

PUSAT KEGIATAN WARGA (CIVIC CENTER) SEBAGAI UPAYA REVITALISASI BEKAS RUMAH SAKIT KADIPOLO DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING DI SURAKARTA

Aulia Rizky Putri S., Titis Srimuda Pitana, Ummul Mustaqimah

Mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur akultas Teknik Universitas Sebelas Maret

aularizkyputri.arp@gmail.com

Abstrak

Revitalisasi cagar budaya menjadi salah satu upaya yang dapat ditawarkan untuk menumbuhkan kembali nilai penting cagar budaya yang telah mengalami degradasi dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat. Gagasan revitalisasi bekas Rumah Sakit Kadipolo yang dulunya digunakan sebagai fasilitas kesehatan abdi dalem keraton menjadi Pusat Kegiatan Warga (Civic center) diharapkan dapat menunjang kebutuhan sosial masyarakat perkotaan sebagai pelaku kehidupan sehari-hari. Desain Pusat Kegiatan Warga di Kadipolo ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan pelestarian dimana dimensi sosial menjadi kunci keberlanjutan (sustainability) pelestarian pada suatu cagar budaya. Placemaking menjadi pendekatan dalam proses perencanaan dan perancangan konservasi yang nantinya dapat memicu munculnya Sense of Place dan Sense of Belonging sehingga tercipta interaksi aktif dalam lingkungan pelestarian civic center ini. Hasilnya adalah sebuah rancangan yang memperhatikan: (1) Aspek fungsi dan aktivitas dalam tata ruang; (2) Aspek fisik yang menyangkut langgam arsitektur, skala dan dimensi, serta material; (3) Aspek culture dan behavioral dengan pembuatan pintu penghubung serta Pemberian ruang untuk mengadakan festival masyarakat; serta (4) Aspek landscape dengan penyediaan ruang antara, signage, dan street furniture.

Kata kunci: revitalisasi, rumah sakit kadipolo, placemaking, sense of place.

1. PENDAHULUAN

Kota Surakarta saat ini merupakan anggota dari Jaringan Kota Pusaka Indonesia (JKPI) yang beranggotakan para walikota atau bupati dari kota atau kabupaten yang memiliki kesejarahan dan aset-aset pusaka kota yang bernilai tinggi (Rusdiyana, 2017). Salah satu wujud kota pusaka yaitu memiliki objek cagar budaya yang bernilai tinggi dan penting bagi kota, menempatkan penerapan kegiatan penataan dan pelestarian pusaka sebagai strategi utama dalam pengembangan wilayahnya (aosgi, 2018). Hal tersebut berlaku bagi bangunan bekas Rumah Sakit Kadipolo yang berlokasi di Kelurahan Panularan, Laweyan, Surakarta yang sudah tutup sejak puluhan tahun silam. Bahkan sebagian masyarakat mungkin sudah lupa keberadaan rumah sakit tersebut.

Merujuk surat dari Kemendikbud Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa tengah Nomor 1999/E19/KB/2017, lokasi bekas Rumah Sakit Kadipolo tersebut merupakan cagar budaya. Surat ini juga dipertegas SK Wali Kota Solo Nomor 649/1-R/1/2013 Pengganti SK Wali Kota Surakarta Nomor 646/116/1/1997. Rumah Sakit yang didirikan pada masa pemerintahan Sunan Paku Buwono X ini pada mulanya digunakan untuk fasilitas kesehatan para abdi dalem kraton yang akhirnya pada tahun 1948 pengelolaannya diserahkan pada Pemda Surakarta karena masalah biaya. Bangunan tersebut sekarang terbengkalai namun pada bagian lapangan Kadipolo hingga tahun 2016 masih

