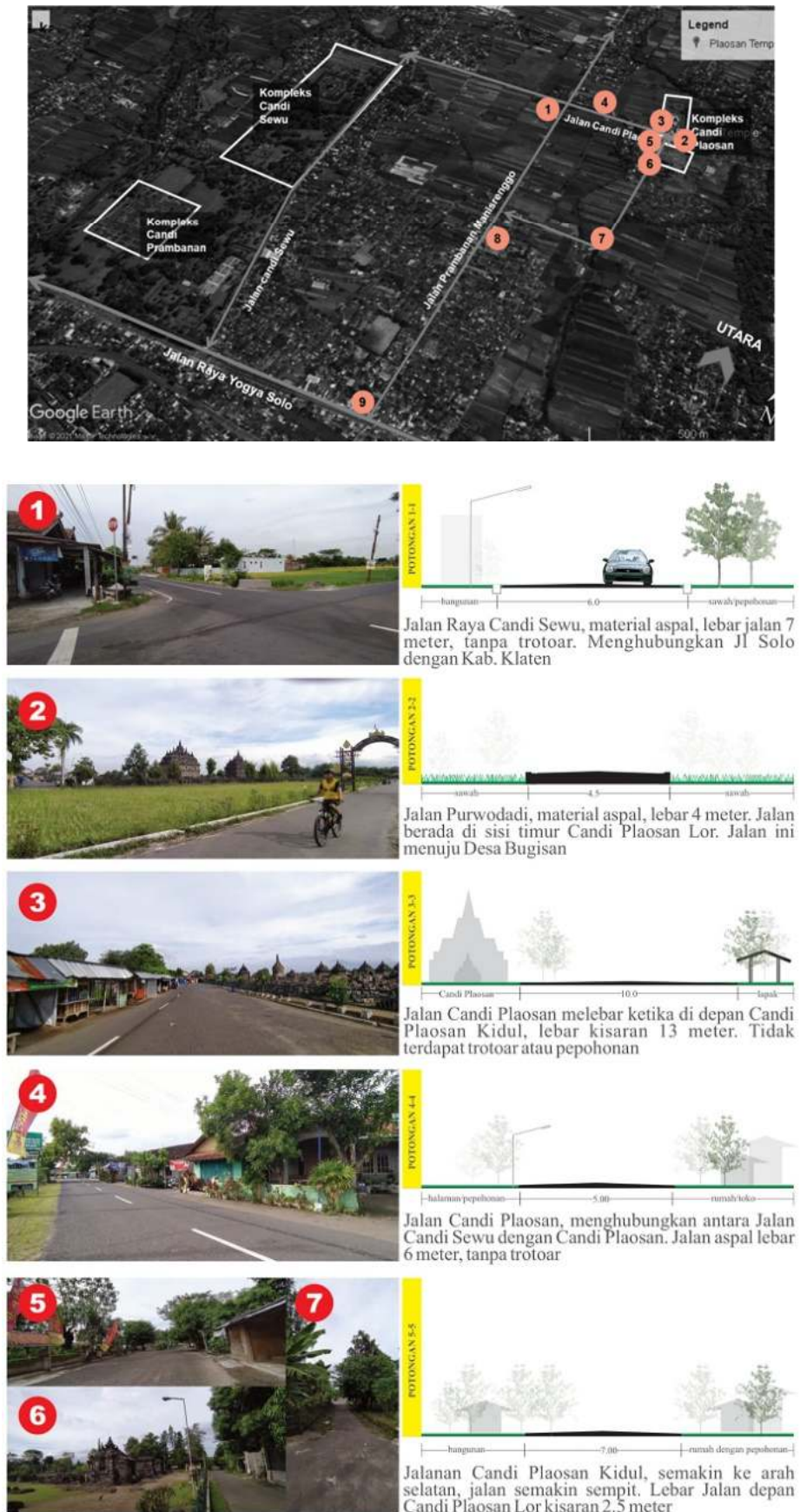
<i>Path</i>	Signage/penanda
	Dimensi dan Material
	Ketersediaan Sarana transportasi Umum
	<i>Street Furniture</i>
	Jalur Pedestrian
	Material dan warna
	Vitalitas Kawasan
<i>Portal</i>	Vegetasi peneduh
	Titik Masuk/ Gerbang
	Titik berhenti (nodes)
<i>Place</i>	Identity/ karakter ruang
	Signage/penanda
	Ketersediaan Sarana transportasi Umum
	Identity/ karakter ruang
	Identity/ karakter ruang Vitalitas Kawasan

Rekomendasi penelitian ini adalah tercapainya ruang jalan yang sesuai dengan konsep *path, portal place* sehingga dapat menciptakan keterbacaan akses menuju ke kawasan wisata Candi Plaosan.