digunakan, baik untuk kompetisi lokal atau latihan Sekolah Sepak Bola. Vitalitas bangunan juga terus mengalami penurunan melihat kondisi rumah sakit bersejarah itu tak terawat hampir di semua sisi bangunan. Kerusakan terdapat di bagian atap yang mulai bocor dan lapuk dimakan usia. Bahkan sebagian strukturnya telah hilang dicuri dan hanya menyisakan dinding bangunan saja. Beberapa halaman ditumbuhi semak belukar hingga merusak citra bangunan cagar budaya itu sendiri (Septiyaning, 2016). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu upaya untuk mengembalikan vitalitas bangunan cagar budaya Rumah Sakit Kadipolo dengan cara melestarikan dan mengelola bangunan bekas Rumah Sakit Kadipolo seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 10. Tahun 2013 tentang Pelestarian dan Pengelolaan Cagar Budaya Provinsi Jawa Tengah (Panggabean, 2014). Salah satu bentuk upaya pelestarian dan pengelolaan Cagar Budaya yaitu dengan merevitalisasi bangunan Cagar Budaya yang merupakan suatu bentuk pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting cagar budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru namun tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat (Panggabean, 2014). Upaya revitalisasi bangunan bekas Rumah Sakit Kadipolo akan disesuaikan juga dengan perkembangan kota Surakarta yang semakin maju dan diikuti dengan bertambahnya kebutuhan hidup masyarakat.

Salah satu bentuk alih fungsi bangunan bekas Rumah Sakit Kadipolo yaitu dapat dimanfaatkan dan dikembangkan menjadi Pusat Kegiatan Warga (*Civic center*). Menurut Robert McNulty, Pusat Kegiatan Warga (*Civic center*) merupakan salah satu bentuk fasilitas publik yang menjangkau pengguna ruang publik secara lebih luas dengan menawarkan berbagai layanan masyarakat yang berkaitan dan membentuk kerjasama yang unik di antara berbagai institusi yang melayaninya (Project for Public Space, 2009). Selain itu, pemanfaatan bekas Rumah Sakit Kadipolo menjadi ruang publik juga dapat menjawab kebutuhan sosial masyarakat perkotaan yang harus dipenuhi sebagai pelaku kegiatan sehari-hari. Sebagai makhluk sosial, manusia akan selalu berinteraksi baik dengan manusia lain, manusia dengan bangunan, ataupun manusia dengan lingkungan binaan yang ada di sekitarnya sehingga terbentuk memori dan pengalaman baru yang menyebabkan munculnya *sense of place* pada ruang publik tersebut. Namun, ruang publik sekarang ini mulai kehilangan rasa atau karakter suatu tempat sehingga muncul perasaan "*placelessness*" atau asing terhadap ruang publik tersebut.

Selain itu, kondisi pelestarian sekarang juga menunjukkan kesenjangan dimana lebih berfokus pada pengemangan atribut fisik dan potensi komersial produk konservasi daripada faktor manusia (Nasser, 2003) sementara pelestarian sebenarnya membutuhkan "pasar" berisi para aktor yang nantinya akan mampu memelihara, mengembangkan dan memanfaatkan objek pelestarian tersebut sehingga dapat berkelanjutan. Oleh karena itu, dalam proses pemanfaatan dan pengembangan bekas Rumah Sakit Kadipolo menjadi Pusat Kegiatan Warga (*Civic center*) tentunya membutuhkan strategi pendekatan yang tepat agar tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian suatu cagar budaya serta nilai budaya masyarakat. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi, dan citra tempat) (bpcbsubar, 2017). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu *Placemaking*. Definisi paling sederhana, *Placemaking* merupakan suatu proses menciptakan tempat-tempat berkualitas yang orang inginkan untuk tinggal, bekerja, bermain, dan belajar (Steuteville, 2014). *Placemaking* dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan dalam menciptakan tempat yang berkualitas. Tempat yang berkualitas merupakan suatu bangunan, lokasi, atau ruang yang memiliki rasa tempat (*sense of place*) yang kuat dimana dapat menjadi wadah orang, bisnis, dan institusi

yang diinginkan (Steuteville, 2014). *Placemaking* merupakan suatu pendekatan yang dapat diterapkan untuk menguatkan keberadaan suatu kawasan Cagar Budaya serta tetap sejalan dengan strategi-strategi revitalisasi. Terdapat 3 (tiga) komponen *Placemaking* yang dapat mendukung kesuksesan sebuah tempat, yaitu fisik, fungsi dan aktivitas, dan citra/budaya (Wahyuni, 2018). Sedangkan kegiatan revitalisasi memiliki 3 (tiga) strategi yaitu strategi fisik, strategi ekonomi, dan strategi sosial. Dari kedua hal tersebut, baik *Placemaking* maupun revitalisasi dapat terhubung satu sama lain dengan menghasilkan suatu elemen rancang bangun.

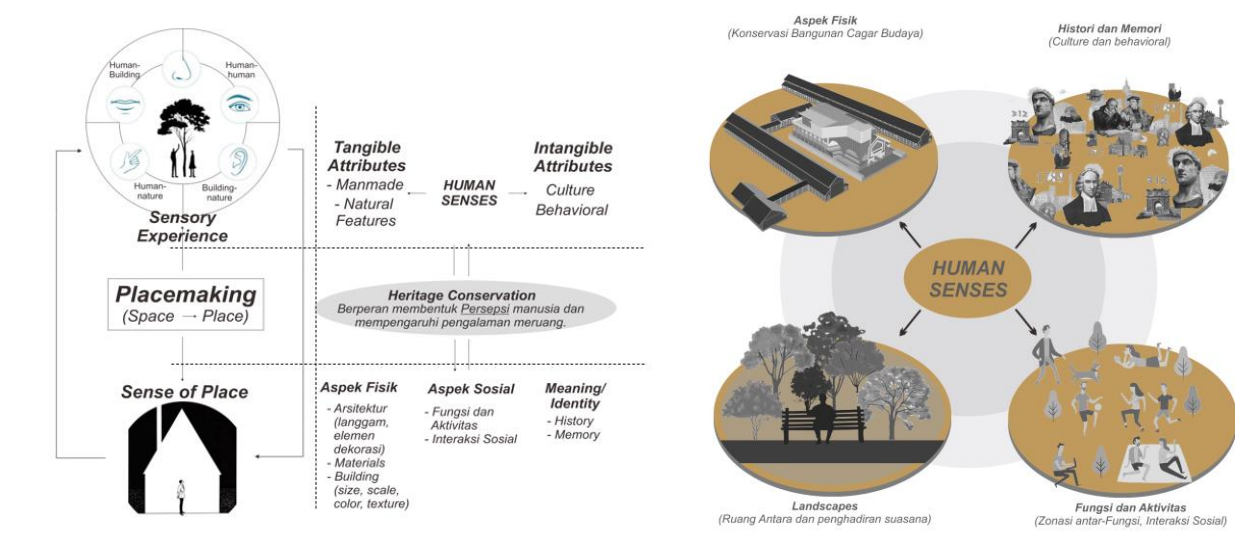
2. METODE

Metode yang digunakan pada perancangan Pusat Kegiatan Warga (*Civic center*) sebagai upaya revitalisasi bekas Rumah Sakit Kadipolo dengan pendekatan *Placemaking* di Surakarta terdiri dari metode perencanaan dan perancangan. Metode perencanaan akan dimulai dari identifikasi isu untuk menindaklanjuti permasalahan pada ruang publik yang mulai kehilangan sense of place sehingga manusia akan merasa asing ketika berada di ruang publik tersebut.

Setelah itu, dilakukan pengumpulan data dan informasi yang difokuskan pada teori dari literasi, data pemerintahan, jurnal, tesis, hingga artikel terkait. Setelah didapatkan teori pendukung maka akan dianalisis dan disintesis guna membentuk kriteria desain yang dapat digunakan untuk proses perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pendekatan *placemaking* pada upaya revitalisasi bekas Rumah Sakit Kadipolo menjadi pusat kegiatan warga (*Civic center*) akan difokuskan pada pengintegrasian aspek fisik dan non-fisik yang penting dilakukan untuk mencegah kesenjangan antar dimensi (fisik dan sosial) selama proses pelestariannya. Aspek fisik yang dimaksud berupa intervensi fisik yang dibutuhkan dalam upaya menciptakan kesan visual yang dapat meningkatkan citra bangunan atau kawasan bersejarah tersebut. Sedangkan aspek non-fisik akan merujuk pada interaksi manusia dengan lingkungannya yang diharapkan mampu menghadirkan “pasar” berisi para aktor yang nantinya menjadi bagian dari konsep keberkelanjutan (*sustainability*) dari objek pelestarian tersebut.