3. Hasil

3.1 Kemudahan Pencapaian Akseibilitas

Untuk menuju kawasan Candi Plaosan, dari arah Jalan Raya Yogya-Solo ke utara melalui Jalan Prambanan-Manisrenggo sejauh kurang lebih 1,5 km kemudian berbelok ke arah Timur menuju Jalan Candi Plaosan sejauh kurang lebih 500 m.



Gambar 7 hasil amatan aksesibilitas

Permasalahan terhadap pencapaian menuju Kompleks Candi Plaosan adalah minimnya penanda untuk mencapai kawasan.



Sign/penanda



Gambar 8. Penanda (signage) di sepanjang akses menuju kawasan wisata Candi Plaosan

Sebuah penanda setidaknya dapat menginformasikan dengan baik salah satunya dari aspek visual lingkungan perkotaan (imageability) sehingga dapat menciptakan makna dari lingkungan tersebut.

Untuk Sarana Transportasi umum hanya sampai di simpang jalan Raya Yogya-Solo, kemudian hanya terdapat tukang ojek, atau becak. Sehingga wisatawan lebih cenderung menggunakan kendaraan pribadi.

Table 4. Kemudahan pencapaian

Kemudahan Pencapaian		
Signage/ penanda	Ada Terbatas	Hanya berada pada simpang menuju jalan Plaosan dengan desain yang belum
Jarak	Semakin dekat dari pusat kegiatan semakin baik	2 km dari jalan Utama Yogya-Solo
Dimensi dan Material	Sesuai/tidak dengan standar	Sesuai, masih tersedia ruang di kanan kiri jalan
Ketersediaan Sarana transportasi Umum	Ada terbatas	Tukang ojek dan Becak

3.2 Kemenarikan Jalur

Pada sepanjang akses pencapaian dari pusat kota (simpang jalan Raya Yogya-Solo) menuju kawasan wisata Candi Plaosan sejauh 2 km, hanya ditemui

penerangan jalan berupa lampu jalan. Elemen ruang jalan lain belum dapat ditemui dengan baik.



Gambar 9. Susana Aksesibilitas di sepanjang kawasan wisata Candi Plaosan

Table 5. Kemenarikan Jalur

Kemenarikan Jalur (<i>attractiveness</i>)		
Street Furniture	Ada terbatas	Lampu penerangan jalan dari pemerintah
Jalur Pedestrian	Ada/tidak terhubung/terputus	Tidak terdapat jalur pedestrian
Material dan warna	Ada/tidak	Tidak ada
Vitalitas Kawasan	Ada/tidak aktivitas pada ruang jalan, pejalan kaki, PKL, DII)	Pejalan kaki tidak banyak ditemui, ada tetapi tidak berkaitan dengan aktivitas wisata PKL ada, banyak ditemui mendekati Candi Plaosan. Aktivitas lain tidak ditemui
Vegetasi peneduh	Ada/tidak	Ada terbatas

3.3 Legibilitas

Legibilitas adalah kejelasan terhadap suatu objek baik itu berupa elemen ruang ataupun karakter ruang itu sendiri. Membaca visual melalui warna, bentuk dan elemen lain yang dapat ditangkap oleh pengamat untuk membentuk

identitas [10]. Pada Aksesibilitas kawasan Candi Plaosan, kejelasan belum tampak. Penanda masih belum terlihat jelas, sepanjang koridor juga masih belum mencirikan karakter ruang kawasan.

Table 6. Legibilitas Candi

Legibilitas		
Titik Masuk/ Gerbang	Ada/Tidak	Ada terbatas, desain belum terlihat jelas.
Signage/penanda	Ada/tidak	Hanya berada pada simpang menuju jalan Plaosan dengan desain yang belum
Titik berhenti (<i>nodes</i>)	Ada/tidak	Tidak ada
Identity/ karakter ruang	Kuat/tidak	Belum kuat Desain masih secara umum.