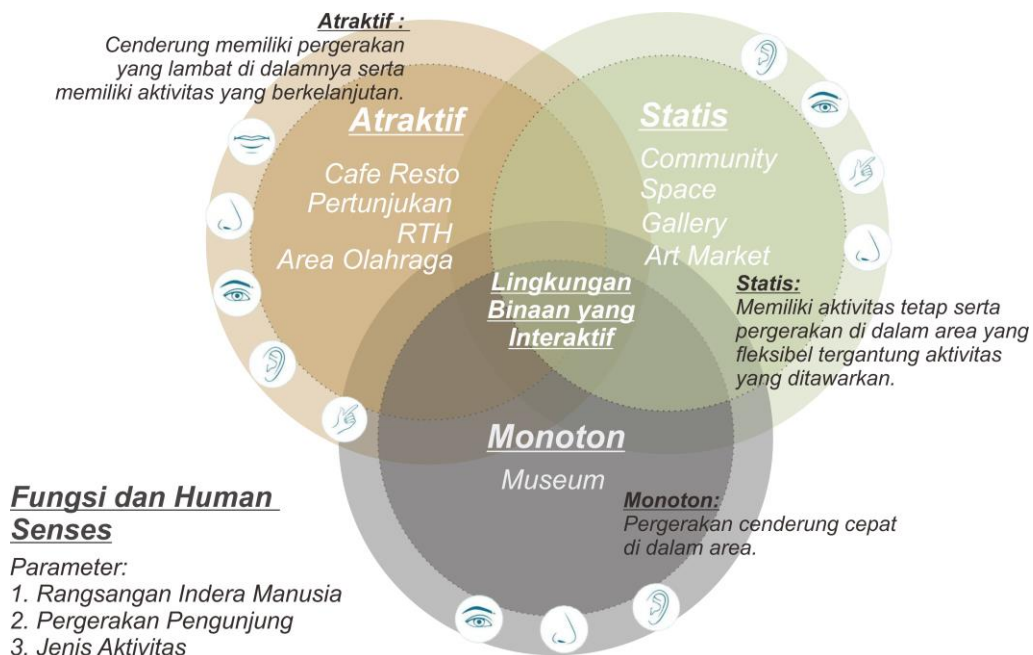


Gambar 1
Konsep dan Kriteria Placemaking

Konsepsi *placemaking* sendiri hadir sebagai penyeimbang antar kedua aspek tersebut melalui pembetulan ruang (*space*) menjadi tempat (*place*) yang melibatkan pengalaman sensorik manusia yang pada akhirnya memicu terbentuknya persepsi-persepsi manusia dan mempengaruhi pengalaman meruang. Persepsi-persepsi inilah yang akan mendorong terbentuknya *sense of place* maupun *sense of belonging* terhadap suatu tempat tertentu dalam kaitannya dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Berdasarkan eksplorasi terhadap kajian pustaka yang dilakukan sebelumnya, penerapan pendekatan *placemaking* dalam proses pelestarian bekas Rumah Sakit Kadipolo akan memperhatikan beberapa poin dibawah ini yaitu sebagai berikut.

A. Aspek Fungsi dan Aktivitas

Proses pelestarian suatu objek cagar budaya tidak berlangsung secara singkat. Dibutuhkan waktu yang lama agar proses berlangsung sempurna dan terus berkelanjutan. Salah satu aspek yang dapat membantu berjalannya proses pelestarian objek cagar budaya yaitu fungsi dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Dibutuhkan strategi agar lingkungan yang tercipta dapat interaktif dan terintegrasi satu sama lain serta tidak hanya tersentralisasi di salah satu sisinya saja sehingga keberadaan *sense of place* dapat dirasakan dari segala sisi yang ada. Oleh karena itu, pengaturan persebaran fungsi dan aktivitas dapat dilakukan dengan mengelompokkan fungsi-fungsi menjadi tiga kategori yaitu kategori Atraktif, Statis, dan Monoton. Pengkategorian ini berdasarkan parameter yaitu kecenderungan rangsangan indera manusia terhadap masing-masing fungsi (pengalaman sensorik), pergerakan pengunjung, serta jenis aktivitas yang dihadirkan.



Gambar 2
Pengelompokan Fungsi dan Aktivitas

Setelah dilakukan pengelompokan, maka didapatkan integrasi fungsi dan aktivitas akhir yaitu sebagai berikut.



Gambar 3
Integrasi Fungsi dan Aktivitas

B. Aspek Fisik

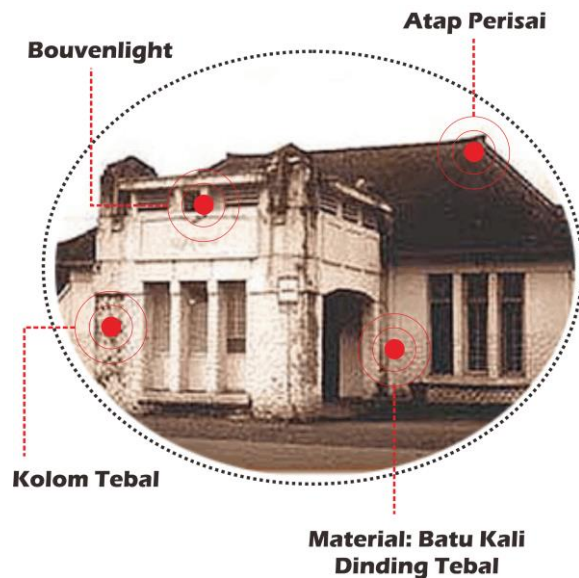
Aspek fisik yang dimaksud berupa kegiatan konservasi bekas Rumah Sakit Kadipolo yang akan melibatkan beberapa hal seperti analisis kondisi fisik, penyisipan bangunan baru di dalam lingkungan rumah sakit kadipolo, serta wujud pengembangan dari proses revitalisasi. Dalam hal analisis kondisi fisik akan menggunakan parameter kerusakan dari masing-masing massa yang akan mempengaruhi jenis perbaikan dari masing-masing kerusakan yang ada. Sedangkan penyisipan bangunan baru selain untuk merespon wadah dari fungsi-fungsi yang dihadirkan dapat juga menunjukkan fleksibilitas massa bangunan di dalam lingkungan eksisting. Keberadaan bangunan baru di dalam lingkungan rumah sakit kadipolo dapat menjadi penyeimbang dari kesan kaku dan simetris yang dihadirkan dari bangunan eksisting yang ada.

Tentunya dalam menghadirkan bangunan baru akan tetap memperhatikan kaidah-kaidah pelestarian agar kehadirannya tidak menutupi bangunan eksisting namun justru dapat menguatkan serta menambah citra kawasan. *Harmony by contrast* akan digunakan sebagai konsep desain dalam pengembangan dan pemanfaatan atribut fisik dari Rumah Sakit Kadipolo. Fokus dari penerapan konsep desain *Harmony by Contrast* pada bangunan baru yang akan diletakkan disisipkan di dalam lingkungan eksisting akan ditekankan pada beberapa hal yaitu sebagai berikut.

a. Laggam Arsitektur

Jika dilihat dari tata massa bangunan eksisting, terdapat dua jenis tipologi bangunan yaitu *Indische Empire Style* (Bangunan Induk) dan *Indische Style* (Bangunan Penunjang). Sebagian besar tata massa bangunan menunjukkan denah yang simetris.

Rancangan *infill* (penyisipan) bangunan baru di dalam area eksisting akan tetap memperhatikan aspek langgam arsitektur sebagai salah satu kriteria perancangan. Rancangan bangunan baru akan dikategorikan menjadi dua yaitu penerapan aspek kontras dan penerapan aspek *harmony*.



Gambar 4

Langgam Arsitektur Rumah Sakit Kadipolo

Penerapan konsep kontras pada bangunan baru akan difokuskan pada kehadiran dua fasad yang berbeda yaitu kehadiran fasad yang lebih *playfull* dengan konsep modern dan kontemporer yang sangat berbeda dari bangunan eksisting. Selain itu, pemilihan warna yang lebih terang agar keberadaan bangunan baru dapat menjadi background dan menguatkan eksistensi bangunan eksisting.

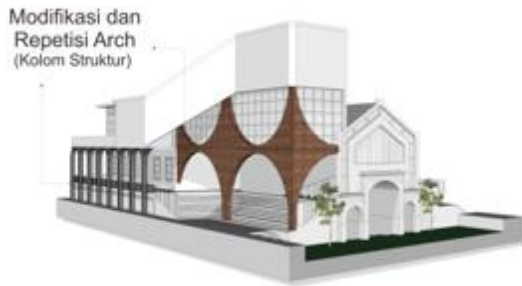


Gambar 5

Penerapan Unsur Kontras pada Bangunan Baru

Sedangkan unsur harmoni lebih ditekankan pada repetisi elemen langgam arsitektur *Indische Style* yaitu *Arch* dan garis geometris kolom. Selain itu, konsep *harmony* juga mengadopsi bentuk tata ruang bangunan eksisting yang terlihat pada kedua denah bangunan baru yang ada.