3.4 *Path, Portal, Place* dalam strategi penguat karakter Aksesibilitas Wisata Candi Plaosan

Beberapa karakter penguat aksesibilitas Wisata Candi Plaosan ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Karakteristik penguat aksesibilitas Wisata Candi Ploasan

	Signage/penanda		Menyediakan penanda yang diletakkan di sepanjang jalan Candi Plaosan. Signage berupa penunjuk arah menuju Candi dengan desain yang lebih visible.
	Dimensi dan Material		Di beberapa segmen jalan diberi material khas (missal batu candi) untuk menunjukkan identitas kawasan.
	Ketersediaan transportasi Umum	Sarana	Menyediakan transportasi terpadu (shuttle) yang memudahkan pengunjung jika tidak menggunakan kendaraan pribadi
	<i>Street Furniture</i>		Didesain menggunakan elemen dan tipologi Candi.
Path	Jalur Pedestrian		Didesain menerus minimal di salah satu sisi ruang jalan
	Material dan warna		Menggunakan warna khas
	Vitalitas Kawasan		Menghidupkan <i>activity support</i> yang mendukung kegiatan wisata candi Plaosan.
	Vegetasi peneduh		meneduhi jalur pedestrian.
	Titik Masuk/ Gerbang		Mendesain gerbang masuk menuju Kawasan Candi. Desain harus dapat memperkuat karakter kawasan.
	Titik berhenti (nodes)		Menyediakan ruang transit untuk berpindah moda.
	Identity/ karakter ruang		Mendesain elemen ruang kawasan dengan ciri atau karakter kawasan Candi Plaosan
	Signage/penanda		Signage berupa gerbang menuju Candi dengan desain yang lebih visible.
Portal	Ketersediaan transportasi Umum	Sarana	Memanfaatkan ruang transit untuk berpindah moda.
	Identity/ karakter ruang		Mendesain gerbang dengan ciri atau karakter kawasan Candi Plaosan
Place	Identity/ karakter ruang		Mendesain elemen ruang kawasan dalam kawasan sesuai dengan karakter kawasan
	Vitalitas Kawasan		Menghidupkan <i>activity support</i> yang mendukung kegiatan wisata candi Plaosan.

4. Simpulan

Aksesibilitas merupakan salah satu elemen yang menguatkan keberhasilan sebuah Kawasan Wisata. Untuk penguatan Aksesibilitas pada kawasan Wisata Candi Plaosan dapat digunakan strategi *path, portal, place*. *Path* akan menjadi strategi untuk menguatkan karakter kawasan wisata, yang berkaitan dengan desain penanda, dimensi dan material, sarana transportasi, street furniture, jalur pedestrian, material warna, vitalitas kawasan, vegetasi peneduh, titik masuk dan berhenti, dan identitas kawasan. *Portal* berupa gerbang masuk kawasan Candi yang diletakkan tepat di titik masuk candi. Sedangkan *Place*, terkait dengan Kawasan Inti Candi (plaosan Lor dan Kidul). Kawasan inti Candi secara setting fisik dan aktivitasnya harus menjadi daya tarik yang mencirikan karakter ruang Kawasan Wisata Candi Plaosan.

Daftar Rujukan

- [1] D. Di. kebudayaan kementerian Pendidikan dan kebudayaan, "Pariwisata Budaya untuk Pelestarian Cagar Budaya."
- [2] P. Kabupaten, *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Klaten tahun 2011-2031*. 2011.
- [3] D. F. Indriyani, P. S. Geografi, F. Geografi, and U. M. Surakarta, "Obyek Wisata Candi Di Kabupaten Klaten Jawa Tengah Tahun 2018," 2018.
- [4] F. Noverianto, "Analisis Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Penunjang Pariwisata di Desa Sembungan, Kecamatan Kejajar ,Kabupaten Wonosobo," 2018.
- [5] S. Abdulhaji and I. S. H. Yusuf, "Pengaruh atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas terhadap citra objek wisata danau tolire besar di kota ternate," *Humano: Jurnal Penelitian*, vol. 7, no. 2, pp. 134–148, Mar. 2017, doi: 10.33387/HJP.V7I2.317.
- [6] H. Shirvani, *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1985.
- [7] D. Carmona, Matthew, *Urban Design Reader*.

- Architectural Press is an imprint of Elsevier Linacre House, Jordan Hill, Oxford OX2 8 DP, UK., 2007.
- [8] K. Lynch, *The Image Of The City*. The M.I.T. Press, 1975.
- [9] D. Ratriningsih, "Arahan penataan kampung tradisional wisata batik kauman surakarta," *Inersia : Jurnal Teknik Sipil dan Arsitektur*, vol. 13, no. 2, pp. 116–128, Dec. 2017, doi: 10.21831/INERSIA.V13I2.17175.
- [10] B. A. Nugroho, "Identitas Kota: Pembangunan Imaji Kota melalui Karya Seni di Ruang Publik," *Jurnal Rupa*, vol. 3, no. 1, p. 44, 2018, doi: 10.25124/rupa.v3i1.1328.