Bangunan Baru 1



Adanya teras yang mengelilingi bangunan

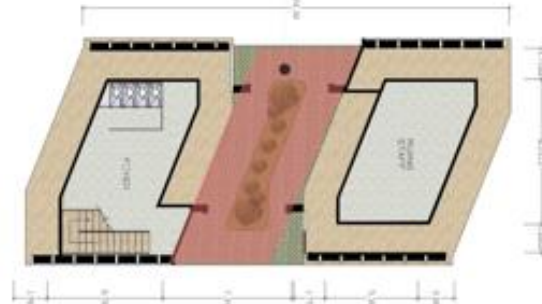


Adanya Jalur Penghubung antara Fasad depan dan Belakang

Bangunan Baru 2



Adanya Jalur Penghubung antara Fasad depan dan Belakang

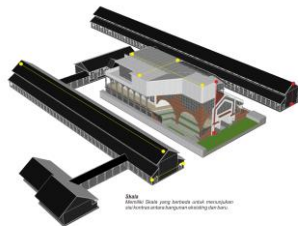


Gambar 6

Penerapan Unsur Harmony pada Kedua Bangunan Baru

b. Skala dan Dimensi

Selama proses perancangan pengembangan bekas Rumah Sakit Kadipolo telah mempertimbangkan kebutuhan fungsi ruang yang akan mempengaruhi skala bangunan yang direncanakan. Bangunan baru bekas Rumah Sakit Kadipolo memiliki skala dan dimensi lebih besar dibandingkan bangunan eksisting. Selain menyesuaikan bentuk pola tapak yang ada, skala bangunan baru juga memaksimalkan fungsi ruang pada kawasan rumah sakit. Bangunan baru juga cenderung lebih tinggi yang secara mikro akan menciptakan perbedaan suasana ruang antar bangunan dan secara makro akan memberikan kesan harmonisasi ketinggian atap.



Gambar 7

Perbandingan Skala dan Dimensi Bangunan Lama dan Bangunan Baru

Perbedaan ketinggian ruang tidak hanya dilihat dari tingginya atap dari permukaan tanah tetapi juga tinggi bangunan ke bawah permukaan tanah (*underground*). Perbedaan *leveling* tanah pada bangunan baru akan mempengaruhi pengalaman sensorik seseorang ketika berada di dalamnya. Eksistensi bangunan eksisting pun juga semakin kuat dan menonjol.

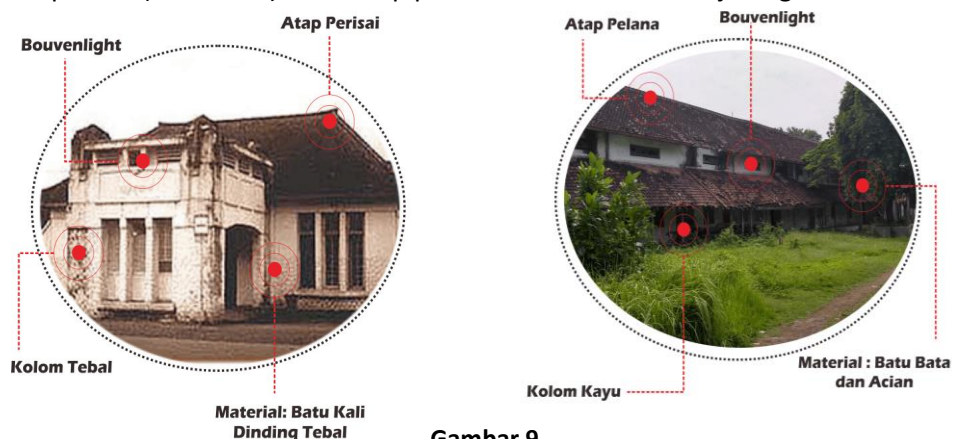


Gambar 8
Potongan Bangunan Baru 1

c. Material

Rumah Sakit Kadipolo merupakan rumah sakit yang dibangun sekitar tahun 1916. Material yang digunakan pada bangunan induk sebagian besar berupa batu alam dengan dinding yang tebal serta kolom kayu. Sedangkan pada bangunan penunjang cenderung menggunakan batu bata dan acian serta kolom kayu yang mengelilingi bangunan. Atap berupa genteng dengan ciri khas bentuk atap pelana dan perisai yang dihiasi ornamen arsitektur indische. Pintu dan jendela menggunakan kusen dari material kayu jati.

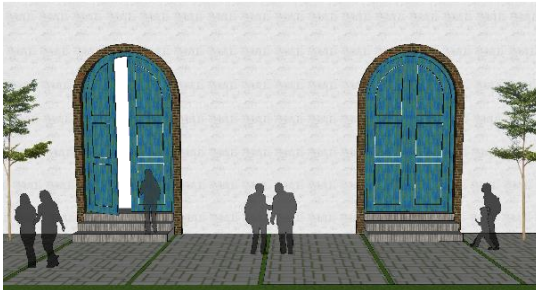
Sedangkan pengembangan bangunan baru pada area rumah sakit menggunakan material industrialis yang tetap memperhatikan keharmonisan dengan bangunan eksisting. Material berupa beton dan batu bata dengan bentuk dasar persegi pada kolom bangunan. Penggunaan kaca *tempered one way* dengan kusen baja sebagai dinding untuk menunjukkan sisi modernitas bangunan baru yang tetap dapat merefleksikan wujud bangunan eksisting. Terdapat atap datar (*dak beton*) serta atap perisai bermaterialkan baja ringan.



Gambar 9
Penggunaan Material pada Bangunan Eksisting

C. Aspek Culture dan Behavioral

Aspek histori dan kebiasaan masyarakat sekitar menjadi kunci terciptanya *sense of belonging* pada objek pelestarian. Hal ini berkaitan dengan hal-hal non fisik seperti aspek sosial masyarakat saat merespon pemanfaatan dan pengembangan rumah sakit kadipolo menjadi fungsi baru berupa Pusat kegiatan Warga (*Civic Center*). Karakter suatu tempat dapat berbeda-beda sesuai dengan histori dan memori masyarakat yang datang berkunjung.



Gambar 10
Pintu Penghubung Pemukiman Masyarakat dan Rumah Sakit Kadipolo



Gambar 11
Penggambaran Suasana Food Festival

Bisa jadi, masyarakat lokal memiliki *sense* lebih kuat dan dalam terhadap objek rancang bangun karena lama tinggal berdampingan dengan rumah sakit kadipolo dan mengetahui histori dari dulu hingga sekarang. Warna yang diberikan juga akan berbeda jika yang berkunjung berupa masyarakat perkotaan atau luar kota. Penciptaan *Sense of Place* maupun *Sense of Belonging* dapat juga berasal dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat saat merespon keberadaan rumah sakit kadipolo.

Oleh karena itu, selama proses pengembangan akan tetap memperhatikan aspek sosial masyarakat seperti pemberian gapura antara Objek Rancang Bangun dan pemukiman warga sebagai respon dari kebiasaan masyarakat setempat dalam memasuki area cagar budaya Rumah Sakit Kadipolo. Dengan begitu, masyarakat sekitar tidak akan merasa asing dengan keberadaan rumah sakit kadipolo setelah direvitalisasi serta dapat membangkitkan memori. Selain itu, Pemberian *Space* bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas penunjang seperti food festival, carnival, *mini concert* di dalam area objek rancang bangun untuk merespon culture masyarakat Solo yang selalu berkumpul setiap ada *event* tertentu.

D. Aspek Landscape

Analisis *landscape* akan berperan dalam memunculkan pengalaman sensorik pada suatu tempat dengan kehadiran beberapa elemen didalamnya yaitu sebagai berikut.

a) Ruang antara

Ruang ini berfungsi untuk menjembatani atau menghubungkan suasana luar dan dalam sehingga dapat membantu memunculkan pengalaman ruang seseorang secara perlahan. Peletakan ruang antara pada objek rancang bangun yaitu di area yang melibatkan perpaduan dua unsur (bangunan eksisting dan bangunan baru) sehingga akan menimbulkan kesan harmoni dan kontras yang dapat berjalan bersamaan.

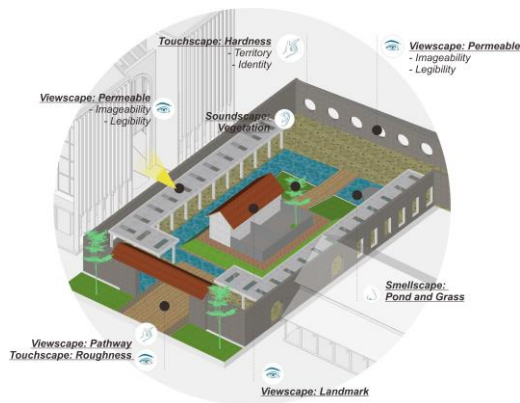
b) Kehadiran Suasana

Kehadiran suasana dapat melalui unsur alam yang dimasukkan pada objek rancang bangun. Beberapa unsur alam yang ditekankan pada perancangan *landscape* objek rancang bangun yaitu pengairan, pencahayaan, aroma, serta suara. Pengairan sendiri merepresentasikan kehidupan warga Solo yang dekat dengan Sungai salah satunya Sungai Bengawan Solo yang menjadi sumber kehidupan bagi masyarakat di sekitarnya. Lalu kehadiran aroma yaitu untuk merangsang memori seseorang

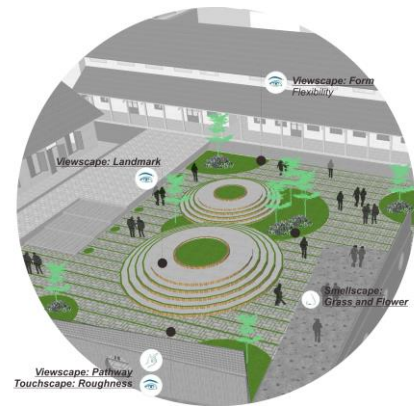
terhadap suatu insiden atau histori di masa lalu. Pencahayaan dalam perancangan akan membentuk suasana dramatis di beberapa titik melalui pembayangan yang terbentuk.

c) *Signage dan Street Furniture*

Atribut fisik yang dihadirkan pada landscape objek rancang bangun akan mengacu pada atribut fisik yang berada di Surakarta untuk menguatkan identitas objek rancang bangun serta memudahkan keterbacaan *landscape* bagi pengunjung yang datang.



Gambar 12
Penggambaran Pengalaman Sensorik pada Koridor Penghubung



Gambar 13
Penggambaran Pengalaman Sensorik pada Area Plaza

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari perencanaan dan perancangan pada Penataan Kawasan Sub Berdasarkan pembahasan di atas, upaya revitalisasi diharapkan mampu menjawab permasalahan Rumah Sakit Kadipolo yang dibiarkan mangkrak dan tidak terurus agar dapat menjadi *Civic Center* atau ruang publik berkualitas di Surakarta. Pendekatan *Placemaking* diusung agar tidak ada lagi kesenjangan pengintegrasian dimensi fisik dan dimensi sosial selama proses revitalisasi berlangsung yang melibatkan pengalaman sensorik manusia. Pengalaman sensorik inilah yang akan membentuk persepsi-persepsi manusia dan mempengaruhi pengalaman meruang sehingga akan terbentuk *sense of place* dan *sense of belonging* terhadap tempat tersebut. Terdapat beberapa poin yang mendukung terbentuknya *sense of place* yaitu aspek fisik bangunan, aspek fungsi dan aktivitas, aspek histori dan memori, serta aspek *landscape*. Keempat aspek tersebut diharapkan dapat menciptakan lingkungan dan objek pelestarian yang terus berkelanjutan.

REFERENSI

- Nasser, N. (2002). Planning for Urban Heritage Places: Reconciling Conservation, Tourism, and Sustainable Development Noha Nasser. *Journal of Planning Literature*, 17(4). <https://doi.org/10.1177/0885412203251149>
- Mastuti, A., Turtiantoro, & Setiyono, B. (2017). Kondisi dan Prospek Pengembangan Eksisting Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik di Kota Surakarta. 6(3).
- Panggabean, S. A. (2014). Perubahan Fungsi dan Struktur Bangunan Cagar Budaya Ditinjau dari Perspektif Undang-Undang Cagar Budaya. *Pandecta*, 9(2), 169-181.
- Prihanto, T. (2010, January). Perubahan Spasial dan Sosial-Budaya sebagai Dampak Megaurban di Daerah Pinggiran Kota Semarang. *Teknik Sipil dan Perencanaan*, 12(1).
- Rusdiyana, N. (2017, June 13). Surakarta Merupakan Kota Pusaka. Retrieved from <http://surakarta.go.id/?p=5795>

- Steuteville, R. (2014, October 10). Four types of placemaking. Retrieved from <https://www.cnu.org/publicsquare/four-types-placemaking>
- Wahyuni, S. (2018). PLACEMAKING SEBAGAI STRATEGI REVITALISASI KAWASAN . 1(2).